



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI 091273 KARANG BANGUN

ROSBEN SIHOMBING

Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

e-mail: rosbensihombing@uhnp.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima: 15-01-2025

Disetujui: 12-02-2025

Kata Kunci :

Role Playing; Kemampuan Komunikasi; Pembelajaran; Bahasa Indonesia.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 091273 Karang Bangun. Desain Penelitian yang dilaksanakan adalah *Pre-Experiment Diesign* sesuai dengan populasi seluruh siswa kelas IV SD Negeri 091273 Karang Bangun yang terdiri dari 25 siswa. Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 25 orang dengan rancangan penelitian menggunakan desain *One Grop Pretest-Posttest Design*. Pengumpulan data menggunakan Rubrik dan tes yang sebelumnya sudah divalidasi oleh seorang validator dan mencari reliabilitas. Adapun hasil dari analisis deskriptif terdapat rata-rata tes 49,8 pada *pretest* dan 79,6 *posttest* dan rata-rata Kemampuan Komunikasi siswa diawal yaitu 52 dan diakhir yaitu 82. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas menggunakan uji liliefors. Melalui *pretest dan posttest* diperoleh L_{hitung} yaitu 0,184 dari uji liliefors pada taraf nyata 0,05 dengan $N = 25$ maka $L_{tabel} = 0,19$. Dengan demikian $L_{hitung} < L_{tabel}$ $0,184 < 0,19$ maka dapat disimpulkan berdistribusi normal dan pada *posttest* L_{hitung} yaitu 0,154 dengan uji liliefors pada taraf nyata 0,05 dan $L_{tabel} = 0,19$ Berdasarkan deskripsi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan komunikasi siswa.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 15-01-2025

Accepted : 12-02-2025

Keywords:

Role Playing; Communication Skill; Learning; Indonesian Language.

ABSTRACT

The purpose of this research is to determine the influence of the role playing learning model on students' communication skills in learning Indonesian for class IV at SD Negeri 091273 Karang Bangun. The research design carried out was a pre-experiment design according to the population of all class IV students at SD Negeri 091273 Karang Bangun, consisting of 25 students. The sample for this research was 25 class IV students with a research design using a One Group Pretest-Posttest Design. Data collection uses rubrics



and tests that have previously been validated by a validator and look for reliability. As for the results of the descriptive analysis, there was an average test of 49.8 in the pretest and 79.6 in the posttest and the average student communication ability at the beginning was 52 and at the end was 82. Data analysis was carried out through a normality test using the Liliefors test. Through the pretest and posttest, Lcount was obtained, namely 0.184 from the Liliefors test at a real level of 0.05 with $N = 25$, so $L_{table} = 0.19$. Thus, $L_{count} < L_{table}$ $0.184 < 0.19$, it can be concluded that it is normally distributed and in the posttest Lcount is 0.154 with the Liliefors test at a real level of 0.05 and $L_{table} = 0.19$. Based on the description above, it can be concluded that there is a positive influence on the role playing model on students' communication skills.

