

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN
BERBICARA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS
III MIS NURUL MA'ARUF**

Rani Hanifah¹, Budi Waluyo², Sahidin wahyudi³

^{1,2,3}, Universitas Islam An Nur Lampung, Indonesia

Email: ranihanifah32@gmail.com¹

Keywords:

*role-playing method,
students' speaking ability*

Kata kunci:

**metode bermain peran,
kemampuan berbicara
siswa**

Abstract

One factor contributing to students' low speaking ability in Indonesian language lessons during teaching and learning is that teachers do not use a variety of methods and tend to rely on conventional methods. To address this issue, the author is interested in using role-playing in teaching speaking. The research question is: "Does the role-playing method affect students' speaking ability in Indonesian language lessons for third-grade students at MIS Nurul Ma'ruf?" This study aims to determine whether the role-playing method influences the speaking ability of third-grade students at MIS Nurul Ma'ruf. This research is an experimental study (Quasi-Experimental Design). The research design used is a posttest-only control design. The population was all third grade students at MIS Nurul Ma'ruf. Random sampling was used for sampling. Class IIIA served as the experimental class using role-playing and class IIIB served as the control class using conventional learning. The analysis technique used was the t-test. The prerequisite analysis was tested using the Liliefors method for normality and the F-test for homogeneity. Based on the data analysis conducted using a t-test, the obtained values were 5.1069, while the mean value was 1.67155, meaning that the mean value was > 0. Therefore, the value of 0 was rejected and the value of 1 was accepted. This indicates that the role-playing method has an effect on the speaking ability of third-grade students at MIS Nurul Ma'ruf.

Abstrak

Salah satu faktor rendahnya kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam kegiatan belajar mengajar yaitu guru tidak menggunakan metode yang bervariasi dan cenderung menggunakan metode konvensional. Untuk menyikapi permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran kemampuan berbicara. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: "apakah metode bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas III MIS Nurul Ma'ruf?". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III MIS Nurul Ma'ruf. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen (Quasy Eksperimen Desain). Desain penelitian yang digunakan

adalah posttest only control design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MIS Nurul Ma'ruf. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik random sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IIIA sebagai kelas eksperimen dengan metode bermain peran dan kelas IIIB sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Teknik analisis yang digunakan adalah uji-t. Pengujian prasyarat analisis dilakukan dengan metode Liliefors untuk uji normalitas dan uji F untuk uji homogenitas. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan melalui uji-t diperoleh $t_{hitung} = 5,1069$ sedangkan $t_{tabel} = 1,67155$ yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini menunjukkan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III MIS Nurul Ma'ruf.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang dapat dilakukan melalui pendidikan formal maupun non formal dalam proses transformasi sehingga dapat menghasilkan SDM yang berkualitas. (Warisno 2021) Pendidikan sebagai instrumen yang digunakan untuk membangun dan merevitalisasi kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) agar memperoleh kompetensi sosial dan perkembangan individu yang optimal serta mampu memberikan relasi yang kuat antara individu, masyarakat, dan lingkungan sekitar tempat seseorang hidup. (Murtafiah 2022) Keberhasilan suatu organisasi termasuk lembaga pendidikan sekolah dalam kancah lingkungan yang kompetitif, pastinya tidak terlepas dari bagaimana kemampuan sekolah dalam mencari tahu dan memenuhi kebutuhan serta memberikan pelayanan yang baik terutama dalam proses pembelajaran secara efektif. (Soleh, Abdurrochman, and Fitria 2022)

Bahasa adalah alat untuk melakukan komunikasi dan bekerja sama dengan orang lain serta alat untuk mengidentifikasi diri. Bahasa adalah alat komunikasi antar manusia dapat berbentuk lisan, tulisan atau isyarat. Dengan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain, anak akan mendapatkan banyak sekali kosakata, sekaligus dapat juga mengekspresikan dirinya. (N. D. Dkk 2013) Bahasa memiliki peranan didalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik yang merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Bahasa mencakup cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan individu dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol seperti lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan maupun mimik yang digunakan untuk mengungkapkan sesuatu. Bahasa sebagai fungsi dari komunikasi memungkinkan dua individu atau lebih mengekspresikan berbagai ide, arti, perasaan dan pengalaman. (Tarigan 2015)

