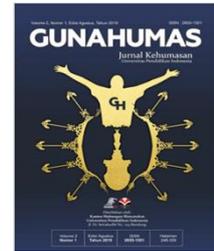




# Jurnal Gunahumas

Journal homepage

<https://ejournal.upi.edu/index.php/gunahumas/index>



## Penerapan Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Komunikasi Verbal Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 5

Zenif Hirga Mardan<sup>1</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Sosial Bahasa dan Sastra, IPI Garut<sup>1</sup>

Email: [zenifhm@gmail.com](mailto:zenifhm@gmail.com)

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p><i>The low level of students' verbal communication affects student achievement. Therefore, efforts are needed to improve students' verbal communication skills, one of which is by using the role-playing learning model. This study aimed to determine the effect of the application of the Role-playing learning model on students' Indonesian verbal communication skills. The population in this study were fifth-grade students of SD Muhammadiyah 5. The sample was selected based on the saturated sampling technique, which is a sampling technique when population members are used as samples. The class selected as the experimental class that applied the role-playing learning model was class V SD Muhammadiyah 5, with 29 students. From the data analysis of the initial test (pretest) and the final test (posttest), it is known that the posttest results of verbal communication skills are better than the pretest results. This can be seen from the average value of students' pretest, which is 51.1, while the average value of students' posttest is 76.3.</i></p> <p><b>How to cite article</b> Zenif Hirga Mardan(2020). Penerapan Model <i>Role Playing</i> Terhadap Keterampilan Komunikasi Verbal Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 5. Jurnal Gunahumas, Page 35-46</p>	<p><b>Article History:</b> Received 03 January 2022 Revised 12 May 2022 Accepted 07 August 2022</p> <p><b>Keyword:</b> Komunikasi Verbal, Bahasa Indonesia, Model Pembelajaran <i>Role Playing</i></p> <p><b>Paper Type:</b> Research Paper</p>

## 1. INTRODUCTION

Pendidikan nasional menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Abidin (dalam Mu'awwanah, 2016), bahasa adalah satu alat komunikasi, melalui bahasa, manusia dapat saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan meningkatkan kemampuan intelektual. Oleh karena itu, belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tertulis, ini sesuai pendapat (Resmini dkk, 2006) yang mengemukakan bahwa, Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai sebuah pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam komunikasi dengan bahasa baik lisan maupun tulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti oleh semua siswa di Indonesia, mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi, sebagai dasar untuk berkomunikasi. Zulela (dalam Wardana, dkk, 2014) mengemukakan bahwa "Pembelajaran Bahasa Indonesia SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tulisan".

Nurmala, dkk (2016) mengemukakan "Keberadaan manusia sebagai makhluk sosial tidak terlepas dari kegiatan komunikasi dengan manusia lainnya. Panca indera dan kata-kata atau tulisan memiliki peranan penting dalam jalinan komunikasi antar manusia. Mengingat komunikasi merupakan proses penyampaian dan pemindahan pesan maka faktor utama yang harus ada adalah bahasa dalam berkomunikasi".

Menurut Wardana, dkk (2014), proses berkomunikasi terjadi karena adanya suatu pesan yang disampaikan dari sumber kepada satu penerima atau lebih dengan maksud menyamakan persepsi seseorang. Dengan komunikasi, seseorang dapat berinteraksi dan menemukan jati dirinya. Rudy (dalam Muslih, dkk, 2012) mengemukakan bahwa "Komunikasi adalah penyampaian informasi, pesan-pesan, gagasan-gagasan, pengertian-pengertian, dengan menggunakan lambang-lambang yang mengandung arti atau makna, baik secara verbal maupun non-verbal dari seseorang maupun kelompok orang kepada seseorang atau sekelompok orang lainnya dengan tujuan untuk mencapai saling pengertian dan/atau kesepakatan bersama".

Menurut Muslih (2012), masih ditemukan siswa yang tidak mau untuk menerima masukan dan kritikan dari teman, kesulitan dalam menerima informasi, gagasan, pesan serta kesulitan dalam menjalin komunikasi seperti kurang mampu berkomunikasi dengan baik, kurang membuka diri ketika berdiskusi tugas, kurang terbuka dalam mengungkapkan perasaan, sulit membangun kepercayaan, tidak saling mendukung ketika berkomunikasi dan tidak percaya diri untuk mengajukan pertanyaan serta takut untuk mengemukakan pendapat.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru di SD Muhammadiyah 5, banyak permasalahan yang ditemukan dan sering terjadi di antara siswa di SD Muhammadiyah 5 yakni komunikasi verbal siswa masih rendah, siswa kurang bekerjasama dan menghargai siswa lain, belum memiliki rasa peduli antar sesama, serta kurang mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan guru dan siswa lain.