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai bagian dari pembangunan ahlak dan moral telah lahir ribuan tahun silam. Menurut Siregar (2018), Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau kemajuan yang lebih baik. Secara etimologi atau asal usul kata, kata Pendidikan dalam Bahasa Inggris disebut *education* yang berasal dari bahasa Latin yaitu *educatum* yang tersusun atas dua kata yaitu *E* dan *Duco*. Kata *E* berarti sebuah perkembangan dari dalam keluar atau dari sedikit menjadi banyak, sementara *Duco* berarti perkembangan atau sedang berkembang. Hal ini secara etimologi, pengertian Pendidikan adalah menjadi berkembang atau bergerak dari dalam keluar, atau dengan kalimat lain, pendidikan berarti proses mengembangkan kemampuan diri sendiri (*inner abilities*) dan kekuatan individu. Kata *education* sering juga dihubungkan dengan *educare* (Latin) yang berarti dorongan (*propulsion*) dari dalam keluar. Artinya, untuk memberikan pendidikan melalui perubahan yang diusahakan melalui latihan ataupun praktik. Oleh karena itu, definisi pendidikan mengarahkan untuk suatu perubahan terhadap seseorang untuk menjadi lebih baik. Secara etimologi, pendidikan berasal dari kata "*paedagogie*" dari Bahasa Yunani, terdiri dari kata "*paes*" artinya anak dan "*agogos*" artinya membimbing. Jadi *pedagogie* artinya bimbingan yang diberikan kepada anak. Dalam Bahasa Romawi pendidikan berasal dari kata "*educate*" yang berarti mengeluarkan sesuatu yang berada dari dalam. Sedangkan dalam bahasa Inggris pendidikan diistilahkan dengan kata "*to educate*" yang berarti memperbaiki moral dan melatih intelektual (Hidayat dan Abdillah, 2019). Kemudian dilanjutkan dengan pendapat (Syukur dan Rapiqoh, 2022) adalah suatu usaha yang sadar dan sistematis dalam mengembangkan potensi siswa. Pendidikan adalah juga suatu usaha masyarakat dan bangsa dalam mempersiapkan generasi mudanya bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik dimasa depan. Hakikat Pendidikan adalah suatu proses kegiatan pendidikan yang berlangsung yaitu kegiatan mobilitas segenap komponen pendidikan oleh pendidik terarah kepada pencapaian tujuan pendidikan. Kualitas proses pendidikan menuju pada dua segi, yaitu kualitas komponen dan kualitas pengelolaannya, pengelolaan proses pendidikan meliputi ruang lingkup makro, mikro (Siregar, 2018). Adapun tujuan utama proses pendidikan yaitu melalui proses belajar dan pengalaman belajar yang optimal. Hal ini menyebabkan bahwa proses pendidikan merupakan bagian dari proses kehidupan yang melibatkan banyak hal.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya menuntun anak sejak lahir untuk mencapai kedewasaan jasmani dan rohani, dalam interaksi alam dan sekitarnya. Pendidikan merupakan proses melakukan bimbingan, pembinaan, atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaan dengan tujuan agar anak cukup mampu untuk melaksanakan tugas hidupnya sendiri secara mandiri tidak terlalu bergantung terhadap bantuan orang lain. Untuk itu, pendidikan harus berkualitas terutama dalam hal pembelajaran.



Dalam kegiatan pembelajaran siswa harus mengalami proses pembelajaran secara efektif dan bermakna. Perwujudan pembelajaran yang bermakna salah satunya dilihat dari perubahan tingkah laku siswa dalam kegiatan pembelajaran baik berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pembelajaran harus sesuai dengan tujuan dan sasaran pendidikan. Pendidikan dapat diperoleh melalui lembaga Formal dan Nonformal, yang mana pendidikan formal mulai dari jenjang TK, SD, SMP, SMA, sampai Perguruan Tinggi, sementara pendidikan Nonformal dapat diperoleh dari lingkungan keluarga dan masyarakat. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran peran guru sangat diperlukan demi berjalannya pendidikan sesuai dengan tujuan dan sasaran pendidikan, seperti menciptakan suasana belajar yang nyaman dan tetap kondusif. Melalui pengelolaan kelas yang baik, guru dapat menggunakan berbagai model-model pembelajaran secara kreatif dan inovatif demi berjalannya suatu proses pembelajaran. Termasuk model pembelajaran *role playing* yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Menurut Handayani, dkk (2021) Kemampuan komunikasi merupakan suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antar individu dengan individu lainnya yang saling mengirim pesan dan menerima pesan. Komunikasi dapat dikatakan efektif apabila komunikasi tersebut dapat memenuhi indikator ketercapaian dalam kemampuan berkomunikasi. Adapun indikator ketercapaian yang dimaksud diantaranya adalah: 1) Pemahaman; 2) Kesenangan; 3) Pengaruh pada sikap; 4) Hubungan yang baik.

Dalam kenyataannya berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti saat melaksanakan observasi di SD Negeri 091273 Karang Bangun, menunjukkan bahwa masih rendahnya tingkat kemampuan berkomunikasi siswa kelas IV. Hal ini disebabkan karena kurangnya penggunaan model-model pembelajaran yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tidak adanya ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Selain itu penyampaian materi yang dilakukan oleh guru kurang menarik dan proses pembelajarannya monoton, adapun hal lain yang menjadi masalah yaitu kurangnya penggunaan infocus dalam proses pembelajaran walau sudah disediakan, siswa kurang mampu menyampaikan ide gagasannya agar siswa terlatih berkomunikasi, hanya terfokus pada teori saja daripada praktik. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang terlatih untuk mengasah alat ucapnya dalam mengungkapkan pendapatnya. Ahmadi (2004) menyebutkan faktor komunikasi yaitu siswa, guru dan lingkungan dalam (Handayani, dkk: 2012). Faktor tersebut dapat membuat proses komunikasi menjadi tidak efektif, sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap nilai ulangan harian Bahasa Indonesia yang diperoleh oleh siswa. Berikut ini adalah data nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 091273 Karang Bangun.