Sebagai salah satu solusinya, seorang guru dituntut kemampuannya untuk menggunakan metode pembelajaran secara tepat. Kegiatan belajar mengajar dikelas diperlukan menggunakan metode pembelajaran yang tepat agar tercipta kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan materi tersampaikan secara efektif sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal.(Widiastuti 2021) Salah satu bentuk metode yang dapat diterapkan secara tepat dan melibatkan siswa aktif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD/MI adalah metode bermain peran. Penggunaan metode bermain peran memberikan pengaruh yang tinggi terhadap kemampuan berbicara siswa. Metode bermain peran baik digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Hal ini berguna untuk membiasakan siswa berbicara sehari-hari. (Leni 2014)

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.(Zain 2006)

Penelitian ini menggunakan metode bermain peran sebagai metode pembelajaran keterampilan berbicara. Adapun alasan pemilihan metode bermain peran adalah dengan pertimbangan bahwa metode ini dirasa lebih tepat yaitu lebih efektif dan lebih efisien untuk diterapkan dalam permasalahan berbagai penyebab rendahnya keterampilan berbicara siswa. Metode bermain peran dikatakan efektif karena penerapan metode bermain peran akan lebih menghemat waktu, hal ini disebabkan karena siswa dapat tampil praktik berbicara secara berkelompok. Selain itu, siswa dapat menghilangkan perasaan takut dan malu karena mereka dapat tampil dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Sedangkan dikatakan efisien, dimungkinkan karena proses belajar lebih banyak dilakukan dengan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Permainan adalah hal paling menarik untuk anak-anak usia sekolah dasar.

Bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada strategi bermain peran, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. (Huda 2013)

Metode pembelajaran perlu dipahami guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Kegiatan

pembelajaran dikelas adalah inti penyelenggaraan pendidikan yang ditandai oleh adanya kegiatan pengelolaan kelas, penggunaan media dan sumber belajar, dan penggunaan metode dan strategi pembelajaran. Semua tugas tersebut merupakan tugas dan tanggung jawab guru yang secara optimal dalam pelaksanaannya menuntut kemampuan guru. Guru diharapkan mampu memilih dan menggunakan metode pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disampaikan. (Rusman 2012)

KERANGKA TEORITIK

Berbicara bukanlah sekedar pengucapan kata atau bunyi, tetapi merupakan suatu alat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan atau mengkomunikasikan pikiran, ide, maupun perasaan. Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang dan dipengaruhi oleh keterampilan menyimak. Berbicara dan menyimak adalah kegiatan komunikasi dua arah atau tatap muka yang dilakukan secara langsung. Kemampuan berbicara berkaitan dengan kosa kata yang diperoleh anak dari kegiatan menyimak dan membaca. Kompetensi komunikatif sebagai inti dari pengajaran berbicara juga berhubungan dengan kemampuan sosial dan menginterpretasikan bentuk- bentuk linguistik. Para siswa tentu sudah memiliki pengetahuan sebagai modal dasar dalam bertutur karena siswa berada dalam suatu lingkungan sosial yang menuntutnya untuk paham kode linguistik.

Kecerdasan linguistik merupakan kemampuan untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan, dalam berbagai bentuk yang berbeda untuk mengekspresikan gagasan-gagasannya. Anak dengan kecerdasan linguistik yang tinggi umumnya ditandai dengan kesenangannya pada kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan bahasa, seperti membaca, menulis karangan, membuat puisi, menyusun kata-kata mutiara. (W. G. Dkk 2018)

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seyogianyalah sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap para pendengarnya dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan. (Tarigan 2015)

Menurut Miftahul Huda (Huda 2013) bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada strategi bermain peran, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi.

