

Penerapan *Literature Card Role Play* dan *Storytelling Card Game* dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VIII SMPN 1 Pallangga

Husnul Khatimah¹

Ramly²

Azis³

¹²³Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹hkhatimah446@gmail.com

²ramly84@unm.ac.id

³azis@unm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan *Literature Card Role Play* dan *Storytelling Card Game* terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Pallangga. Keterampilan berbicara merupakan aspek penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia, namun banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide secara lisan akibat rendahnya rasa percaya diri dan kurangnya metode pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *repeated measures* (desain tindakan berulang) untuk mengukur perkembangan keterampilan berbicara siswa setelah mendapatkan perlakuan dengan kedua model pembelajaran. Sampel terdiri dari 114 siswa. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan berbicara sebanyak tiga kali dan dianalisis menggunakan uji statistik ANOVA *repeated measures* untuk melihat signifikansi pengaruh kedua metode tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *literature card role play* dan *storytelling card game* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa ($p < 0,05$). *Literature card role play* lebih efektif dalam meningkatkan struktur berbicara dan organisasi ide siswa, sedangkan *storytelling card game* lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kelancaran berbicara. Uji perbandingan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua metode ($p < 0,05$), dengan *literature card role play* menunjukkan peningkatan skor keterampilan berbicara rata-rata 85,7%, sedangkan *storytelling card game* 83,2%. Penelitian ini membuktikan bahwa metode *Game-Based Learning* berbasis kartu dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan. Oleh karena itu, model ini direkomendasikan sebagai alternatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif.

Kata Kunci: *Literature Card Role Play*, *Storytelling Card Game*, *Game-Based Learning*, keterampilan berbicara

Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh seluruh elemen bangsa. Komponen penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah kemampuan berbicara. Indikator bahwa siswa mampu merasakan integritas pembelajarannya dan mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan benar dalam kapasitas tersebut masih sangat jarang. Bahkan ada beberapa siswa yang sama sekali tidak mahir berkomunikasi dalam bahasa Indonesia.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangatlah penting karena

mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Permainan merupakan salah satu cara untuk membantu siswa memahami pelajaran. Metode pembelajaran tradisional masih banyak digunakan di ruang kelas. Guru merupakan pusat dan sumber belajar siswa, sedangkan siswa hanya pasif menunggu guru menyampaikan ilmunya. Padahal, faktor guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Berdasarkan beberapa kenyataan di lapangan, diperlukan adanya perubahan agar pembelajaran bermakna bagi siswa sehingga dapat mengaplikasikan ilmu yang diperolehnya. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang membantu guru menghubungkan materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Game based learning adalah sebuah metode yang menawarkan solusi bermain sambil belajar dengan berbagai dukungan media dan tekniknya serta permainan ini dapat menjadi alat bantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan memirsra dan berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan. Dua bentuk *game based learning* yang akan diterapkan dalam penelitian ini yaitu *literature card role play* dan *storytelling card game*. Menurut Rezky (2023) bahwa penggunaan model *role playing* bertujuan agar siswa dapat belajar melalui kegiatan berdialog, bercerita atau mengungkapkan perasaan dan berinteraksi sehingga menghasilkan keterampilan berbicara seperti pengucapan kata-kata untuk mengepresikan, menyampaikan isi pikiran, gagasan, dan perasaan yang dimiliki untuk menumbuhkan keterampilan tersebut maka diperlukan adanya interaksi dalam kelas. Menurut Nurhayati (2022), penggunaan model pembelajaran *storytelling* adalah kegiatan menyampaikan informasi atau peristiwa secara lisan atau melalui penggunaan media kemasan cerita yang menarik. Berbicara merupakan aktivitas berbahasa yang produktif dan individu memerlukan keberanian, persiapan mental, proses berpikir dan keterampilan komunikasi untuk terlibat dalam aktivitas bercerita. Sedangkan *role play* kartu sastra adalah ketika siswa menggunakan kartu yang berisi tokoh, latar, dan alur cerita untuk bermain peran.

Metode

Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menerapkan jenis penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Penelitian eksperimen berfungsi untuk mempengaruhi percobaan atau perlakuan terhadap karakteristik subjek yang diinginkan oleh peneliti. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini, dilaksanakan di SMP Negeri 1 Pallangga Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *Within-group or individual designs* dengan tipe *Repeated measures design* (desain tindakan berulang). Pada desain ini observasi dilakukan sebanyak tiga kali yaitu tes I, tes II, dan tes III setelah perlakuan model pembelajaran atau treatment. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pallangga Kabupaten Gowa yang terdiri dari 11 kelas dengan jumlah keseluruhan 446 orang dengan jumlah sampel 114 orang.

Hasil

Berdasarkan teknik pengolahan dan analisis data maka penelitian ini ditemukan data hasil penelitian sebagai berikut.

Statistik Deskriptif

Hasil Model Pembelajaran *Literature Card Role Play* (LCRP) dalam Keterampilan Bercerita Siswa

Berdasarkan hasil analisis data tes awal atau pretest sebelum penggunaan model pembelajaran LCRP dan hasil observasi dilakukan sebanyak tiga kali yaitu tes I, tes II, dan tes III setelah perlakuan model pembelajaran atau treatment pada siswa dengan jumlah 114 siswa diperoleh nilai berikut pada Tabel 1.