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 091273 Karang Bangun

KKM	Nilai	Banyak Siswa	Persentase	Ketuntasan
70	Yang berada di atas KKM	8	32%	Tuntas
	Yang berada di bawah KKM	17	68%	Tidak Tuntas
Jumlah		25	100%	

Berdasarkan pada data tabel di atas dijelaskan hanya ada 32% (8 siswa) yang mencapai KKM dan sebanyak 68% (17 siswa) tidak mencapai KKM. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan masih banyak siswa yang nilainya tidak mencapai KKM. Hal ini dapat juga terjadi karena kurangnya kemampuan komunikasi yang dimiliki siswa sehingga nilai ulangan harian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diperoleh lebih banyak yang tidak tuntas. Oleh karena itu, kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia sangat penting untuk dilakukan oleh siswa terutama kepada gurunya karena komunikasi merupakan suatu hubungan timbal balik antar individu yang saling mengirim dan menerima pesan. Misalnya pada saat guru menyampaikan materi sebisa mungkin siswa memberikan timbal balik mengenai materi yang telah disampaikan, sehingga melatih siswa berkomunikasi dengan gurunya. Permasalahan yang dijelaskan sebelumnya perlu diatasi dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan berkomunikasi siswa melalui model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran bermain



peran yang membimbing peserta didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran seperti yang didapat melalui kehidupan nyata dengan tujuan untuk melatih kecakapan melalui bermain peran dalam (Deliyana, dkk: 2019). Menurut Wina metode *role playing* adalah metode kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata dalam (Lia Ismiasih: 2016). Menurut Sudjana teknik bermain peran adalah teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata dalam (Lia Ismiasih: 2016). Artinya siswa memainkan peran sesuai dengan kejadian-kejadian nyata yang pernah terjadi masa sekarang atau masa lampau. Adapun tujuan *role playing* menurut Sudjana (2005) adalah untuk mengenalkan peran-peran dalam dunia nyata kepada peserta didik dalam (Lia Ismiasih: 2016). Menurut Mulyasa (2004) model pembelajaran *role playing* adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat dalam (Sukreni, dkk :2014). Mereka memperoleh cara baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah. Model pembelajaran *role playing* ini sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi bermain peran karena dalam model pembelajaran *role playing* ini siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran dan langsung mempraktikkannya sehingga siswa dapat mengasah alat ucapnyanya dalam (Deliyana, dkk: 2019). Selain itu, model pembelajaran tersebut dapat membangkitkan gairah dan mengurangi kegugupan siswa dalam berkomunikasi, karena dilaksanakan bersama-sama dengan teman satu kelompok. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa-siswi 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. Adapun keunggulan dari model *role playing* berbantuan teks dialog yaitu melatih rasa percaya diri siswa terutama ketika berhadapan dengan banyak orang, melatih daya ingat siswa serta dapat memahami, menghayati dan meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran, melatih kompetensi keterampilan berbicara siswa dan dapat mengekspresikan teks dialog tersebut dan melibatkan siswa aktif secara menyeluruh dari sisi afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan) dalam (Widyari, dkk : 2018).

Hal ini diperkuat oleh peneliti terdahulu oleh Ernani dan Syarifuddin (2016) dengan judul "Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang", nilai tes hasil keterampilan berbicara siswa sesudah menggunakan model *role playing* pada *post-test* lebih baik atau meningkat jika dibandingkan dengan hasil keterampilan berbicara siswa sebelum menggunakan metode *role playing* pada *pre-test* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Sukreni, dkk (2014) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Penilaian Kinerja Terhadap Keterampilan Berbicara pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD", Berdasarkan hasil hipotesis dan pembahasan hasil penelitian yang diperoleh bahwa pembelajaran yang menggunakan model *role playing* berbasis penilaian kinerja memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan melalui keterampilan berbicara pada pelajaran Bahasa Indonesia antara siswa yang mengikuti pembelajaran *role playing* berbasis penilaian kinerja dengan pembelajaran yang konvensional. Menurut Widyari, dkk (2018) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Teks Dialog Terhadap Kompetensi Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Indonesia", berdasarkan hasil analisis yang diperoleh pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan teks dialog dengan pembelajaran konvensional dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yang dibelajarkan dengan model *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan terhadap keterampilan berbicara dalam Bahasa Indonesia. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 091273 Karang Bangun".



