

Pengaruh Metode Role Playing Berbantuan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar

Zuraida Juniar Nastiti¹, Sofyan Iskandar², Jennyta Caturiasari³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

Pos-el : ¹zuraidajnr27@upi.edu, ²sofyaniskandar@upi.edu, ³jennytacs@upi.edu

ABSTRAK

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan dan memberikan perkembangan kualitas sumber daya manusia. Salah satu keterampilan yang harus dikenalkan dan diajarkan di sekolah yaitu keterampilan berbicara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* berbantuan media pembelajaran video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V di SDN Pela Mampang 11 Pagi. Peneliti menggunakan metode penelitian pre-eksperimen dengan desain one group pre-test post-test. Populasi dan sampel dalam penelitian ini ialah kelas V sekolah dasar dengan jumlah 24 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes pre-test dan post-test secara lisan, lembar observasi peserta didik, serta hasil wawancara dengan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, rata-rata kemampuan pemahaman membaca siswa mengalami peningkatan. Dilihat dari nilai hasil pre-test dan post-test memiliki rata-rata dari sebesar 63,33 menjadi 83,75. Hasil uji T menunjukkan bahwa ada pengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V dengan hasil uji $0,00 > 0,005$. Kemudian memiliki hasil Uji Koefisien Determinasi sebesar 80,6%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Role Playing berbantuan media pembelajaran video animasi dapat mempengaruhi keterampilan berbicara siswa kelas V di SDN Pela Mampang 11 Pagi, Jakarta Selatan.

Kata Kunci: *Role Playing*, Bermain Peran, Keterampilan Berbicara, Siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan dan memberikan perkembangan kualitas sumber daya manusia. Mata pelajaran di Sekolah Dasar terbagi atas mata pelajaran umum atau wajib yang dipelajari oleh seluruh siswa Sekolah Dasar dan mata pelajaran lokal yang hanya ada di masing-masing wilayah sekolah asal. Pada mata pelajaran umum, terdapat 8 mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa Sekolah Dasar, salah satu mata pelajarannya yaitu pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Tarigan (2013, hlm. 1) keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu 1) keterampilan menyimak (*listening skills*); 2) keterampilan berbicara (*speaking skills*); 3) keterampilan membaca (*reading skills*); dan 4) keterampilan menulis (*writing skills*). Salah satu keterampilan yang harus dikenalkan dan diajarkan di sekolah yaitu keterampilan berbicara.

Berbicara adalah suatu hal yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan di sekitar mereka. Mukti (dalam Mulyati & Cahyani, 2021, hlm. 3.3)

menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan kalimat-kalimat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Mulyati (2021, hlm. 1.13) berpendapat ada beberapa hal yang diperhatikan ketika kegiatan berbicara dilakukan, di antaranya a) isi atau pesan pembicaraan; b) bahasa yang digunakan ketika pesan disampaikan; dan c) penampilan ketika menyampaikan pesan pembicaraan (bahasa tubuh, mimik wajah, dan ekspresi).

Namun pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas, peserta didik masih banyak yang belum menerapkan keterampilan berbicara dengan baik dan benar. Terdapat masih banyak siswa yang masih belum mengkomunikasikan informasi mereka ataupun sekedar bertanya kepada guru. Hal tersebut dikarenakan kurangnya guru dalam melatih keterampilan berbicara siswa.

Salah satu metode pembelajaran yang cocok digunakan yaitu dengan menggunakan metode *Role Playing*. Metode tersebut dimaksudkan agar siswa aktif dalam pembelajaran. Menurut Mulyono (2012, hlm. 44) metode bermain peran atau *Role Playing* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi. Pernyataan tersebut selaras dengan pendapat dari Amri (dalam Ningsih 2014) bahwa metode *Role Playing* adalah suatu pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun mati.