Sejalan dengan pendapat Webster (dalam Marisa, 2015) pada penelitian *case-control* mengenai gangguan perkembangan bahasa pada anak usia 7 sampai dengan 13 tahun

didapatkan bahwa pada anak dengan gangguan perkembangan bahasa menunjukkan nilai rata-rata pada penilaian *Peabody picture vocabulary*, kognitif, kemampuan motorik serta tingkat intelegensi. Keterlambatan gerakan motorik terjadi pada 70% anak dengan gangguan perkembangan bahasa dibandingkan dengan kelompok kontrol (8%). Keterlambatan bahasa merefleksikan *specific language impairment* yaitu tertinggal pada bahasa ekspresif ataupun kekurangan bahasa ekspresif dan reseptif yang berhubungan dengan kelemahan kognitif secara umum (Heidi, dalam Marisa, 2015).

Saat siswa diminta untuk berbicara didepan teman-temannya, banyak siswa yang salah dalam aspek kebahasaan, seperti pilihan kata, penggunaan kosakata baku, dan juga intonasi. Selain itu, sebagian siswa melakukan kesalahan dalam aspek non kebahasaan, seperti ketidaktepatan mimik dan gugup sehingga siswa tidak lancar saat berbicara. Sesuai dengan pendapat Arsjad (dalam Dharmawan, dkk, 2014) bahwa “dari kenyataan berbahasa, seseorang lebih banyak berkomunikasi secara lisan dibandingkan dengan cara lain”.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka upaya peningkatan kualitas keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu kebutuhan yang sangat mendesak untuk dilakukan. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik di atas yaitu model pembelajaran *role playing*. Kompetensi yang dikembangkan melalui model pembelajaran ini antara lain kompetensi bekerjasama, berkomunikasi, tanggung jawab, toleransi, dan menginterpretasikan suatu kejadian (Pratiwi dalam Dharmawan, dkk, 2014). Menurut Shoimin (2014) “Model *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain”.

Penelitian mengenai model pembelajaran *role playing* telah dilakukan beberapa ahli sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Wardana, dkk (2014) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Gugus II Kecamatan Karangasem” menyimpulkan bahwa rata-rata keterampilan berbicara siswa di salah satu SD yang dibelajarkan melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada tahun ajaran 2013/2014 yaitu 73,33 dengan memiliki presentase nilai sebesar 42,42% dengan kategori sangat baik, 48,48% dengan kategori baik dan 9,09% dengan kategori cukup.

Dalam penelitian lain Marisa (2015) dengan judul “Permasalahan Perkembangan Bahasa dan Komunikasi Anak” menyimpulkan bahwa dalam proses belajar bahasa dapat ditinjau dari berbagai teori yang kesemuanya masuk akal. Yang terpenting bagi kita adanya teori-teori tersebut dapat membantu kesulitan anak yang sedang mengenal/belajar bahasa sehingga dapat memaksimalkan kemampuan mereka seperti yang kita harapkan.

Seiring dengan kedua peneliti tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Oktapyanto (2016) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Simulasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Sekolah Dasar” memperoleh kesimpulan bahwa pada model simulasi, siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain sebagai bentuk keterampilan sosial.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Penerapan Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Komunikasi Verbal Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 5”. Adapun identifikasi yang dimuat dalam kajian ini adalah “Apakah model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan komunikasi verbal Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Muhammadiyah 5?”. Dan dengan demikian, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan komunikasi verbal Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Muhammadiyah 5

### Model Pembelajaran *Role Playing*

Shoimin (2014) mengatakan bahwa “model *role playing* adalah model yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain”.

Menurut Komalasari (2011) *role playing* adalah “suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa”. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

### Langkah-Langkah *Role Playing*

Menurut Shoimin (2014) langkah-langkah *role playing* adalah:

- a) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b) Menunjukkan beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM.
- c) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- d) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f) Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memerhatikan skenario yang sedang diperagakan.
- g) Setelah dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
- h) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i) Guru memberikan kesimpulan.

