

PENGARUH PENDEKATAN KOOPERATIF TIPE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Samsiah, Hidayah Baisa, Salati Asmahasanah

Universitas Ibn Khaldun Bogor

Email:samsiahfirdaus1982@gmail.com

salatiasmahasanah@gmail.com

hidayah@fai.uika-bocor.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this research is to know the influence of Role Playing type co-operative approach to student learning outcomes in Indonesian language subjects of class V speaking skills of Islamic Integrated PrimarySchool Kaifa Bogor. This research is a type quantitative research with experimental method. This research was conducted at Islamic Integrated PrimarySchool Kaifa Bogor. The population in this research is the fourth grade students of Islamic Integrated PrimarySchool Kaifa Bogor consist of two classes namely class V A as control class and class V B as experiment class. The data were collected using pre-test and post-test method. Based on the available data, the average learning outcomes of students with cooperative approach type Role Playing on pre-test is 70.69 and the average of post-test result is 82,11 and the mean of student learning result in pre-test with conventional learning is 66.2 while the result of his post test test is 71.2. From testing the hypothesis and the average value of the two classes, it can be concluded that the learning by using cooperative approach type Role Playing concrete on has a significant effect on the learning outcomes of grade V students in Islamic Integrated PrimarySchool Kaifa Bogor

Keywords: Cooperative, Role Playing, Speaking Skills

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan pendekatan kooperatif tipe *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi keterampilan berbicara kelas V SDIT Kaifa Bogor. Penelitian ini merupakan penelitian berjenis kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Kaifa Bogor. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDIT Kaifa Bogor terdiri dari dua kelas yaitu kelas V A sebagai kelas kontrol dan kelas V B sebagai kelas eksperimen. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode tes yaitu *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan data yang ada, diperoleh rata-rata hasil belajarsiswa dengan pendekatan kooperatif tipe *Role Playing* pada *pre-test* adalah 70,69 dan rata-rata hasil belajar *post-test* adalah 82,11 dan rata-rata hasil belajar siswa pada *pre-test* dengan pembelajaran konvensional adalah 66,2 sedangkan hasil uji post test nya adalah 71,2. Dari pengujian hipotesis dan nilai rata-rata kedua kelas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe *Role Playing* kongkret pada memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDIT Kaifa Bogor.

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

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan pada saat ini menuntut peran guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat aspek keterampilan

berbahasa yang harus dikuasai. Keempat aspek tersebut adalah keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain. Berbicara berarti mengemukakan ide atau pesan lisan secara aktif melalui lambang-lambang bunyi agar berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan terjadi kegiatan komunikasi antara penutur dan mitra tutur.

Bahasa Indonesia memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Bahasa Indonesia berperan sebagai alat untuk mempersatukan keberagaman bahasa, adat istiadat, suku dan budaya.

Seperti yang diungkapkan Galda, keterampilan berbicara di SD merupakan inti dari proses pembelajaran bahasa di sekolah, karena dengan pembelajaran berbicara siswa dapat berkomunikasi di dalam maupun di luar kelas sesuai dengan perkembangan jiwanya. Pendapat tersebut juga didukung oleh Farris dalam Supriyadi yang menyatakan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara penting diajarkan karena dengan keterampilan itu seorang siswa akan mampu mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan menyimak.

Kemampuan berpikir tersebut akan terlatih ketika mereka mengorganisasikan, mengonseptkan, dan menyederhanakan pikiran, perasaan, dan ide kepada orang lain secara lisan. Salah satu penyebab masalah tersebut karena tidak diterapkannya model dan metode yang sesuai dengan karakter materi yang diberikan. Oleh karena itu tugas guru dalam pembelajaran ini adalah dapat menerapkan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, Hal tersebut menuntut guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kenyataannya dalam kehidupan sehari-hari siswa selalu melakukan dan dihadapkan pada kegiatan berbicara. Namun pembelajaran berbicara di sekolah-sekolah belum bisa dikatakan maksimal, sehingga keterampilan siswa dalam berbicara pun masih rendah. Dalam kegiatan mengajar guru hendaknya berperan sebagai mediator dan fasilitator yang membantu agar proses belajar peserta didik belajar dengan baik. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya serta sistematis dengan menepatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran. Harapan yang tidak pernah dilupakan yaitu membuat pelajaran yang disampaikan dapat dikuasai oleh siswa secara tuntas. Hal ini merupakan masalah yang dirasakan sulit oleh guru. Agar mampu melaksanakan tugas tersebut dengan baik, seorang guru sudah tentu dituntut dapat

menggunakan sarana, sumber, dan metode mengajar secara inovasi, kreatif, dan bervariasi guna mencapai tujuan-tujuan belajar yang diharapkan.

