

Keefektifan Model Bermain Peran Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Unggulan Harith Foundation

Darmawati

Universitas Cokroaminoto Palopo

darmawati@uncp.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran role play berpengaruh terhadap keterampilan bercerita siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Unggulan Harith Foundation Kota Palopo. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Uji-t pada data pre-test menunjukkan bahwa rata-rata kelompok eksperimen adalah 18,94, sedangkan rata-rata kelompok kontrol adalah 18.500. Data ini menunjukkan bahwa ada perbedaan 0,44 antara kedua kelompok.. Ada perbedaan 0,96 antara kelompok. Uji T menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,264 > 2,353$). Oleh karena itu, ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Temuan yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan bercerita pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.keterampilan bercerita pada siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Unggulan Harith Foundation dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran dan pembelajaran yang dilaksanakan secara tradisional. Model pembelajaran bermain peran lebih efektif daripada pembelajarankonvensional. Model pembelajaran bermain peran ini juga menjadikan siswa lebih senang, dan lebih percaya diri.

Kata Kunci: Keefektifan Role Play, Model Pembelajaran Role Play, Keterampilan Bercerita

Pendahuluan

Guru adalah kekuatan pendorong dalam pembelajaran. Menurut Tucker & Strange (2005) guru harus efektif dalam melaksanakan pekerjaannya. Guru yang efektif membuat siswa merasa nyaman belajar di sekolah. Guru yang demikian akan berhasil dalam pekerjaan mereka untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Tucker & Strange (2005) menjelaskan bahwa setiap guru memiliki potensi sebagai pendorong untuk menghasilkan pertumbuhan yang berkelanjutan pada siswa. Oleh sebab itu, penting bagi guru agar semua guru mengembangkan keefektifan di kelas. Lebih lanjut Sunardi (2018) menegaskan bahwa guru kelas di sekolah dasar dapat menjadi guru yang efektif. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru dapat meningkatkan semua aspek keterampilan berbahasa.

Menurut aliran komunikatif dan pragmatif (Iskandarwassid & Dadang Sunendar., 2011, p. 239) keterampilan berbicara dan menyimak berhubungan kuat. Interaksi lisan ditandai oleh rutinitas informasi. Cirinya adalah diperlukannya seorang pembicara mengasosiasikan makna, mengatur interaksi; siapa harus mengatakan apa, kepada siapa, kapan, dan tentang apa. Keterampilan berbicara mensyaratkan adanya pemahaman minimal dari pembicara dalam membentuk sebuah kalimat. Sebuah kalimat betapapun kecilnya, memiliki struktur dasar saling bertemali sehingga mampu menyajikan sebuah makna.

Iskandarwassid dan Sunendar (2011, p. 241) lebih lanjut menjelaskan bahwa salah satu kegiatan berbahasa yang dapat membawa siswa ke konteks yang nyata adalah bercerita. Kegiatan bercerita sebagai bagian dari keterampilan berbicara sangat penting, baik di dalam pembelajaran bahasa maupun kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan berbicara harus dimiliki oleh setiap orang. Berkomunikasi secara lisan dengan teman, mengikuti pelajaran, kuliah, diskusi, seminar, menuntut kemahiran seseorang untuk berbicara. Disadari atau tidak kegiatan berbahasa kedua yang dilakukan manusia adalah kegiatan berbicara.

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar keterampilan bercerita menjadi salah satu bagian keterampilan berbahasa yang harus diajarkan kepada siswa dan dikuasai oleh siswa. Keterampilan bercerita memiliki beberapa manfaat bagi siswa (khususnya siswa SD/MI) yaitu untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi dengan baik, membentuk karakter siswa, memberikan sentuhan manusiawi, dan mengembangkan keterampilan siswa dalam berbahasa (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2007).