Tabel 1 Analisis Deskriptif Hasil Model Pembelajaran LCRP

Kelompok	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest LCRP	114	50	85	68.90	7.898	62.371
T1 LCRP	114	55	90	73.90	7.898	62.371
T2 LCRP	114	60	95	78.81	8.043	64.688
T3 LCRP	114	65	100	84.21	8.168	66.716

Berdasarkan hasil analisis data pre-test sebelum penerapan model pembelajaran *Literature Card Role Play* (LCRP) pada 114 siswa, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 68.90 dengan rentang skor antara 50 hingga 85. Nilai ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kemampuan storytelling siswa berada pada tingkat sedang. Setelah penerapan model pembelajaran LCRP, terjadi peningkatan yang signifikan dalam setiap tahapan tes. Pada Tes I (T1), nilai rata-rata meningkat menjadi 73.90 dengan rentang skor 55 hingga 90, menandakan bahwa metode ini mulai memberikan dampak positif terhadap keterampilan bercerita siswa.

Peningkatan ini terus berlanjut pada Tes II (T2), di mana nilai rata-rata mencapai 78.81 dengan skor maksimum meningkat menjadi 95. Hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin mampu mengembangkan keterampilan storytelling mereka melalui pendekatan interaktif yang diberikan dalam model LCRP. Peningkatan yang paling signifikan terlihat pada Tes III (T3), dengan nilai rata-rata mencapai 84.21 dan skor tertinggi mencapai 100. Standar deviasi dan variansi yang meningkat secara bertahap mencerminkan penyebaran nilai yang lebih luas, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami perkembangan yang konsisten. Secara keseluruhan, hasil ini menggambarkan bahwa model pembelajaran *Literature Card Role Play* efektif dalam meningkatkan keterampilan storytelling siswa secara progresif dan signifikan.

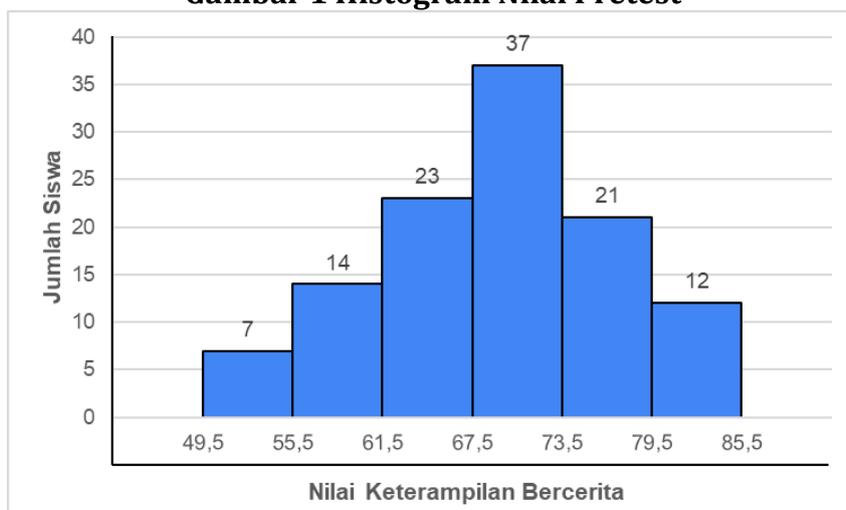
Hasil Pretest

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest

No	Interval Kelas	Frekuensi	Presentasi
1	50 - 55	7	6%
2	56 - 61	14	12%
3	62 - 67	23	20%
4	68 - 73	37	32%
5	74 - 79	21	18%
6	80 - 85	12	11%
	Jumlah	114	100%

Berdasarkan tabel di atas, Berdasarkan Tabel 2 mengenai distribusi frekuensi nilai pretest, terlihat bahwa sebagian besar peserta memperoleh nilai dalam rentang 68-73 dengan frekuensi 37 atau sebesar 32% dari total 114 peserta. Kelompok nilai terbanyak berikutnya berada pada interval 62-67 dengan frekuensi 23 (20%), diikuti oleh interval 74-79 dengan frekuensi 21 (18%). Sementara itu, hanya 12% peserta yang mendapatkan nilai di kisaran 56-61, dan 11% peserta yang memperoleh nilai 80-85. Nilai terendah, yaitu dalam interval 50-55, hanya dicapai oleh 7 peserta (6%). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memperoleh nilai di kisaran menengah (68-73), sementara hanya sedikit yang mendapatkan nilai sangat rendah. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada histogram distribusi frekuensi nilai pretest berikut.