Dengan kata lain, dalam kehidupan sehari-hari siswa selalu melakukan dan dihadapkan pada kegiatan berbicara. Namun pada kenyataannya pembelajaran berbicara di sekolah-sekolah belum bisa dikatakan maksimal, sehingga keterampilan siswa dalam berbicara pun masih rendah.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pihak sekolah, dalam hal ini adalah ketua bidang kurikulum SDIT Kaifa Bogor. Bahwa nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi keterampilan berbahasa masih banyak di bawah nilai KKM yaitu 70.

Dari hasil observasi kelas ketika melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi keterampilan berbicara siswa merasa takut dan malu saat ditugasi untuk tampil berbicara di depan teman-temannya, siswa kurang terampil sebagai akibat dari kurangnya latihan berbicara. Pembelajaran berbicara yang dilakukan guru dapat dikatakan masih sederhana atau konvensional karena masih bertumpu pada buku pelajaran. Ketergantungan pada buku pelajaran tersebut menyebabkan guru enggan untuk mengubah metode pembelajaran. Metode pembelajaran berbicara yang sering digunakan guru adalah metode penugasan secara individu sehingga banyak menyita waktu.

Pendekatan pembelajaran kooperatif yang digunakan peneliti adalah tipe *Role Playing* (Bermain Peran). *Role Playing* atau bermain peran akan sangat menyenangkan jika dilakukan bersama teman. Bermain peran disebut juga sosiodrama. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Peran guru dalam pengajaran keterampilan berbicara sangat penting dan perlu adanya pemikiran kreativitas guru dan kebijakan guru dalam melayani siswa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, guru perlu menciptakan berbagai pengalaman belajar berbicara agar siswa dapat berlatih berbicara. Siswa perlu diajari bahwa mereka tidak perlu berbahasa sempurna dalam bahasa kedua agar bisa berkomunikasi dan bahwa strategi percakapan bisa digunakan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan komunikasi di dalam dunia nyata.

Siswa juga perlu diberi masukan tentang sejauh mana kemampuan mereka dapat menyampaikan makna dan mencapai tujuan komunikatif. Simulasi memungkinkan siswa untuk pindah dari situasi kelas ke dunia nyata dari kegiatan manusia di tengah-tengah situasi budaya tertentu. Dengan melakukan komunikasi tatap muka, para

pembelajar dapat menegosiasikan makna, membuat keputusan, dan mengembangkan banyak jenis keterampilan percakapan¹.

Role Playing adalah teknik yang luar biasa bermanfaat untuk mewujudkan kehidupan nyata di dalam kelas. Bermain peran akan membangkitkan minat siswa terhadap materi yang diajarkan dan memacu siswa untuk memandang suatu permasalahan dari sudut yang berbeda. Oleh karena siswa dilibatkan sepenuhnya dalam pembelajaran, maka teknik ini mengembangkan dimensi emosi, psikomotor dan kognisi siswa.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan kooperatif tipe *Role Playing* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi keterampilan berbicara diduga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap ketertarikan dan hasil belajar siswa. Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul : ”Pengaruh Pendekatan Kooperatif Tipe *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDIT Kaifa Bogor”.

Role Playing atau bermain peran adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktek menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain².

Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Model ini juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah

Melalui permainan peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan mengenal perasaan dirinya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi situasi masalahnya seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah.

¹ Syukur Ghazali, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Refika Aditama, 2010 h. 276

² Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran Dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013 h. 152

H.G. Tarigan mengemukakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata yang mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan³.

Seseorang yang memiliki kemampuan berbicara akan lebih mudah dalam menyampaikan ide atau gagasan kepada orang lain, keberhasilan menggunakan ide itu sehingga dapat diterima oleh orang yang mendengarkan atau yang diajak bicara. Perlu kita sadari juga bahwa keterampilan-keterampilan yang diperlukan bagi kegiatan berbicara yang efektif banyak persamaannya dengan yang dibutuhkan bagi komunikasi efektif dalam keterampilan –keterampilan berbahasa yang yang lainnya itu⁴.

