

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian

Pada bab ini akan membahas tentang data yang telah diperoleh dari beberapa sumber yang ditemukan. Data yang diperoleh hanya didapatkan dari beberapa sumber sekunder atau data dari studi literatur yang menunjang pada penelitian ini, karena peneliti tidak bisa mendapatkan data dari lapangan secara langsung karena adanya pandemic *Covid 19* yang tidak memungkinkan peneliti dalam memperoleh data secara langsung/lapangan. Bab ini pula akan menjawab dan memaparkan hasil dari rumusan masalah pada bab sebelumnya yang merupakan hasil analisis dari artikel, jurnal, buku dan buku tertulis lainnya yang mempunyai hubungan masalah dengan penelitian ini. Hasil penelitian dari 10 artikel, jurnal dll yang dipilih sesuai dengan Efektifitas penggunaan model role playing terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa indonesia dapat meningkatkan prestasi siswa dalam bidang bahasa khususnya keterampilan berbicara.

1. Identitas Literature dalam Kajian

Setelah peneliti melakukan analisa jurnal penelitian terdahulu adapun data temuan yang diperoleh berdasarkan sumber studi literature lainnya yang sesuai dengan topik penelitian ini.

Tabel 4.1

No	Penulis/Tahun	Judul	Sumber
1	Muhammad Said (2019)	Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan	Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 2 No. 1
2.	Ahmad Syarifuddin, Ernani (2016)	Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang	Jurnal Ilmiah PGMI Volume 2, Nomor 1,
3	Anggara Wisnu Putra (2016)	Metode <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Wonosari 4	Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 9 Tahun ke-5 2016
4	Muniati (2017)	Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaranrole Playing Di Kelas V Sd	SANG PENCERAH Volume3, Nomor2

		Negeri2 Bataraguru Kota Baubau	
5	Dewa Made Sutarjana, Dewa Nyoman Sudana, Putu Nancy Riastini (2015)	Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 3 No: 1
6	Zuniar Kamaluddin Mabruri, Ferry Aristya (2017)	Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Melalui Penerapan Strategi Role Playing Sd Negeri Ploso 1 Pacitan	Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran 1, 2
7	Rika Kurnia Sari (2020)	Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Ketrampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd	Jurnal Pendidikan Dan Konseling Volume 1 Nomor 2
8	Ani Rosidah (2019)	Meningkatkan Kemampuan Berbicara melalui Model Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	Proceeding Of The ICECRS. 2:1

9	Elisa Deliyana, Hamdah Siti Hamsanah Fitriani (2019)	Pengaruh Model Pem Belajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Sisw A Kelas V Sd Negeri Sukasari Ii Kabupaten Tangerang	Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Vol. 8 No. 1
10	Muryati, (2013)	Peningkatan Kemampuan Berbicara Dengan Menggunakan Strategi Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang	Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyahfakultas Tarbiyah Dan Keguruanuniversitas Islam Negeri Sultan Syarifkasim Riaupekanbaru

2. Matrik Sintesis

Pada bagian *synthesis matrix* terdapat beberapa literatur yang sesuai dengan judul atau topik yang dibahas, kemudian akan dipaparkan berupa tabel untuk menyajikan literatur-literatur yang mendukung

dalam penelitian dengan mengidentifikasi nama penulis beserta tahun, judul penelitian, metode penelitian, dan hasil penelitian.

Tabel 4.2

N o	Penulis /Tahun	Judul	Metode Penelitian	Tujuan Penelitian	Temuan Penelitian
1	Muhammad Said (2019)	Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan	Metode dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas yang terdiri dari Pra siklus, siklus I dan siklus II. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melalui observasi, interview, dan dokumentasi, maka peneliti menggunakan teknik	Dengan menerapkan model Role Playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa Kelas VI SD 2 Padurenan Tahun Pelajaran 2017/2018	Hasil penelitian tersebut yaitu penerapan model pembelajaran role playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara serta hasil belajar siswa dengan melihat dari kenaikan nilai % yang diperoleh oleh

			analisa deskriptitif kualitatif, Sedangkan untuk pengumpulan data, penelitian ini menggunakan dua cara yaitu tes, dan observasi		peneliti.
2	Ahmad Syarifuddin, Ernani (2016)	Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang	Metode penelitian yang digunakannya yaitu metode eksperimen. Teknik analisis data menggunakan rumus statistik tes “t” untuk dua sampel kecil (N kurang dari 30) yang saling berhubungan	Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu terdapat 3 tujuan diantaranya yaitu 1) untuk mengetahui bagaimana keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa	Berdasarkan hasil temuan dari analisis jurnal tersebut bahwa hasil dari penelitian dengan menggunakan metode eksperimen ini dapat disimpulkan bahwa dengan