Keterampilan berbicara merupakan hal yang penting untuk dikuasai oleh setiap siswa, karena digunakan sebagai bentuk komunikasi antarmanusia. Keterampilan berbicara sebagai salah satu keterampilan berbahasa sudah diajarkan sejak siswa duduk di bangku Sekolah Dasar (Depdiknas, 2004). Lozanov (Meier, 2002, p. 49) berpendapat bahwa faktor utama yang menghambat siswa untuk mempelajari bahasa adalah hambatan psikologis. Oleh sebab itu, Lozanov (1978, p. 1) menyatakan bahwa pembelajaran harus dapat menyentuh alam bawah sadar siswa supaya dapat berhasil. Untuk hal tersebut, hambatan psikologis tersebut harus dihilangkan demi keberhasilan belajar siswa. Menurut Norland & Pruett-Said (2006, p. 15), hambatan psikologis itu dapat diminimalisasi dengan menggunakan drama, aktivitas fisik, musik, dan yoga dalam pembelajaran. Penggunaan musik dalam kelas, khususnya musik Baroque, yang menciptakan suasana yang tenang diyakini dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menyerap lebih banyak informasi.

Bancroft (2008, p. 41) menjelaskan bahwa suasana belajar yang menenangkan dan menyenangkan merupakan salah satu prasyarat dalam pembelajaran. Guru wajib menciptakan suasana pembelajaran yang membuat siswa merasa aman dan senang. Hal ini senada dengan perspektif humanistik mengenai motivasi siswa yang menekankan pada kapasitas siswa untuk mencapai pertumbuhan pribadi, kebebasan untuk menentukan jalan hidup mereka, dan menunjukkan kualitas positif mereka. Hal ini terkait dengan teori kebutuhan Maslow (Santrock, 2001, p. 23) yang menyatakan bahwa kebutuhan tertentu harus terpenuhi sebelum siswa dapat mengaktualisasikan dirinya dengan utuh. Oleh karena itu, kebutuhan siswa akan suasana yang aman dan menyenangkan bersifat esensial karena bila tidak terpenuhi, maka siswa tidak akan dapat mencapai aktualisasi diri yang berada pada puncak hierarki kebutuhan.

Murray & Christison (2011, p. 74), menyatakan bahwa dalam kaitannya dengan pembelajaran di sekolah dasar, prinsip-prinsip karakteristik dan tahap perkembangannya, siswa kelas 3 hingga 5 sekolah dasar mulai mengembangkan pemahaman akan berbagai hal yang berada di luar diri mereka dan mulai belajar bekerja sama dengan orang lain. Tahap ini, siswa akan lebih diuntungkan bila terus mendapat kesempatan untuk belajar dalam lingkungan yang imajinatif dan kreatif seperti penggunaan lagu dan cerita. Lebih lanjut Kelly dalam Hayes (2007, p. 14), menjelaskan bahwa imajinasi siswa perlu ditumbuhkan untuk terus menyalakan antusiasme mereka untuk mempelajari dunia di sekitar mereka. Hal ini merupakan cara

untuk menumbuhkan hasrat belajar, sehingga siswa dapat menjadi pembelajar seumur hidup.

Istilah model pembelajaran dikenalkan oleh Joyce (2009, p. xix) pada tahun 1972. Buku "*Models of Teaching*" karya Joyce menjadi panduan bagi para profesional yang berkomitmen terhadap para siswa untuk mengajarkan pemahaman konseptual, berpikir kreatif, penyelesaian masalah, dan menyadarkan sebagai bagian penting dari kehidupan masyarakat. *Models of Teaching* tidak akan pernah membiarkan satu orang pun, baik anak-anak maupun dewasa tertinggal jauh di belakang.

Waluyo (2007:25) menyebutkan tiga tipe pengembangan model yaitu model teoretik, model konseptual, dan model prosedural. Model teoretik adalah model yang menggambarkan kerangka berpikir yang didasarkan pada teori-teori yang relevan dan didukung data empiris. Model konseptual bersifat analitis yang menyebutkan komponen-komponen produk dan menunjukkan hubungan antar komponen. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, yang berupa langkah-langkah yang diikuti untuk mencapai hasil maksimal.

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran adalah rangkaian satu kesatuan yang utuh antara pendekatan, metode, strategi, teknik, dan taktik pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran.

Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dapat membantu siswa meningkatkan kapabilitas belajar siswa, kadang secara perlahan dan kadang pula secara drastis. Hal yang penting adalah bahwa pembelajaran dapat membuat perbedaan besar pada siswa. Inilah salah satu inti pembelajaran efektif yang tentu saja disadari oleh guru yang efektif pula.

Tucker & Strange (2005) menyatakan bahwa guru yang efektif selalu percaya diri bahwa mereka dapat membuat suatu perbedaan dan bahwa perbedaan tersebut dibuat dengan cara menyesuaikan strategi atau perangkat pembelajaran mereka dengan kondisi siswa saat itu. Kemudian guru mempelajari pola belajar siswa dengan cermat dan membuat lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan untuk mempercepat peningkatan hasil belajar (Joyce et al., 2009, p. 9). Menyenangkan adalah kondisi sikap/afektif yang menjadi prasyarat belajar. Sebelum belajar, suasana hati siswa harus dibuat senang, karena apabila hati sudah senang maka belajar akan lebih efektif. Materi apapun akan dapat dengan mudah dikuasai kalau dengan hati yang senang.

Lebih jauh Joyce (2009, pp. 9–12) menuliskan bahwa berbagai model pembelajaran dirancang tidak hanya untuk mencapai ruang lingkup tujuan-tujuan kurikulum, tetapi juga dirancang untuk membantu para siswa meningkatkan kekuatan mereka sebagai pembelajar. Kekuatan tersebut akan tampak pada saat para siswa menguasai informasi dan keterampilan yang merupakan hasil dari setiap pengalaman belajar bukan hanya isi pelajaran yang dapat mereka pelajari, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran pada masa yang akan datang dan membuat program-program belajar untuk diri mereka sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, untuk dapat melaksanakan tugasnya secara profesional, seorang guru dituntut memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan, sebagaimana diisyaratkan dalam Kurikulum Merdeka.

Model pembelajaran bermain peran diasumsikan lebih mudah dilaksanakan dan efektif untuk mencapai tujuan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan oleh guru kelas 3 SD. Model pembelajaran konvensional menurut Neil (1988:3) adalah pembelajaran yang menekankan pada hubungan stimulus dan respon yang dapat diamati. Tujuan pembelajaran konvensional mengarahkan terjadinya pembelajaran dan perubahan tingkah laku siswa karena adanya pengalaman. Perubahan tingkah laku tersebut dikarenakan oleh latihan dan pengulangan pengalaman. Hubungan siswa, guru, dan lingkungan dalam pembelajaran menjadi pengalaman yang bernilai menuju ke kedewasaan siswa.

Model pembelajaran konvensional, bersifat rutin dan formal. Kegiatan utama guru dalam pembelajaran adalah dengan ceramah yang divariasikan dengan demonstrasi dan tanya jawab, serta pemberian tugas. Pusat pembelajaran pada guru dan siswa sebagai objek belajar bersikap pasif. Titik berat dalam pembelajaran konvensional adalah persamaan daripada keberagaman individual. Russel (1984:4) menyatakan bahwa antar siswa di dalam kelas terdapat perbedaan pada kemampuan awal, kebutuhan, minat, dan pengalaman.

Berbicara merupakan tuntutan kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial agar mereka dapat berkomunikasi dengan sesamanya. Komunikasi melibatkan pihak yang berperan sebagai penyampai dan penerima informasi. Kedua pihak harus dapat bekerjasama agar komunikasi berlangsung dua arah. Hal itu dapat diciptakan dengan memperhatikan beberapa faktor, yaitu: memperhatikan siapa yang dapat diajak berkomunikasi, situasi, tempat, isi pembicaraan, dan media yang digunakan (Depdiknas, 2004, p. 3).

Mulgrave (1954, pp. 3-4) menuliskan bahwa berbicara adalah suatu alat untuk mengomunikasikan gagasan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan sang penyimak. Berbicara merupakan alat untuk menyampaikan materi kepada penyimak. Untuk hal tersebut dibutuhkan keterampilan berbicara.

