

**PENGARUH TEKNIK BERMAIN PERAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA
DI SANGGAR BIMBINGAN KEPONG MALAYSIA**

ARTIKEL

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

MAGHFIROH RAHMADANI
2102090209



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAB SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Artikel Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 23 April 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

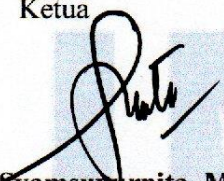
Nama Lengkap : Maghfiroh Rahmadani
NPM : 2102090209
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Teknik Bermain Peran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia

Dengan diterimanya Artikel ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

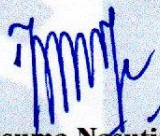
Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

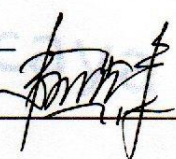
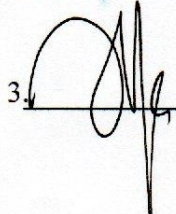

Dra. Hj. Syamsuarnita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI :

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
2. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.
3. Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

1. 
2. 
3. 

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL

Artikel yang diajukan oleh Mahasiswa/i di bawah ini :

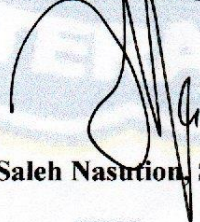
Nama : Maghfiroh Rahmadani
NPM : 2102090209
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Artikel : Pengaruh Teknik Bermain Peran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia

Sudah layak disidangkan

Medan, April 2025

Disetujui Oleh :

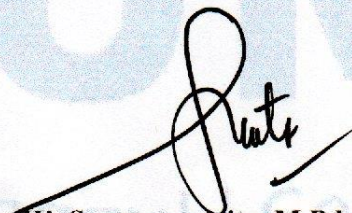
Pembimbing



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Diketahui Oleh :

Dekan



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Prodi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JL. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website: <https://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PENULISAN ARTIKEL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Maghfiroh Rahmadani
NPM : 2102090209
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Artikel : Pengaruh Teknik Bermain Peran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Artikel	Paraf
13 Feb 2025	Olah data Penelitian	
17 Feb 2025	Perbaiki abstrak	
22 Feb 2025	Perbaiki Penulisan	
14 Mar 2025	Langkapi Pembahasan	
18 Mar 2025	Perbaiki hasil dan Pembahasan	
17 APR 2025	ACC sidang	

Diketahui oleh :
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2025
Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN ARTIKEL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Maghfiroh Rahmadani
N.P.M : 2102090209
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Teknik Bermain Peran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Teknik Bermain Peran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia” Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, April 2025
Hormat saya
Yang membuat pernyataan



MAGHFIROH RAHMADANI
NPM. 2102090209

KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, atas kesempatan dan kesehatan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel sebagai salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Shalawat berangk:aikan salam juga penulis hanturkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah mengangkat derajat umatnya dari zaman kebodohan ke zaman yang penuh ilmu pengetahuan.

Adapun artikel yang penulis susun berdasarkan observasi yang telah dilakukan di lapangan mengangkat judul "**Pengaruh Teknik Bermain Peran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia**".

Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak akan terwujud tanpa ridho dari Allah SWT dan juga tanpa bantuan, arahan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar• besarnya kepadakedua orang tua. Kepada abak tercinta **Samsir** dan ibunda tercinta **Sarianti** saya banyak mengucapkan jutaan terima kasih yang tulus dan mendalam kepada kedua orang tua saya atas segala hal yang telah diberikan selama proses penulisan artikel ini. Setiap harinya doa dari kedua orang tua saya menjadi energi yang memberikan kekuatan dan semangat saat saya merasa lelah maupun ragu. Saya juga mengucapkan

jutaan terima kasih kepada kedua orang tua saya atas cinta, ketabahan, dan kasih sayang yang selalu diberikan kepada saya.

Saya menyadari bahwa proses penulisan skripsi ini bukanlah perjalanan yang mudah, tetapi dengan bantuan kedua orang tua saya tercinta, saya menjadi lebih mudah untuk mengatasi setiap tantangan yang ada selama proses penulisan artikel ini hingga selesai.

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

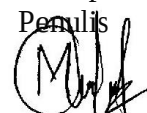
1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M. Pd** Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Ibu **Dr. Dewi Kusuma Nasution, S.S., M.Hum** wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum** wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku dosen pembimbing saya dan sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

7. Bapak dan Ibu **Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar** yang telah memberikan ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
8. Ibu **Salimah** dan Bapak **Akil** selaku pengurus Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian di sanggar tersebut
9. Terima kasih kepada **Bapak/Ibu guru Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia** yang telah membantu saya dalam program penelitian ini
10. Untuk kakak saya tercinta terima kasih atas nasihat dan arahan yang diberikan, berkat nasihat dan arahan tersebut saya menjadi lebih sabar dalam setiap berproses
11. Untuk teman-teman saya yang biasa geng nya disebut **BPJS (budget pesan jiwa sosialita)** terima kasih saya ucapkan atas duk:ungan dan support positif nya yang luar biasa
12. Untuk teman-teman seperjuangan saya kelas **PGSD E Pagi** dan teman• teman **KKNI** terima kasih sudah selalu memberi semangat kepada saya dari awal penulisan proposal ini hingga selesai

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyelesaian artikel penelitian ini. Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Medan, 23 April 2025

Penulis



Maghfiroh Rahmadani

2102090209

COVER RUMAH JURNAL

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)

Volume 5, Nomor 1, 2025

p-issn: 2797-2879

e-issn: 2797-2860



00000-0000



Y-PBB

(Yayasan Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia)



DAFTAR ISI JURNAL

1. **Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Kelas VIII SMP Negeri 3 Wundulako** Penulis: Zahirah Zahirah, dkk. Halaman 1-9
2. **Analisis Perspektif Mahasiswa Muslim Gen-Z terhadap Isu Marriage Is Scary** Penulis: Riyan Riswandi, dkk. Halaman 10-25
3. **The Ability to Memorize the Qur'an: How Does the Effectiveness of the Wahdah and Sima'i Methods?** Penulis: Syifa Adilla Zahra, dkk. Halaman 26-40
4. **Prinsip Arsitektur Ergonomi pada Bangunan Sekolah Berasrama: Studi Kasus di Al Azhar Yogyakarta World School** Penulis: Mohammad Nurul Yaqin, dkk. Halaman 41-51
5. **Readiness of Elementary School Teachers in Pajo District to Implement English Language Learning under the National Curriculum** Penulis: Arif Bulan, dkk. Halaman 52-62
6. **Student Learning Outcomes: Innovative Learning with an Experimentation Blended Learning Model** Penulis: Anggraini Pratiwi, dkk. Halaman 63-74
7. **Pengembangan Flip Book Education Berbasis Power Point untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX di MTs Miftahul Ulum** Penulis: Karina Puji Lestari, dkk. Halaman 75-92
8. **Islamic Religious Education Teacher's Experience in Implementing Differentiated Learning** Penulis: Klis Dianti, dkk. Halaman 93-102
9. **Learning Interest: How Does the Effective of the Game-Based Learning and Team Games Tournament Models?** Penulis: Alfina Amalia Azizah, dkk. Halaman 103-117

10. **Pengembangan Media Pembelajaran SUMA (Seri Untuk Membaca Anak) dalam Meningkatkan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun** Penulis: Zahrina Amelia, dkk. Halaman 118-134
11. **Optimalisasi Pembelajaran Akidah melalui Model Sosiodrama dalam Memperkuat Karakter Kejujuran Siswa Kelas VIII SMPN 1 Bandung** Penulis: Bildan Muhammad Sya'ban, dkk. Halaman 135-149
12. **The Role of Ontology in Developing Language Skills** Penulis: Nur Nilam Sari, dkk. Halaman 150-159
13. **Analisis Implementasi Kode Etik Profesi Guru dalam Proses Pengambilan Keputusan di Madrasah Aliyah** Penulis: Nayla Eka Syamsiyah, dkk. Halaman 160-168
14. **Transformasi Perkembangan Kurikulum di Indonesia** Penulis: Eka Paramita, dkk. Halaman 169-184
15. **Blended Project Based Learning Pada PAI: Sebuah Tinjauan Konseptual di Era Digital** Penulis: Muhammad Dwi Novanto, dkk. Halaman 185-195
16. **Penerapan Total Quality Management (TQM) dalam Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi di SMK Informatika Prima Unggul Tangerang Selatan** Penulis: Indra Wahyuni Firli Fangestu, dkk. Halaman 196-205
17. **Implementasi Transformasi Digital di SD Antawirya Islamic Javanese School melalui Kepemimpinan Transformasional** Penulis: Mochamad Nashrullah, dkk. Halaman 206-217
18. **Pengaruh Implementasi Fun Ice Breaking untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa dalam Pembelajaran IPA** Penulis: M. Lutfi Asfat, dkk. Halaman 218-224

19. **Analisis Faktor Penghambat dan Pendukung Penerapan Model CIRC dalam Pembelajaran Literasi Membaca Menulis di Sekolah Dasar** Penulis: Sri Mutiah Ulfa, dkk. Halaman 225-236
20. **Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning dengan Penugasan Video Tutorial pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Statistik** Penulis: Titi Pujiarti, dkk. Halaman 237-244
21. **Pendekatan Keterampilan Proses terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi pada Siswa Sekolah Dasar** Penulis: Hidayat Hidayat, dkk. Halaman 245-254
22. **Tiga Pilar Kinerja Guru dalam Paradigma Peter Senge di Lembaga Pendidikan Katolik** Penulis: Kanisius Komsiah Dadi, dkk. Halaman 255-266
23. **Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sistem Pengapian bagi Siswa Kelas XI SMK Sekolah Indonesia Kota Kinabalu Sabah Malaysia** Penulis: Juliandi Juliandi, dkk. Halaman 267-275
24. **Prinsip Etika Tanggung Jawab dalam Administrasi Kesiswaan di Lembaga Pendidikan Islam** Penulis: Riza Nur Khikmiah, dkk. Halaman 276-289
25. **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja** Penulis: Nurjannah Nurjannah, dkk. Halaman 290-298
26. **Etika Kepemimpinan dalam Administrasi Pendidikan Islam: Kepemimpinan Berintegritas** Penulis: Risalatul Lailiya, dkk. Halaman 299-306
27. **Peningkatan Keterampilan Pra-Vokasional Siswa SMK melalui Project-Based Learning (PjBL): Studi Literatur** Penulis: Hanifah Mutiara Fitri, dkk. Halaman 307-318

28. **Analisis Kemampuan Berpikir Induktif Matematis Siswa pada Mata Pelajaran Barisan Aritmatika** Penulis: Siska Dwi Astiati, dkk. Halaman 319-328
29. **Krisis Moral dan Etika di Kalangan Generasi Muda Indonesia dalam Perspektif Profesi Guru** Penulis: Nasya'a Nadyah Aisyah, dkk. Halaman 329-337
30. **Integrasi Nilai-Nilai Filsafat Etis dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Dasar** Penulis: Farah Labibah, dkk. Halaman 338-347
31. **Pengaruh Gaya Belajar terhadap Kecerdasan Emosional Siswa SD** Penulis: Danang Prastyo, dkk. Halaman 348-353
32. **Pengaruh Media Poster terhadap Penanaman Nilai Moral dan Agama Anak Usia 5-6 Tahun di TK TA II Muslimat NU Guyangan** Penulis: Dian Nitasari, dkk. Halaman 354-365
33. **Konsep Lingkungan dan Media Sosial dalam Pendidikan Islam Perspektif Hasan Langgulung** Penulis: Siti Aisyah, dkk. Halaman 366-376
34. **Persepsi Mitra Kerja terhadap Kualitas Pelayanan PPG Adi Buana Surabaya** Penulis: Rarasaning Satianingsih, dkk. Halaman 377-388
35. **Pengaruh Metode Pembelajaran SQ3R terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Materi Teks Cerita Pendek Kelas XI SMA Budi Mulia Telukjambe** Penulis: Syahrul Fauzi Rahman, dkk. Halaman 389-401
36. **Evaluasi Kinerja Guru Pamong: Kontribusi, Tantangan, dan Peningkatan Strategi dalam Mendukung Pendidikan Abad ke-21** Penulis: Erna Puji Astutik, dkk. Halaman 402-413
37. **Penerapan Metode Kooperatif Tipe Co-op co-op dalam Meningkatkan Hasil Belajar materi Garis dan Sudut Siswa Kelas VII.B/1 SMPN 11 Kota**