Gambar 1 Histogram Nilai Pretest



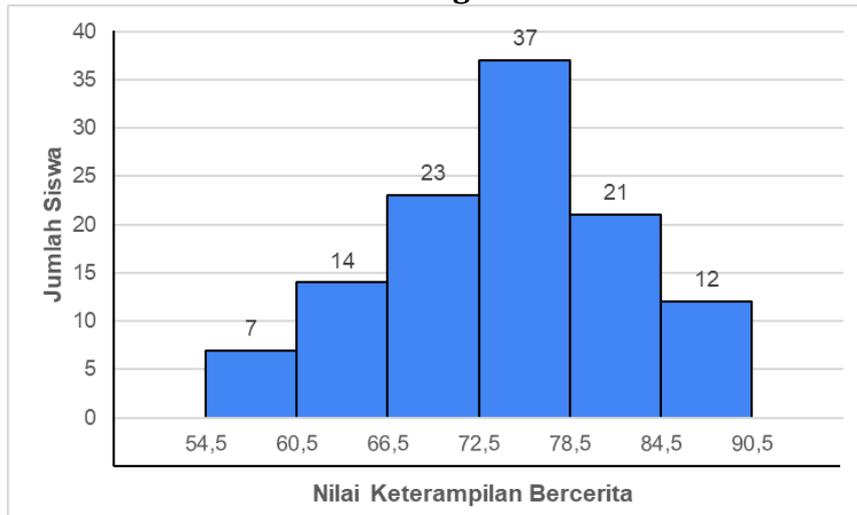
Hasil Tes I (T1)

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Nilai T1

No	Interval Kelas	Frekuensi	Presentasi
1	55 - 60	7	6%
2	61 - 66	14	12%
3	67 - 72	23	20%
4	73 - 78	37	32%
5	79 - 84	21	18%
6	85 - 90	12	11%
	Jumlah	114	100%

Berdasarkan Tabel 3 mengenai distribusi frekuensi nilai Tes 1 (T1), sebagian besar siswa memperoleh nilai dalam rentang 73-78 dengan frekuensi 37 atau 32% dari total 114 siswa. Interval nilai berikutnya yang memiliki jumlah siswa terbanyak adalah 67-72 dengan frekuensi 23 (20%), diikuti oleh 79-84 dengan 21 siswa (18%). Sementara itu, hanya 12% siswa yang memperoleh nilai 61-66, dan 11% siswa berada dalam interval tertinggi, yaitu 85-90. Sedangkan jumlah siswa dengan nilai terendah (55-60) hanya sebanyak 7 siswa (6%). Distribusi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki nilai dalam kategori menengah hingga tinggi, dengan sedikit siswa yang memperoleh nilai sangat rendah atau sangat tinggi. Berikut histogram distribusi frekuensi nilai tes 1 (T1) berikut.

Gambar 2 Histogram Nilai T1



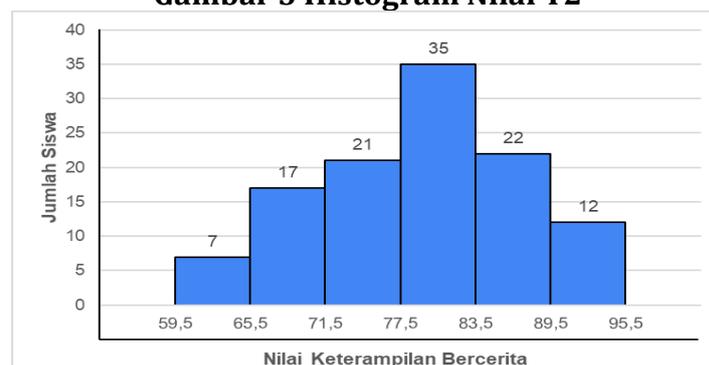
Hasil Tes II (T2)

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Nilai T2

No	Interval Kelas	Frekuensi	Presentasi
1	60 - 65	7	6%
2	66 - 71	17	15%
3	72 - 77	21	18%
4	78 - 83	35	31%
5	84 - 89	22	19%
6	90 - 95	12	11%
Jumlah		114	100%

Berdasarkan Tabel 4 mengenai distribusi frekuensi nilai Tes 2 (T2), sebagian besar siswa memperoleh nilai dalam rentang 78-83 dengan frekuensi 35 atau 31% dari total 114 siswa. Kelompok nilai berikutnya adalah 84-89 dengan 22 siswa (19%), diikuti dengan jarak 72-77 dengan 21 siswa (18%). Sementara itu, 17 siswa (15%) memperoleh nilai dalam interval 66-71, sedangkan hanya 12 siswa (11%) yang mencapai nilai tertinggi dalam rentang 90-95. Adapun nilai terendah dalam interval 60-65 hanya diperoleh oleh 7 siswa (6%). Distribusi ini menunjukkan adanya peningkatan nilai dibandingkan tes sebelumnya, dengan lebih banyak siswa yang mencapai kategori nilai tinggi dan lebih sedikit yang berada dalam kategori nilai rendah. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada histogram distribusi frekuensi nilai tes 2 (T2) berikut.