Keterampilan berbicara yang baik menurut Tarigan (2015, p. 16) dibutuhkan dalam berbagai hal, misalnya kemasyarakatan, forum formal-informal, pendidikan, dsb. Seorang pemimpin, misalnya, perlu menguasai keterampilan berbicara agar dapat menggerakkan masyarakat untuk berpartisipasi terhadap program pembangunan. Seorang pedagang perlu menguasai keterampilan berbicara agar dapat meyakinkan dan membujuk calon pembeli. Demikian halnya pendidik, mereka dituntut menguasai keterampilan berbicara agar dapat menyampaikan informasi dengan baik kepada anak didiknya. Begitu juga siswa perlu menguasai keterampilan berbicara agar dapat menyampaikan gagasan/ide kepada guru dan teman-temannya di kelas.

Harris (1977:11) menyatakan bahwa keterampilan berbicara menunjang keterampilan bahasa lainnya. Seorang pembicara yang baik adalah penyimak, pembaca, sekaligus penulis. Pembicara yang baik mampu memberikan contoh agar dapat ditiru oleh penyimak yang baik dan mampu memudahkan penyimak untuk menangkap pembicaraan yang disampaikan. Harris (1977:11) lebih lanjut menyatakan bahwa berbicara dan menyimak merupakan kegiatan berbahasa lisan. Kedua keterampilan tersebut berkaitan dengan bunyi bahasa. Dalam berbicara seseorang menyampaikan informasi melalui suara atau bunyi bahasa, sedangkan dalam menyimak seseorang mendapat informasi melalui ucapan atau suara. Berbicara dan menyimak merupakan dua kegiatan yang tidak dapat dipisahkan, kegiatan berbicara selalu disertai kegiatan menyimak, demikian pula kegiatan menyimak akan didahului kegiatan berbicara. Keduanya sama-sama penting dalam komunikasi.

Berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain. Pengertiannya secara khusus banyak dikemukakan oleh para pakar. Tarigan (2015, p. 15), misalnya, mengemukakan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Berbicara sesungguhnya merupakan kemampuan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan (Widdowson, 1978: 59). Berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi sebab didalamnya terjadi pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat lain. Proses komunikasi dapat digambarkan pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat lain. Proses komunikasi terjadi pemindahan pesan dari komunikator (pembicara) kepada komunikan (pendengar). Komunikator adalah seseorang yang memiliki pesan. Widdowson (1978:59) menyampaikan bahwa pesan yang akan disampaikan kepada komunikan lebih dahulu diubah ke dalam simbol yang dipahami oleh kedua belah pihak. Simbol tersebut memerlukan saluran agar dapat dipindahkan kepada komunikan.

Menurut Bailey (2005: 2) berbicara termasuk didalamnya bercerita bersifat produktif, merupakan keterampilan lisan (oral production) yang menghasilkan tuturan-tuturan verbal sistematis untuk menyampaikan makna. Brown (2007: 2) menyatakan bahwa berbicara dapat pula dimaknai sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Senada pendapat tersebut Clifford dalam Egan (2001:277) menjelaskan bahwa berbicara adalah inti dari belajar bahasa kedua. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa keterampilan berbicara adalah yang paling penting dalam segala hal.

Metode

Jenis Penelitian

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah penelitian kuasi eksperimen (*quasi experiment*) sebab dalam penelitian ini tidak memungkinkan untuk mengontrol semua variabel yang diduga ikut mempengaruhi perlakuan dan dampak perlakuan. Rancangan eksperimen yang dipilih adalah *Quasi-eksperiment Design model Non-Equivalent Before* (Cohen et al., 2012, p. 2016). Borg & Gall (1983), menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang paling dapat diandalkan keilmiahannya (paling valid), karena dilakukan dengan pengontrolan secara ketat terhadap variabel-variabel pengganggu di luar yang dieksperimenkan. Berikut adalah gambar rancangannya

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes kemampuan bercerita pada kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jenis tes yang diberikan kepada kedua kelompok tersebut sama.

Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian dilakukan dua tahap. Tahap persyaratan analisis data dan tahap analisis data. Tahap-tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. Uji Persyaratan Analisis
 - a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji data keterampilan bercerita. Data yang dikumpulkan dikumpulkan tersebut normal atau tidak. Untuk pengujian normalitas ini digunakan teknik uji Kolmogorov-Smirnov. Untuk mengetahui data berdistribusi normal dilakukan dengan menguji hipotesis sebagai berikut.