Kaitannya dengan keterampilan, Arsyad dan Mukti menyatakan bahwa keterampilan berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengapresiasi, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.

Di sini dapat ditegaskan, terampil berbicara adalah kemampuan siswa dalam menyampaikan ide-gagasan melalui bahasa lisan dan gaya yang menarik. Keterampilan ini penting bagi siswa karena dalam kesehariannya siswa selalu melakukan kegiatan berkomunikasi (berbicara) pada orang lain, termasuk dalam kegiatan keilmuan, semisal, pembelajaran.

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran, gagasan, perasaan dan kemauan secara efektif, seyogyanya pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan.

Melalui *Role Playing* ini diharapkan muncul kreativitas, daya pikir dan daya khayal dari siswa disamping itu siswa juga diharapkan mampu menikmati dan memperluas wawasan kehidupan serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa khususnya dalam aspek keterampilan berbicara.

METODE PENELITIAN

Dalam melaksanakan penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen (*eksperimental*) *pretest-posttest control group*. Metode kuantitatif juga disebut sebagai metode ilmiah atau *scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu kongkret atau empiris, obyektif, terukur, rasional,

³ Sadhono dan Slamet, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014 h.53

⁴ Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa, 2008, h. 24

dan sistematis. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan⁵.

Peneliti mengambil objek penelitian di SDIT Kaifa Bogor, tepatnya berada di Perum Bukit Asri Ciomas Bogor. Tujuan peneliti mengambil lokasi tersebut untuk memperoleh data nilai dari tes yang diberikan setelah proses belajar mengajar dilaksanakan, yang dilakukan di dua kelas yaitu kelas V A yaitu siswa yang belajar dengan menggunakan pendekatan konvensional dan kelas V B yaitu siswa yang menggunakan pendekatan kooperatif tipe *Role Playing*

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas V di SDIT Kaifa Bogor pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan jumlah siswa 64 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik sampel acak atau random. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 51 orang yang terbagi dalam dua kelas, kelas V A berjumlah 25 orang dan kelas V B berjumlah 26 orang.

Untuk memperoleh data yang diperlukan peneliti menggunakan metode observasi dan tes.

Observasi dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah dalam pembelajaran dan mengetahui bagaimana kegiatan atau proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi keterampilan berbicara kelas V SDIT Kaifa Bogor.

Tes

Tes hasil belajar adalah tes yang digunakan untuk menilai hasil-hasil belajar yang telah diberikan oleh guru kepada peserta didik dalam jangka waktu tertentu⁶. Tes hasil belajar dalam penelitian ini adalah menggunakan *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah berupa test T . Uji sampel yang penulis gunakan adalah komparasi dua sampel yaitu sampel berkolerasi

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta 2009 h. 7-8

⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013. Hal 173--174

karena dalam penelitian ini penulis membuat perbandingan nilai Pre Test dan Post Test , membandingkan sebelum dan sesudah *treatment* atau perlakuan dalam eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data numerik yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu berupa nilai hasil ujian *pre-test* dan *post-test*, baik dari kelas kontrol maupun kelas perlakuan. Pengolahan data dilakukan menggunakan perangkat lunak pengolah data statistik SPSS 24.

Tabel 4.1

Hasil uji beda nilai tengah berpasangan pada kelas V A dengan menggunakan metode ceramah (kelas kontrol)

	Pretest	Posttest
Jumlah	1655	1780
Nilai rata-rata	66.2	71.2

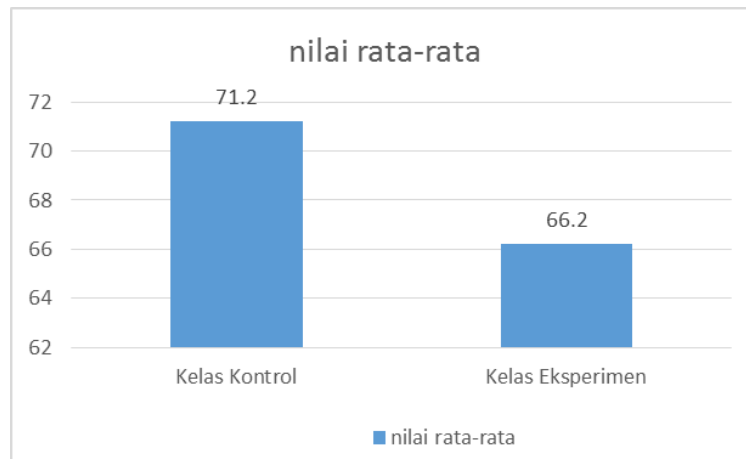
Dari hasil di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai *Pret-test* kelas kontrol memperoleh jumlah angka sebesar 1655 dengan rata-rata diperoleh sebesar 66,2 sedangkan pada jumlah nilai *Post-test* kelas kontrol memperoleh jumlah angka sebesar 1780 dengan rata-rata sebesar 71,2. Dari data di atas dapat dilihat adanya pengaruh yang cukup signifikan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan pokok bahasan keterampilan berbicara pada kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah.