				<p>Indonesia sebelum diterapkann ya metoderole playingdi MI Wathoniyah Palembang? 2) untuk mengetahui bagaimana keterampila n berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah diterapkann ya metode role playingdi MI Wathoniyah Palembang? 3) untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode role</p>	<p>mengguna kan role pleying dapat meningkat kan keterampil an berbicara siswa dengan melihat hasil prententas e yang diperolehn ya yaitu hasil keterampil an berbicara siswa setelah diterapkan nya metode role playingyan g tergolong tinggi (baik) 9 orang</p>
--	--	--	--	--	---

				<p>playingterh adap keterampila n berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Wathoniyah Palembang?</p>	<p>siswa (32%), tergolong sedang sebanyak 13 orang siswa (47%), dan yang tergolong rendah sebanyak 6 orang siswa (21%). Dapat disimpulka n bahwa role playing terbukti telah meningkat kan keterampil an berbicara siswa MI Wathoniya h Palembang .</p>
--	--	--	--	--	---

3	Anggara Wisnu Putra (2016)	Metode <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Wonosari 4	Metode penelitian yang digunakan merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif. Pengambilan data dilakukan dengan cara observasi dan tes. Kemudian Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif	Untuk mengetahui penerapan Metode <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Wonosari 4	Berdasarkan hasil dari menganalisis jurnal ini maka peneliti mendapatkan hasil temuan bahwa dengan menerapkannya <i>role playing</i> di kelas V ini bahwa proses pembelajaran meningkat, Peningkatan tersebut dapat dilihat dari antusiasnya siswa dan semakin tertibnya siswa dalam kegiatan pembelajaran
---	----------------------------	---	--	--	--

					an, sehingga penelitian tersebut mendapatk an nilai ketuntasan yang cukup baik.
4	Muniati (2017)	Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran role Playing Di Kelas V Sd Negeri2 Bataraguru Kota Baubau	Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas	Dalam penelitian ini terdapat Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran Role Playing di kelas V SD Negeri 2 Bataraguru. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas V SD Negeri 2 Bataraguru	Hasil dari penelitian tersebut peneliti mendapatk an temuan bahwa dengan mengadaka n PTK keterampil an berbicara siswa meningkat dengan melihat dari nilai ketuntasan yang diperoleh oleh

				<p>pada semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015</p>	<p>peneliti itu sendiri. Hasil % yang diperoleh oleh peneliti itu ialah sebagai berikut pada siklus I persentase hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 45% dengan nilai rerata 65 dan pada siklus II persentase ketuntasan meningkat menjadi 85% dengan nilai rerata</p>
--	--	--	--	---	--

					74.
5	Dewa Made Sutarjana, Dewa Nyoman Sudana, Putu Nancy Riastini (2015)	Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	Metode penelitian yang digunakannya yaitu merupakan penelitian tindakan kelas (PTK)	Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan metode pembelajaran Role Playing pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kerobokan, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng, Tahun Pelajaran 2015/2016	Hasil temuan menunjukkan bahwa hasil penelitian pada siklus I diperoleh sebesar 13,91 dan rata-rata persentase 55,65%, Pada siklus II diperoleh 80,07%, Hal tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan persentase keterampilan berbicara siswa kelas V SD

					Negeri 1 Kerobokan
6	Zuniar Kamal uddin Mabru ri, Ferry Aristya (2017)	Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Melalui Penerapan Strategi Role Playing Sd Negeri Ploso 1 Pacitan	Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus.	Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan an keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan metode pembelajaran Role Playing pada siswa kelas IV SD Negeri Ploso 1, Kecamatan Pacitan, Kabupaten Pacitan, Tahun Pelajaran	Hasil temuan menunjukkan bahwa hasil penelitian pada siklus I, rata-rata skor diperoleh sebesar 76,41 dan rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 75,68%, ini masih rendah selanjutnya pada siklus II diperoleh diperoleh sebesar 82 dan rata- rata persentase