Penggunaan metode *Role Playing* lebih efektif jika dibantu dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat mengefektifkan kegiatan bermain peran salah satunya dengan media pembelajaran video animasi. Video animasi yang digunakan sebagai sumber belajar disini adalah yang dinilai sesuai dengan kompetensi pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi sesuai dengan kompetensi dasar, karakteristik siswa sekolah dasar, konsep yang benar, dan disajikan dengan bahasa yang sesuai (Wuryanti dan Kartowagiran, 2016, hlm. 241).

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin menemukan temuan baru mengenai bagaimana keterampilan berbicara siswa kelas V di SDN Pela Mampang 03 Pagi, Jakarta Selatan setelah menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media pembelajaran video animasi untuk diteliti lebih lanjut. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Berbantuan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini penting dilakukan dengan tujuan mengetahui sejauh mana keterampilan berbicara siswa sebelum dan setelah menggunakan metode *Role Playing*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang termasuk salah satu metode kuantitatif. Jenis penelitian eksperimen ini di penelitian ini menggunakan jenis *Pre-Eksperimen*. Sugiyono (2014, hlm. 74) *Pre-Experimental Designs* dikatakan *pre-experimental design*, karena penelitian ini masih mempunyai variabel luar yang tentunya akan berpengaruh pada terbentuknya variabel dependen, dependen ini bukan dipengaruhi oleh variabel independen.

Penelitian ini menggunakan desain *pre-eksperimental design* jenis *One Group Pretest-Posttest*. Sugiyono (2014, hlm. 109) mengatakan bahwa desain *pre-eksperimen* tipe *one group pretest-posttest* ialah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan *pretest* dan *posttest*. Arikunto (2010, hlm. 124) berpendapat bahwa jenis penelitian *Pre-Eksperimen* tipe *one group pretest-posttest* merupakan penelitian yang memberikan subjek 2 jenis tes, yaitu tes sebelum diberikannya *treatment* atau perlakuan dan tes setelah diberikannya *treatment*. Dalam penelitian ini, metode penelitian eksperimen digunakan untuk meneliti metode *Role Playing* berbantuan media pembelajaran video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Pela Mampang 03 Pagi, Jakarta Selatan.

Pada desain *one group pretest posttest design* langkah pertama yang dilakukan ialah menyusun lembar observasi dan kisi-kisi tes. Lembar observasi terdiri dari lembar observasi kegiatan siswa selama pengajaran berlangsung. Data didapatkan dari pengamatan langsung selama penelitian. Ada pun prosedur dalam penelitian ini, siswa diberikan 2 macam tes yang akan mengukur kemampuan keterampilan berbicara dan pemahaman siswa dalam memahami teks yang akan mereka praktekan dalam metode *Role Playing*. Tes pertama, siswa diberikan teks drama yang akan mereka peragakan pada metode *Role Playing* untuk melihat kemampuan keterampilan berbicara mereka. Kemudian setelah mereka melakukan kegiatan *Role Playing*, siswa akan diberikan soal *pretest* (O_1) untuk mengukur kemampuan pemahaman siswa pada teks drama yang sudah mereka peragakan di depan kelas. Selanjutnya setelah siswa diberikan *treatment* (X), siswa akan diberikan tes kedua yaitu *posttest* (O_2), dengan tujuan melihat apakah ada peningkatan pada keterampilan berbicara siswa di kelas.

Sugiyono (2017, hlm. 74) menggambarkan desain penelitian One Group pretest-posttest sebagai berikut;

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan :

O_1 = Nilai pretest (sebelum diberikan perlakuan)

O_2 = Nilai posttest (setelah diberikan perlakuan)

X = Pemberian perlakuan dengan *Role Playing* berbantuan film animasi

Pengaruh pemberian perlakuan = $(O_1 - O_2)$

Adapun subjek penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas V sebanyak 24 orang, dengan jumlah siswa laki-laki 13 siswa dan jumlah siswa perempuan 11 siswa. Diketahui bahwa kemampuan siswa di kelas ini beragam, ada yang di atas rata-rata, rata-rata, dan di bawah rata-rata. Dengan ini diharapkan peneliti dapat melihat secara langsung dampak penerapan metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa.