Dalam rangka menyiapkan kegiatan bermain peran, menurut Hamalik (2001) adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan yaitu:

- a) Persiapan dan Intruksi
  - 1) Memilih tema bermain peran
  - 2) Latihan dan pemanasan
  - 3) Intruksi pendahuluan
  - 4) Pemberian tugas kepada pengamat
- b) Tindakan Dramatik dan Diskusi
  - 1) Bermain peran
  - 2) Diskusi kelas untuk hasil pengamatan kegiatan bermain peran
- c) Evaluasi Bermain Peran

### Kelebihan *Role Playing*

Setiap model pembelajaran yang akan dan telah digunakan oleh guru pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Shoimin (2014) mengatakan bahwa kelebihan model *role playing*, yaitu:

- a) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- b) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- c) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- d) Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- e) Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- f) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

- g) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- h) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

### **Kelemahan *Role Playing***

Selain memiliki kelebihan, menurut Shoimin (2014) model *role playing* juga memiliki kelemahan, yaitu:

- a) Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- b) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa. Tidak semua guru memilikinya.
- c) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
- d) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

### **Keterampilan Komunikasi Verbal**

Bahasa verbal adalah sarana utama untuk menyatakan pikiran, perasaan dan maksud kita. Bahasa verbal menggunakan kata-kata yang merepresentasikan berbagai aspek realitas individual kita. Komunikasi verbal ternyata tidak semudah yang kita bayangkan. Simbol atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih (Mulyana, 2012). Hampir semua rangsangan bicara yang kita sadari termasuk ke dalam kategori verbal disengaja, yaitu usaha-usaha yang dilakukan secara sadar untuk berhubungan dengan orang lain secara verbal (Herlina, 2013). Menurut Herlina, komunikasi verbal ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Disampaikan secara lisan, bicara, atau tulisan.
- b) Proses komunikasi eksplisit dan cenderung dua arah.
- c) Kualitas proses komunikasi seringkali ditentukan oleh komunikasi non verbal.

Menurut Hatibie (2015), komunikasi verbal merupakan komunikasi dengan menggunakan simbol-simbol verbal yang berupa bahasa. Komunikasi verbal juga merupakan komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan kepada orang lain melalui tulisan maupun lisan, komunikasi verbal juga dianggap sangat efektif karena dilakukan secara langsung bertatap muka kepada lawan bicaranya.

### **Indikator Komunikasi Verbal**

Menurut Endang (dalam Jannah, 2016) ada beberapa aspek dalam berkomunikasi secara lisan yaitu:

- a) *Vocabulary* (perbendaharaan kata)

Komunikasi tidak akan efektif jika disampaikan dengan kata-kata yang tidak dipahami, karena itu kosa kata menjadi suatu yang sangat penting dalam berkomunikasi dengan individu lain.

- b) Intonasi Suara

Intonasi suara merupakan suatu penekanan bunyi pada suatu kata dan akan mempengaruhi arti pesan. Intonasi suara yang tidak kontekstual merupakan masalah dalam berkomunikasi.

- c) Mimik atau Ekspresi Wajah

Mimik atau ekspresi wajah merupakan bentuk perasaan yang dimiliki oleh penyampai pesan. Mimik ini ada beragam bentuknya, bisa berupa ekspresi senang, kecewa, dan lain sebagainya. Ekspresi yang sesuai dengan isi pesan akan menambah bobot dan menambah daya tarik penerima pesan.

d) Penyampaian Pesan

Komunikasi yang disampaikan mempunyai arti dan makna yang jelas, singkat, dan mudah dimengerti. Komunikasi hendaknya langsung pada pokok permasalahan.

## 2. METHOD

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran nyata tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan komunikasi verbal Bahasa Indonesia siswa kelas V SD. Untuk itu diperlukan data-data berupa angka perolehan hasil keterampilan komunikasi verbal setelah penelitian dilakukan.

Sesuai dengan tujuan di atas, maka metode yang digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen menurut Sugiyono (2018), yaitu “dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Metode yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis desain pre-eksperimen. Menurut Sugiyono (2018), “*pre-eksperimental design* adalah desain yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen”.