$H_0 : f(X) =$
normal $H_1 : f$
 $(X) \neq$ normal
(Irianto,
20017: 272)

Pengambilan keputusannya dengan menguji skor kompetensi siswa dalam bercerita, uji normalitas digunakan untuk menguji data tersebut normal atau tidak. Pengujian ini digunakan teknik uji Kolmogorov-Smirnov pada taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ (Sudjana, 1996: 466-468). Kriteria yang digunakan jika probabilitas signifikansi atau $p < 0,05$, maka data memiliki distribusi tidak normal (H_0 ditolak). Sebaliknya, jika probabilitas signifikansi atau $p > 0,05$, maka data memiliki distribusi normal (H_0 diterima). H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. H_1 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan varian antara dua kelompok atau lebih yang dibandingkan. Untuk menguji homogenitas varian populasi digunakan *Levene's Test* pada taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ (Ghozali, 2013: 74). Uji homogenitas data dilakukan dengan menguji hipotesis sebagai berikut.

$$H_0 = \sigma^2_1 = \sigma^2_2 = \sigma^2_3 = \dots = \sigma^2_k$$

$H_1 =$ salah satu σ^2 tidak sama (Irianto, 2007: 175).

Adapun kriteria pengambilan keputusannya dengan $\alpha = 0.05$, yaitu jika probabilitas signifikansi atau $p > 0,05$ maka data bersifat homogen dan jika probabilitas signifikansi atau $p < 0,05$ maka data bersifat tidak homogen.

Hasil

Pembelajaran bercerita pada kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Artinya guru melaksanakan pembelajaran yang biasa digunakan di kelasnya, sedangkan pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran menggunakan sugestopedia. Kelompok eksperimen yang dipilih yaitu kelas 3.A Sekolah Dasar Islam Terpadu Unggulan Harith Foundation. Kelompok kontrol dipilih siswa kelas 3.B Sekolah Dasar Islam Terpadu Unggulan Harith Foundation. Pada kedua kelompok dilakukan pretes dan postes keterampilan bercerita. Analisis deskriptif terhadap data hasil pretes dan postes dari kelas kontrol dan eksperimen, dapat diuraikan sebagai berikut.

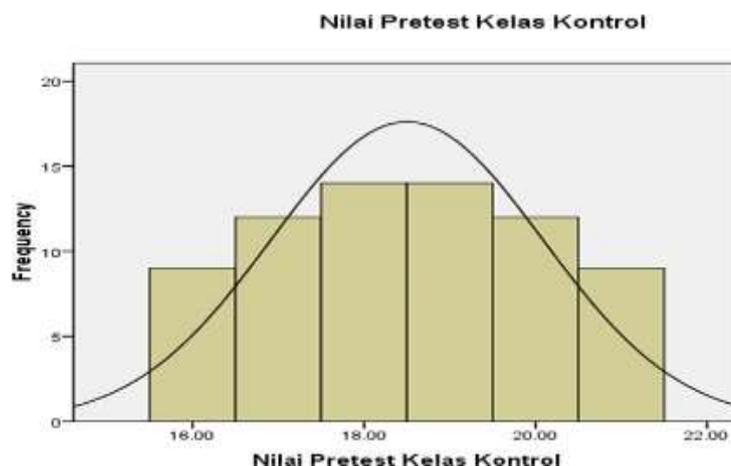
Data deskripsi hasil pretes keterampilan bercerita pada kelompok kontrol diperoleh melalui tes keterampilan bercerita dengan bentuk tes performa bercerita di depan kelas. Soal yang sama juga diterapkan pada pretes kelompok eksperimen dan postes kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Data hasil pretes keterampilan bercerita pada kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Data Hasil Pretes Keterampilan Bercerita Kelas Kontrol

		Nilai Pretest Kelas Kontrol
N	Valid	70
	Missing	0
Mean		18.5000
Std. Error of Mean		.18953
Median		18.5000
Mode		18.00 ^a
Std. Deviation		1.58572
Variance		2.514
Range		5.00
Minimum		16.00
Maximum		21.00
Sum		1295.00