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara untuk menghimpun atau mengumpulkan data-data dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode tes, observasi, dan wawancara. Menurut Nana Sudjana (2014, hlm. 35), tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tulisan), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan). Observasi menurut Mania (2017, hlm. 221) adalah cara ataupun metode mengumpulkan data dengan melakukan pemantauan yang sistematis terhadap suatu gejala yang dijadikan sebagai sasaran. Peneliti akan melakukan pengamatan dan pencatatan data variabel terikat (perilaku berkonsentrasi). Peneliti mencatat perilaku yang berulang-ulang yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Wawancara digunakan penulis untuk mengumpulkan data mengenai keterampilan berbicara di kelas V. Wawancara ini dilakukan untuk menemukan serta mengkonfirmasi permasalahan yang ada serta mencari tahu bagaimana kondisi keterampilan berbicara di kelas. Wawancara ini dilakukan kepada guru kelas V sebagai pengamat keterampilan berbicara siswa kelas V di kelas.

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur variabel-variabel yang diteliti. Melihat dari tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini juga berdasarkan teori yang dikembangkan, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan metode tes sebagai salah satu instrumen penelitian.

Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara (*pretest dan posttest*)

No.	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati																Jumlah				
		Lafal				Volume				Pemahaman				Kelancaran					Gaya			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		4	3	2	1
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
Jumlah																						

Kriteria Penilaian :

A. Lafal

- 4 = Pelafalan fonem jelas, standar, dan intonasi jelas
- 3 = Pelafalan fonem jelas, standar dan intonasi kurang tepat
- 2 = Pelafalan fonem kurang jelas, dipengaruhi dialek, dan intonasi kurang tepat
- 1 = Pelafalan fonem kurang jelas, dipengaruhi dialek, dan intonasi tidak tepat

B. Volume

- 4 = Suara sangat jelas dan terdengar oleh semua orang sepanjang waktu pembicaraan
- 3 = Suara terdengar jelas dan terdengar oleh 80% orang sepanjang waktu pembicaraan
- 2 = Suara terdengar kurang jelas dan terdengar oleh 40% orang sepanjang waktu pembicaraan
- 1 = Suara terdengar tidak jelas dan hampir tidak terdengar sepanjang waktu pembicaraan

C. Kelancaran

- 4 = Pembicaraan lancar sejak awal sampai akhir, jeda tepat
- 3 = Pembicaraan lancar, jeda kurang tepat
- 2 = Pembicaraan sering tersendat, jeda tidak tepat
- 1 = Pembicaraan tersendat-sendat, dan jeda tidak tepat

D. Pemahaman

- 4 = Informasi sangat berhubungan dengan topik dan mudah dipahami
- 3 = Informasi berhubungan dengan topik tetapi kurang mudah dipahami
- 2 = Informasi kurang berhubungan dengan topik dan kurang mudah dipahami
- 1 = Informasi tidak berhubungan dengan topik dan tidak mudah dipahami

E. Gaya

- 4 = Tampil dengan percaya diri sejak awal sampai akhir, ekspresi tepat, luwes
- 3 = Tampil dengan percaya diri sejak awal sampai akhir, ekspresi kurang tepat, kurang luwes
- 2 = Tampil dengan agak malu-malu pada beberapa bagian penampilan, ekspresi kurang tepat dan kurang luwes
- 1 = Tampil dengan malu-malu, ekspresi kurang tepat, dan gerakan kaku

Adapun analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif. Data deskriptif kuantitatif didapatkan dari hasil uji normalitas, uji homogenitas, uji-T, uji regresi linear sederhana, dan uji N-Gain. Dari hasil analisis data yang telah dilakukan dapat diketahui apakah ada pengaruh penggunaan metode *Role Playing* berbantuan media pembelajaran video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses kegiatan pelaksanaan *treatment* ini, peneliti tidak hanya menggunakan metode *Role Playing* saja, akan tetapi peneliti juga melakukan pengamatan (observasi) terhadap subjek yang diteliti dan melakukan wawancara dengan guru sebagai narasumber. Berikut ini adalah hasil pretest dan post test siswa.