Gambar 3 Histogram Nilai T2



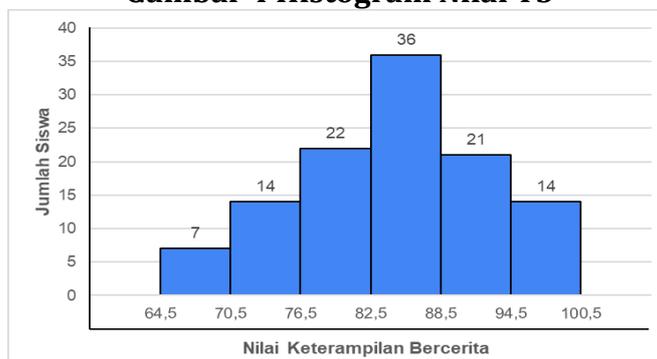
Hasil Tes III (T3)

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Nilai T3

No	Interval Kelas	Frekuensi	Presentasi
1	65 - 70	7	6%
2	71 - 76	14	12%
3	77 - 82	22	19%
4	83 - 88	36	32%
5	89 - 94	21	18%
6	95 - 100	14	12%
	Jumlah	114	100%

Tabel distribusi frekuensi nilai Tes 3 (T3) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai dalam rentang 83-88 dengan jumlah 36 siswa (32%). Rentang nilai tertinggi (95-100) diisi oleh 14 siswa (12%), menunjukkan peningkatan dibandingkan tes sebelumnya. Selain itu, jumlah siswa dengan nilai dalam kategori menengah hingga tinggi (77-94) cukup signifikan, dengan jumlah 79 siswa (69%). Sebaliknya, hanya 7 siswa (6%) yang memperoleh nilai terendah dalam rentang 65-70. Secara keseluruhan, distribusi ini menunjukkan tren peningkatan keterampilan bercerita siswa, dengan lebih banyak siswa memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan tes sebelumnya. Untuk lebih jelasnya dilihat pada histogram distribusi frekuensi nilai tes 3 (T3) berikut.

Gambar 4 Histogram Nilai T3



Hasil Model Pembelajaran *Storytelling Card Game* (SCG) dalam Keterampilan Bercerita Siswa

Berdasarkan hasil analisis data tes awal atau pretest sebelum penggunaan model pembelajaran SCG dan hasil observasi dilakukan sebanyak tiga kali yaitu tes I, tes II, dan tes III setelah perlakuan model pembelajaran atau treatment pada siswa dengan jumlah 114 siswa diperoleh nilai berikut pada Tabel 2.

Tabel 6 Analisis Deskriptif Hasil Model Pembelajaran SCG

Kelompok	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest SCG	11	40	75	58.9	7.957	63.308
	4			6		
T1 SCG	11	45	80	63.9	8.031	64.502
	4			6		
T2 SCG	11	50	85	68.7	8.270	68.398
	4			9		

Kelompok	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
T3 SCG	11	55	90	74.0	8.075	65.212
	4			3		

Berdasarkan hasil analisis data pre-test sebelum penerapan model pembelajaran *Storytelling Card Game* (SCG) pada 114 siswa, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 58.96 dengan rentang skor antara 40 hingga 75. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kemampuan storytelling siswa masih berada pada tingkat yang relatif rendah. Setelah model pembelajaran SCG diterapkan, terdapat peningkatan skor rata-rata yang konsisten pada setiap tahapan tes. Pada Tes I (T1), nilai rata-rata meningkat menjadi 63.96, menandakan adanya perkembangan awal dalam keterampilan bercerita siswa setelah mengikuti model pembelajaran SCG.

Selanjutnya, pada Tes II (T2), skor rata-rata kembali meningkat menjadi 68.79, dengan rentang skor antara 50 hingga 85, menunjukkan bahwa siswa semakin mampu mengembangkan keterampilan storytelling mereka. Peningkatan ini berlanjut hingga Tes III (T3), di mana nilai rata-rata mencapai 74.03 dengan skor maksimum 90. Variansi dan standar deviasi menunjukkan penyebaran nilai yang relatif stabil, menandakan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan keterampilan secara merata. Secara keseluruhan, hasil ini menggambarkan bahwa model *Storytelling Card Game* efektif dalam meningkatkan kemampuan storytelling siswa secara bertahap dan signifikan.

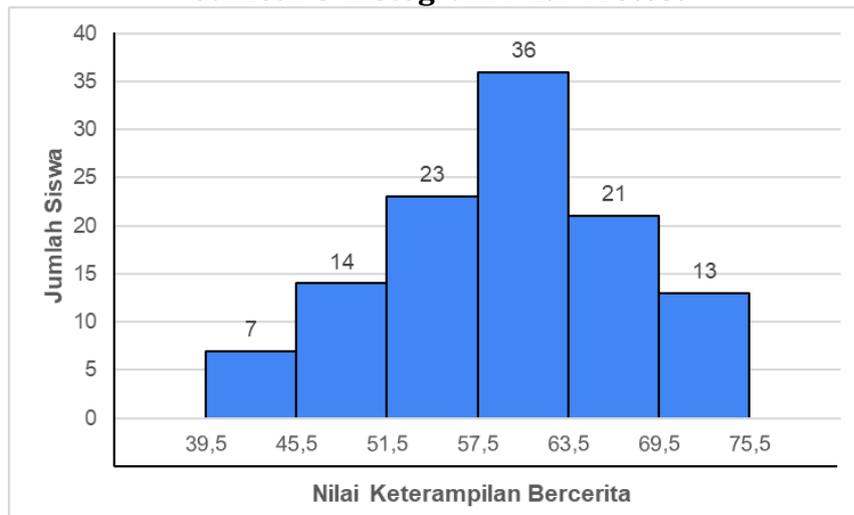
Hasil Pretest

Tabel 7 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest

No	Interval Kelas	Frekuensi	Presentasi
1	40 – 45	7	6%
2	46 – 51	14	12%
3	52 – 57	23	20%
4	58 – 63	36	32%
5	64 – 69	21	18%
6	70 – 75	13	11%
	Jumlah	114	100%