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) hasil pretes keterampilan bercerita pada kelompok kontrol sebesar 18.5000 dengan standar deviasi sebesar 1.58572. Hal tersebut berarti bahwa keterampilan bercerita siswa kelas 3 sekolah dasar di SDIT Unggulan Harith Foundation berdasarkan hasil pretes kelompok kontrol tergolong rendah dengan sebaran skor yang tidak terlalu lebar dari nilai rata-rata. Selain itu juga diketahui bahwa nilai minimum pretes keterampilan bercerita pada kelas kontrol sebesar 16.00, sedangkan nilai maksimumnya sebesar 21.00. rendahnya nilai rata-rata hasil pretes tersebut diperkirakan karena siswa belum materi bercerita dengan tembang dolanan.

Histogram distribusi frekuensi hasil keterampilan bercerita pada kelompok kontrol dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Deskripsi Data Hasil Postes Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol

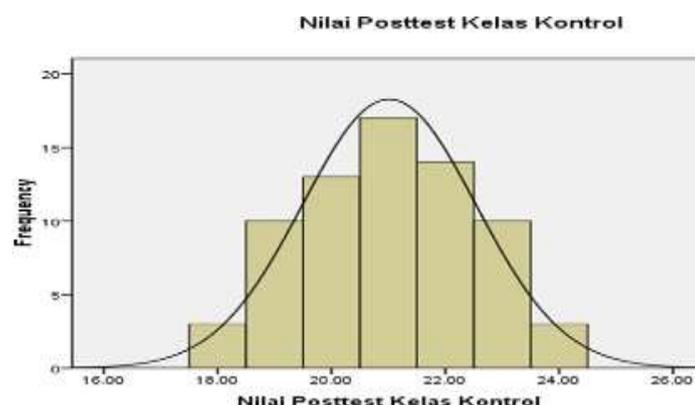
Data hasil postes pada kelompok kontrol diperoleh melalui tes keterampilan bercerita dengan jenis tes yang sama pada saat pretes. Data deskriptif hasil postes keterampilan bercerita pada kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6 Data Hasil Postes Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol

		Nilai Posttest Kelas Kontrol
N	Valid	62
	Missing	8
Mean		21.0143
Std. Error of Mean		.18257
Median		21.0000
Mode		21.00
Std. Deviation		1.52746
Variance		2.333
Range		6.00
Minimum		18.00
Maximum		24.00
Sum		1471.00

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) hasil postes keterampilan bercerita pada kelompok kontrol sebesar 21.0143 dengan standar deviasi sebesar 15.2746. Hal ini berarti keterampilan bercerita siswa kelas 3 sekolah dasar di SDIT Unggulan Harith Foundation pada postes tergolong rendah dengan sebaran skor yang tidak terlalu lebar dari nilai rata-rata. Selain itu, juga diketahui bahwa nilai minimum postes keterampilan bercerita pada kelas kontrol sebesar 18.00, sedangkan nilai maksimumnya sebesar 24.00.

Histogram distribusi frekuensi postes keterampilan bercerita pada kelompok kontrol dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Deskripsi Data Hasil Postes Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen

Setelah dilakukan perlakuan dengan penerapan model pembelajaran bermain peran, selanjutnya dilakukan postes keterampilan bercerita terhadap kelas eksperimen. Data deskripsi hasil postes keterampilan bercerita pada kelas eksperimen yang diperoleh melalui tes keterampilan bercerita dengan bentuk tes performa bercerita di depan kelas. Data hasil postes keterampilan bercerita pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 17. Data Hasil Postes Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen

		Nilai Posttest Kelas Eksperimen
N	Valid	62
	Missing	8
Mean		21.9677
Std. Error of Mean		.15421
Median		22.0000
Mode		22.00
Std. Deviation		1.21423
Variance		1.474
Range		4.00
Minimum		20.00
Maximum		24.00
Sum		1362.00

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) hasil postes keterampilan bercerita pada kelompok eksperimen sebesar 21.9677 dengan standar deviasi sebesar 12.1432. Hal ini berarti keterampilan bercerita siswa kelas 3 sekolah dasar di SDIT Unggulan Harith Foundation pada postes tergolong rendah dengan sebaran skor yang tidak terlalu lebar dari nilai rata-rata. Selain itu, juga diketahui bahwa nilai minimum postes keterampilan bercerita pada kelompok eksperimen sebesar 20.00, sedangkan nilai maksimumnya sebesar 24.00.