Tabel 4.1 Hasil Perubahan pada *Pretest* dan *Posttest* Siswa

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	75	95
Nilai Terendah	50	70
Rata – Rata	63.33	83,75

Keterampilan berbicara siswa sekolah dasar pada penelitian ini diukur berdasarkan 5 aspek indikator, di antaranya; 1) Lafal, yaitu siswa mampu mengucapkan bunyi bahasa secara jelas dan benar; 2) Volume, yaitu siswa mampu mengeluarkan suara mereka dengan nyaring dan jelas ketika berbicara; 3) Pemahaman, siswa memiliki pemahaman pada topik yang sedang dibicarakan ataupun yang ditanyakan; 4) Kelancaran, yaitu siswa mampu berbicara dengan lancar dan jelas

ketika berbicara; 5) Gaya, yaitu siswa menampilkan gaya tubuh atau *body gesture* ketika sedang berbicara.

Nilai terendah mengalami kenaikan dari pretest ke posttest begitu juga dengan nilai tertinggi. Keduanya mengalami perubahan yang mempengaruhi nilai rata-rata siswa pada pretest dan posttest.

Tabel 4. 2 Data Skor Observasi

Rata-rata	Kategori
3,00	Baik

Indikator yang diobservasi berada dalam kategori yang beragam, mulai dari cukup sampai dengan sangat baik. Selain itu didapatkan juga rata-rata skor observasi sebesar 3,00 yang berarti Keterampilan Berbicara menggunakan metode *Role Playing* berada pada kategori baik.

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar

Pembelajaran	Tes Keterampilan Berbicara	Kolmogorof-Smirnov ^a		
		<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>p-value</i> (Sig 2 arah)
<i>Role Playing</i>	<i>Pretest</i>	0,147	24	0,195
	<i>Posttest</i>	0,150	24	0,171

Berdasarkan tabel 4.3 di atas diperoleh data skor *pretest* keterampilan berbicara siswa sekolah dasar dengan *p-value* (Sig 2 arah) lebih besar dari 0,05 sehingga H_0 diterima, artinya kedua data berdistribusi normal.

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas Skor *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar

Sumber data	<i>p-value</i> (Sig 2 arah)	(α)	Keterangan

Skor Pretest dan Posttest	0,674	0,05	H ₀ diterima, artinya kedua data memiliki varians yang homogen.
----------------------------------	-------	------	--

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel di atas, dihasilkan data uji homogen pada skor Pretest dan Posttest menunjukkan nilai signifikansi lebih dari nilai *p-value* (Sig.) < 0,05 artinya H₀ artinya kedua data memiliki varians yang homogen.

Tabel 4.5 Hasil Uji Perbedaan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar

<i>p-value</i> (Sig 2 arah)	Signifikasi (α)	Keterangan
0,00	0,05	H₀ ditolak H₁ diterima

Berikut hasil Uji – t yang disajikan pada tabel 4.5 diatas, diperoleh hasil Uji- t dan Pretest dan Posttest sebesar 0,00. Dengan ketentuan jika *p-value* (Sig.) \leq 0,05, artinya H₀ ditolak dan H₁ diterima. Berdasarkan syarat tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan metode *Role Playing*

Tabel 4.6 Hasil Uji Koefisien Determinasi

r	<i>r square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
0,898^a	0,806	3,336

Hasil uji koefisien determinasi pada tabel 4.7 menunjukkan nilai r square dari hasil pengujian yaitu sebesar 0,806. Selanjutnya perhitungan yang akan dilakukan adalah mencari koefisien determinasi (D) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 D &= r^2 \times 100\% \\
 &= 0,806 \times 100\% \\
 &= 80,6\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dihasilkan nilai koefisien determinasi (D) sebesar 80,6% yang memiliki arti bahwa pendekatan metode *Role Playing* berbantuan media video animasi sebesar 80,6%. Oleh karena itu, besarnya pengaruh yang lain terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar adalah 100% - 80,6% = 19,4%.