METODE

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian eksperimen dengan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017), bahwa penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian yang dilaksanakan adalah metode *Pre-Experiment Design* sesuai dengan keterbatasan jumlah sampel yang akan diteliti. Rancangan penelitian ini menggunakan desain *One group Pretest-Posttest Design* yaitu eksperimen yang dilakukan dengan cara memberi tes sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan siswa berkomunikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari 25 orang siswa. Dalam penelitian ini dibagi atas tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) yang berupa objek pilihan ganda. Tes akan diberikan berupa tes objektif dengan 20 soal dan masing-masing soal mendapatkan skor 1 jika benar dan salah tidak diberi skor atau 0. Soal yang akan diberikan pada kelas eksperimen dan kelas control adalah sama. berikut ini rumus perhitungannya.

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

Analisis data adalah proses analisa data yang dimulai dengan seluruh data tersedia dari berbagai sumber yaitu wawancara, pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto dan sebagainya. Menurut Sugiyono (2013) Teknik analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data dalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Reliabilitas hasil penilaian validitas model dan validitas perangkat pembelajaran dihitung menggunakan rumus *percentage of agreement* yang disajikan di bawah ini.

$$R = \left[1 - \frac{A-B}{A+B} \right] \times 100 \quad (\text{Borich, 1994})$$

Untuk menguji normalitas data digunakan rumus Lilefors. Sudjana (2009: 466) mengemukakan beberapa Langkah uji Lilefors, sebagai berikut:

Mencari skor baku dengan rumus:

$$Z_i = \frac{x_i - x}{s}$$

Uji homogenitas digunakan untuk menguji sebuah penelitian. Sampel yang akan dipakai memiliki variansi yang homogen atau tidak memiliki homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan teknik *uji-F* pada *Windows SPSS 21*.

Besarnya pengaruh model pembelajaran *Role Playing* dengan menganalisis hasil tes sebelum dan setelah perlakuan dihitung dengan menggunakan persamaan *n-gain* yang disajikan di bawah ini.

$$n_{gain} = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}} \quad (\text{Hake, 1998})$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV SD Negeri 091273 Karang Bangun. Secara umum kondisi fisik SD Negeri 091273 Karang Bangun sudah baik karena semua ruangan sudah memenuhi standar bangunan yang baik, diantaranya mempunyai penerangan yang cukup, ventilasi udara baik, mempunyai meja dan kursi yang mencukupi, terdapat beberapa media pembelajaran di dalam lemari kelas, terdapat papan tulis hitam dan putih, serta peralatan tulis untuk mendukung proses pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 091273 Karang Bangun yang terdiri dari 25 siswa. Siswa tersebut terdiri dari laki-laki dan perempuan, yang mana jumlah laki-laki sebanyak 14 orang dan perempuan sebanyak 11 orang. Dengan ini, peneliti menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Model ini digunakan untuk melihat sejauh



mana pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 091273 Karang Bangun. Pada penelitian ini hanya difokuskan pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Sebelum digunakan untuk menganalisis data yang diperlukan, instrumen yang telah dibuat terlebih dahulu divalidasi untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Uji validasi instrumen penelitian dilakukan oleh dua orang ahli yaitu seorang kepala sekolah dan seorang guru pada tanggal 13 Oktober 2023.

Tabel 2. Validator Instrumen Penelitian

Validator	Nama	Instrumen
I	Mutiara Manurung, S.Pd (Kepala Sekolah SD Negeri 091481 Kasindir)	Soal <i>Pretest</i> dan soal <i>Posttest</i>
II	Rimma Sihombing, S.Pd (Guru Kelas IV SD Negeri 094145 Bukit Dua)	Soal <i>Pretest</i> dan soal <i>Posttest</i>

Hasil Penelitian dari dua validator menunjukkan bahwa instrumen tes tersebut layak digunakan dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba. Hasil validasi kedua validator

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Terhadap Instrumen Tes

Nomor Item	Uji Reliabilitas Validator					
	Validasi Isi		Validasi Konstruk		Validasi Bahasa	
	V1	V2	V1	V2	V1	V2
1	4	4	3	4	4	4
2	4	4	4	3	4	4
3	4	4	4	3	4	4
4	4	4	4	3	4	3
5	4	3	4	4	4	4
6	4	3	4	4	4	4
7	4	4	4	4	4	2
8	4	4	4	4	3	3
9	4	4	3	2	3	4
10	4	3	3	4	3	4
11	4	4	4	4	4	3
12	4	4	4	4	4	3
13	4	3	4	3	4	4
14	4	4	4	4	4	4
15	4	4	4	3	4	4
16	4	4	4	4	4	4
17	3	4	4	4	4	4
18	4	4	4	4	4	4
19	4	4	4	4	4	4
20	4	4	4	4	4	3
Rata-Rata	3,95	3,8	3,85	3,65	3,85	3,65