Strategi bermain peran juga diorganisasi berdasarkan kelompok- kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas skenario dari guru. 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.(Sanjaya 2018)

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian Quasi Eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen pada prinsipnya dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (Causal-effect relationship). Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang paling produktif, karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan sebab akibat.(Sukardi 2012) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.(Sugiyono 2013) Metode ini menggunakan desain penelitian posttest only control design yaitu pengontrolan secara acak dengan tes hanya diakhir perlakuan. Dalam desain penelitian ini objek yang akan diteliti akan diberikan proses pembelajaran. Kelompok kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan pembelajaran bermain peran, sedangkan kelompok kelas kontrol akan diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Selanjutnya diberikan tes akhir setelah kedua objek diberikan perlakuan.

Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas (independent variable) dan variabel terikat (dependentvariable). Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.(Sugiyono 2013)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MIS Nurul Ma'ruf. Jadi populasi adalah semua objek/subjek yang tinggal secara bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi kesimpulan menjadi akhir dari suatu penelitian. Sedangkan Sampel yang diambil dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas III A (30 siswa) sebagai kelas eksperimen yang diterapkan metode bermain peran dan kelas III B (30 siswa) sebagai kelas kontrol yang diterapkan metode diskusi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, uji normalitas yang dilakukan adalah uji Lilliefors. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak, dengan ketentuan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal jika memenuhi kriteria *Lhitung* Uji normalitas data hasil kemampuan berbicara siswa dilakukan terhadap masing-masing kelompok data yaitu kelompok data eksperimen dan kelompok kontrol.

1. Uji Normalitas Kelompok Eksperimen

Dari hasil perhitungan uji normalitas diperoleh *Lhitung* = 0,068 dengan jumlah sampel 30, taraf signifikan $\alpha = 0,05$, diperoleh *Ltabel* = 0,161 dengan demikian (*Lhitung* < 0,161), ini berarti bahwa data kemampuan berbicara siswa kelompok eksperimen berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 9.

2. Uji Normalitas Kelompok Kontrol

Dari hasil perhitungan uji normalitas diperoleh *Lhitung* = 0,07 dengan jumlah sampel 30, taraf signifikan $\alpha = 0,05$, diperoleh *Ltabel* = 0,161 dengan demikian (*Lhitung* < 0,161), ini berarti bahwa data kemampuan berbicara siswa kelompok kontrol berdistribusi normal.

Metode bermain peran memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap kemampuan berbicara dibandingkan metode konvensional. Karena suasana yang lebih menyenangkan siswa terlihat berantusias, senang mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Berbeda dengan metode pembelajaran konvensional siswa terlihat pasif bahkan ada beberapa siswa yang tidak sabar untuk segera istirahat. Kondisi ini disebabkan karena siswa merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran yang hanya disampaikan tanpa peran aktif siswa. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran memberikan pengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III MIS Nurul Ma'ruf.

B. Pembahasan

1. Pembelajaran dengan Metode Bermain Peran

Pada penelitian ini penulis mengambil dua kelas yaitu kelas III A (kelas eksperimen) dan III B (kelas kontrol) dengan jumlah peserta didik 60, untuk kelas eksperimen berjumlah 30 peserta didik dan untuk kelas kontrol berjumlah 30 peserta didik. Kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda, pada kelas eksperimen diterapkan metode bermain peran dan kelas kontrol diterapkan metode konvensional. Pada akhir pembelajaran kedua kelas diberikan posttest untuk melihat pengaruh penggunaan metode yang sudah diterapkan.

Pengaruh metode bermain peran dapat dilihat dari perbedaan kemampuan berbicara siswa pada kelas eksperimen yang memperoleh nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 60 serta nilai rata-rata 76,67. Sedangkan kemampuan berbicara siswa pada kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 56 serta rata-rata 65,6. Adanya kelas kontrol sebagai pembanding memperkuat bahwa pembelajaran kemampuan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran lebih efektif.

Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh bahwa sampel berdistribusi normal dan memiliki variansi yang sama, untuk itu uji t dapat dilakukan. Hasil pengujian hipotesis diperoleh bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya rata-rata kemampuan berbicara siswa yang menggunakan metode bermain peran lebih tinggi dari rata-rata kemampuan berbicara siswa yang menggunakan metode konvensional. Dari kesimpulan tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran memberikan pengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III A MIS Nurul Ma'ruf dan metode pembelajaran tersebut merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada pembelajaran kemampuan berbicara sehingga siswa memiliki kemampuan berbicara yang baik. Adapun penjelasan mengenai proses pembelajaran pada kelas eksperimen sebagai berikut: Proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen yaitu menerapkan metode bermain peran. Dimana dalam proses pembelajaran siswa belajar untuk dapat berbicara dihadapan teman-temannya yang lain. Metode pembelajaran ini mendorong siswa agar memiliki kemampuan berbicara yang baik dan tidak lagi merasa takut atau malu ketika diminta untuk berbicara didepan kelas.

Pembelajaran bermain peran dimulai dengan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai selanjutnya menyampaikan materi, kemudian dalam proses pembelajaran siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dengan setiap kelompok terdiri dari 2 orang/teman sebangku masing-masing. Pertemuan pertama dikelas eksperimen dengan menerapkan metode bermain peran seluruh siswa tidak terlihat antusias. Hal ini disebabkan siswa pada kelas eksperimen yang diterapkan metode bermain peran terlihat masih takut dan malu untuk berbicara dihadapan teman-teman sekelasnya.

Menanggapi hal tersebut maka guru memberikan motivasi kepada siswa untuk berlatih berani berbicara dihadapan banyak orang. Pertemuan kedua siswa masih merasa malu dan ragu karena belum terbiasa untuk berbicara didepan orang banyak. Mereka yang biasanya hanya mendengarkan dan mencatat semua materi yang disampaikan guru. Ketika temannya maju kedepan, ada salah sedikit teman yang lain tertawa dibelakang sehingga rasa percaya diri untuk berani berbicara didepan kelas menjadi kurang. Bahkan ada beberapa siswa yang mengobrol dibelakang tidak memperhatikan. Ini menunjukkan masih kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan

pembelajaran dikelas.

Pertemuan ketiga sudah mulai ada peningkatan, siswa sudah mulai berani berbicara didepan kelas walaupun masih ada ragu-ragu karena takut ada kesalahan dalam penyampaian yang nantinya akan ditertawakan teman- temannya. Siswa yang mengobrol dibelakangpun berkurang, mereka mulai tertarik dengan pembelajaran yang menyenangkan. Meskipun suasana kelas ramai dengan tawa para siswa dengan diterapkan metode bermain peran, namun hal tersebut telah menarik perhatian siswa dalam pembelajaran kemampuan berbicara. Pertemuan keempat siswa sudah mulai berani dan percaya diri untuk berbicara didepan kelas memerankan tokoh dalam cerita drama. Kesadaran siswa yang lain pun sudah mulai tumbuh, yang tadinya tidak memperhatikan, pada pertemuan keempat ini perhatian sudah terfokus kedepan memperhatikan temannya yang sedang bermain peran. Mereka pun mulai bisa menghargai temannya dengan tidak tertawa ketika ada kesalahan saat temannya bermain peran. Suasana kelas menjadi aktif dan kegiatan pembelajaran berlangsung menyenangkan, siswa pun tidak merasa bosan dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena mereka diminta langsung untuk memerankan tokoh dalam cerita sehingga melatih keberanian dan kemampuan berbicara siswa.