Tabel 4.2

Hasil uji beda nilai tengah berpasangan pada kelas V B dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing (kelas perlakuan)

	Pretest	Posttest
Jumlah	1835	2135
Rata-rata	70,69	82,11

Dari hasil di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai Pretest kelas eksperimen memperoleh jumlah angka sebesar 1835 dengan rata-rata diperoleh sebesar 70,69, sedangkan pada jumlah nilai Posttest kelas eksperimen memperoleh jumlah angka sebesar 2135 dengan rata-rata sebesar 82,11. Dari data di atas dapat dilihat ada pengaruh yang cukup signifikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan keterampilan berbicara pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*.



Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa proses diawal (*pretest*) memperoleh hasil yang relatif sama antara kelas eksperimen maupun kelas kontrol, sedangkan pembelajaran diakhir (*posttest*) mendapatkan hasil yang meningkat secara signifikan pada kelas eksperimen di bandingkan dengan peningkatan pada kelas kontrol hal ini dikarenakan kurangnya model pembelajaran didalam kelas.

Interpretasi yang diperoleh dari hasil penelitian adalah $Df = (N_1 + N_2) - 2 = 51 - 2 = 49$, dengan Df sebesar 49 maka pada tabel nilai "t" pada taraf signifikan 5% sebesar 2,01, sedangkan pada taraf signifikan 1% diperoleh sebesar 2,68. Membandingkan besarnya "t" yang diperoleh dalam t hitung 5,15 maka dapat diketahui bahwa t hitung adalah lebih besar dari t tabel, yaitu $2,01 < 5,15 > 2,68$, maka terima H_a yaitu terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas perlakuan dan kelas kontrol.

Uji Hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak, hal tersebut dapat dilihat dari $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,01 < 5,15 > 2,68$, ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas perlakuan dengan kelas kontrol. Dengan kata lain ada pengaruh yang signifikan antara penerapan pendekatan kooperatif tipe Role Playing pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan hasil belajar pada siswa kelas V SDIT Kaifa Bogor

Berdasarkan hasil nilai rata-rata dari pelaksanaan penelitian menyatakan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang menggunakan pendekatan kooperatif tipe Role Playing dapat meningkat secara signifikan. Peningkatan hasil belajar tersebut didasarkan oleh penggunaan pendekatan kooperatif tipe *Role Playings* sehingga siswa lebih tertarik dan lebih percaya diri dalam mempelajari materi dan mengerjakan soal-soal yang diberikan karena mereka merasa lebih mudah mengerjakannya dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe Role Playing.

Dari hasil yang diperoleh antar kelas perlakuan dan kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas perlakuan dan kelas kontrol maka dapat

disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas perlakuan dengan nilai rata-rata saat dilaksanakan *pre-test* adalah 70,69 dan nilai rata-rata pada saat *post-test* adalah 82,11. Sementara nilai rata-rata kelas kontrol saat dilaksanakan *pre-test* adalah 66,2 dan setelah dilaksanakan *post-test* adalah 71,2. Dapat dilihat perbedaan antara kedua kelas tersebut, kelas perlakuan lebih signifikan dibanding dengan kelas kontrol, hal ini dikarenakan penerapan pendekatan kooperatif tipe *Role Playing* pada saat pembelajaran bahasa Indonesia di kelas perlakuan.

Aktivitas siswa yang mengalami peningkatan disebabkan oleh penggunaan pendekatan kooperatif tipe *Role Playing* siswa mengikuti pembelajaran dengan antusias, sehingga siswa dapat memahami materi dan mengerjakan soal-soal yang diberikan secara berkelompok dengan semangat dan percaya diri, dalam pembelajaran siswa tidak merasa kesulitan ketika memecahkan masalah karena materi pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman hidup mereka sehari-hari.