				2016/2017	<p>yang diperoleh sebesar 90,64% berada pada kategori tinggi. Peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 14.21%. maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan keterampilan berbicara ini meningkat dengan melihat hasil % yang telah dilakukan peneliti</p>
--	--	--	--	-----------	---

					tersebut.
7	Rika Kurnia Sari (2020)	Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Ketrampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd	Penelitian jurnal ini menggunaka n meta analisis yang merupakan seri informasi yang berasal dari sejumlah data di penelitian- penilitan sebelumnya.	Tujuan pembuatan jurnal ini untuk menganalisi s kembali penggunaan model pembelajara n role playing dalam meningkatk an kemampuan berbicara pada Bahasa Indonesia di sd.	Hasil temuan dari menganalis is jurnal ini bahwa terdapat 10 artikel yang relavan dan sesuai dengan judul jurnal yang diambil. Data yang didapat dianalisis dengan mengguna kn analisis deskriptif kualitatif. Berdasarka n hasil analisis model pembelajar an role playing mampu

					membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara mulai dari 15% sampai yang tertinggi 105%, dengan rata-rata 37%.
8	Ani Rosidah (2019)	Meningkatkan Kemampuan Berbicara melalui Model Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	Metode yang digunakan dalam penelitiannya yaitu Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK	Tujuan dalam penelitian ini merupakan untuk meningkatkan kemampuan berbicarasiswa melalui penerapan Model Role Playing.	Hasil temuan menunjukkan dengan menggunakan role playing menunjukkan bahwa penggunaan Model Role Playing dapat meningkatkan

					<p>kemampuan berbicara siswa.</p> <p>Berdasarkan hasil tersebut dapat terlihat melalui presentase yang telah diperoleh dari mulai siklus I sampai siklus II</p>
9	<p>Elisa Deliyna, Hamdah Siti Hamsanah Fitriani (2019)</p>	<p>Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa A Kelas V Sd Negeri Sukasari II Kabupaten</p>	<p>metode yang digunakannya yaitu penelitian quasi eksperimental desain penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i></p>	<p>Tujuan dalam penelitian tersebut yaitu untuk mengetahui pengaruh yang menggunakan model pembelajaran <i>role playing</i> terhadap keterampilan berbicara.</p>	<p>Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian tersebut yaitu bahwa dengan bereksperimen dalam menggunakan <i>role playing</i> ini mampu memberikan</p>

		Tangerang			n pengaruh pada keterampilan berbicara siswa dapat terlihat dari hasil presentasi yang didapatnya
10	Muryati, (2013)	Peningkatan Kemampuan Berbicara Dengan Menggunakan Strategi Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang	Metode penelitian yang digunakannya yaitu metode penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa MI Nurul Huda.	Tujuan dalam penelitian tersebut yaitu untuk mengetahui bagaimanakah peningkatan kemampuan berbicara dalam berinteraksi melalui strategi Role Playing pada mata pelajaran	Hasil dari analisis jurnal tersebut bahwa telah menunjukkan dengan menerapkan strategi role playing mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa MI

				<p>Bahasa Indonesia siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir.</p>	<p>Nurul Huda Setelah diadakan siklus I dengan 2 kali mendapatkan angka 377, rata-rata 75,4 % Sedangkan pada siklus II dengan 2 kali memperoleh angka sebesar 415, rata-rata 83 % . Dapat disimpulkan bahwa hal tersebut adanya peningkatan dalam keterampilan berbicara siswa.</p>
--	--	--	--	--	---

B. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil analisis tabel diatas dapat dilihat bahwa pembelajaran role playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa mulai dari yang terendah sampai tertinggi. Dengan terjadinya peningkatan ini menggambarkan bahwa penggunaan model role playing efektif terhadap ketrampilan berbicara. Kegiatan belajar mengajar yang masih konvensional dengan ceramah dan masih berpusat pada guru sehingga membuat siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, itulah permasalahan yang sebagian besar terjadi pada 10 artikel yang dipilih ini sejalan dengan pendapat (wijayanti 2016) yang menyatakan di sekolah hendaknya terjadi interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa . hal itu terjadi karena guru tidak menggunakan model pembelajaran yang tepat dan menarik, salah satu model pembelajaran yang menciptakan interaksi didalam kegiatan ialah model pembelajaran role playing “Penggunaan role playing atau bermain peran merupakan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi” (Zainal Aqib) dengan adanya interaksi antar siswa dapat menumbuhkan ketrampilan berbicara pada diri siswa. ketrampilan berbicara ini merupakan kemampuan dalam mengucapkan kata-kata, menyusun kalimat, penyampaian pendapat yang dilakukan secara lisan sehingga penerapan model ini dianggap efektif dalam materi bahasa indonesia terutama pada materi pembacaan puisi, pantun, cerpen, cerita rakyat, drama dll. Model Role plying ini memiliki kelebihan diantaranya yaitu melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi, mengambil keputusan dan berekspresi, guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa melalui pengamatan siswa saat berperan, dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan bahasa siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami. Dengan kelebihan inilah yang menjadi salah satu faktor hasil masing-masing penelitian berbeda namun juga bisa karena faktor lain seperti faktor intern dan eksternal. Faktor interanl seperti permasalahan yang timbul dari diri siswa, misalnya ada beberapa siswa yang sakit

saat pengadaan tes. Faktor ekstrn misalnya dari lingkungan sekolah dan subyek yang digunakan peneliti berbeda. meskipun dengan hasil yang berbeda –beda namun pembelajaran ini sangat efektif digunakan pada materi bahasa indonesia.