Bima Tahun Pelajaran 2024/2025 Penulis: Ika Wirahmad, Dusalan Dusalan

Halaman 414-420

38. **Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa di STIA YPPN Padang** Penulis: Yeni M, Susy Yulianti, Erpidawati Erpidawati, Fidel Efendi, Romi Yilhas Halaman 421-427
39. **Pendekatan STEM dengan Bantuan Tri Hita Karana sebagai Sumber Belajar terhadap Literasi Pesisir dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 5** Penulis: Nuris Hidayat, I Wayan Suastra, Dewa Bagus Sanjaya Halaman 428-438
40. **Kemampuan Menyimak sebagai Pondasi Pengembangan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas Rendah pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia** Penulis: Muhamad Irsad Ubaidillah, Masripah Masripah, Ade Holis Halaman 439-448
41. **Analisis Kesulitan dan Implementasi Etnopedagogi dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar** Penulis: Galih Istiningsih, Dwitya Sobat Ady Dharma Halaman 449-455
42. **Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Berbasis Android untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Kolaborasi** Penulis: Ni Luh Putu Ika Sintya Devi, I Made Ardana, I Wayan Kertih Halaman 456-466
43. **Pengaruh Permainan Balok terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun** Penulis: Vina Yuliani, Taruni Suningsih Halaman 467-475
44. **Pengaruh Teknik Bermain Peran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia** Penulis: Maghfiroh Rahmadani, Ismail Saleh Nasution Halaman 476-484

45. **Bagaimana Eksperimentasi Model Project Based Learning terhadap Minat Belajar?** Penulis: Rika Wulandari Nasution, Uswatun Hasanah, Subandi Subandi, Erfha Nurrahmawati, Umi Hijriyah Halaman 485-493
46. **Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Mataram Tahun Pelajaran 2024/2025** Penulis: Nurhikmah Nurhikmah, Nurul Hikmah, Nourma Pramestie Wulandari, Sri Subarinah Halaman 494-503
47. **Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa melalui Metode Sosiodrama di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia** Penulis: Jessyca Fiolita, Ismail Saleh Nasution Halaman 504-514
48. **Implementasi Tri Hata Kinara dalam Membentuk Karakter Siswa Sadar Lingkungan di Sekolah Dasar (SD) Kabupaten Dompu** Penulis: Jamaah Jamaah, I Wayan Lasmana, Dewa Bagus Sanjaya Halaman 515-520
49. **Penerapan Metode Fun Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Siswa di Sanggar Belajar Kepong Malaysia** Penulis: M. Hablul Fahri, Ismail Saleh Nasution Halaman 521-529

Pengaruh Teknik Bermain Peran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia

Maghfiroh Rahmadani*, Ismail Saleh Nasution

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

*Corresponding Author: maghfirohrahadani38@gmail.com

Dikirim: 06-03-2025; Direvisi: 09-03-2025; Diterima: 11-03-2025

Abstrak: Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat berarti untuk siswa di Indonesia dari tingkatan sekolah bawah sampai perguruan tinggi. Riset ini bertujuan untuk menguji pengaruh metode bermain kedudukan (*role playing*) terhadap keahlian berdialog siswa di Sanggar Tutorial Kepong, Malaysia. Riset kuantitatif ini dilakukan pada siswa kelas 1 di sanggar tersebut selaku ilustrasi jenuh, dengan memakai *pretest* serta *posttest* untuk mengukur keahlian berdialog siswa saat sebelum serta setelah pelaksanaan metode *role playing*. Hasil riset menampilkan terdapatnya kenaikan signifikan pada nilai rata-rata siswa dari *pretest* (68,33) ke *posttest* (81,95). Uji normalitas serta homogenitas menampilkan kalau informasi terdistribusi wajar serta homogen, sehingga membolehkan pemakaian uji Paired Sample T-Test. Hasil uji T menampilkan perbandingan signifikan antara nilai *pretest* serta *posttest* ($\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$), yang mengindikasikan kalau metode *role playing* efisien dalam meningkatkan keahlian berdialog siswa. Dengan demikian, riset ini merumuskan kalau metode *role playing* bisa dijadikan strategi pendidikan yang efisien buat meningkatkan keahlian berdialog siswa.

Kata Kunci: Teknik Bermain; *Role Playing*; Keterampilan Berbicara Siswa

Abstract: Indonesian is one of the subjects that means a lot to students in Indonesia from lower school to tertiary levels. This research aims to test the influence of role-playing method on students' dialogue skills at the Kepong Tutorial Studio, Malaysia. This quantitative research was carried out on grade 1 students in the studio as an illustration of saturation, using *pretest* and *posttest* to measure students' dialogue skills before and after the implementation of the role-playing method. The results of the research showed a significant increase in the average score of students from the *pretest* (68.33) to the *posttest* (81.95). The normality and homogeneity test shows that the information is distributed reasonably and homogeneously, allowing the use of the Paired Sample T-Test. The results of the T test showed a significant comparison between the *pretest* and *posttest* scores ($\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$), which indicated that role-playing method was efficient in improving students' dialogue skills. Thus, this research formulates that role playing method can be used as an efficient educational strategy to improve students' dialogue skills.

Keywords: Playing Techniques; Role Playing; Students' Speaking Skills

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat berarti untuk siswa di Indonesia dari tingkatan sekolah bawah sampai perguruan tinggi. Pelajaran bahasa Indonesia berfokus pada pengembangan 4 keahlian bawah bahasa, ialah membaca, menulis mendengar, serta berdialog (Elviya & Sukartiningsih, 2023). Salah satu tujuan pelajaran merupakan supaya siswa bisa memahami keahlian berbicara secara aktif integratif dengan komponen bahasa yang cocok sehingga mereka bisa

berdialog dengan baik serta benar (Ali, 2020). Komunikasi ialah pertukaran pesan ataupun kabar antara dua ataupun lebih orang supaya lawan bicara bisa memahaminya. (Pradhana & Wibowo, 2020). Dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, komunikasi sangat penting karena membantu menjalin hubungan dengan orang lain. Kemampuan berbicara yang baik juga diperlukan untuk berkomunikasi dengan baik (Dan et al., 2024).

Berdialog merupakan proses menghasilkan serta berbagi arti dengan memakai simbol verbal serta nonverbal dalam bermacam suasana keadaan. Diharapkan bisa berbagi pengetahuan serta data dengan berdialog dengan orang lain. Banyak orang tidak menyadari betapa sulitnya berdialog. Banyak orang yang pandai menulis namun kala dimohon buat menulis secara lisan, mereka kandas. Kebalikannya banyak orang yang bisa berdialog dengan baik, namun mereka tidak bisa menulis gagasan mereka (Sirait, 2022). Hasilnya menunjukkan bahwa siswa di sanggar bimbingan kepong di Malaysia sering menggunakan kosakata yang kurang baik.

Sebab tidak terdapat interaksi antara siswa serta guru dalam keadaan semacam ini, kelas jadi pasif. Siswa cuma mencermati apa yang diajarkan oleh guru walaupun mereka secara aktif membagikan uraian. Padahal, keaktifan siswa dalam pembelajaran juga memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Guru dapat menggunakan pendekatan inovatif untuk mengajar siswa bahasa Indonesia, terutama keterampilan berbicara, dengan menggunakan permainan peran.

Metode *role-playing* merupakan salah satu aspek yang memastikan keberhasilan belajar siswa, namun terdapat banyak aspek lain yang pengaruhi keberhasilan siswa, tercantum kemauan buat berdialog, atensi buat belajar, area fasilitas serta prasarana, pendidik, serta yang lain (Susanti et al., 2023). Teknik bermain peran *role playing* sangat penting. dari keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran karena tata cara bermain kedudukan *role playing* merupakan metode buat mengutarakan modul pelajaran. Tanpa mengimplementasikan sesuatu bila tata cara bermain yang pas digunakan, pelajaran tidak hendak diserap seluruhnya sebab metode bermain kedudukan *role playing* merupakan salah satu aspek yang memastikan seberapa baik siswa belajar yang berarti buat dikenal (Astiti, 2021). Salah satu cara terbaik untuk membantu siswa belajar Bahasa Indonesia adalah dengan mendorong mereka untuk berbicara di kelas. Semakin banyak siswa berbicara, semakin baik mereka belajar, kata Seliger. Akibatnya, guru harus menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan di mana siswa merasa nyaman belajar di kelas. Dalam hal ini, guru harus menyediakan platform di mana siswa dapat berpraktek dan berinteraksi satu sama lain. Agar siswa mendapatkan hasil yang lebih baik, guru harus memberikan perhatian khusus pada penerapan metode pengajaran yang berbeda dalam pengajaran mereka (Bulantika et al., 2020).

Bersumber pada pengamatan dilapangan yang dicoba periset sepanjang 28 hari di sanggar tutorial kepong malaysia, periset menciptakan permasalahan kalau banyak siswa susah memahami keahlian berdialog di dalam bahasa indonesia, namun keahlian yang dipahami itu paling utama baru berbentuk keahlian berdialog dalam kondisi bersemuka (satu lawan satu) ataupun dalam kelompok kecil, itupun dalam suasana keadaan yang tidak formal. Siswa tidak mempunyai motivasi buat berdialog yang ditunjukkan oleh atensi mereka yang rendah pada hal-hal yang berkaitan dengan berdialog secara formal semacam pidato atau berdialog dalam kelas. Ketika guru memberikan informasi, siswa menjadi tidak aktif. Tidak banyak siswa yang bertanya, berpendapat, atau mencatat pendapat guru, menunjukkan sikap kurang aktif. Siswa

mata pelajaran lain, daya serap siswa lebih rendah di Bahasa Indonesia. Siswa sebagian besar tidak sangat tertarik buat menjajaki pelajaran Bahasa Indonesia, serta mereka apalagi tidak ketahui apa yang hendak di informasikan oleh guru. Sebab siswa kurang menguasai modul yang hendak di informasikan perihal ini menimbulkan atmosfer belajar yang tidak efisien serta efektif Dampaknya tujuan pendidik selaku fasilitator susah tercapai, serta tujuan pembelajaran nasional tidak cocok dengan apa yang kita harapkan sepanjang ini.



Teknik bermain sangat penting dalam proses pendidikan karena memainkan peran penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tanpa teknik atau penerapan teknik pembelajaran yang tepat, modul pelajaran tidak hendak berjalan efisien serta efektif. Tanpa metode bermain yang efisien pesan ataupun data dari pelajaran yang diajarkan oleh seseorang guru tidak hendak diserap oleh siswa.

Teknik bermain peran yang dapat mengaktifkan siswa di kelas dan membantu mereka mencapai kompetensi yang diajarkan diperlukan agar proses belajar mengajar efektif dan menyenangkan. Teknik bermain peran ini harus membantu siswa berbicara dan berinteraksi dengan orang lain. Game kedudukan merupakan tata cara pendidikan yang membolehkan siswa berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar. Metode ini memungkinkan siswa untuk berekspressi secara kreatif dan menguasai materi dengan cara yang memungkinkan mereka meluapkan ide-ide mereka tentang materi yang telah mereka pelajari tanpa terbatas pada kosa kata dangkal, tetapi tidak keluar dari topik (Elisabeth & Astitin, 2022). Diharapkan kalau metode bermain kedudukan role playing hendak mendesak siswa buat berpartisipasi dalam dialog serta berhubungan satu sama lain. Ini hendak meningkatkan keahlian berdialog siswa, paling utama dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Adapun Tujuan penelitian di atas mendesak diadakannya riset menimpa pelaksanaan metode bermain kedudukan role playing pada mata pelajaran bahasa Indonesia modul menimpa drama di sanggar tutorial kepong Malaysia. Riset terbuat dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Kedudukan Role Playing Terhadap Keahlian Berdialog Siswa Di Sanggar Tutorial Kepong Malaysia”. Kelayakan metode bermain kedudukan yang dibesarkan buat digunakan selaku metode dalam pendidikan bahasa Indonesia menimpa modul drama di sanggar tutorial kepong Malaysia dibuktikan dalam riset ini.