Desain penelitian memudahkan kita dalam melakukan penelitian secara sistematis dan teratur. Desain penelitian yang digunakan adalah “*One-Group Pretest-Posttest Design*”. Sugiyono, (2015) mengemukakan bahwa: “*Pre-experimental design* (Nondesigns) merupakan jenis eksperimen yang masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random”.

$O_1 \text{ X } O_2$

**Gambar 1.** Desain Penelitian

**Keterangan:**

$O_1$  = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

$X$  = variabel bebas atau perlakuan

$O_2$  = nilai *posttest* (sesudah diberi perlakuan)

Populasi dalam sebuah penelitian adalah kumpulan individu atau objek yang memiliki sifat-sifat umum. Arikunto (2010) mengatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan objek penelitian”, sedangkan menurut Sugiyono (2014) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah 5 tahun ajaran 2019-2020.

Sugiyono (2016) mengemukakan bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sedangkan Sukardi (2007) berpendapat, “Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data”. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *sampling jenuh* yaitu teknik

penentuan sampel bila anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2010). Kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *role playing* adalah kelas V dengan jumlah siswa 29 orang. Untuk Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 5, Kelurahan Kota Kulon Kecamatan Garut Kota Kabupaten Garut. Waktu pelaksanaan penelitiannya yaitu pada bulan September 2019. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes serta didukung dengan dokumentasi. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir. Data yang dihimpun kemudian di analisis dengan beberapa langkah analisis data. Adapun langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

a. Analisis Data Statistik Deskriptif

Menurut Sugiyono (2015) Statistik Deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

b. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji – t). Dengan tahap sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X<sub>1</sub> = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X<sub>2</sub> = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

### 3. RESULTS AND DISCUSSION

#### Perolehan Data *Pretest*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa kelas V SD Muhammadiyah 5 yang terdiri dari 29 peserta didik, peneliti memperoleh data melalui hasil tes siswa, yang disajikan dalam bentuk tabel. Adapun gambaran keterampilan komunikasi verbal siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas V SD Muhammadiyah 5.

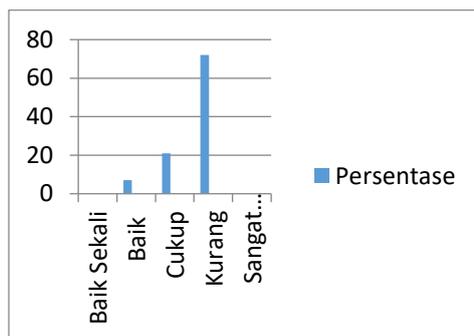
Dari data ini diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata siswa dalam memperoleh aspek *Vocabulary* (perbendaharaan kata) yaitu 3. Hal ini disebabkan karena hampir seluruh siswa memiliki *Vocabulary* (perbendaharaan kata) yang sama. Faktor ini dapat dilihat pada saat siswa diminta untuk berbicara didepan kelas. Hampir seluruh siswa menggunakan kata-kata yang sama dan pemilihan kata pun tidak ambigu dan sesuai dengan tema yang sedang dipelajari.

Dari aspek intonasi sebagian besar siswa memperoleh nilai 2. Hanya beberapa saja yang mendapatkan nilai 3. Siswa yang memperoleh nilai 2 pada aspek ini karena mereka tidak mengeluarkan suara yang jelas dan lantang pada saat didepan kelas. Hal ini menyebabkan hanya siswa yang berada didepan saja yang dapat mendengar suara siswa yang sedang berbicara. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai 3 sudah cukup jelas dan lantang pada saat berbicara sehingga seluruh siswa dapat mendengarkan apa yang ia katakan.

Pada aspek mimik atau ekspresi wajah nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 1. Hal ini karena seluruh siswa tidak dapat mengekspresikan raut wajah mereka sesuai dengan yang mereka katakan. Kebanyakan siswa hanya tertawa dan tersipu malu saat diminta untuk menghayati dan memahami dengan benar apa yang mereka katakan.

Dari aspek penyampaian pesan perolehan nilai siswa cukup beragam karena ada beberapa siswa tidak dapat menyampaikan isi pesannya dengan jelas. Namun demikian, ada juga siswa yang dapat menyampaikan pesannya secara jelas dan mudah dimengerti oleh siswa yang lainnya.