Tabel 4.8 Hasil Uji N-Gain

No.	Nama	N-Gain	K. N-Gain
1	A.I	0.57	Sedang
2	A.P	0.38	Sedang
3	A.F.R	0.33	Sedang
4	A.A.A	0.57	Sedang
5	A.E	0.5	Sedang
6	A.T.L	0.83	Tinggi
7	D.J.J	0.44	Sedang
8	D.M.A	0.8	Tinggi
9	E.F.A	0.67	Sedang
10	E.E.P	0.5	Sedang
11	F.N.L	0.5	Sedang
12	I.F.M	0.5	Sedang
13	K.T.Q	0.57	Sedang
14	K.A.	0.38	Sedang
15	M.P.P	0.5	Sedang
16	M.A.P	0.67	Sedang
17	M.A.H.A	0.63	Sedang
18	M.F.F	0.57	Sedang
19	P.N	0.83	Tinggi
20	R.Y.H	0.57	Sedang
21	R.A.P.E	0.5	Sedang
22	W.M	0.5	Sedang
23	Z.R.F	0.8	Tinggi
24	Z.F.A	0.71	Tinggi
Jumlah		13,82	Peningkatan (N-Gain)
Rata-rata		0,58	
Nilai Tertinggi		0,83	

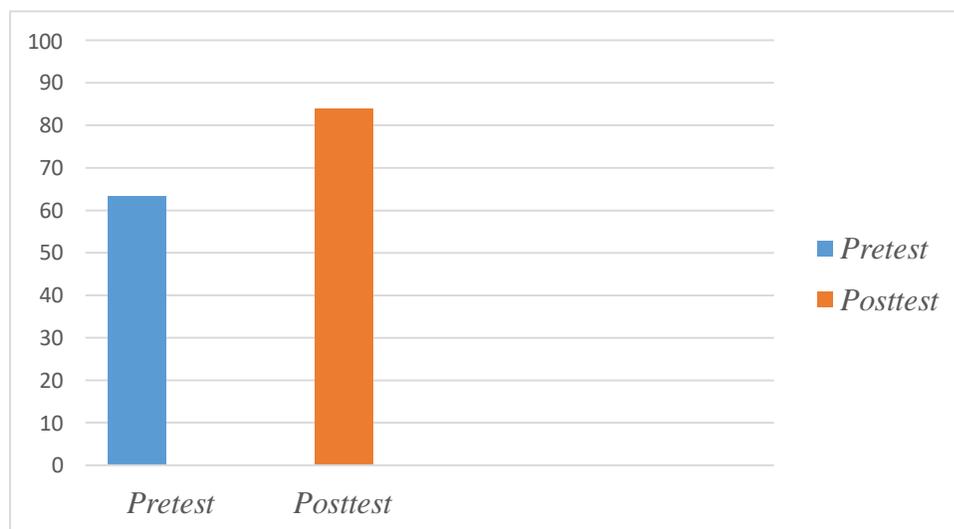
Nilai Terendah	0,33
Standar Deviasi	0,14
Variansi	0,02

Tabel 4.9 Rekapitulasi Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa

Pembelajaran	Jenis Tes	Skor		\bar{x}	Sd	N-Gain	Ket
		Min	Max				
<i>Role Playing</i>	<i>Pretest</i>	50	75	63,33	6,86	0,58	Sedang
	<i>Posttest</i>	70	95	83,75	7,41		

Berdasarkan hasil data yang terdapat pada tabel 4.9 di atas, bahwa skor rata-rata N-Gain dengan menerapkan metode Role Playing yaitu sebesar 0,58 yang termasuk dalam kategori sedang, maka penerapan metode Role Playing merupakan pendekatan pembelajaran yang cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Peningkatan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar juga dapat dilihat pada diagram batang berikut ini:



Gambar 4.1 Hasil Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Data Hasil Wawancara

Menurut Ibu Anas sebagai wali kelas V SDN Pela Mampang 03 Pagi, keterampilan berbicara di dalam kelas V sebelum dilakukan *treatment* masih terbilang kurang aktif ketika siswa diberikan pertanyaan ataupun ditunjuk untuk berbicara di depan kelas. Masih terdapat siswa yang berbicara di dalam kelas hanya berbicara dengan teman sebangku mereka saja. Sikap siswa ketika ditunjuk ataupun diberikan pertanyaan secara acak masih dilihat kurang siap untuk menjawab pertanyaan. Sikap siswa pun juga beragam, ada yang tidak fokus dengan pembelajaran yang sedang berlangsung, ada yang tidak memahami materi ataupun isi pertanyaan, dan ada siswa yang masih ragu-ragu menjawab pertanyaan dari guru mereka.

Kendala yang dialami yaitu sikap siswa yang masih ragu-ragu ataupun takut untuk menjawab pertanyaan sehingga banyak siswa yang masih menjawab dengan pelafalan yang kurang tepat dan suara mereka kurang terdengar. Dalam penggunaan media pembelajaran, Ibu Anas pernah menggunakan media pembelajaran visual seperti gambar edukasi untuk memberikan gambaran pada siswa. Setelah dilakukan *treatment* metode *Role Playing*, Ibu Anas mengakui bahwa keterampilan siswa dalam berbicara mengalami peningkatan yang baik. Siswa menjadi lebih aktif berbicara dan memberikan pendapat mereka.

Sesuai hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebelum menggunakan metode *Role Playing* mendapatkan skor sebesar 63,33 dengan skor tertinggi 75 dan skor terendah sebesar 50 selanjutnya skor rata-rata pada posttest memperoleh skor sebesar 83,75 dengan skor terbesar sebesar 95 dan skor terkecil 70 setelah penggunaan metode *Role Playing*. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan atau terdapat pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V di SDN 1 Pela Mampang 03 Pagi, Jakarta Selatan.

KESIMPULAN

Kemampuan keterampilan berbicara siswa kelas V di SDN Pela Mampang 03 Pagi, Jakarta Selatan sebelum dan sesudah mendapatkan *treatment* menggunakan metode *Role Playing* mengalami kenaikan yang baik. Hal tersebut dibuktikan dari adanya kenaikan nilai hasil *pretest* dan *posttest* untuk masing-masing siswa, baik secara keseluruhan maupun untuk masing-masing indikasi. Hasil pengujian regresi linear sederhana menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel yang diuji berdasarkan nilai signifikansi yang lebih kecil dari nilai taraf signifikansi yang digunakan. Selain itu, uji ini juga memberikan hasil berupa nilai R (koefisien korelasi) sebesar 0,898 dengan nilai R-Square (koefisien determinasi) sebesar 0,806. Hal ini menunjukkan bahwa 80,6% keterampilan berbicara siswa dipengaruhi oleh metode *Role Playing* berbantuan media

video animasi dan 19,4% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Kemudian berdasarkan hasil nilai siswa, didapatkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,58 yang berarti rata-rata pengaruh pada keterampilan berbicara siswa di 58%. Nilai tersebut berada pada rentang nilai 0,30 – 0,70 yang termasuk dalam kategori sedang. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* berbantuan video animasi cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyati, Y., & Cahyani, I. (2021). *Keterampilan Berbahasa Indonesia di SD (Edisi 3)*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Mulyono. (2012). *Strategi pembelajaran*. Malang : UIN-Malang Press.
- Ningsih, Dita Tricandraria, dkk. (2014). “Metode Role Playing untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar”. *Jurnal. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung*.
- Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV
- Tarigan, H. G. (2013). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>