METODE PENELITIAN

Pendekatan riset yang dicoba merupakan pendekatan kuantitatif. Bagi Berdasarkan Sugiyono (2021, hlm. 23) mengemukakan “pendekatan kuantitatif bisa diartikan selaku tata cara riset yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan buat mempelajari pada populasi ataupun ilustrasi tertentu, Metode pengambilan ilustrasi

pada umumnya dicoba secara random, pengumpulan serta informasi menggunakan instrument riset analisis informasi bertabiat kuantitatif/statistik dengan tujuan buat menguji hipotesis yang sudah diresmikan (Waruwu, 2024).

Tata cara ini digunakan buat mengenali pengaruh pelaksanaan metode bermain kedudukan role playing terhadap keahlian berdialog siswa di sanggar tutorial kepong Malaysia. Riset ini dicoba di Sanggar Tutorial Kepong Malaysia, Pelangi Magna Blok A 1/13, Jalur Prima 3, Metro Prima, 52100 Kuala Lumpur.



Metode sampling yang digunakan di dalam riset ini ialah metode sampling jenuh. Metode sampling jenuh merupakan metode yang memakai segala populasi jadi ilustrasi Hingga ilustrasi di dalam riset ini ialah segala siswa kelas 1 di sanggar tutorial kepong malaysia (Mufidah & Mukhlisin, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset ini dilakukan di Sanggar Tutorial Kepong Malaysia yang berlokasi di Pelangi Magna Blok A 1/13, Jalur Prima 3, Metro Prima, Kuala Lumpur, yang dicoba 2 kali test, Pretest serta Posttest yang terdiri dari 12 siswa. Dalam riset ini, fokus utama merupakan gimana pelaksanaan metode bermain kedudukan (role playing) bisa tingkatan keahlian berdialog siswa.

Table 1. Nilai rata-rata/ Mean, Median, Modus, Standar Deviasi (SD), dan Varians

Statistics		pretest	posttest
N	Valid	12	12
	Missing	0	0
Mean		68.3333	81.9583
Std. Error of Mean		1.13519	1.15702
Median		68.5000	82.0000
Mode		60.00 ^a	75.00
Std. Deviation		5.56125	5.66821
Variance		30.928	32.129
Skewness		-.322	.039
Std. Error of Skewness		.472	.472
Kurtosis		-1.273	-1.431
Std. Error of Kurtosis		.918	.918
Range		15.00	15.00
Minimum		60.00	75.00
Maximum		75.00	90.00
Sum		1640.00	1967.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Tabel 1. di atas menampilkan perbandingan statistik deskriptif hasil pretest serta posttest dalam riset yang mencakup nilai rata-rata (mean), median, modus, standar deviasi, varians, skewness, kurtosis, serta sebagian parameter yang lain Bersumber pada informasi nilai rata-rata pretest merupakan 68,3333, sebaliknya nilai rata-rata posttest bertambah jadi 81,9583, yang menampilkan terdapatnya kenaikan keahlian sehabis intervensi. Median pula hadapi kenaikan dari 68,5 pada pretest jadi 82 pada posttest, menunjukkan kalau sebagian besar nilai dalam distribusi posttest lebih besar dibanding pretest. Modus pada pretest merupakan 60, sedangkan pada posttest bertambah jadi 75. Standar deviasi yang sedikit bertambah dari 5,56125 jadi 5,66821 menampilkan terdapatnya sedikit alterasi dalam hasil posttest dibanding pretest. Varians pula hadapi kenaikan dari 30,928 jadi 32,129, yang berarti penyebaran informasi sehabis perlakuan sedikit lebih besar dibanding lebih dahulu nilai skewness pretest (-0,322) menampilkan distribusi sedikit condong ke kiri, sebaliknya posttest (0,039) lebih mendekati distribusi wajar Kurtosis pretest (-1,273) serta posttest (-1,431) menampilkan kalau distribusi informasi lebih mendekati wujud platikurtik,

Secara totalitas tabel ini menampilkan kalau ada kenaikan signifikan dalam keahlian siswa sehabis perlakuan, yang nampak dari kenaikan nilai rata-rata, median, serta modus pada posttest dibanding pretest.



Tabel 2. Uji Normalitas Sebelum dan Sesudah Menggunakan Metode Role Playing
Tests of Normality

Tes Kemampuan Siswa	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa Preetest	.174	12	.057	.878	12	.007
Posttest	.174	12	.057	.878	12	.007

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 2. Hasil uji Kolmogorov-Smirnov menampilkan kalau nilai signifikansi buat pretest serta posttest merupakan 0,057. Sebab nilai ini lebih besar dari 0,05, hingga bisa disimpulkan kalau informasi berdistribusi wajar. Perihal ini berarti anggapan tanggapan normalitas terpenuhi, sehingga informasi pretest serta posttest bisa dianalisis lebih lanjut memakai uji statistik parametrik.

Tabel 3. Uji Homogenitas Menggunakan Metode Role Playing
Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.000	1	12	1.000

Tabel 3. Hasil analisis menampilkan kalau nilai signifikansi yang diperoleh merupakan 1,000, yang jauh lebih besar dari 0,05. Perihal ini menampilkan kalau informasi pretest serta posttest mempunyai varians yang seragam ataupun homogen. Homogenitas informasi ialah salah satu anggapan tanggapan yang wajib dipadati dalam analisis statistik parametrik, semacam uji t ataupun ANOVA, buat membenarkan kalau hasil analisis lebih valid serta akurat. Dengan demikian, bersumber pada hasil uji ini, bisa disimpulkan kalau variabilitas skor hasil belajar siswa saat sebelum serta setelah pelaksanaan tata cara role playing relatif sama, sehingga analisis lebih lanjut bisa dicoba dengan tata cara statistik parametrik.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample Statistic

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	68.3333	12	5.56125	1.13519
	posttest	81.9583	12	5.66821	1.15702

Tabel 4. menampilkan hasil uji statistik deskriptif buat ilustrasi berpasangan, ialah nilai pretest serta posttest siswa. Hasil menampilkan kalau nilai rata-rata pretest merupakan 68,33, sebaliknya nilai rata-rata posttest bertambah jadi 81,95. Kenaikan ini mengindikasikan terdapatnya perbandingan hasil belajar saat sebelum serta setelah pelaksanaan tata cara role playing. Tidak hanya itu, standar deviasi buat pretest merupakan 5,56125 serta buat posttest merupakan 5,66821, menampilkan terdapatnya sedikit alterasi dalam informasi. Dengan nilai rata-rata posttest yang lebih besar dibanding pretest, bisa disimpulkan kalau tata cara role playing berkontribusi terhadap



Tabel 5. Hasil Uji Paired Samples Correlation

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Preetest & posttest	12	.824	.000

Tabel 5. menampilkan hasil uji korelasi ilustrasi berpasangan antara nilai pretest serta posttest siswa. Hasil menampilkan nilai korelasi sebesar 0,824 dengan tingkatan signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Sebab nilai signifikansi lebih kecil dari 0,005, bisa disimpulkan kalau ada ikatan yang signifikan antara hasil pretest serta posttest. Korelasi yang besar ini mengindikasikan kalau kenaikan nilai sehabis perlakuan tata cara role playing) mempunyai ikatan yang kokoh dengan nilai saat sebelum perlakuan, yang berarti tata cara ini membagikan akibat positif terhadap kenaikan keahlian siswa.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample T Test

Paired Differences						
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper	
Pair pretest-posttest	-13.62500	3.33379 .68051		-15.03273	-12.21727 - 20.022	23 .000

Tabel 6. menampilkan hasil uji Paired Sample T-Test yang digunakan buat menyamakan rata-rata nilai pretest serta posttest. Hasil analisis menampilkan kalau ada perbandingan rata-rata sebesar -13,625 dengan standar deviasi 3,33379 serta standar error mean 0,68051. Interval keyakinan 95% buat selisih rata-rata terletak dalam rentang -15,03273 sampai -12,21727. Nilai Sig. (2-tailed) = 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak serta H_a diterima. Ini menampilkan kalau ada perbandingan yang signifikan antara hasil pretest serta posttest. Dengan kata lain, tata cara Role Playing mempunyai akibat yang nyata terhadap kenaikan keahlian berdialog siswa sehabis diberikan perlakuan.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di Sanggar Tutorial Kepong Malaysia, melibatkan 12 siswa yang mengikuti pretest dan posttest. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode bermain peran (role playing) terhadap keterampilan berbicara siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat signifikan dari 68,33 (pretest) menjadi 81,95 (posttest). Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan data memenuhi syarat untuk uji parametrik. Uji Paired Sample T-Test menunjukkan perbedaan signifikan (Sig. = 0,000 < 0,05) antara nilai pretest dan posttest. Korelasi signifikan (0,824) antara pretest dan posttest mengindikasikan dampak positif metode role playing.

Hasil riset ini menampilkan kalau pelaksanaan tata cara bermain kedudukan (role playing) secara signifikan tingkatkan keahlian berdialog siswa di Sanggar Tutorial Kepong Malaysia. Kenaikan ini nampak dari perbandingan skor pretest serta posttest yang menampilkan peningkatan pada aspek kelancaran berdialog intonasi,

menghasilkan atmosfer belajar yang interaktif serta mengasyikkan sehingga siswa lebih termotivasi buat berpartisipasi aktif dalam pendidikan.



Perihal ini sejalan dengan riset yang dicoba oleh Hafid *et al.*, (2024) yang menampilkan kalau pelaksanaan tata cara bermain kedudukan bisa tingkatan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan, yang pada gilirannya tingkatan keahlian berdialog mereka. Setelah itu riset yang dicoba oleh Maharani *et al.*, (2024) yang menampilkan kalau metode bermain peran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keahlian berdialog siswa. Riset Rukmi & Siti (2024) menampilkan kalau penerapan tata cara role playing pengaruhi keahlian berdialog siswa. Dengan demikian, pelaksanaan tata cara bermain kedudukan tidak cuma tingkatan keahlian berdialog siswa namun pula aspek afektif semacam keyakinan diri serta motivasi belajar. Oleh sebab itu, dianjurkan untuk pendidik buat mengintegrasikan tata cara ini dalam pendidikan bahasa Indonesia ataupun mata pelajaran lain yang relevan buat menggapai hasil belajar yang maksimal.

KESIMPULAN

Bersumber pada hasil riset, tata cara *role playing* teruji efisien dalam tingkatan keahlian berdialog siswa. Perihal ini nampak dari kenaikan signifikan skor posttest dibanding dengan pretest, yang menampilkan kalau tata cara ini menolong siswa dalam aspek kelancaran, intonasi, pelafalan, dan ekspresi berdialog. Uji normalitas serta homogenitas membenarkan kalau informasi yang digunakan valid, sedangkan hasil Paired Sample T- Test menampilkan kalau perbandingan antara saat sebelum serta setelah pelaksanaan tata cara ini bertabiat signifikan. Dengan demikian, bisa disimpulkan kalau role playing bisa dijadikan selaku strategi pendidikan yang efisien dalam tingkatan keahlian berdialog siswa. Selaku anjuran, guru bisa lebih kerap mempraktikkan tata cara *role playing* dalam pendidikan buat menghasilkan atmosfer yang lebih interaktif serta tingkatan keyakinan diri siswa dalam berdialog. Tidak hanya itu, riset lebih lanjut bisa dicoba dengan ilustrasi yang lebih luas serta alterasi skenario *role playing* yang berbeda buat menguji daya gunanya dalam bermacam konteks pendidikan. Dengan pelaksanaan yang lebih maksimal, tata cara ini berpotensi jadi pendekatan inovatif dalam pendidikan bahasa serta komunikasi di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adur, M. D., Wiyani, W., & Ratri, A. M. (2019). Analisis Kinerja Keuangan Perusahaan Rokok. *Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, 5(2), 204-212. <https://doi.org/10.26905/jbm.v5i2.2664>
- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 263. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35-44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>



- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179. <https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>
- Anggraini, S., & Dewi, A. S. (2023). Reputasi Underwriter Dan Underpricing Terhadap Kinerja Keuangan Saat Initial Public Offering (Ipo). *Jurnal Ekonomi STIEP*, 8(1), 56-64. <https://doi.org/10.54526/jes.v8i1.129>
- Averina, R. Y., & Widagda, I. G. N. J. A. (2024). Keterampilan Bercerita Siswa Kelas Va Sd Negri 48 Pekanbaru. *Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(01), 635-637.
- Bahasa, J., & Supriyati, I. (2020). *Pembelajaran Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 4 Palu*. 5(1).
- Binalay, A. G., Mandey, S. L., & ... (2016). Pengaruh Sikap, Norma Subjektif Dan Motivasi Terhadap Minat Beli Secara Online Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Di Manado. *Jurnal EMBA: Jurnal* ., 4(1), 395-406. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/view/11607%0Ahttps://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/download/11607/11203>
- Bulantika, S. Z., Sa'adah, S., Lacksana, I., Majdi, M. Z. Z., & Mafirja, S. (2020). Dampak Penggunaan Gadget dan Tingkat Kontrol Orang Tua Terhadap Produktivitas Belajar pada Remaja. *Ghaidan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam Dan Kemasyarakatan*, 4(1), 20-27. <https://doi.org/10.19109/ghaidan.v4i1.5941>
- Chen, X. X. X. X., Tsai, M. Y., Wolynes, P. G., da Rosa, G., Grille, L., Calzada, V., Ahmad, K., Arcon, J. P., Battistini, F., Bayarri, G., Bishop, T., Carloni, P., Cheatham, T. E., Collepardo-Guevara, R., Czub, J., Espinosa, J. R., Galindo-Murillo, R., Harris, S. A., Hospital, A., ... Crothers, D. M. (2018). PENGARUH Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Negeri Pembina Pagaruyung. *Nucleic Acids Research*, 6(1), 1-7.
- Dan, N., Yang, T., Islam, P., Dakwah, F., Islam, U., & Saifuddin, N. K. H. (2024). *Peran Bahasa Dalam Komunikasi Lintas Budaya: Memahami*. 4(2), 1-14.
- Dewi, E. R., Supriyanto, D. H., & ... (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Tematik pada Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas .. *Jurnal Pendidikan Dasar* 1611-1620.1(8), <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/2358%0Ahttps://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/download/2358/1791>
- Dewi, I. G. A. A. O. (2021). Mendiskusikan Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian Dalam Penyusunan Disertasi: Sebuah Kajian Teoritis. *KRISNA: Kumpulan Riset Akuntansi*, 13(1), 31-39. <https://doi.org/10.22225/kr.13.1.2021.31-39>
- Dian Aprelia Rukmi, & Rochmiyati, S. (2024). Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sdn Kiyaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(3), 436-442.

- Diana Maulida Zakiah, Fithria Rizka Sirait, E. S. (2022). Jurnal Teknologi , Kesehatan Dan Ilmu Sosial. *Jurnal Teknologi, Kesehatan Dan Ilmu Sosial*, 4(2), 328-338.
- Diana Mayasari, Siti Mardiana Hindayati, Fitriana Dyah Wulandari, Etik Sulistyowati, & Fitrah Romadhoni Laily. (2020). Meningkatkan Rasa Empati Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Bermain Peran (Role Playing) Siswa Kelas Xi Tkj 3 Di Smk Negeri 1 Pacitan Tahun Pelajaran 2020/2021. *HELPER : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 37(2), 17-24.
<https://doi.org/10.36456/helper.vol37.no2.a2834>
- Elisabeth, W. P. P. N. P. A. S. Y. A. M. S., & Astitin, Y. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Kaba-Kaba. *Jurnal Pena*, 1(1), 70-74.
- Elviya, D. D., & Sukartiningsih, W. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar Di Sdn Lakarsantri I/472 Surabaya. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54127>, 11(8), 1-14.
- Fatimah, A. S., Hidayat, Y., & Tya, S. (2024). Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran (Role Play) Terhadap Pemahaman Perilaku Bullying. 2(1), 117-132.
- Hafid, Abd., Sudarto, Muh. A. Z. (2024). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Inpres 12/79 Biru Ii Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 4(1), 1-8.
- Maharani, S. Destiniar, E.F.P Sari. (2024). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 241-251.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.





YAYASAN PENDIDIKAN BIMA BERILMU

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesi (JPPI)

p-ISSN: 2797-2879, e-ISSN: 2797-2860

TERAKREDITASI SINTA 4

Berdasarkan SK Nomor: 0547/E5/DT.05.00/2024, Tanggal 15 Mei 2024

Jalan Lintas Sumbawa, desa Leu, RT. 009, RW. 004, kecamatan Bolo, Bima, NTB



Letter of Acceptance (LoA)

Nomor: 1429/YPBB/JPPI/III/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah *Editor in Chief* **Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)**, menerangkan bahwa artikel dengan identitas berikut ini:

Judul : **Pengaruh Teknik Bermain Peran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia**

Penulis : **Maghfiroh Rahmadani*, Ismail Saleh Nasution**

Afiliasi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**

Menyatakan bahwa artikel tersebut telah diproses sesuai prosedur penulisan jurnal dan akan diterbitkan pada Volume 5, Nomor 1, Tahun 2025.

Demikian surat pemberitahuan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama kami ucapkan terimakasih.



Bi
lah

Dr. Syarifuddin, M.Pd.

ima-NTB, 11 Maret 2025
itor in Chief

Bukti Review Jurnal

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)	
← Kembali ke Naskah Masuk	
IjR l&gfcitttSD	JWHB 11 0)4*4
	UM1 CW
Lampiran Reviewer	Q Car
4 aoo Rrvew «.ral JPP, GCdoo	Marell 2025
B t*! HJEMltatewjumjl'FFtfco	Maret fl 2025
Revisi	Q, Cen Unqiph File
SBA .URHAL nROMIPPidoo	Maret 9 2025
Dwkuw Review	Tambchkan dtUtuu
rtkel	StTarrrta 2WS\$4H 0e V IB



YAYASAN PENDIDIKAN BIMA BERILMU
Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesi (JPPI)
p-ISSN: [2797-2879](#), e-ISSN: [2797-2860](#)
Terakreditasi Sinta 4
Berdasarkan SK Nomor: 0547/E5/DT.05.00/2024, Tanggal 15 Mei 2024
Jalan Lintas Sumbawa, desa Leu, RT. 009, RW. 004, kecamatan Bolo, Bima, NTB



KWITANSI PEMBAYARAN

Invoice

Tanggal: 11 Maret 2025
Billing Manuscript: #1429

PAID

Telah terima pembayaran penerbitan artikel dari
Maghfiroh Rahmadani*, Ismail Saleh Nasution

Bima-NTB,
Editor in Chief

Dr. Syarifuddin, M.Pd.

Afiliasi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Judul	Pengaruh Teknik Bermain Peran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia
Jumlah Pembayaran	Rp. 750.000,-



TEKNIK BERMAIN PERAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA DI SANGGAR BIMBINGAN KEPONG MALAYSIA

Dikirim: hh-bb-tttt; Direvisi: hh-bb-tttt; Diterima: hh-bb-tttt

Abstrak: Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat berarti untuk siswa di Indonesia dari tingkatan sekolah bawah sampai akademi besar Riset ini bertujuan buat menguji pengaruh metode bermain kedudukan (*role playing*) terhadap keahlian berdialog siswa di Sanggar Tutorial Kepong, Malaysia. Riset kuantitatif ini mengaitkan segala siswa kelas 1 di sanggar tersebut selaku ilustrasi jenuh, dengan memakai pretest serta posttest buat mengukur keahlian berdialog siswa saat sebelum serta setelah pelaksanaan metode *role playing*. Hasil riset menampilkan terdapatnya kenaikan signifikan pada nilai rata-rata siswa dari pretest (68,33) ke posttest (81,95). Uji normalitas serta homogenitas menampilkan kalau informasi terdistribusi wajar serta homogen, sehingga membolehkan pemakaian uji Paired Sample T-Test. Hasil uji T menampilkan perbandingan signifikan antara nilai pretest serta posttest (Sig. = 0,000 < 0,05), yang mengindikasikan kalau metode *role playing* efisien dalam tingkatan keahlian berdialog siswa. Dengan demikian, riset ini merumuskan kalau metode *role playing* bisa dijadikan strategi pendidikan yang efisien buat tingkatan keahlian berdialog siswa.

Kata Kunci: Teknik Bermain; Peran *Role Playing*; Keterampilan Berbicara Siswa

Abstract: Indonesian is one of the most meaningful subjects for students in Indonesia from the lower school level to the large academy This research aims to test the influence of the *role playing method* on students' dialogue skills at the Kepong Tutorial Studio, Malaysia. This quantitative research relates all grade 1 students in the studio as an illustration of saturation, by using pretest and posttest to measure students' dialogue skills before and after the implementation of the *role-playing* method. The results of the research showed a significant increase in the average score of students from the pretest (68.33) to the posttest (81.95). The normality and homogeneity test shows that the information is distributed reasonably and homogeneously, allowing the use of the Paired Sample T-Test. The results of the T test showed a significant comparison between the pretest and posttest scores (Sig. = 0.000 < 0.05), which indicated that the *role-playing* method was efficient in improving students' dialogue skills. Thus, this research formulates that *the role-playing* method can be used as an efficient educational strategy to improve students' dialogue skills.

Keywords: Playing Techniques; Role Playing; Students' Speaking Skills

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat berarti untuk siswa di Indonesia dari tingkatan sekolah bawah sampai akademi besar Pelajaran

bahasa Indonesia berfokus pada pengembangan 4 keahlian bawah bahasa, ialah membaca, menulis mendengar, serta berdialog (Elviya & Sukartiningsih, 2023). Salah satu tujuan pelajaran merupakan supaya siswa bisa memahami keahlian berbicara secara aktif integratif dengan komponen bahasa yang cocok sehingga mereka bisa berdialog dengan baik serta benar (Ali, 2020). Komunikasi ialah pertukaran pesan ataupun kabar antara dua ataupun lebih orang supaya lawan bicara bisa memahaminya.. (Pradhana & Wibowo, 2020). Dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, komunikasi sangat penting karena membantu menjalin hubungan dengan orang lain. Kemampuan berbicara yang baik juga diperlukan untuk berkomunikasi dengan baik.(Dan et al., 2024).



Berdialog merupakan proses menghasilkan serta berbagi arti dengan memakai simbol verbal serta nonverbal dalam bermacam suasana keadaan Diharapkan bisa berbagi pengetahuan serta data dengan berdialog dengan orang lain. Banyak orang tidak menyadari betapa sulitnya berdialog Banyak orang yang pandai menulis namun kala dimohon buat menulis secara lisan, mereka kandas Kebalikannya banyak orang yang bisa berdialog dengan baik, namun mereka tidak bisa menulis gagasan mereka (Diana Maulida Zakiah, Fithria Rizka Sirait, 2022). Hasilnya menunjukkan bahwa siswa di sanggar bimbingan kepong di Malaysia sering menggunakan kosakata yang kurang baik.

Sebab tidak terdapat interaksi antara siswa serta guru dalam keadaan semacam ini, kelas jadi pasif. Siswa cuma mencermati apa yang diajarkan oleh guru walaupun mereka secara aktif membagikan uraian. Padahal, keaktifan siswa dalam pembelajaran juga memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Guru dapat menggunakan pendekatan inovatif untuk mengajar siswa bahasa Indonesia, terutama keterampilan berbicara, dengan menggunakan permainan peran.

Metode bermain kedudukan merupakan salah satu aspek yang memastikan keberhasilan belajar siswa, namun terdapat banyak aspek lain yang pengaruhi keberhasilan siswa, tercantum kemauan buat berdialog atensi buat belajar, area fasilitas serta prasarana, pendidik, serta yang lain (Susanti et al., 2023). Teknik bermain peran *role playings* sangat penting. dari keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran karena tata cara bermain kedudukan role playing merupakan metode buat mengutarakan modul pelajaran. Tanpa mengimplementasikan sesuatu bila tata cara bermain yang pas digunakan, pelajaran tidak hendak diserap seluruhnya sebab metode bermain kedudukan role playing merupakan salah satu aspek yang memastikan seberapa baik siswa belajar yang berarti buat dikenal (S.G.L.W.C. Astiti, 2021). Salah satu cara terbaik untuk membantu siswa belajar Bahasa Indonesia adalah dengan mendorong mereka untuk berbicara di kelas. Semakin banyak siswa berbicara, semakin baik mereka belajar, kata Seliger. Akibatnya, guru harus menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan di mana siswa merasa nyaman belajar di kelas. Dalam hal ini, guru harus menyediakan platform di mana siswa dapat berpraktek dan berinteraksi satu sama lain. Agar siswa mendapatkan hasil yang lebih baik, guru harus



memberikan perhatian khusus pada penerapan metode pengajaran yang berbeda dalam pengajaran mereka.(Bulantika et al., 2020).