Dari kegiatan literature yang dilakukan ditemukan beberapa temuan yang menggunakan role playing sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia. Ani Rosidah (2019) dalam penelitiannya mengatakan bahwa penggunaan role playing ini memudahkan siswa untuk lebih aktif ketika mengikuti pembelajaran didalam kelas.

Muryati, (2013) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa terdapat masalah pada ketika siswa mengikuti pembelajaran dikarenakan guru selalu menggunakan metode ceramah atau konvensional sehingga siswa cenderung merasa bosan dan jenuh saat mengikuti pembelajarannya. Berdasarkan permasalahan tersebut penggunaan role playing dapat membuat siswa aktif dan kreatif ketika mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Pembelajaran dengan menggunakan *role playing* telah terbukti mampu untuk meningkatkan serta memperbaiki kekurangan yang ada pada segala potensi yang dimiliki oleh siswa seperti membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, meningkatnya keberanian siswa dalam berbicara, menumbuhkan kepercayaan diri pada siswa. Penggunaan *role playing* juga dapat meningkatkan kompetensi social siswa. Kompetensi yang dimaksud adalah memahami perasaan orang lain, meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, meningkatkan kerjasama dalam memainkan peran dan bertanggung jawab atas peraturan dan perannya.

Setelah peneliti menganalisis jurnal dan artikel yang relevan dengan penelitian ini maka dapat diperoleh hasil bahwa *role playing* mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan hasil

analisis data dari jurnal di atas bahwa penerapan *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sudah terbukti mengalami peningkatan. Sehingga siswa yang mempunyai persoalan permasalahan akan terbantu dengan adanya penerapan *role playing* ini. *Role playing* dapat membantu siswa merasakan posisi ketika siswa menjadi orang lain dan jiwa sosial siswa akan tumbuh dengan menerapkan model *role playing* dalam proses belajar mengajar baik didalam kelas maupun diluar kelas.

Penggunaan metode atau strategi dalam menyampaikan materi kegiatan pembelajaran memang sangat dibutuhkan dan menjadi nomor satu dalam dunia pendidikan saat ini. Karena untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan sesuai dengan RPP tidak semudah yang kita bayangkan dengan latar belakang siswa yang berbeda-beda. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia *role playing* sangat bagus diterapkan dalam penyampaian materi keterampilan berbicara, dengan bermain peran siswa mau tidak mau harus memerankan peran yang didapatnya dan mengikuti aturan yang sudah ada. Sehingga pembelajaran dengan cara *role playing* ini akan membuat siswa merasakan pembelajaran yang berbeda ketika didalam kelas, pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa jenuh atau bosan ketika didalam kelas dan tujuan pembelajaranpun akan tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Role playing (bermain peran) sangat membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar, karena dengan adanya *role playing* (bermain peran) akan membantu siswa mengenali masalah dan sebab munculnya suatu persoalan. Sehingga siswa akan belajar bagaimana cara mengatasi masalah yang ada dalam kehidupannya. Siswa akan terbiasa dengan seringnya berbicara mengungkapkan ide atau gagasan yang mereka miliki dan mencoba mencari solusi tentang permasalahan yang sedang dihadapi.

Penerapan *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa sekolah dasar membawa dampak positif dan sangat berpengaruh terhadap proses keterampilan berbicara yang menjadi persoalan dalam dunia pendidikan, dengan menerapkan *role playing* untuk keberlangsungan belajar mengenai keterampilan berbicara siswa dengan mudah mengucapkan bunyi-bunyi bahasa yang sebelumnya mereka pernah lakukan karena atas dasar kurangnya kepercayaan diri pada diri mereka. Maka dari itu berdasarkan beberapa jurnal terdahulu yang telah peneliti analisis model *role playing* mampu memecahkan persoalan rendahnya percaya diri pada anak.

Rendahnya percaya diri pada siswa merupakan suatu persoalan yang harus kita cari solusinya sebagai pendidik, agar tujuan pendidikan yang sudah dirancang sedemikian rupa dapat tercapai sesuai yang kita harapkan. Dengan *role playing* ini persoalan rendahnya percaya diri dalam keterampilan berbicara pada siswa sudah dapat meningkat berdasarkan hasil menganalisis dari jurnal terdahulu yang sudah dilakukan peneliti sebelumnya. Maka dari itu *role playing* cocok untuk diterapkan sebagai metode untuk pembelajaran mengenai keterampilan berbicara pada anak.