Tabel distribusi frekuensi nilai pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai dalam rentang 58-63 dengan jumlah 36 siswa (32%), yang merupakan frekuensi tertinggi. Sebaliknya, hanya 7 siswa (6%) yang mendapatkan nilai dalam rentang terendah (40-45). Sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah 70, dengan hanya 13 siswa (11%) yang mencapai rentang nilai tertinggi (70-75). Distribusi ini menunjukkan bahwa sebelum intervensi pembelajaran, kemampuan awal siswa dalam keterampilan berbahasa masih tergolong rendah hingga sedang, dengan sebagian besar siswa berada pada kategori menengah ke bawah. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada histogram distribusi frekuensi nilai pretest berikut.

Gambar 5 Histogram Nilai Pretest



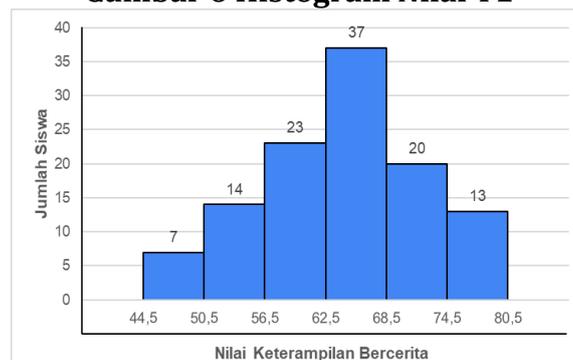
Hasil Tes I (T1)

Tabel 8 Distribusi Frekuensi Nilai T1

No	Interval Kelas	Frekuensi	Presentasi
1	45 - 50	7	6%
2	51 - 56	14	12%
3	57 - 62	23	20%
4	63 - 68	37	32%
5	69 - 74	20	18%
6	75 - 80	13	11%
	Jumlah	114	100%

Tabel distribusi frekuensi nilai T1 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai dalam rentang 63–68 dengan jumlah 37 siswa atau 32%. Hal ini menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan hasil pretest, di mana puncak distribusi masih berada pada nilai yang lebih rendah. Meskipun demikian, masih terdapat 21 siswa (18%) yang memperoleh nilai di bawah 57, menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam keterampilan bercerita. Sebaliknya, sebanyak 13 siswa (11%) telah mencapai nilai tertinggi dalam rentang 75–80. Secara keseluruhan, distribusi nilai ini mencerminkan adanya perbaikan dibandingkan pretest, meskipun peningkatan kemampuan bercerita siswa masih perlu dioptimalkan. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada histogram distribusi frekuensi nilai tes 1 (T1) berikut.

Gambar 6 Histogram Nilai T1



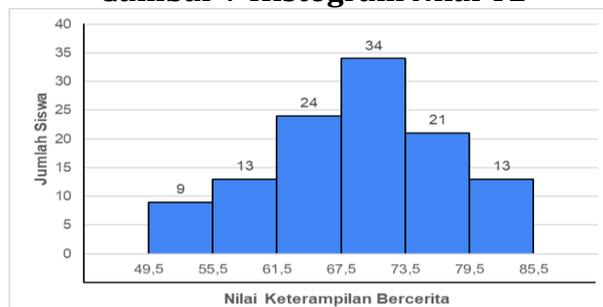
Hasil Tes II (T2)

Tabel 9 Distribusi Frekuensi Nilai T2

No	Interval Kelas	Frekuensi	Presentasi
1	50 – 55	9	8%
2	56 – 61	13	11%
3	62 – 67	24	21%
4	68 – 73	34	30%
5	74 – 79	21	18%
6	80 – 85	13	11%
	Jumlah	114	100%

Distribusi frekuensi nilai Tes 2 (T2) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai dalam rentang 68–73 dengan jumlah 34 siswa (30%), yang merupakan frekuensi tertinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan Tes 1, di mana lebih banyak siswa mencapai kategori nilai yang lebih tinggi. Selain itu, sebanyak 21 siswa memperoleh nilai antara 74–79, dan 13 siswa berhasil mencapai jarak tertinggi, yaitu 80–85, yang menunjukkan perkembangan keterampilan bercerita yang lebih baik. Meskipun demikian, masih terdapat 22 siswa (19%) yang memperoleh nilai di bawah 61, yang menandakan bahwa masih ada siswa yang membutuhkan pendampingan lebih lanjut. Secara keseluruhan, hasil ini mencerminkan peningkatan progresif dalam keterampilan bercerita siswa dibandingkan tes sebelumnya. Berikut histogram nilai tes 2 (T2).