Berdasarkan proses pembelajaran yang telah dilakukan, secara keseluruhan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan metode bermain peran lebih tinggi dari pada rata-rata peningkatan kemampuan berbicara yang menggunakan metode konvensional. Selain itu, dalam proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran yang diterapkan pada kelas eksperimen menjadikan siswa aktif dan antusias. Siswa juga memiliki kemampuan berbicara yang lebih baik dari sebelumnya, memiliki rasa percaya diri dan tidak lagi merasa malu ketika diminta untuk berbicara didepan kelas dihadapan teman-teman yang lain. Materi lebih mudah disampaikan, siswa lebih mudah memahami karena kegiatan pembelajaran tidak berpusat pada guru, tetapi peran aktif siswa didalamnya sehingga menarik minat siswa dalam pembelajaran.

Sebaliknya dalam pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, siswa kurang aktif. Hal tersebut terjadi karena pada kelas kontrol, siswa cenderung lebih pasif dan bosan. keterlibatan siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi sehingga siswa bosan dan sulit memahami materi yang disampaikan guru.

2. Kemampuan Berbicara Siswa

Kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah diberi pembelajaran menggunakan metode bermain peran dan menggunakan metode pembelajaran konvensional dapat diketahui dari rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, ditemukan adanya perbedaan kemampuan berbicara siswa yang diberi

pembelajaran menggunakan metode bermain peran dan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan adanya perbedaan perlakuan yang diberikan terhadap kedua kelas maka dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa, yang sebelumnya pembelajaran termasuk kategori pasif, setelah mengikuti pembelajaran siswa menjadi aktif yang artinya bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Untuk mengetahui perbandingan kemampuan berbicara kelas eksperimen lebih tinggi atau lebih rendah dari kemampuan berbicara kelas kontrol maka dilakukan uji-t. Hasil uji-t dari data posttest dari kedua kelas diperoleh hasil *thitung* sebesar 5,1069 dengan *ttabel* sebesar 1,67155 yang berarti *thitung* > *ttabel* hipotesis diterima.

Berdasarkan hipotesis menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berbicara siswa terdapat perbedaan secara signifikan sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan dengan kelas eksperimen menggunakan metode bermain peran dan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan uji hipotesis yang telah penulis uraikan pada bab IV, metode bermain peran memberikan pengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III MIS Nurul Ma'ruf. Data tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran hasil kemampuan berbicara siswa lebih besar. Analisis yang telah dilakukan dan telah teruji secara statistik didapat bahwa *thitung* lebih besar dari *ttabel* (5,1069).

REFERENSI

- Dkk, Nurbiana Dhieni. 2013. *Metode Pengembangan Bahasa*. Universita. Tangerang Selatan.
- Dkk, Winda Gunarti. 2018. *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Universita. Jakarta.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Pustaka Pe. Bandung.
- Leni, Maria. 2014. "Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pontianak."
- Murtafiah, Nurul Hidayati. 2022. "Manajemen Pengendalian Kinerja Pendidik Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada Lembaga Pendidikan Islam." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (6): 4614-18.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. PT Raja Gr. Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2018. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana. Jakarta.
- Soleh, Muhamad Badrus, Abdurrochman, and Norma Fitria. 2022. "PELAKSANAAN MANAJEMEN WAKIL KEPALA SEKOLAH BIDANG KESISWAAN DALAM PENINGKATAN PELAYANAN PROSES PEMBELAJARAN." *UNISAN*

- JOURNAL* 01 (01): 710-19.
- Sugiyono. 2013. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukardi. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bumi Aksar. Jakarta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa. Bandung.
- Warisno, Andi. 2021. "Standar Pengelolaan Pendidikan Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Islam." *An Nida* 1 (01): 1-8. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/jp1>.
- Widiastuti, N. 2021. "Metode Pembelajaran Dalam Upaya Internalisasi Nilai-Nilai Keislaman." *Al Fatih*, 1-8.
- Zain, Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cip. Jakarta.