Deskripsi Data Perbedaan Nilai Rata-rata Pretes dan Postes Keterampilan Bercerita pada Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

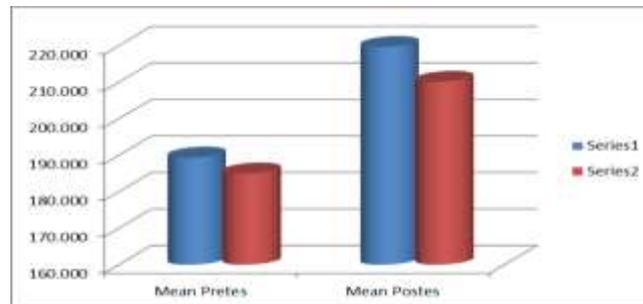
Pembandingan nilai rata-rata hasil pretes dan postes keterampilan bercerita pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui persentase peningkatan nilai dari pretes ke postes pada kedua kelompok penelitian. Berdasarkan hasil analisis data deskriptif, dapat diketahui mengenai perbedaan dan selisih skor rata-rata hasil pretes dan posttest antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 6. Data Perbedaan Nilai Rata-rata Hasil Pretes dan Postes Keterampilan Bercerita pada Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

<i>Variabel Bebas: Keterampilan Bercerita</i>					
Model Pembelajaran Bermain Peran	N	Mean Pretest	Mean Posttest	Selisih	Kenaikan
Menggunakan Sugestopedia dengan Tembang Dolanan (Eksperimen)	62	18.9355	21.9677	3.0322	8.11%
Konvensional (Kontrol)	70	18.5000	21.0143	2.5143	6.36%

Sumber: Data primer diolah

Berdasarkan tabel di atas, perbedaan nilai rata-rata (mean) hasil pretes dan postes keterampilan bercerita antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen jelas terlihat dalam gambar di bawah ini.



Histogram Perbedaan Nilai Rata-rata Hasil Pretes dan Postes Keterampilan Bercerita pada Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata (mean) hasil pretes keterampilan bercerita kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan nilai yang hampir sama, yaitu kelompok kontrol sebesar 18.5000 dan kelompok eksperimen sebesar 18.9355. Selisih yang hanya 0.4355 menunjukkan bahwa sebelum dilakukan perlakuan, keterampilan bercerita kedua kelompok tersebut hampir sama atau sama.

Hasil postes setelah dilakukan perlakuan menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata. Pada kelompok kontrol sebesar 21.0143 dan kelompok eksperimen sebesar 21.9677. peningkatan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 6.36% dan kelompok eksperimen sebesar 8.11%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan nilai rata-rata keterampilan bercerita kelompok eksperimen lebih tinggi daripada dengan peningkatan nilai rata-rata kelompok kontrol.

Berdasarkan analisis data dengan ttes independen, bahwa hasil pretes menunjukkan tidak ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol, setelah dilakukan perlakuan menunjukkan keterampilan bercerita antara kelompok eksperimen dan kontrol terdapat perbedaan.

Simpulan

Temuan yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah keterampilan bercerita pada siswa sekolah dasar dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran. Pembelajaran yang dilaksanakan secara tradisional. Model pembelajaran bermain peran lebih efektif daripada pembelajaran konvensional. Model pembelajaran bermain peran ini juga menjadikan siswa lebih senang, dan lebih percaya diri. Uji efektivitas dilaksanakan untuk mengetahui keandalan model pembelajaran. Hasil uji keefektifan, menunjukkan bahwa model pembelajaran bermain peran lebih unggul daripada cara pembelajaran yang sudah biasa digunakan oleh guru. Hal dibuktikan pada nilai rerata pretes kelompok eksperimen 18,94 dan rerata pretes kelompok kontrol 18,500. Kedua kelompok tersebut memiliki selisih nilai 0,44. Atau $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($1,319 < 2,353$). Artinya hasil pretes memiliki perbedaan yang tidak berarti. Kedua kelompok setara. Sedangkan rerata nilai postes kelompok eksperimen 21,98 dan total rerata postes kelompok kontrol 21,01. Rerata nilai postes kelompok