Bersumber pada pengamatan dilapangan yang dicoba periset sepanjang 28 hari di sanggar tutorial kepong malaysia, periset menciptakan permasalahan kalau banyak siswa susah memahami keahlian berdialog di dalam bahasa indonesia, namun keahlian yang dipahami itu paling utama baru berbentuk keahlian berdialog dalam kondisi bersemuka (satu lawan satu) ataupun dalam kelompok kecil, itupun dalam suasana keadaan yang tidak formal Siswa tidak mempunyai motivasi buat berdialog yang ditunjukkan oleh atensi mereka yang rendah pada hal-hal yang berkaitan dengan berdialog secara formal semacam pidato atau berdialog dalam kelas. Ketika guru memberikan informasi, siswa menjadi tidak aktif. Tidak banyak siswa yang bertanya, berpendapat, atau mencatat pendapat guru, menunjukkan sikap kurang aktif. Siswa yang tidak mengambil tindakan apa pun selama pembelajaran Dibandingkan dengan mata pelajaran lain, daya serap siswa lebih rendah di Bahasa Indonesia. Siswa sebagian besar tidak sangat tertarik buat menjajaki pelajaran Bahasa Indonesia, serta mereka apalagi tidak ketahui apa yang hendak di informasikan oleh guru. Sebab siswa kurang menguasai modul yang hendak di informasikan perihal ini menimbulkan atmosfer belajar yang tidak efisien serta efektif Dampaknya tujuan pendidik selaku fasilitator susah tercapai, serta tujuan pembelajaran nasional tidak cocok dengan apa yang kita harapkan sepanjang ini.

Teknik bermain sangat penting dalam proses pendidikan karena memainkan peran penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tanpa teknik atau penerapan teknik pembelajaran yang tepat, modul pelajaran tidak hendak berjalan efisien serta efektif Tanpa metode bermain yang efisien pesan ataupun data dari pelajaran yang diajarkan oleh seseorang guru tidak hendak diserap oleh siswa

Teknik bermain peran yang dapat mengaktifkan siswa di kelas dan membantu mereka mencapai kompetensi yang diajarkan diperlukan agar proses belajar mengajar efektif dan menyenangkan. Teknik bermain peran ini harus membantu siswa berbicara dan berinteraksi dengan orang lain. Game kedudukan merupakan tata cara pendidikan yang membolehkan siswa berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar. Metode ini memungkinkan siswa untuk bereksprei secara kreatif dan menguasai materi dengan cara yang memungkinkan mereka meluapkan ide-ide mereka tentang materi yang telah mereka pelajari tanpa terbatas pada kosa kata dangerak, tetapi tidak keluar dari topik.(Elisabeth & Astitin, 2022). Diharapkan kalau metode bermain kedudukan role playing hendak mendesak siswa buat berpartisipasi dalam dialog serta berhubungan satu sama lain. Ini hendak tingkatan keahlian berdialog siswa, paling utama dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Kasus di atas mendesak diadakannya riset menimpa pelaksanaan metode bermain kedudukan role playing pada mata pelajaran bahasa indonesia modul menimpa drama di sanggar tutorial kepong malaysia. Riset terbuat dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Kedudukan Role Playing Terhadap Keahlian Berdialog



Siswa Di Sanggar Tutorial Kepong Malaysia”. Kelayakan metode bermain kedudukan yang dibesarkan buat digunakan selaku metode dalam pendidikan bahasa indonesia menimpa modul drama di sanggar tutorial kepong malaysia dibuktikan dalam riset ini.

METODE PENELITIAN

Pendekatan riset yang dicoba merupakan pendekatan kuantitatif. Bagi Berdasarkan Sugiyono (2021, hlm. 23) mengemukakan “pendekatan kuantitatif bisa diartikan selaku tata cara riset yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan buat mempelajari pada populasi ataupun ilustrasi tertentu, Metode pengambilan ilustrasi pada umunya dicoba secara random, pengumpulan serta informasi menggunakan instrument riset analisis informasi bertabiati kuantitatif/statistik dengan tujuan buat menguji hipotesis yang sudah diresmikan (Waruwu, 2024). Tata cara ini digunakan buat mengenali pengaruh pelaksanaan metode bermain kedudukan role playing terhadap keahlian berdialog siswa di sanggar tutorial kepong malaysia. Riset ini dicoba di Sanggar Tutorial Kepong Malaysia, Pelangi Magna Blok A 1/13, Jalur Prima 3, Metro Prima, 52100 Kuala lumpur. Metode sampling yang digunakan di dalam riset ini ialah metode sampling jenuh. Metode sampling jenuh merupakan metode yang memakai segala populasi jadi ilustrasi Hingga ilustrasi di dalam riset ini ialah segala siswa kelas 1 di sanggar tutorial kepong malaysia. (Mufidah & Mukhlisin, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset ini dicoba di Sanggar Tutorial Kepong Malaysia yang berlokasi di Pelangi Magna Blok A 1/13, Jalur Prima 3, Metro Prima, Kuala Lumpur, yang dicoba 2 kali test, Pretest serta Posttest yang terdiri dari 12 siswa. Dalam riset ini, fokus utama merupakan gimana pelaksanaan metode bermain kedudukan (role playing) bisa tingkatan keahlian berdialog siswa.

Table 1. Nilai rata-rata/ Mean, Median, Modus, Standar Deviasi (SD), dan Varians Statistics

		preetest	postest
N	Valid	12	12
	Missing	0	0
Mean		68.3333	81.9583
Std. Error of Mean		1.13519	1.15702
Median		68.5000	82.0000
Mode		60.00 ^a	75.00
Std. Deviation		5.56125	5.66821
Variance		30.928	32.129
Skewness		-.322	.039
Std. Error of Skewness		.472	.472
Kurtosis		-1.273	-1.431
Std. Error of Kurtosis		.918	.918



Range	15.00	15.00
Minimum	60.00	75.00
Maximum	75.00	90.00
Sum	1640.00	1967.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Tabel 1. di atas menampilkan perbandingan statistik deskriptif hasil pretest serta posttest dalam riset yang mencakup nilai rata-rata (mean), median, modus, standar deviasi, varians, skewness, kurtosis, serta sebagian parameter yang lain Bersumber pada informasi nilai rata-rata pretest merupakan 68,3333, sebaliknya nilai rata-rata posttest bertambah jadi 81,9583, yang menampilkan terdapatnya kenaikan keahlian sehabis intervensi. Median pula hadapi kenaikan dari 68,5 pada pretest jadi 82 pada posttest, menunjukkan kalau sebagian besar nilai dalam distribusi posttest lebih besar dibanding pretest. Modus pada pretest merupakan 60, sedangkan pada posttest bertambah jadi 75. Standar deviasi yang sedikit bertambah dari 5,56125 jadi 5,66821 menampilkan terdapatnya sedikit alterasi dalam hasil posttest dibanding pretest. Varians pula hadapi kenaikan dari 30,928 jadi 32,129, yang berarti penyebaran informasi sehabis perlakuan sedikit lebih besar dibanding lebih dahulu Nilai skewness pretest (-0,322) menampilkan distribusi sedikit condong ke kiri, sebaliknya posttest (0,039) lebih mendekati distribusi wajar Kurtosis pretest (-1,273) serta posttest (-1,431) menampilkan kalau distribusi informasi lebih mendekati wujud platikurtik, maksudnya tidak sangat mencuat ataupun menyebar dengan ekor yang lebih rata. Secara totalitas tabel ini menampilkan kalau ada kenaikan signifikan dalam keahlian siswa sehabis perlakuan, yang nampak dari kenaikan nilai rata-rata, median, serta modus pada posttest dibanding pretest.

Tabel 2. Uji Normalitas Sebelum dan Sesudah Menggunakan Metode Role Playing

Tests of Normality								
Tes Kemampuan Siswa			Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
			Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa			.174	12	.057	.878	12	.007
Pretest			.174	12	.057	.878	12	.007
Posttest								

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 2. Hasil uji Kolmogorov-Smirnov menampilkan kalau nilai signifikansi buat pretest serta posttest merupakan 0,057. Sebab nilai ini lebih besar dari 0,05, hingga bisa disimpulkan kalau informasi berdistribusi wajar Perihal ini berarti anggapan tanggapan normalitas terpenuhi, sehingga informasi pretest serta posttest bisa dianalisis lebih lanjut memakai uji statistik parametrik.

Tabel 3. Uji Homogenitas Menggunakan Metode Role Playing
Test of Homogeneity of Variances
Hasil Belajar Siswa

Levene Statistic df1 df2 Sig.				
	.000	1	12	1.000

Tabel 3. Hasil analisis menampilkan kalau nilai signifikansi yang diperoleh merupakan 1,000, yang jauh lebih besar dari 0,05. Perihal ini menampilkan kalau informasi pretest serta posttest mempunyai varians yang seragam ataupun homogen. Homogenitas informasi ialah salah satu anggapan tanggapan yang wajib dipadati dalam analisis statistik parametrik, semacam uji t ataupun ANOVA, buat membenarkan kalau hasil analisis lebih valid serta akurat. Dengan demikian, bersumber pada hasil uji ini, bisa disimpulkan kalau variabilitas skor hasil belajar siswa saat sebelum serta setelah pelaksanaan tata cara role playing relatif sama, sehingga analisis lebih lanjut bisa dicoba dengan tata cara statistik parametrik.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample Statistic

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	68.3333	12	5.56125	1.13519
posttest	81.9583	12	5.66821	1.15702

Tabel 4. menampilkan hasil uji statistik deskriptif buat ilustrasi berpasangan, ialah nilai pretest serta posttest siswa. Hasil menampilkan kalau nilai rata-rata pretest merupakan 68,33, sebaliknya nilai rata-rata posttest bertambah jadi 81,95. Kenaikan ini mengindikasikan terdapatnya perbandingan hasil belajar saat sebelum serta setelah pelaksanaan tata cara role playing. Tidak hanya itu, standar deviasi buat pretest merupakan 5,56125 serta buat posttest merupakan 5,66821, menampilkan terdapatnya sedikit alterasi dalam informasi Dengan nilai rata-rata posttest yang lebih besar dibanding pretest, bisa disimpulkan kalau tata cara role playing berkontribusi terhadap kenaikan keahlian berdialog siswa. Nilai Sig. 0,000 < 0,005 (Propabilitas Taraf Keyakinan hingga bisa dikatakan kalau terdapat ikatan antara Pretest serta Posttest

Tabel 5. Hasil Uji Paired Samples Correlation

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & posttest	12	.824	.000

Tabel 5. menampilkan hasil uji korelasi ilustrasi berpasangan antara nilai pretest serta posttest siswa. Hasil menampilkan nilai korelasi sebesar 0,824 dengan tingkatan signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Sebab nilai signifikansi lebih kecil dari 0,005, bisa disimpulkan kalau ada ikatan yang signifikan antara hasil pretest serta posttest. Korelasi yang besar ini mengindikasikan kalau kenaikan nilai sehabis perlakuan tata cara role playing) mempunyai ikatan yang kokoh dengan nilai saat sebelum perlakuan, yang berarti tata cara ini membagikan akibat positif terhadap kenaikan keahlian siswa.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample T Test

		Paired Differences				df	Sig. (2-talled)
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Interval of the Difference	Confidencel			
			Lower	Upper			
Pair pretest-posttest	-13.62500	3.33379	.68051	-15.03273	-12.21727	- 23 20.022	.000

Tabel 6. menampilkan hasil uji Paired Sample T-Test yang digunakan buat menyamakan rata-rata nilai pretest serta posttest. Hasil analisis menampilkan kalau ada perbandingan rata-rata sebesar -13,625 dengan standar deviasi 3,33379 serta standar error mean 0,68051. Interval keyakinan 95% buat selisih rata-rata terletak dalam rentang -15,03273 sampai -12,21727. Nilai Sig. (2-tailed) = 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak serta H_a diterima. Ini menampilkan kalau ada perbandingan yang signifikan antara hasil pretest serta posttest. Dengan kata lain, tata cara Role Playing mempunyai akibat yang nyata terhadap kenaikan keahlian berdialog siswa sehabis diberikan perlakuan.