Gambar 7 Histogram Nilai T2



Hasil Tes III (T3)

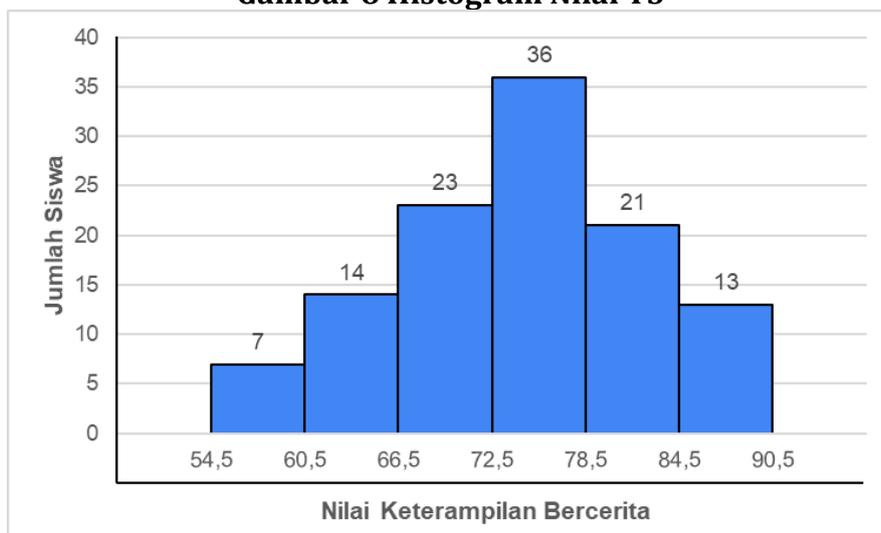
Tabel 10 Distribusi Frekuensi Nilai T3

No	Interval Kelas	Frekuensi	Presentasi
1	55 - 60	7	6%
2	61 - 66	14	12%
3	67 - 72	23	20%
4	73 - 78	36	32%
5	79 - 84	21	18%
6	85 - 90	13	11%
	Jumlah	114	100%

Distribusi frekuensi nilai Tes 3 (T3) menunjukkan peningkatan keterampilan bercerita siswa dibandingkan tes sebelumnya. Sebagian besar siswa berada dalam rentang nilai 73–78 dengan frekuensi tertinggi, yaitu 36 siswa (32%), yang menunjukkan bahwa banyak siswa telah mencapai tingkat keterampilan yang lebih baik.

Selain itu, sebanyak 21 siswa memperoleh nilai 79–84, dan 13 siswa berada pada rentang tertinggi 85–90, yang mengindikasikan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan mereka. Meskipun demikian, masih terdapat 21 siswa yang memperoleh nilai di bawah 67, yang menunjukkan bahwa beberapa siswa masih membutuhkan bimbingan tambahan. Secara keseluruhan, hasil ini mencerminkan tren positif dalam perkembangan keterampilan bercerita siswa, dengan peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai lebih tinggi. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada histogram distribusi frekuensi nilai tes 3 (T3) berikut.

Gambar 8 Histogram Nilai T3



Uji Prasyarat

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS for Windows. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi, di mana jika nilai signifikansi < 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi > 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Hasil analisis uji normalitas disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 11 Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Statistik	df	Signifikan
Pre-test LCRP	0,082	114	0,054
T1	0,082	114	0,054
T2	0,081	114	0,061
T3	0,075	114	0,153
Pre-test SCG	0,081	114	0,063
T1	0,075	114	0,157
T2	0,081	114	0,066
T3	0,077	114	0,094

Berdasarkan hasil analisis normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, diperoleh nilai signifikansi pada setiap kelompok yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelompok pre-test, T1, T2, dan T3 pada model *Literature Card Role Play* (LCRP) memenuhi asumsi normalitas.

Selanjutnya, uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS for Windows. Jika nilai signifikansi < 0,05 maka data dianggap tidak

homogen, sedangkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut memenuhi syarat homogenitas.

Tabel 12 Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre-test	0,010	1	226	0,919
T1	0,029	1	226	0,865
T2	0,142	1	226	0,707
T3	0,009	1	226	0,923

Berdasarkan tabel uji homogenitas, nilai probabilitas pada setiap kolom signifikansi lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa data bersifat homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelompok pre-test, T1, T2, dan T3 berasal dari populasi dengan variansi yang sama. Dengan kata lain, berdasarkan *Levene Statistic*, data dalam penelitian ini memenuhi asumsi homogenitas. Setelah data terbukti homogen dan berdistribusi normal, analisis dapat dilanjutkan.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dengan menggunakan uji paired sampel t-test (uji t kelompok berpasangan) dengan program SPSS versi 29.0 for windows pada taraf signifikansi 5% (0,05). Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan rata-rata dari sampel sebelum dan sesudah diberi perlakuan dan manakah yang lebih tinggi atau rendah, apakah sampel yang sebelum atau setelah diberi perlakuan. Adapun hasil uji paired sampel t-test berdasarkan setiap hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 13 Hasil Uji Hipotesis

Kelompok	N	Signifikan
Hipotesis 1	114	0,000
Hipotesis 2	114	0,000
Hipotesis 3	114	0,000

Berdasarkan hasil uji paired sample t-test pada tabel di atas, selanjutnya dapat dikemukakan penjelasan sebagai berikut.