eksperimen lebih tinggi dari nilai kelompok kontrol. Dengan selisih 0,96 kedua kelompok memiliki perbedaan signifikan. Atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,264 > 2,353$). Terbukti nilai postes pembelajaran bercerita menggunakan model pembelajaran bermain peran lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran bercerita secara konvensional. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran bercerita lebih efektif. Temuan yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah keterampilan bercerita pada siswa sekolah dasar dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran. Pembelajaran yang dilaksanakan secara tradisional. Model pembelajaran bermain peran lebih efektif daripada pembelajaran konvensional. Model pembelajaran bermain peran ini juga menjadikan siswa lebih senang, dan lebih percaya diri

Daftar Pustaka

- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2007). Model Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan untuk Sekolah Menengah Atas. Depdiknas.
- Bancroft, J. D., & Gamble, M. (2008). Theory and Practice of Histological Techniques. Churchill Livingstone Elsevier.
- Borg. Walter R., Gall, M. D., & Joyce P. (1983). Educational Research An Introduction (4th ed.). (4th ed.). Pearson Education, Inc. .
- Chauhan, S. S. (1979). Innovations in Teaching Learning Process. Vikas Publishing House PVT. LTD.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2012). Research Method In Education. Routledge.
- depdiknas. (2004). Kurikulum 2004. Bahasa dan Sastra Indonesia. Depdiknas.
- Depdiknas. (2004). Kurikulum 2004. Naskah Akademik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Depdiknas.
- Iskandarwassid, & Dadang Sunendar. (2011). Strategi Pembelajaran Bahasa. . Remaja Rosdakarya Offset.
- Joyce, B., Marsha Weil, & Emily Calhoun. (2009). Models of Teaching. Library of Congress Cataloging-in-Publication Data.
- Kelly, P. (2007). The Joy of Enhancing Children's Learning. Exeter: Learning Matters . In D. Hayes (Ed.), Joyful Teaching and Learning in the Primary School. Exeter: Learning Matters .
- Lozanov. (1978). Suggestology and Outlines of Suggestopedya. Gordon and Breach.
- Meier, D. (2002). The Accelerated Learning Handbook: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan. Kaifa.
- Mulgrave, D. (1954). Speech. Barnes & Noble, Inc.
- Mulyasa, E. (2004). Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK. Remaja Rosdakarya.
- Murray, D., & Christinson, M. (2011). What English Language Teachers Need to Know. Routledge.
- Norland, D. L., & Said, T. P.-. (2006). A Kaleidoscope of Models and Strategies for Teaching English to Speakers of Other Languages. Teacher ideas Press.
- Nurgiyantoro, B. (2001). Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra. BPPE.
- Nurgiyantoro, B. (2012). Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi (1st ed.). BPPE.
- Ostroff, W. L., . (2013). MEMAHAMI CARA ANAK-ANAK BELAJAR "Membawa Ilmu Perkembangan Anak ke dalam Kelas. PT. Indeks.
- Santrock, J. W. (2001). Educational Psychology. McGraw Hill.
- Silverman, S. (2009). Teacher Efficacy. . In Education.

- Sukmadinata, N. S. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Sunardi, Herman J. Waluyo, Astini Suudi, & Nugraheni Eko Wardani. (2018). Suggestopedia Based Storytelling Teaching Model for Primary Students in Salatiga. *Mojet*, 6(1).
- Suwandi, S. (2011). *Model-model Asesmen Dalam Pembelajaran*. Yuma Pustaka. Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Tucker, P. D. , & Strange, J. H. (2005). The power of an effective teacher and why we should asses it.
- In Linking Teacher Evaluation and student learning. ASCD. Wahab, A. A. (2009). *Metode dan Model model Mengajar*. Alfabeta.