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa validitas isi dari validator I dan II memiliki rata-rata 3,95 dan 3,8 maka interval skor yang telah ditentukan yaitu $3,00 \leq P \leq 4,00$ maka kategori penilaian sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Pada validitas konstruk dari validator I dan II memiliki rata-rata 3,85 dan 3,65 maka interval skor yang telah ditentukan yaitu $3,00 \leq P \leq 4,00$ maka kategori penilaian sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Pada Validasi Bahasa dari validator I dan II memiliki rata-rata 3,85 dan 3,8 maka interval skor yang telah ditentukan yaitu $3,00 \leq P \leq 4,00$ maka kategori penilaian sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.



Setelah dilakukan uji Validitas diatas maka selanjutnya dilakukan uji reliabilitas data. Reliabilitas hasil penilaian validitas model dan validitas perangkat pembelajaran dihitung dengan menggunakan rumus *percentage of agreement* yang merupakan sesuai presentasi kesesuaian nilai antara penilai pertama dan juga dengan penilai kedua terhadap suatu instrument.

Tabel 4. Uji Reliabilitas Data

No	Aspek Komponen	Rata-Rata		A – B	A + B	$[1-(A-B)/(A+B)]$	R
		A	B				
1	Validasi Isi	3,95	3,8	0,15	7,75	0,98	98%
2	Validasi Konstruk	3,85	3,65	0,2	7,5	0,97	97%
3	Validasi Bahasa	3,85	3,65	0,2	7,5	0,97	97%

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dapat disimpulkan bahwa hasil validasi isi memiliki kategori sangat valid dengan *percentage of agreement* antar validator 98%. Hasil validasi konstruk memiliki kategori sangat valid dengan *percentage of agreement* antar validator sebesar 97%. Hasil validasi Bahasa memiliki kategori sangat valid dengan *percentage of agreement* antar validator sebesar 97%.

Pelaksanaan *retest* dilaksanakan pada tanggal 16 Oktober 2023 di kelas IV SD Negeri 091273 Karang Bangun. Peneliti memberikan pengarahan sebelum *pretest* dilakukan dan setelah memberikan arahan peneliti langsung memberikan lembar jawaban sekaligus soal *pretest*. Ketentuan belajar siswa dinilai berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu ≥ 70 . Adapun data hasil belajar pretest dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Data Nilai Pre-test Kelas IV SD Negeri 091273 Karang Bangun

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Ketuntasan
1	Ab	40	Tidak Tuntas
2	Al	75	Tuntas
3	Ar	45	Tidak Tuntas
4	As	50	Tidak Tuntas
5	At	35	Tidak Tuntas
6	Bi	60	Tidak Tuntas
7	Ega	40	Tidak Tuntas
8	Gi	50	Tidak Tuntas
9	Ha	40	Tidak Tuntas
10	Lu	55	Tidak Tuntas
11	Mi	45	Tidak Tuntas
12	Mu	75	Tuntas
13	Gi	40	Tidak Tuntas
14	Muh	55	Tidak Tuntas
15	Na	40	Tidak Tuntas
16	Ro	75	Tuntas
17	Ry	35	Tidak Tuntas
18	Saf	35	Tidak Tuntas



19	Si	35	Tidak Tuntas
20	Sy	65	Tidak Tuntas
21	Vi	50	Tidak Tuntas
22	Aq	35	Tidak Tuntas
23	Ab	80	Tuntas
24	Ra	30	Tidak Tuntas
25	Ae	60	Tidak Tuntas

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada *pre-test* adalah 80, sedangkan nilai terendah pada *pre-test* adalah 30. Rata-rata pada *pre-test* yaitu 49,8. Siswa yang memperoleh nilai diatas KKM sebesar 16% (4 Siswa), sedangkan siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM 84% (21 Siswa). Pelaksanaan *posttest* dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2023 di kelas IV SD Negeri 091273 Karang Bangun. Peneliti memberikan pengarahan sebelum *posttest* dilakukan dan setelah memberikan arahan peneliti langsung memberikan lembar jawaban sekaligus soal *posttest*. Ketentuan belajar siswa dinilai berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu ≥ 70 . Adapun data hasil belajar *posttest* dapat dilihat pada tabel 4.7