Pengaruh model pembelajaran *Literature Card Role Play* (LCRP) terhadap keterampilan berbicara siswa

Hipotesis yang diuji yaitu:

H_0 = Penerapan model pembelajaran *Literature Card Role Play* (LCRP) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VIII SMP 1 Pallangga.

H_1 = Penerapan model pembelajaran *Literature Card Role Play* (LCRP) memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VIII SMP 1 Pallangga.

Berdasarkan hasil uji hipotesis 1 pada Tabel 13, diperoleh nilai signifikansi (0,000) $< 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran LCRP dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VIII SMP 1 Pallangga. Pengaruh ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berbicara siswa sebelum penggunaan model pembelajaran LCRP dan setelah penggunaannya, yang dibuktikan dari hasil pre-test, dan hasil tes secara berulang sebanyak tiga kali dengan hasil peningkatan secara terus menerus.

Pengaruh model pembelajaran *Storytelling Card Game* (SCG) terhadap keterampilan berbicara siswa

Hipotesis yang diuji yaitu:

H_0 = Penerapan model pembelajaran *Storytelling Card Game* (SCG) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VIII SMP 1 Pallangga.

H_1 = Penerapan model pembelajaran *Storytelling Card Game* (SCG) memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas VIII SMP 1 Pallangga.

Berdasarkan hasil uji hipotesis 2 pada Tabel 13, diperoleh nilai signifikansi (0,000) < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran SCG dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VIII SMP 1 Pallangga. Pengaruh ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berbicara siswa sebelum penggunaan model pembelajaran SCG dan setelah penggunaannya, yang dibuktikan dari hasil pre-test, dan hasil tes secara berulang sebanyak tiga kali dengan hasil peningkatan secara terus menerus.

Pengaruh model pembelajaran *Literature Card Role Play* (LCRP) dan *Storytelling Card Game* (SCG) terhadap keterampilan berbicara siswa

Hipotesis yang diuji yaitu:

H_0 = Penerapan model pembelajaran *Literature Card Role Play* (LCRP) dan *Storytelling Card Game* (SCG) tidak memiliki perbedaan yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VIII SMP 1 Pallangga.

H_1 = Penerapan model pembelajaran *Literature Card Role Play* (LCRP) dan *Storytelling Card Game* (SCG) memiliki perbedaan yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas VIII SMP 1 Pallangga.

Berdasarkan hasil uji hipotesis 3 pada Tabel 5, diperoleh nilai signifikansi (0,000) < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan signifikan model pembelajaran LCRP dan SCG dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VIII SMP 1 Pallangga. Pengaruh ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berbicara siswa baik sebelum penggunaan model pembelajaran LCRP maupun SCG dan setelah penggunaannya, yang dibuktikan dari hasil pre-test, dan hasil tes secara berulang sebanyak tiga kali dengan hasil peningkatan secara terus menerus. Model LCRP menunjukkan hasil yang lebih tinggi (mean = 76.4561) dibandingkan model SCG (mean = 66.4342). Kesimpulannya, kedua model pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, namun model LCRP menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan model SCG dengan perbedaan yang signifikan secara statistik.

Pembahasan

Pengaruh model pembelajaran *Literature Card Role Play* (LCRP) terhadap keterampilan berbicara siswa

Model *Literature Card Role Play* (LCRP) memiliki pengaruh terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Pallangga, Kabupaten Gowa. Dalam model ini, siswa memainkan peran dalam cerita yang dipilih secara langsung, sehingga mereka dapat lebih memahami karakter dan alur cerita yang diperankan. Peningkatan keterampilan berbicara siswa tercermin dari rata-rata nilai bercerita yang mengalami peningkatan, yaitu 73,90 pada tes pertama, 78,81 pada tes kedua, dan tetap di angka 78,81 pada tes ketiga. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan

oleh Yulianeta et al. (2024), yang menunjukkan bahwa model pembelajaran LCRP dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Pengaruh model pembelajaran *Storytelling Card Game* (SCG) terhadap keterampilan berbicara siswa

Model pembelajaran *Storytelling Card Game* (SCG) memiliki pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Pallangga, Kabupaten Gowa. Model SCG melibatkan siswa dalam proses bercerita secara lisan, sehingga membantu mereka mengembangkan kemampuan berbicara sekaligus meningkatkan keterampilan berbahasa. Peningkatan ini terlihat dari perolehan rata-rata nilai keterampilan bercerita siswa, yaitu 63,96 pada tes pertama, 68,79 pada tes kedua, dan 74,03 pada tes ketiga. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indraswari (2024), yang menyatakan bahwa model *Storytelling* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Pengaruh model pembelajaran *Literature Card Role Play* (LCRP) dan *Storytelling Card Game* (SCG) terhadap keterampilan berbicara siswa

Model pembelajaran *Literature Card Role Play* (LCRP) dan *Storytelling Card Game* (SCG) kedua model ini berpengaruh pada peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pallangga, Kabupaten Gowa. Namun, model pembelajaran LCRP lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara dibandingkan dengan SCG, meskipun keduanya tetap berkontribusi secara positif dalam pengembangan kemampuan berbicara siswa.