Agar memperjelas informasi perolehan nilai rata-rata *pretest* siswa, maka disajikan pada gambar berikut ini:



**Gambar 2.** Nilai Rata-Rata *Pretest*

### Perolehan Data *Posttest*

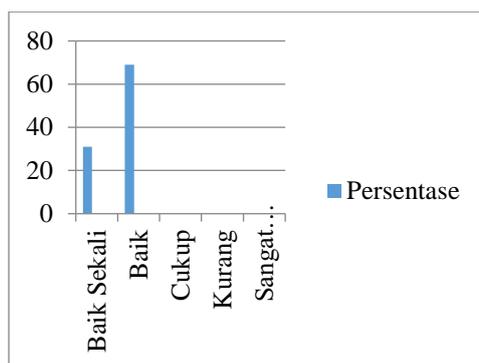
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa kelas V SD Muhammadiyah 5 yang terdiri dari 29 peserta didik, peneliti memperoleh data melalui hasil tes siswa, yang disajikan dalam bentuk tabel. Adapun gambaran keterampilan komunikasi verbal siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas V SD Muhammadiyah 5.

Dari data ini diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata siswa pada aspek *Vocabulary* (perbendaharaan kata) adalah 4. Hal ini disebabkan oleh pemilihan kata pada saat siswa akan mengucapkan kalimat di depan kelas sudah sangat baik dan tepat. Kata-kata yang digunakan siswa sudah mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran *Role Playing*. Dari aspek intonasi nilai rata-rata siswa yaitu 3. Hal ini disebabkan karena masih banyak siswa yang merasa malu dan suara mereka tidak terlalu lantang dan jelas. Namun meskipun begitu, nilai yang diperoleh siswa sudah mengalami peningkatan. Bahkan ada juga beberapa siswa yang mendapatkan nilai sempurna yaitu 4.

Pada aspek mimik atau ekspresi wajah nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 2. Meskipun peningkatan yang terjadi hanya sedikit tetapi siswa sudah mulai bisa berekspresi sesuai dengan kalimat yang mereka katakan. Setelah siswa memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* mereka mulai berani untuk berbicara di depan kelas.

Dari aspek penyampaian pesan nilai yang diperoleh siswa cukup beragam karena tidak seluruh siswa dapat menyampaikan pesannya sesuai dengan tema pembelajaran. Meskipun begitu, seluruh siswa mengalami peningkatan nilai dalam aspek penyampaian pesan.

Agar memperjelas informasi perolehan nilai rata-rata *posttest* siswa, maka disajikan pada gambar berikut ini:



**Gambar 3.** Nilai Rata-Rata *Posttest*

Setelah diperoleh  $t_{hitung}$  5,1  $t_{tabel} = 1,7011$  maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $5,63 > 1,7011$  sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan komunikasi verbal Bahasa Indonesia siswa kelas V SD.

Adapun hal-hal yang akan dibahas merupakan jawaban dari rumusan masalah yang diajukan. Pembelajaran pada pertemuan pertama diawali dengan pemberian *pretest* di kelas. *Pretest* dilakukan dengan alokasi waktu satu kali pertemuan. Pada saat *pretest* ini siswa belum mendapatkan *treatment* (perlakuan) menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Pertemuan selanjutnya, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Pertemuan tersebut dilakukan sebanyak dua kali pertemuan kemudian di pertemuan akhir diberikan *posttest*.

Pada pertemuan awal, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang heterogen dengan jumlah 3 sampai empat orang setiap kelompoknya. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa masih merasa kesulitan dalam mengikuti tahapan pembelajaran dan masih banyak kesulitan dalam mengerjakan LKS bersama teman sekelompoknya. Oleh karena itu, guru perlu memberikan arahan serta bimbingan yang lebih kepada siswa dalam mengerjakan LKS selama proses pembelajaran berlangsung. Sama halnya ketika setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil kerjanya kemudian ditanggapi oleh teman-teman kelompok yang lainnya. Namun, pada pertemuan-pertemuan selanjutnya, siswa sudah terbiasa dan bisa mengikuti tahapan-tahapan pembelajaran dengan baik seperti pada tabel berikut ini:

**Tabel 1**  
Jumlah *Pretest* dan *Posttest*

Data	Jumlah Nilai
<i>Pretest</i>	1443
<i>Posttest</i>	2213,2

Dari **tabel 1** diperoleh informasi bahwa jumlah nilai *pretest* siswa adalah 1443 dan jumlah nilai *posttest* mengalami peningkatan yaitu 2213,2. Dalam penelitian ini penggunaan model pembelajaran *Role Playing* diharapkan dapat mempengaruhi dalam peningkatan komunikasi verbal siswa. Seperti diketahui menurut Burhanuddin (2012) “Kemampuan verbal adalah kemampuan untuk menyusun pikiran dengan jelas dan mampu menggunakan kemampuan ini secara kompeten melalui kata-kata untuk mengungkapkan pikiran-pikiran ini dalam berbicara, membaca dan menulis”. Sedangkan menurut Shoimin (2014) mengatakan bahwa “model *role playing* adalah model yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan

meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain”.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diperoleh informasi bahwa nilai *posttest* siswa lebih baik dibandingkan dengan nilai *pretest* siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap komunikasi verbal Bahasa Indonesia siswa.

#### 4. CONCLUSION

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan analisis data serta pengujian hipotesisnya dapat diketahui bahwa hasil *posttest* keterampilan komunikasi verbal lebih baik dibandingkan dengan hasil *pretest*. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* yaitu 51,1 sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu 76,3. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap keterampilan komunikasi verbal Bahasa Indonesia siswa kelas V SD.

Adapun untuk implikasi dari penelitian sendiri dapat dikemukakan sebagai berikut :

##### 1. Implikasi Teoritis

Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap keterampilan komunikasi verbal siswa. Untuk pelajaran Bahasa Indonesia, terdapat peningkatan keterampilan komunikasi verbal siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

##### 2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru untuk meningkatkan keterampilan komunikasi verbal siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

Terakhir, Berdasarkan tindak lanjut dari penelitian ini, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi peneliti, lebih memperluas wawasan dan memperdalam teknik pengelolaan kelas, terutama dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
2. Bagi sekolah, diharapkan dalam proses pembelajaran menggunakan media-media dan metode-metode pembelajaran yang beragam agar siswa tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran yang cenderung monoton sehingga menjadi lebih menarik, menyenangkan dan lebih mudah dipahami.
3. Sehubungan dengan adanya keterbatasan penulis dalam melakukan penelitian ini, dianjurkan kepada rekan-rekan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan permasalahan yang lebih luas dan sampel yang lebih banyak lagi.

#### 5. REFERENCES

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dharmawan W.D, (2014). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1). Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/issue/view/200>
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Hatibie, A. (2015). Peranan Komunikasi Antarpribadi Guru Wali dan Murid di SMK Tjokroaminoto Kelurahan Ternate Baru. *Journal "Acta Diurna"* 4(1). Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/90337-ID-peranan-komunikasi-antarpribadi-guru-wal.pdf>
- Herlina. (2013). *Pola Pendidikan Agama di Tengah keluarga dalam membentuk perilaku Keagamaan anak di Desa Sengkuang Jaya kab. Seluma*, IAIN Bengkulu.

- Jannah, I. (2016). *Peningkatan Kemampuan Komunikasi Lisan Melalui Teknik Sosiodrama pada Siswa Kelas V SD Negeri 3 Banjarejo Puring Kebumen*. Skripsi pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Yogyakarta. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/78026307.pdf>
- Komalasari, Kokom. (2011). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Marisa, R. (2015). Permasalahan Perkembangan Bahasa dan Komunikasi Anak. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2). Retrieved from <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/694/547>
- Mu'awwanah Uyu. (2012). Kurikulum 2013 Dalam Bahasa Indonesia SD/MI. *Jurnal Handayani*, 6(1). Retrieved from <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/handayani/article/viewFile/4885/7455>
- Mulyana, D. (2012) *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurmala, dkk. (2016). Komunikasi Verbal dan NonVerbal Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar. *e-Proceeding of Management*, 3(1). <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/3461>
- Shoimin. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT.Bumi Aksara
- Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2003. Retrieved from [http://hukum.unsrat.ac.id/uu/uu\\_20\\_03.html](http://hukum.unsrat.ac.id/uu/uu_20_03.html).
- Wardana, dkk. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Gugus II Kecamatan Karangasem. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1). DOI: <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v2i1.1914>
- Yo, R. R. (2016). Penerapan model pembelajaran simulasi untuk meningkatkan keterampilan sosial anak sekolah dasar. *Jpsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(1), 96-108. <http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v2i1.671>