Dengan demikian kegiatan pembelajaran sebagian besar berpusat pada siswa Siswa berperan aktif dalam pembelajaran, sedangkan guru sebagai pembimbing dan fasilitator ketika pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Hal ini menjadi ciri akhir dari pendekatan kooperatif tipe *Role Playing* Inilah yang membuktikan bahwa penggunaan pendekatan kooperatif tipe *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa yang akhirnya dapat memenuhi tercapainya kriteria ketuntasan minimal (KKM) siswa.

Dari pembahasan dan uraian di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia pada materi keterampilan berbicara dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan serta memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, maka dalam proses pembelajaran dan penyampaian materi guru hendaknya bersikap aktif dan kreatif, agar siswa dapat mudah memahami materi yang disampaikan, alangkah baiknya sebelum pembelajaran dimulai guru mempersiapkan bahan ajar, menentukan dan menguasai model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, memahami materi secara luas dan mempersiapkan alat peraga yang mendukung.

Interpretasi yang diperoleh dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

$Df = (N_1 + N_2) - 2 = 51 - 2 = 49$, dengan Df sebesar 49 maka pada tabel nilai “t” pada taraf signifikan 5% sebesar 2,01, sedangkan pada taraf signifikan 1% diperoleh sebesar 2,68. Membandingkan besarnya “t” yang diperoleh dalam t hitung 5,15 maka dapat diketahui bahwa t hitung adalah lebih besar dari t tabel, yaitu $2,01 < 5,15 > 2,68$,

maka terima H_a yaitu terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas perlakuan dan kelas kontrol.

Berdasarkan tes yang telah diujikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pada kelas perlakuan dan kelas kontrol terdapat perbedaan hasil yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan tipe *Role Playing* dapat memberikan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar bahasa Indonesia dengan materi keterampilan berbicara

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Uun Sundari, mahasiswi Universitas Muhammadiyah Surakarta yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan Strategi *Role Playing* Pada Siswa Kelas V SDN Kebonharjo Klaten," yang terbit pada tahun 2013

Meningkatnya hasil belajar tersebut tentunya sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam penerapan pendekatan kooperatif tipe *Role Playing*, karena pendekatan kooperatif tipe *Role Playing* yang dilakukan oleh guru sesuai dengan karakteristik pendekatan kooperatif tipe *Role Playing*.

Penggunaan pendekatan kooperatif tipe *Role Playing* pada proses pembelajaran siswa kelas V SDIT Kaifa Bogor berjalan dengan efektif karena pembelajaran ini membuat siswa lebih aktif semangat dan percaya diri sesuai dengan ciri dari pembelajaran yang menggunakan pendekatan kooperatif tipe *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,01 < 5,15 > 2,68$, maka dengan demikian H_a terima, ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas perlakuan dengan kelas kontrol. Dengan demikian maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima atau dengan kata lain ada pengaruh yang signifikan antara penerapan pendekatan kooperatif tipe *Role Playing* pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan hasil belajar pada siswa kelas V SDIT Kaifa Bogor..

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang pengaruh penggunaan pendekatan kooperatif tipe *Role Playing* terhadap hasil belajar dalam bidang studi bahasa Indonesia kelas V di SDIT Kaifa Bogor, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa terdapat peningkatan *pre-test* dan *post-test* di kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, yaitu 66,2 menjadi 71,2
2. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa terdapat peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test* di kelas perlakuan dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe *Role Playing*. Rata-rata hasil *pre-test* di kelas perlakuan sebesar 70,69, sedangkan rata-rata hasil *post-test* di kelas perlakuan 82,11. Dari hasil tersebut terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan pendekatan kooperatif tipe *Role Playing*
3. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menghasilkan rata-rata *post-test* kelas perlakuan 82,11 dan rata-rata kelas kontrol 71,2 sehingga diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ 2,01 < 5,15 > 2,68 dengan demikian H_0 diterima dan H_a ditolak, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas perlakuan dan kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan pendekatan kooperatif tipe *Role Playing* model terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2013, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Huda, Miftahul, 2013, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Shaddhono & Selamet, 2013, *Pelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*, Yogyakarta; Graha Ilmu.
- Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*, Bandung; Alfabeta.
- Syukur, Ghazali, 2010, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Refika Aditama.
- Tarigan, 2008, *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*, Bandung: Angkasa.