Meskipun demikian, kedua model pembelajaran ini secara bersama-sama efektif dan memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. SCG tetap memberikan manfaat dalam hal penyusunan cerita yang runtut, peningkatan kosakata, dan kemampuan menyampaikan ide dengan jelas (Haq, 2024). Oleh karena itu, kombinasi kedua model ini dapat menjadi strategi pembelajaran yang lebih optimal untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara menyeluruh.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan *literature card role play* dan *storytelling card game* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Pallangga, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: Penerapan *literature card role play* dan *storytelling card game* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Hasil uji statistik ANOVA menunjukkan nilai $p < 0,05$, yang menandakan bahwa kedua metode ini efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan. Dari hasil analisis, siswa yang belajar dengan metode ini mengalami peningkatan skor keterampilan berbicara dengan rata-rata 85,7%. Metode ini membantu siswa dalam menyusun ide secara sistematis, meningkatkan intonasi, serta menyesuaikan ekspresi dalam komunikasi lisan. *Storytelling card game* lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kelancaran berbicara siswa. Metode ini menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan rata-rata 83,2%. Siswa yang menggunakan metode ini lebih lancar dalam menyampaikan cerita, memiliki variasi kosakata yang lebih luas, serta mampu mengembangkan imajinasi dan ekspresi dalam berbicara. Uji perbandingan menunjukkan bahwa meskipun keduanya meningkatkan keterampilan berbicara secara signifikan, *literature card role play* lebih unggul dalam aspek struktur dan organisasi

cerita, sementara *storytelling card game* lebih unggul dalam kreativitas dan spontanitas berbicara. Dengan penerapan metode *game-based learning*, siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, lebih percaya diri dalam berbicara, dan lebih aktif dalam berpartisipasi dalam diskusi serta presentasi di kelas.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penelitian ini. Terima kasih khusus kami sampaikan kepada Prof. Dr. Ramly, M.Hum. selaku pembimbing 1 dan Prof. Dr. Azis, M.Pd., selaku pembimbing 2 atas bimbingan, arahan, dan kritik konstruktif yang telah diberikan.

Seluruh civitas akademika Universitas Negeri Makassar, keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan moral dan motivasi selama proses penelitian.

Tanpa bantuan dan dukungan dari semua pihak, penelitian ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan sastra dan pendidikan di masa yang akan datang.

Daftar Pustaka

- Aini, L. N., Sejarah, J. P., Sejarah, S.-J. P., Ilmu, F., & Politik, I. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning berbasis Media Board Game Ular Tangga terhadap Kemampuan Penalaran Siswa Kelas XI SMK NEGERI 6 Surabaya Avatara, *e-Journal Pendidikan Sejarah Volume 15, No. 3 Tahun 2024*, 15(3).
- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542-552.
- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48-52.
- Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4 (2), 161-174.
- Haq, FD (2024). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Story Telling Pada Keterampilan Bercerita Siswa Kelas 5 Di Mi Matholiul Falah Bungo. *Jurnal Inovasi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (JIPMI)*, 3 (3), 51-57.
- Mabruri, Z. K., & Aristya, F. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Melalui Penerapan Strategi Role Playing Sd N Ploso 1 Pacitan: Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Melalui Penerapan Strategi Role Playing Sd N Ploso 1 Pacitan. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 112-117.
- Maulina, C. R., Murtadho, F., & Purbarani, E. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning (GBL) Berbantuan Media Study Smarter terhadap Keterampilan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Cikarang Selatan. *ANUFA*, 1(2), 163-170.
- Nurhayati, N., Amiruddin, A., Juanda, J., & Elfira, E. (2022). Penerapan Metode Storytelling Menggunakan Media Hand Puppet Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-Kanak. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(4), 1140–1145. <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i4.4618>

- Rezky, Y., Kadir, A., Karmila, W., Achmad, S., Faisal, M., & Berbicara, K. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat di Kota Makassar. *Pinisi Journal Of Educaation*, 3(1), 142–155.
- Salman, N. I. M., Rabiah, S., & Mazhud, N. (2024). Penerapan Metode Storytelling dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMAN 3 Sinjai. *Journal on Education*, 6(2), 15045-15055.
- Sarbini, R. N., & Fatmawati, A. (2017, October). Pengembangan Game Based Learning Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Mekanisme Role Playing. In *Seminar Nasional dan Gelar Produk/ SENASPRO* (p. 337).
- Wulandari, S. A., Safitri, S., Studi, P., Sejarah, P., Sriwijaya, U., & Api, B. L. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api di Kelas XI IPS Sma Negeri 4 Pagar Alam. 2(1), 34–41.