Tabel 6. Data Hasil Posttest Siswa Kelas V SD Negeri 091273 Karang Bangun

No	Nama Siswa	Nilai Posttest	Ketuntasan
1	Ab	80	Tuntas
2	Al	85	Tuntas
3	Ar	80	Tuntas
4	As	85	Tuntas
5	At	75	Tuntas
6	Bi	90	Tuntas
7	Ega	80	Tuntas
8	Gi	85	Tuntas
9	Ha	80	Tuntas
10	Lu	85	Tuntas
11	Mi	80	Tuntas
12	Mu	85	Tuntas
13	Gi	80	Tuntas
14	Muh	85	Tuntas
15	Na	80	Tuntas
16	Ro	85	Tuntas
17	Ry	65	Tidak Tuntas
18	Saf	65	Tidak Tuntas
19	Si	65	Tidak Tuntas
20	Sy	80	Tuntas
21	Vi	85	Tuntas
22	Aq	65	Tidak Tuntas
23	Ab	95	Tuntas
24	Ra	60	Tuntas
25	Ae	90	Tuntas



Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada *posttest* adalah 95, sedangkan nilai terendah pada *posttest* adalah 60. Rata-rata pada *posttest* yaitu 79,6. Siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebesar 80 % (20 siswa), sedangkan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebesar 20 % (5 siswa).

Besarnya pengaruh model pembelajaran *role playing* sebelum dan setelah perlakuan dihitung dengan menggunakan persamaan *n-gain* yang disajikan dibawah ini, dengan rumus, sebagai berikut:

$$n_{gain} = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan:

- n_{gain} = nilai gain ternormalisasi (*normalized gain*)
- S_{post} = nilai *posttest* kemampuan literasi sains
- S_{pre} = nilai *pretest* kemampuan literasi sains
- S_{max} = nilai maksimum kemampuan literasi sains

Salah satu syarat model pembelajaran dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa melalui *pre-test* dan *post-test* adalah jika rata-rata *n-gain* minimal sudah berada pada kategori sedang ($n_{gain} \geq 30$). Berdasarkan tabel 7, terlihat perbedaan perolehan *n-gain* menggunakan model pembelajaran *role playing*

Tabel 7. Hasil Nilai *n-gain*

Perhitungan Skor <i>n-gain</i>							
No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Pos - Pre	(Skor max - Skor Pre)	<i>n-gain</i>	Kategori
1	Ab	40	80	40	60	0,67	Sedang
2	Al	75	85	10	25	0,40	Sedang
3	Ar	45	80	35	55	0,64	Sedang
4	As	50	85	35	50	0,70	Tinggi
5	At	35	75	40	65	0,62	Sedang
6	Bi	60	90	30	40	0,75	Tinggi
7	Ega	40	80	40	60	0,67	Sedang
8	Gi	50	85	35	50	0,70	Tinggi
9	Ha	40	80	40	60	0,67	Sedang
10	Lu	55	85	30	45	0,67	Sedang
11	Mi	45	80	35	55	0,64	Sedang
12	Mu	75	85	10	25	0,40	Sedang
13	Gi	40	80	40	60	0,67	Sedang
14	Muh	55	85	30	45	0,67	Sedang
15	Na	40	80	40	60	0,67	Sedang
16	Ro	75	85	10	25	0,40	Sedang
17	Ry	35	65	30	65	0,46	Sedang
18	Saf	35	65	30	65	0,46	Sedang
19	Si	35	65	30	65	0,46	Sedang
20	Sy	65	80	15	35	0,43	Sedang
21	Vi	50	85	35	50	0,70	Tinggi
22	Aq	35	65	30	65	0,46	Sedang
23	Ab	80	95	15	20	0,75	Tinggi