Pembahasan

Hasil riset ini menampilkan kalau pelaksanaan tata cara bermain kedudukan (role playing) secara signifikan tingkatan keahlian berdialog siswa di Sanggar Tutorial Kepong Malaysia. Kenaikan ini nampak dari perbandingan skor pretest serta posttest yang menampilkan peningkatan pada aspek kelancaran berdialog intonasi, pelafalan, mimik, penghayatan, serta improvisasi. Penemuan ini sejalan dengan riset lebih dahulu yang menampilkan kalau tata cara bermain kedudukan efisien dalam tingkatan keahlian berdialog siswa. Tidak hanya itu, tata cara bermain kedudukan menghasilkan atmosfer belajar yang interaktif serta mengasyikkan sehingga siswa lebih termotivasi buat berpartisipasi aktif dalam pendidikan. Perihal ini sejalan dengan riset yang dicoba oleh Hafid *et al.*, (2024) yang menampilkan kalau pelaksanaan tata cara bermain kedudukan bisa tingkatan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan, yang pada gilirannya tingkatan keahlian berdialog mereka. Setelah itu riset yang dicoba oleh Maharani *et al.*, (2024) yang menampilkan kalau metode bermain peran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keahlian berdialog siswa. Riset Rukmi & Siti (2024) menampilkan kalau penerapan tata cara role playing pengaruhi keahlian berdialog siswa. Dengan demikian, pelaksanaan tata cara bermain kedudukan tidak cuma tingkatan keahlian berdialog siswa namun pula aspek afektif semacam keyakinan diri serta motivasi belajar. Oleh sebab itu, dianjurkan untuk pendidik buat



mengintegrasikan tata cara ini dalam pendidikan bahasa Indonesia ataupun mata pelajaran lain yang relevan buat menggapai hasil belajar yang maksimal.

KESIMPULAN

Bersumber pada hasil riset, tata cara *role playing* teruji efisien dalam tingkatan keahlian berdialog siswa. Perihal ini nampak dari kenaikan signifikan skor posttest dibanding dengan pretest, yang menampilkan kalau tata cara ini menolong siswa dalam aspek kelancaran, intonasi, pelafalan, dan ekspresi berdialog. Uji normalitas serta homogenitas membenarkan kalau informasi yang digunakan valid, sedangkan hasil Paired Sample T- Test menampilkan kalau perbandingan antara saat sebelum serta setelah pelaksanaan tata cara ini bertabiat signifikan. Dengan demikian, bisa disimpulkan kalau *role playing* bisa dijadikan selaku strategi pendidikan yang efisien dalam tingkatan keahlian berdialog siswa.

Selaku anjuran, guru bisa lebih kerap mempraktikkan tata cara *role playing* dalam pendidikan buat menghasilkan atmosfer yang lebih interaktif serta tingkatan keyakinan diri siswa dalam berdialog. Tidak hanya itu, riset lebih lanjut bisa dicoba dengan ilustrasi yang lebih luas serta alterasi skenario *role playing* yang berbeda buat menguji daya gunanya dalam bermacam konteks pendidikan. Dengan pelaksanaan yang lebih maksimal, tata cara ini berpotensi jadi pendekatan inovatif dalam pendidikan bahasa serta komunikasi di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adur, M. D., Wiyani, W., & Ratri, A. M. (2019). Analisis Kinerja Keuangan Perusahaan Rokok. *Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, 5(2), 204-212. <https://doi.org/10.26905/jbm.v5i2.2664>
- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 263. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35-44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179. <https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>
- Anggraini, S., & Dewi, A. S. (2023). Reputasi Underwriter Dan Underpricing Terhadap Kinerja Keuangan Saat Initial Public Offering (Ipo). *Jurnal Ekonomi STIEP*, 8(1), 56-64. <https://doi.org/10.54526/jes.v8i1.129>
- Asiva Noor Rachmayani. (2015a). *Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. 6.
- Asiva Noor Rachmayani. (2015b). *Metodologi Dalam Penelitian Pendidikan*.
- Asiva Noor Rachmayani. (2015c). *PENTINGNYA PENERAPAN MERDEKA BELAJAR PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)*. 6948, 6.
- Averina, R. Y., & Widagda, I. G. N. J. A. (2024). Keterampilan Bercerita Siswa Kelas



- Va Sd Negri 48 Pekanbaru. *Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(01), 635-637.
- Bahasa, J., & Supriyati, I. (2020). *Pembelajaran Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 4 Palu*. 5(1).
- Binalay, A. G., Mandey, S. L., & ... (2016). Pengaruh Sikap, Norma Subjektif Dan Motivasi Terhadap Minat Beli Secara Online Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Di Manado. *Jurnal EMBA: Jurnal ...*, 4(1), 395-406. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/view/11607><https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/download/11607/11203>
- Bulantika, S. Z., Sa'adah, S., Lacksana, I., Majdi, M. Z. Z., & Mafirja, S. (2020). Dampak Penggunaan Gadget dan Tingkat Kontrol Orang Tua Terhadap Produktivitas Belajar pada Remaja. *Ghaidan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam Dan Kemasyarakatan*, 4(1), 20-27. <https://doi.org/10.19109/ghaidan.v4i1.5941>
- Chen, X. X. X. X., Tsai, M. Y., Wolynes, P. G., da Rosa, G., Grille, L., Calzada, V., Ahmad, K., Arcon, J. P., Battistini, F., Bayarri, G., Bishop, T., Carloni, P., Cheatham, T. E., Colleparado-Guevara, R., Czub, J., Espinosa, J. R., Galindo-Murillo, R., Harris, S. A., Hospital, A., ... Crothers, D. M. (2018). PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA PAGARUYUNG. *Nucleic Acids Research*, 6(1), 1-7. <http://dx.doi.org/10.1016/j.gde.2016.09.008><http://dx.doi.org/10.1007/s00412-015-0543-8><http://dx.doi.org/10.1038/nature08473><http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2009.01.007><http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2012.10.008><http://dx.doi.org/10.1038/s4159>
- Dan, N., Yang, T., Islam, P., Dakwah, F., Islam, U., & Saifuddin, N. K. H. (2024). *Peran Bahasa Dalam Komunikasi Lintas Budaya: Memahami*. 4(2), 1-14.
- Dewi, E. R., Supriyanto, D. H., & ... (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Tematik pada Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas .. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(8), 1611-1620. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/2358><https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/download/2358/1791>
- Dewi, I. G. A. A. O. (2021). Mendiskusikan Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian Dalam Penyusunan Disertasi: Sebuah Kajian Teoritis. *KRISNA: Kumpulan Riset Akuntansi*, 13(1), 31-39. <https://doi.org/10.22225/kr.13.1.2021.31-39>
- Dian Aprelia Rukmi, & Rochmiyati, S. (2024). Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sdn Kiyaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(3), 436-442.
- Diana Maulida Zakiah, Fithria Rizka Sirait, E. S. (2022). Jurnal Teknologi , Kesehatan Dan Ilmu Sosial. *Jurnal Teknologi, Kesehatan Dan Ilmu Sosial*, 4(2), 328-338.
- Diana Mayasari, Siti Mardiana Hindayati, Fitriana Dyah Wulandari, Etik Sulistyowati, & Fitrah Romadhoni Laily. (2020). Meningkatkan Rasa Empati Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Bermain Peran (Role Playing) Siswa Kelas Xi Tkj 3 Di Smk Negeri 1 Pacitan Tahun Pelajaran 2020/2021. *HELPER: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 37(2), 17-24. <https://doi.org/10.36456/helper.vol37.no2.a2834>



- Dimensi, J. (2022). *JDPP*. 10(2).
- Elisabeth, W. P. P. N. P. A. S. Y. A. M. S., & Astitin, Y. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Kaba-Kaba. *Jurnal Pena*, 1(1), 70-74.
- Elviya, D. D., & Sukartiningsih, W. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar Di Sdn Lakarsantri I/472 Surabaya. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54127>, 11(8), 1-14.
- Fatimah, A. S., Hidayat, Y., & Tya, S. (2024). *PENGARUH PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAY) TERHADAP PEMAHAMAN PERILAKU BULLYING*. 2(1), 117-132.
- Hafid, Abd., Sudarto, Muh. A. Z. (2024). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Inpres 12/79 Biru Ii Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 4(1), 1-8.
- Maharani, S. Destiniar, E.F.P Sari. (2024). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 241-251.



FIROH JURNAL FIX.pdf

by TURNITIN NO REPOSITORY

Submission date: 06-Mar-2025 11:49AM (UTC+0530)

Submission ID: 2606321231

File name: FIROH_JURNAL_FIX.pdf (271.09K)

Word count: 3469

Character count: 21120

TEKNIK BERMAIN PERAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA DI SANGGAR BIMBINGAN KEPONG MALAYSIA

Maghfiroh Rahmadani

ABSTRAK

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat berarti untuk siswa di Indonesia dari tingkatan sekolah bawah sampai akademi besar. Riset ini bertujuan untuk menguji pengaruh metode bermain kedudukan (*roteplaying*) terhadap keahlian berdialog siswa di Sanggar Tutorial Kepong, Malaysia. Riset kuantitatif ini mengaitkan segala siswa kelas 1 di sanggar tersebut selaku ilustrasi jenuh, dengan memakai pretest serta posttest untuk mengukur keahlian berdialog siswa saat sebelum serta setelah pelaksanaan metode *role playing*. Hasil riset menampilkan terdapatnya kenaikan signifikan pada nilai rata-rata siswa dari pretest (68,33) ke posttest (81,95). Uji normalitas serta homogenitas menampilkan kalau informasi terdistribusi wajar serta homogen, sehingga membolehkan pemakaian uji Paired Sample T-Test. Hasil uji T menampilkan perbandingan signifikan antara nilai pretest serta posttest (Sig. = 0,000 < 0,05), yang mengindikasikan kalau metode *role playing* efisien dalam meningkatkan keahlian berdialog siswa. Dengan demikian, riset ini merumuskan kalau metode *role playing* bisa dijadikan strategi pendidikan yang efisien untuk meningkatkan keahlian berdialog siswa.

Kata Kunci: Teknik Bermain; Peran *Role Playing*; Keterampilan Berbicara Siswa

Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat berarti untuk siswa di Indonesia dari tingkatan sekolah bawah sampai akademi besar. Pelajaran bahasa Indonesia berfokus pada pengembangan 4 keahlian bawah bahasa, ialah membaca, menulis, mendengar, serta berdialog (Elviya & Sukartiningsih, 2023). Salah satu tujuan pelajaran merupakan supaya siswa bisa memahami keahlian berbicara secara aktif integratif dengan komponen bahasa yang cocok sehingga mereka bisa berdialog dengan baik serta benar (Ali, 2020). Komunikasi ialah pertukaran pesan ataupun kabar antara dua ataupun lebih orang supaya lawan bicara bisa memahaminya.. (Pradhana & Wibowo, 2020). Dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, komunikasi sangat penting karena membantu menjalin hubungan dengan orang lain. Kemampuan berbicara yang baik juga diperlukan untuk berkomunikasi dengan baik. (Dan et al., 2024).

Berdialog merupakan proses menghasilkan serta berbagi arti dengan memakai simbol verbal serta nonverbal dalam bermacam suasana keadaan. Diharapkan bisa berbagi pengetahuan serta data

dengan berdialog dengan orang lain. Banyak orang tidak menyadari betapa sulitnya berdialog. Banyak orang yang pandai menulis namun kala dimohon buat menulis secara lisan, mereka kandas. Kebalikannya banyak orang yang bisa berdialog dengan baik, namun mereka tidak bisa menulis gagasan mereka (Diana MaulidaZakiah, Fithria Rizka Sirait, 2022). Hasilnya menunjukkan bahwa siswa di sanggar bimbingan kepong di Malaysia sering menggunakan kosakata yang kurang baik. Sebab tidak terdapat interaksi antara siswa serta guru dalam keadaan semacam ini, kelas jadi pasif. Siswa cuma mencermati apa yang diajarkan oleh guru walaupun mereka secara aktif membagikan uraian. Padahal, keaktifan siswa dalam pembelajaran juga memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Guru dapat menggunakan pendekatan inovatif untuk mengajar siswa bahasa Indonesia, terutama keterampilan berbicara, dengan menggunakan permainan peran.

Metode bermain kedudukan merupakan salah satu aspek yang memastikan keberhasilan belajar siswa, namun terdapat banyak aspek lain yangengaruhi keberhasilan siswa, tercantum kemauan buat berdialog atensi buat belajar, area fasilitas serta prasarana, pendidik, serta yang lain (Susanti et al., 2023). Teknik bermain peran *role playing* sangat penting, dari keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran karena tata cara bermain kedudukan *role playing* merupakan metode buat mengutarakan modul pelajaran. Tanpa mengimplementasikan sesuatu bila tata cara bermain yang pas digunakan, pelajaran tidak hendak diserap seluruhnya sebab metode bermain kedudukan *role playing* merupakan salah satu aspek yang memastikan seberapa baik siswa belajar yang berarti buat dikenal (S.G.L.W.C. Astiti, 2021). Salah satu cara terbaik untuk membantu siswa belajar Bahasa Indonesia adalah dengan mendorong mereka untuk berbicara di kelas. Semakin banyak siswa berbicara, semakin baik mereka belajar, kata Seliger. Akibatnya, guru harus menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan di mana siswa merasa nyaman belajar di kelas. Dalam hal ini, guru harus menyediakan platform di mana siswa dapat berpraktek dan berinteraksi satu sama lain. Agar siswa mendapatkan hasil yang lebih baik, guru harus memberikan perhatian khusus pada penerapan metode pengajaran yang berbeda dalam pengajaran mereka. (Bulantika et al., 2020).

Bersumber pada pengamatan dilapangan yang dicoba periset sepanjang 28 hari di sanggar tutorial kepong malaysia, periset menciptakan permasalahan kalau banyak siswa susah memahami keahlian berdialog di dalam bahasa Indonesia, namun keahlian yang dipahami itu paling utama baru berbentuk keahlian berdialog dalam kondisi bersemuka (satu lawan satu) ataupun dalam kelompok kecil, itu pun dalam suasana keadaan yang tidak formal Siswa tidak mempunyai motivasi buat berdialog yang ditunjukkan oleh atensi mereka yang rendah pada hal-hal yang berkaitan dengan berdialog secara formal semacam pidato atau berdialog dalam kelas. Ketika guru memberikan informasi, siswa menjadi tidak aktif. Tidak banyak siswa yang bertanya, berpendapat, atau mencatat pendapat guru, menunjukkan sikap kurang aktif. Siswa yang tidak mengambil tindakan apa pun selama pembelajaran. Dibandingkan dengan mata pelajaran lain, daya serap siswa lebih rendah di Bahasa Indonesia. Siswa sebagian besar tidak sangat tertarik buat menjajaki pelajaran Bahasa Indonesia, serta mereka apalagi tidak ketahui apa yang hendak di informasikan oleh guru. Sebab siswa kurang menguasai modul yang hendak di informasikan perihal ini menimbulkan atmosfer belajar yang tidak efisien serta efektif Dampaknya tujuan pendidik selaku

fasilitator susah tercapai, serta tujuan pembelajaran nasional tidak cocok dengan apa yang kita harapkan sepanjang ini.

Teknik bermain sangat penting dalam proses pendidikan karena memainkan peran penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tanpa teknik atau penerapan teknik pembelajaran yang tepat, modul pelajaran tidak hendak berjalan efisien serta efektif. Tanpa metode bermain yang efisien pesan ataupun data dari pelajaran yang diajarkan oleh seseorang guru tidak hendak diserap oleh siswa.

Teknik bermain peran yang dapat mengaktifkan siswa di kelas dan membantu mereka mencapai kompetensi yang diajarkan diperlukan agar proses belajar mengajar efektif dan menyenangkan. Teknik bermain peran ini harus membantu siswa berbicara dan berinteraksi dengan orang lain. Game kedudukan merupakan tata cara pendidikan yang membolehkan siswa berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar. Metode ini memungkinkan siswa untuk berekspresi secara kreatif dan menguasai materi dengan cara yang memungkinkan mereka meluapkan ide-ide mereka tentang materi yang telah mereka pelajari tanpa terbatas pada kosa kata dangker, tetapi tidak keluar dari topik. (Elisabeth & Astitin, 2022). Diharapkan kalau metode bermain kedudukan role playing hendak mendesak siswa buat berpartisipasi dalam dialog serta berhubungan satu sama lain. Ini hendak tingkatkan keahlian berdialog siswa, paling utama dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Kasus di atas mendesak diadakannya riset menimpa pelaksanaan metode bermain kedudukan role playing pada mata pelajaran bahasa Indonesia modul menimpa drama di sanggar tutorial kepong malaysia. Riset terbuat dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Kedudukan Role Playing Terhadap Keahlian Berdialog Siswa Di Sanggar Tutorial Kepong Malaysia”. Kelayakan metode bermain kedudukan yang dibesarkan buat digunakan selaku metode dalam pendidikan bahasa Indonesia menimpa modul drama di sanggar tutorial kepong malaysia dibuktikan dalam riset ini.

METODE

Pendekatan riset yang dicoba ialah rupa kau |X|Jekalan kuanlilali |'. Bagi Berdasarkan Sugiyono (2021, hlm. 23) mengemukakan “pendekatan kuantitatif bisa diartikan selaku tata cara riset yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan buat mempelajari pada populasi ataupun ilustrasi tertentu, Metode pengambilan ilustrasi pada umumnya dicoba secara random, pengumpulan serta informasi menggunakan instrument riset analisis informasi bertabiat kuantitatif/statistik dengan tujuan buat menguji hipotesis yang sudah diresmikan (Waruwu, 2024). Tata cara ini digunakan buat mengenali pengaruh pelaksanaan metode bermain kedudukan role playing terhadap keahlian berdialog siswa di sanggar tutorial kepong malaysia. Riset ini dicoba di Sanggar Tutorial Kepong Malaysia. IV 12 ..lahir 3. . 52100 Kuala Lumpur. Metode sampling yang digunakan di dalam riset ini ialah metode sampling jenuh. Metode sampling jenuh merupakan metode yang memakai segala populasi jadi ilustrasi. Hingga ilustrasi di dalam riset ini ialah segala siswa kelas I di sanggar tutorial kepong malaysia. (Mufidah & Mukhlisin, 2020).

HASIL DAS PEMBAHASAN

4^M

Riset ini dicoba di Sanggar Tutorial Kepong Malaysia yang berlokasi di Pelangi Magna Blok A 1/13, Jalur Prima 3, Metro Prima, Kuala Lumpur, yang dicoba 2 kali test, Pretest serta Posttest yang terdiri dari 12 siswa. Dalam riset ini, fokus utama merupakan gimana pelaksanaan metode bermain kedudukan (role playing) bisa meningkatkan keahlian berdialog siswa.

Table 1. Nilai rata-rata/ Mean, Median, Modus, Standar Deviasi (SD), dan Varians

Statistics			
		pretest	posttest
N	Valid	12	12
	Missing	0	0
Mean		68.3333	81.9583
Std. Error of Mean		1.13519	1.15702
Median		68.5000	82.0000
Mode		60.00 ^a	75.00
Std. Deviation		5.56125	5.66821
Variance		30.928	32.129
Skewness		-.322	.039
Std. Error of Skewness		.472	.472
Kurtosis		-1.273	-1.431
Std. Error of Kurtosis		.918	.918
Range		15.00	15.00
Minimum		60.00	75.00
Maximum		75.00	90.00
Sum		1640.00	1967.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Tabel I. di atas menampilkan perbandingan statistik deskriptif hasil pretest serta posttest dalam riset yang mencakup nilai rata-rata (mean), median, modus, standar deviasi, varians, skewness, kurtosis, serta sebagian parameter yang lain. Berdasarkan pada informasi nilai rata-rata pretest merupakan 68,3333, sebaliknya nilai rata-rata posttest bertambah jadi 81,9583, yang menampilkan terdapatnya kenaikan keahlian sehabis intervensi. Median pula hadapi kenaikan dari 68,5 pada pretest jadi 82 pada posttest, menunjukkan kalau sebagian besar nilai dalam distribusi posttest lebih besar dibanding pretest. Modus pada pretest merupakan 60, sedangkan pada posttest bertambah jadi 75. Standar deviasi yang sedikit bertambah dari 5,56125 jadi 5,66821 menampilkan terdapatnya sedikit alterasi dalam hasil posttest dibanding pretest. Varians pula hadapi kenaikan dari 30,928 jadi 32,129, yang berarti penyebaran informasi sehabis perlakuan sedikit lebih besar dibanding lebih dahulu. Nilai skewness pretest (-0,322) menampilkan distribusi sedikit condong ke kiri, sebaliknya posttest (0,039) lebih mendekati distribusi wajar. Kurtosis pretest (-1,273) serta posttest (-1,431) menampilkan kalau distribusi informasi lebih mendekati wujud platikurtik, maksudnya tidak sangat mencuat ataupun menyebar dengan ekor yang lebih rata. Secara totalitas

tabel ini menampilkan kalau ada kenaikan signifikan dalam keahlian siswa sehabis perlakuan, yang nampak dari kenaikan nilai rata-rata, median, serta modus pada posttest dibanding pretest.

Tabel 2. Uji Normalitas Sebelum dan Sesudah Menggunakan Metode Role Playing

Tests of Normality						
Tes Kemampuan Siswa	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa Pretest	.174	12	.057	.878	12	.007
Hasil Belajar Siswa Posttest	.174	12	.057	.878	12	.007

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 2. Hasil uji Kolmogorov-Smirnov menampilkan kalau nilai signifikansi buat pretest serta posttest merupakan 0,057. Sebab nilai ini lebih besar dari 0,05, hingga bisa disimpulkan kalau informasi berdistribusi wajar. Perihal ini berarti anggapan tanggapan normalitas terpenuhi, sehingga informasi pretest serta posttest bisa dianalisis lebih lanjut memakai uji statistik parametrik.

Tabel 3. Uji Homogenitas Menggunakan Metode Role Playing

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Siswa

Levene Statistic

df1 df2 Sig.