24	Ra	30	60	30	70	0,43	Sedang
25	Ae	60	90	30	40	0,75	Tinggi
Rata-Rata		49,8	79,6	29,8	50,2	0,59	

Perhitungan gainternormalisasi pada rata-rata skor pretest dan posttest diperoleh nilai n-gain 0,6155. Hal ini menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa berada pada sedang yaitu $0,3 \leq n\text{-gain} \leq 0,7$ dengan kategori sedang. Melalui rata-rata pretest-posttest kelas IV selanjutnya peneliti mengklasifikasikan hasil belajar siswa menggunakan gain ternormalisasi dan melihat persentasenya. Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar kelas IV SD Negeri 091273 Karang Bangun terlihat bahwa tidak ada siswa yang memiliki gain ternormalisasi kategori rendah, 19 orang siswa memiliki gain ternormalisasi kategori sedang dengan persentase 76%, dan 6 orang siswa yang memiliki gain ternormalisasi kategori tinggi dengan persentasi 24%.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bagian pertama, maka pada bagian ini akan diuraikan pembahasan penelitian yang meliputi pembahasan hasil. Adapun hasil pretest, nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 49,8 dengan kategori yaitu rendah dengan persentase 84 % dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang berada dibawah KKM. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan komunikasi siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *role playing* tergolong sangat rendah. Selanjutnya nilai rata-rata hasil posttest adalah 79,6 dengan kategori tinggi yaitu dengan persentase 80 % dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang berada diatas KKM. Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan hasil belajar meteri bahasa Indonesia tentang keterampilan dalam melakukan wawancara serta menanggapi suatu percakapan dan diskusi dengan aktif yang kemudian diperoleh perbedaan skor melalui rubrik penilaian kemampuan komunikasi awal, kemampuan komunikasi akhir, *pre-test* dan *post-test*. Jadi, kemampuan komunikasi siswa setelah diterapkan model pembelajaran Role Playing mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan model pembelajaran *role playing*. Adapun butir soal yang diberikan saat *pre-test* dan *post-test* yaitu sebanyak 20 soal pilihan berganda. Dari hasil perhitungan koefisien *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus liliefors diperoleh signifikan pretest adalah 0,1847 dan signifikan posttest adalah 0,1543. Maka diperoleh kesimpulan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Dari perhitungan koefisien *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus n-gain diperoleh gain ternormalisasi kategori rendah dengan persentase 4% 1 orang, 16 orang siswa memiliki gain ternormalisasi kategori sedang dengan persentase 64%, dan 8 orang siswa yang memiliki gain ternormalisasi kategori tinggi dengan persentasi 8%, maka disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD negeri 091273 Karang Bangun.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan di kelas IV maka diperoleh hasil sebagai berikut: Model *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 091273 Karang Bangun. Komunikasi merupakan aktivitas penyampaian pendapat dari seseorang untuk orang lain agar bisa memberikan informasi secara benar dan tepat, sedangkan kemampuan komunikasi merupakan suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antar individu dengan individu yang lainnya yang saling mengirim pesan dan menerima pesan. Dalam aktivitas pembelajaran, komunikasi antar pribadi adalah hal yang wajib, supaya terbentuk ikatan yang harmonis antara guru dan peserta didik. Keberhasilan dalam berkomunikasi ini sangat bergantung kepada kedua belah pihak. Namun dikarenakan guru yang memiliki kendali lebih didalam kelas, maka guru bertanggung jawab atas terjadinya komunikasi yang sehat dan efektif di dalam kelas. Keberhasilan guru dalam menciptakan komunikasi yang sehat dan efektif dipengaruhi oleh keterampilan dalam melakukan komunikasi. Dalam aktivitas pembelajaran, komunikasi bisa dikatakan berhasil apabila materi dapat diterima dan dimengerti serta menimbulkan feedback yang baik bagi peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari nilai pre-test siswa bahwasanya kemampuan komunikasinya rendah sehingga berakibat pada nilai muatan pelajaran Bahasa Indonesia dibawah KKM. Namun, setelah diberikan perlakuan melalui penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) melalui teks dialog kemampuan komunikasi siswa sudah meningkat yang dapat dilihat dari nilai *post-test*. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widyari, dkk (2018) yang berjudul pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan teks dialog terhadap kompetensi keterampilan berbicara dalam bahasa indonesia pada siswa kelas IV SD Gugus Budi Utomo, bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada keterampilan berbicara siswa yang diajar menggunakan model *Role playing*. Hanya saja yang membedakan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Widyari, dkk (2018) yaitu menggunakan rancangan quasi experimental design, yaitu "*non-equivalent post-test only control group design*" yang mana melibatkan dua kelompok kelas yaitu kelompok kelas eksperimen dengan kelas kontrol sedangkan rancangan penelitian yang dibuat oleh peneliti yaitu dengan