Tabel 3. Hasil analisis menampilkan kalau nilai signifikansi yang diperoleh merupakan 1,000, yang jauh lebih besar dari 0,05. Perihal ini menampilkan kalau informasi pretest serta posttest mempunyai varians yang seragam ataupun homogen. Homogenitas informasi ialah salah satu anggapan tanggapan yang wajib dipadati dalam analisis statistik parametrik, semacam uji t ataupun ANOVA, buat membenarkan kalau hasil analisis lebih valid serta akurat. Dengan demikian, bersumber pada hasil uji ini, bisa disimpulkan kalau variabilitas skor hasil belajar siswa saat sebelum serta setelah pelaksanaan tata cara role playing relatif sama, sehingga analisis lebih lanjut bisa dilakukan dengan teknik analisis statistik parametrik.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample Statistic

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	68.3333	12	5.56125	1.13519
posttest	81.9583	12	5.66821	1.15702

Tabel 4. menampilkan hasil uji statistik deskriptif buat ilustrasi berpasangan, ialah nilai pretest serta posttest siswa. Hasil menampilkan kalau nilai rata-rata pretest merupakan 68,33, sebaliknya nilai rata-rata posttest bertambah jadi 81,95. Kenaikan ini mengindikasikan terdapatnya perbandingan hasil belajar saat sebelum serta setelah pelaksanaan tata cara role playing. Tidak hanya itu, standar deviasi buat pretest merupakan 5,56125 serta buat posttest merupakan 5,66821, menampilkan terdapatnya sedikit alterasi dalam informasi. Dengan nilai rata-rata posttest yang

lebih besar dibanding pretest, bisa disimpulkan kalau tata cara role playing berkontribusi terhadap kenaikan keahlian berdialog siswa. Nilai Sig. 0,000 < 0,005 (Probabilitas Taraf Keyakinan hingga 0,005). t.i.l.t.r.t. l'releM •. latest

Tabel 5. Hasil Uji Paired Samples Correlation

Paired Samples Correlations			
	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & posttest	12	.824	.000

Tabel 5. menampilkan hasil uji korelasi ilustrasi berpasangan antara nilai pretest serta posttest siswa. Hasil menampilkan nilai korelasi sebesar 0,824 dengan tingkatan signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Sebab nilai signifikansi lebih kecil dari 0,005, bisa disimpulkan kalau ada ikatan yang signifikan antara hasil pretest serta posttest. Korelasi yang besar ini mengindikasikan kalau kenaikan nilai sehabis perlakuan tata cara role playing) mempunyai ikatan yang kokoh dengan nilai saat sebelum perlakuan, yang berarti tata cara ini membagikan akibat positif terhadap kenaikan keahlian siswa.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample T Test

Paired Differences					
Mean	Std. Deviation	Std. Error of the Mean	95% Confidence Interval of the Difference		df Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper	

Pair pretest-posttest	-13.62500	3.33379	.68051	-15.03273 -12.21727	23	.000
-----------------------	-----------	---------	--------	---------------------	----	------

Tabel 6. menampilkan hasil uji Paired Sample T-Test yang digunakan buat menyamakan rata-rata nilai pretest serta posttest. Hasil analisis menampilkan kalau ada perbandingan rata-rata sebesar -13,625 dengan standar deviasi 3,33379 serta standar error mean 0,68051. Interval keyakinan 95% buat selisih rata-rata terletak dalam rentang -15,03273 sampai -12,21727. Nilai Sig. (2-tailed) = 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak serta H_a diterima. Ini menampilkan kalau ada perbandingan yang signifikan antara hasil pretest serta posttest. Dengan kata lain, tata cara Role Playing mempunyai akibat yang nyata terhadap kenaikan keahlian berdialog siswa sehabis diberikan perlakuan.

Pembahasan

Hasil riset ini menampilkan kalau pelaksanaan tata cara bermain kedudukan (role playing) secara signifikan tingkatan keahlian berdialog siswa di Sanggar Tutorial Kepong Malaysia. Kenaikan ini nampak dari perbandingan skor pretest serta posttest yang menampilkan peningkatan pada aspek kelancaran berdialog intonasi, pelafalan, mimik, penghayatan, serta improvisasi.

Penemuan ini sejalan dengan riset lebih dahulu yang menampilkan kalau tata cara bermain kedudukan efisien dalam tingkatan keahlian berdialog siswa. Tidak hanya itu, tata cara bermain kedudukan menghasilkan atmosfer belajar yang interaktif serta mengasyikkan sehingga siswa lebih termotivasi buat berpartisipasi aktif dalam pendidikan. Perihal ini sejalan dengan riset yang dicoba oleh Hafid *etal.*, (2024) yang menampilkan kalau pelaksanaan tata cara bermain kedudukan bisa tingkatan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan, yang pada gilirannya tingkatan keahlian berdialog mereka. Setelah itu riset yang dicoba oleh Maharani *et al.*. (2024) yang menampilkan kalau metode bermain peran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keahlian berdialog siswa. Riset Rukmi & Siti (2024) menampilkan kalau penerapan tata cara role playing pengaruhi keahlian berdialog siswa. Dengan demikian, pelaksanaan tata cara bermain kedudukan tidak cuma tingkatan keahlian berdialog siswa namun pula aspek afektif semacam keyakinan diri serta motivasi belajar. Oleh sebab itu, dianjurkan untuk pendidik buat mengintegrasikan tata cara ini dalam pendidikan bahasa Indonesia ataupun mata pelajaran lain yang relevan buat menggapai hasil belajar yang maksimal.

Kesimpulan dan Saran

Bersumber pada hasil riset, tata cara *role playing* teruji efisien dalam tingkatan keahlian berdialog siswa. Perihal ini nampak dari kenaikan signifikan skor posttest dibanding dengan pretest, yang menampilkan kalau tata cara ini menolong siswa dalam aspek kelancaran, intonasi, pelafalan, dan ekspresi berdialog. Uji normalitas serta homogenitas membenarkan kalau informasi yang digunakan valid, sedangkan hasil Paired Sample T- Test menampilkan kalau perbandingan antara saat sebelum serta setelah pelaksanaan tata cara ini bertabiat signifikan. Dengan demikian, bisa disimpulkan kalau role playing bisa dijadikan selaku strategi pendidikan yang efisien dalam tingkatan keahlian berdialog siswa.

Selaku anjuran, guru bisa lebih kerap mempraktikkan tata cara *role playing* dalam pendidikan buat menghasilkan atmosfer yang lebih interaktif serta tingkatan keyakinan diri siswa dalam berdialog. Tidak hanya itu, riset lebih lanjut bisa dicoba dengan ilustrasi yang lebih luas serta alterasi skenario *role playing* yang berbeda buat menguji daya gunanya dalam bermacam konteks pendidikan. Dengan pelaksanaan yang lebih maksimal, tata cara ini berpotensi jadi pendekatan inovatif dalam pendidikan bahasa serta komunikasi di sekolah.

Reference

- Adur, M. D., Wiyani, W., & Ratri, A. M. (2019). Analisis Kinerja Keuangan Perusahaan Rokok. *Jumat Bisnis Dan Manajemen*, 5(2), 204-212. <https://doi.org/10.26905/jbm.v5i2.2664>
- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 263. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35-44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>

- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*. 8(1), 179.
<https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>
- Anggraini, S., & Dewi, A. S. (2023). Reputasi Underwriter Dan Underpricing Terhadap Kinerja Keuangan Saat Initial Public Offering (Ipo). *Jurnal Ekonomi STIEP*, 8(1), 56-64.
<https://doi.org/10.54526/jes.v8i1.129>
- Asiva Noor Rachmayani. (2015a). *Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. 6.
- Asiva Noor Rachmayani. (2015b). *Metodologi Dalam Penelitian Pendidikan*.
- Asiva Noor Rachmayani. (2015c). *PENTINGNYA PENERAPAN MERDEKA BELAJAR PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)*. 6948, 6.
- Averina, R. Y., & Widagda, I. G. N. J. A. (2024). Keterampilan Bercerita Siswa Kelas Va Sd Negri 48 Pekanbaru. *Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 635-637.
- Bahasa, J., & Supriyati, I. (2020). *Pembelajaran Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 4 Palu*. 5(1).
- Binalay, A. G., Mandey, S. L., & ... (2016). Pengaruh Sikap, Norma Subjektif Dan Motivasi Terhadap Minat Beli Secara Online Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Di Manado. *Jurnal EMBA: Jurnal ...*, 4(1), 395-406.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/view/11607> Ahttps://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/download/11607/11203
- Bulantika, S. Z., Sa'adah, S., Lacksana, I., Majdi, M. Z. Z., & Mafirja, S. (2020). Dampak Penggunaan Gadget dan Tingkat Kontrol Orang Tua Terhadap Produktivitas Belajar pada Remaja. *Ghaidan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam Dan Kemasyarakatan*, 4(1), 20-27.
<https://doi.org/10.19109/ghaidan.v4i1.15941>
- Chen, X. X. X., Tsai, M. Y., Wolynes, P. G., da Rosa, G., Grille, L., Calzada, V., Ahmad, K., Arcon, J. P., Battistini, F., Bayarri, G., Bishop, T., Carloni, P., Cheatham, T. E., Collepardo-Guevara, R., Czub, J., Espinosa, J. R., Galindo-Murillo, R., Harris, S. A., Hospital, A., ... Crothers, D. M. (2018). PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA PAGARUYUNG. *Nucleic Acids Research*, 6(1), 1-7.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.gde.2016.09.008> Ahttp://dx.doi.org/10.1007/s00412-015-0543-8 Ahttp://dx.doi.org/10.1038/nature08473 Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2009.01.007 Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2012.10.008 Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s4159
- Dan, N., Yang, T., Islam, P., Dakwah, F., Islam, U., & Saifuddin, N. K. H. (2024). *Peran Bahasa Dalam Komunikasi Lintas Budaya : Memahami*. 4(2), 1—14.
- Dewi, E. R., Supriyanto, D. H., & ... (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Tematik pada Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas *Jurnal Pendidikan Dasar ...*, 7(8), 1611-1620.
<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSDH/article/view/2358> Ahttps://bajangjournal.co

m/index.php/JPDISH/article/download/2358/1791

- Dewi, I. G. A. A. O. (2021). Mendiskusikan Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian Dalam Penyusunan Disertasi: Sebuah Kajian Teoritis. *KRISNA: Kumpulan Riset Akuntansi*, 13(1), 31-39. <https://doi.org/10.22225/kr.13.1.2021.31-39>
- Dian Aprelia Rukmi, & Rochmiyati, S. (2024). Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sdn Kiyaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(3), 436-442.
- Diana Maulida Zakiah, Fithria Rizka Sirait, E. S. (2022). Jurnal Teknologi , Kesehatan Dan Ilmu Sosial. *Jurnal Teknologi, Kesehatan Dan Ilmu Sosial*, 4(2), 328-338.
- Diana Mayasari, Siti Mardiana Hindayati, Fitriana Dyah Wulandari, Etik Sulistyowati, & Fitrah Romadhoni Laili. (2020). Meningkatkan Rasa Empati Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Bermain Peran (Role Playing) Siswa Kelas Xi Tkj 3 Di Smk Negeri 1 Pacitan Tahun Pelajaran 2020/2021. *HELPER: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 37(2), 17-24. <https://doi.org/10.36456/lielper.vol37.no2.a2834>
- Dimensi, J. (2022). *J DPP*. 10(2).
- Elisabeth, W. P. P. N. P. A. S. Y. A. M. S., & Astitin, Y. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 111 SD Negeri Kaba-Kaba. *Jurnal Pena*, 7(1), 70-74.
- Elviya, D. D., & Sukartiningsih, W. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar Di Sdn Lakarsantri 1/472 Surabaya. *Https/Ejournal.Unesa Ac.Id/Index Php/Jurnal-Penelitian-PgsdlArticle/View/54127*, 7(8), 1-14.
- Fatimah, A. S., Hidayat, Y., & Tya, S. (2024). PENGARUH PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAY) TERHADAP PEMAHAMAN PERILAKU BULLYING. 2(1), 117-132.
- Hafid, Abd., Sudarto, Muh. A. Z. (2024). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Inpres 12/79 Biru li Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 4(1), 1-8.
- Maharani, S. Destiniar, E.F.P Sari. (2024). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *PENDAS1: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 241-251.

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Djurnaldidaktika.org

8%

Submitted to Universitas PGRI Palembang

Student Paper

2%

docplayer.info

Internet Source

1%

Zuhroh Wafa Atthiyah, Laasya Ary Aghitsna, Khafifah Dwi Astuti, Vera Putri Meytasharoh et al. "Pemanfaatan Seni Drama untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Siswa di Sanggar Bimbingan Kepong", Jurnal Keilmuan dan Keislaman, 2023

Publication

1%

journals.stikim.ac.id

Internet Source

1%

Submitted to UIN Raden Intan Lampung

Student Paper

1%

openjournal.unpam.ac.id

Internet Source

1%

ejournal.unesa.ac.id

Internet Source

1%

jurnal.uns.ac.id

Internet Source

<1%

10

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

<1%

11	download.garuda.ristekdikti.go.id HI Internet Source	<1%
12	repository.radenfatah.ac.id USBn Internet Source	<1%
13	repository.uinsaizu.ac.id HEI Internet Source	<1%
14	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1%
15	eprints.univpgri-palembang.ac.id ■EI Internet Source	<1%
16	jurnal.harianregional.com Internet Source	<1%
17	Dina Muta'allimatul Khoiro, Akhwani Akhwani. "Studi Komparasi Metode Pembelajaran Role Playing dan Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1%
18	blognyaekonomi.files.wordpress.com Internet Source	<1%
19	www.eprints.unram.ac.id ■EI Internet Source	<1%
20	Ary Analisa Rahma, Utami Ratna Swari, Hermin Arista. Indah Noor Dwi Kusuma Dewi. Wahyu Nur Achmadin. "Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di SDN Triwung Lor 2", Journal on Education, 2024 Publication	<1%

Exclude quotes Off
Exclude bibliography On
Exclude matches Off