rancangan penelitian dengan desain *one group Pre-test-Post-test*. Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan teori yang dikemukakan oleh Huda yang mendefinisikan model pembelajaran *role playing* (*bermain peran*) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial dan model ini membantu siswa dalam menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka. Selain itu, Shoimin juga berpendapat bahwa model ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa-siswi untuk praktek menempatkan diri mereka dalam peran ataupun situasi tertentu. Selain itu model *Role playing* juga menguntungkan bagi guru berupa cara bagaimana memberikan feedback pada aktivitas pembelajaran supaya peserta didik merasa nyaman. Dari data diatas dapat diperoleh kesimpulan bahwasanya penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan komunikasi siswa kelas IV SD Negeri 091273 Karang Bangun dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga mempengaruhi kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan hasil belajarnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa seiring dengan peningkatan proses pembelajaran siswa di kelas IV SD Negeri 091273 Karang Bangun. Hal ini dapat dilihat dari segi proses mengajar guru dan proses belajar siswa dimana pada *pretest* berada pada kategori rendah sedangkan pada *posttest* telah mencapai standar sesuai dengan indikator keberhasilan dengan kategori baik dan dari segi hasil belajar secara klasikal siswa sudah mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sesuai dengan indikator keberhasilan dengan kategori baik. Dengan demikian, terdapat pengaruh penerapan Model Pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan kemampuan komunikasi pada siswa kelas IV SD Negeri 091273 Karang Bangun. Kepada Kepala sekolah sebagai pemegang kebijakan pendidikan disekolah, kiranya memberikan dorongan serta fasilitas kepada guru untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang inovatif dan variatif dalam mengembangkan mutu pendidikan di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada pimpinan, guru, dan pegawai SD Negeri 091273 Karang Bangun Kabupaten Simalungun yang telah membantu melakukan penelitian dan atas segala kontribusi baik secara materil dan moril. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan pendidikan masa kini.

REFERENSI

- Abdillah & Hidayat, 2019. *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Ariani, Masruro, Saragih, Hasibuan, Simamora & Toni, 2022. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persaada Bandung.
- Aufirandra, Adelya & Ulfah, 2017. *Komunikasi Mempengaruhi Tingkah Laku Individu*. Jurnal Penelitian Guru Indonesia- JPGI Vol 2 No 2.
- Deliyana Sri & Fitriani Hamsanah, 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Sukasari II Kabupaten Tangerang*. Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra. Vol.8 No.1.
- Elbadiansyah & Masyni, 2021. *Belajar dan Pembelajaran (Konsep, Teori dan Praktek)*. Gedung A P3M STIMIK Widya Cipta Dharma Samarinda Jl. M. Yamin, No. 25 Samarinda 75123.
- Handayani, Masfuah & Kironoratri, 2021. *Analisis Kemampuan Komunikasi Siswa dalam Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 5 Tahun 2021 Halm 2240 – 2246.
- Handayani, Masfuah, & Kironoratri, 2021. *Analisis Kemampuan Komunikasi dalam Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 5 Tahun 2021 Halm 2240 – 2246.



- Huda, Miftahul, 2014. *Model-Model Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismiasih, 2016. *Efektivitas Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI Muhammadiyah Pakem Slemen*. Universitas; Yogyakarta.
- Istaran, 2019. *50 Model Pembelajaran Inovatif*. Media Persada.
- Masturi, 2010. *Membangun Relasi Sosial Melalui Komunikasi Empatik (Perspektif Psikologi Komunikasi)*. Jurnal Dakwah dan Komunikasi.
- Ni Nyoman Sukreni, Ni Nyoman Ganing & Made Putra, 2014. *Pengaruh Mofel Pembelajaran Role Playing Berbasis Penilaian Kinerja Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol: 2 No. 1.
- Rusman, 2017. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta. PT RajaGrafindo Persada.
- Shoimin, Aris. 2022. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar Nurlina, 2018. *Pengantar Pendidikan Bekal Mahasiswa Unggul dan Berdaya Saing*. ISBN :978-979-1155-76-2. Pematangsiantar Universitas HKBP Nommensen.
- Subagiyo, Heru. 2013. *Role Play*. Direktur Pembinaan SMK.
- Suryadi, 2004. *Modul 2 Mengembangkan Kemampuan Berkomunikasi. Kode A1. 02 KWU*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Widyari, Ganing & Asri, 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Teks Dialog Terhadap Kompetensi Keterampilan Berbicara Dalam Bahasa Indonesia*. Journal for Lesson and Learning Studies, Vol. 1 No. 1.