

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP  
KETERAMPILAN BERBICARA DALAM MATA PELAJARAN BAHASA  
INDONESIA SISWA KELAS VII SMPN 05 REJANG LEBONG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)  
Dalam Ilmu Tarbiyah**



**OLEH :**

**NILA RIFATUL ULYA  
NIM. 20541032**

**PROGRAM STUDI TADRIS BAHASA INDONESIA  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
2024**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
FAKULTAS TARBİYAH**

Jalan Dr. AK Gani No. 01 Kotak Pos 106 Telp. (0732) 21010-21759-Fax 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor : 1544 /In.34/FT/PP.00.9/08/2024

Nama : Nila Rifatul Ulya  
NIM : 20541032  
Fakultas : Tarbiyah  
Jurusan : Tadris Bahasa Indonesia  
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 05 Rejang Lebong

Telah dimunaqsyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 31 Juli 2024  
Pukul : 11.00– 12.30 WIB  
Tempat : Fakultas Tarbiyah Ruangan 1

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

**TIM PENGUJI**

Ketua,

Prof. Dr. Murni Yanto, M. Pd  
NIP. 196512121989031005

Sekretaris,

Meri Martati, M.Pd  
NIP. 198705152023212065

Penguji I,

Dr. Maria Botifar, M. Pd  
NIP. 197309221999032003

Penguji II,

Yosi Yulizah, M.Pd. I  
NIP. 199107142019032026

Mengetahui,  
Dekan



Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 19740921 200003 1 003

## PENGAJUAN SKRIPSI

**Hal : Pengajuan Skripsi**

Kepada

Yth. Bapak Rektor IAIN Curup

Di-

Curup

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah diadakan pemeriksaan dan perubahan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Nila Riftul Ulya yang berjudul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 05 Rejang Lebong"** sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Demikian permohonan ini kami ajukan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Curup, 2024

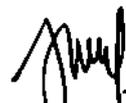
Mengetahui

**Pembimbing 1**



**Prof. Dr. Murni Yanto, M.Pd**  
NIP. 196512121989031005

**Pembimbing 2**



**Meri Hartati, M.Pd**  
NIP. 198705152023212065

### PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nila Rifatul Ulya

NIM : 20541032

Fakultas/Prodi : Tarbiyah/Bahasa Indonesia

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya berjudul:

**"Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 05 Rejang Lebong"** belum pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis atau diakui atau dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 2024

Penulis



Nila Rifatul Ulya  
NIM. 20541032

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillahirabbil alamin, Puji serta syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat serta karunianya saya masih diberi kesehatan jasmani maupun rohani sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan judul *“Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 05 Rejang Lebong”*. Adapun tujuan penulisan karya ilmiah berupa skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana (S1) pada Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Dalam penulisan karya ilmiah ini, peneliti banyak sekali mendapatkan bantuan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis banyak mengucapkan terimakasih tak terhingga, khususnya kepada yang terhormat kepada :

1. Rektor IAIN Curup, Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I.
2. Wakil Rektor Bidang Akademik IAIN Curup, Bapak Dr. Yusefri, M.Ag.
3. Wakil Rektor Bidang Perencanaan dan keuangan IAIN Curup, Bapak Dr. Muhammad Istan, S.E.,M.Pd,M.M.
4. Wakil Rektor Bidang Kerjasama dan Kemahasiswaan, Bapak Dr.Nelson, M.Pd.
5. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, Dr. Sutarto,S.Ag.,M.Pd.
6. Ketua Program Studi Tadris Bahasa Indonesia IAIN Curup, Ibu Agita Misriani, M.Pd.
7. Pembimbing Akademik Bapak Dr. H. Ifnaldi, M.Pd. yang telah memberi petunjuk selama menjadi pembimbing akademik (PA) dalam menjalani proses perkuliahan.
8. Bapak Prof. Dr. Murni Yanto, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah memberikan banyak waktu, serta arahan maupun petunjuk dalam penulisan skripsi ini.

9. Ibu Meri Hartati, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan banyak waktu, serta arahan maupun petunjuk dalam penulisan proses skripsi ini.
10. Seluruh dosen dan staff IAIN Curup yang telah membantu selama proses perkuliahan berlangsung
11. Seluruh pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan pahala kebaikan yang setimpal kepada mereka telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat peneliti harapkan untuk menyempurnakan skripsi ini sehingga kedepannya dapat dijadikan acuan bagi peneliti pada masa-masa yang akan datang, terimakasih.

***Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh***

Curup, 2024  
Penulis  
  
Nila Rifatul Ulva  
NIM. 20541032

## **MOTTO**

“ Menjadi diri sendiri tanpa menjadi orang lain itu lebih baik”

Yakinlah pada suatu kemungkinan maka kamu akan mendapatkan banyak

kesempatan

-Nila Rifatul Ulya-

## PERSEMBAHAN

### (Bismillahirrahmanirrahim)

Alhamdulillah puji syukur atas Rahmat dan Ridho-Mu ya Allah serta kesuksesan yang kuraih ini hanyalah semata-mata kehendak-Mu, maka dengan kerendahan hati ku persembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang selalu kucintai yang telah membantuku memberikan dorongan dan motivasi dalam menyelesaikan studi ini :

1. Teristimewa untuk orang yang paling berharga bagiku yaitu : “**Bapak Gatot Dwi Santoso dan Ibu Siti Aisiah**” yang telah menjadi orang tua terbaik dalam segala hal. Terimakasih atas support sisten yang sangat luar biasa, yang sama sekali tidak dapat aku balaskan atas rasa kasih sayang kalian terhadap ku, cinta kalian selalu membangkitkan ku dari rasa terpuruk, kalian tidak pernah menganggap ku sebagai seorang anak yang dewasa dengan perlakuan kalian yang selalu menjadikan aku seperti peri kecil selama ini.
2. Terimakasih untuk ketiga adik-adikku yang selalu memancarkan cinta kebahagiaan disaat aku merasa kesepian, sebagai kalian sebagai sinar dikala rintangan serta pelipur lara menerjang, **M. Jalalludin Ma’sum, M. Tyo Amuri, Naila Fatimah Azzahra.**
3. Terimakasih untuk keluarga besar terutama, **mbah anang, mbah idok, bibik, lelek, pakde, mbokde** yang tiada henti memberi semangat selama ini.
4. Terimakasih untuk pembimbing I (**Prof. Dr. Murni Yanto, M.Pd**) dan pembimbing II (**Meri Hartati, M.Pd**) yang sudah seperti orang tuaku, beliau

selalu sabar meluangkan waktu. Terimakasih banyak atas bimbingan serta arahnya selama ini.

5. Terimakasih untuk teman-temanku yang sudah mensupport aku selama ini, terutama sahabat saya **Lisa Darmayanti**, yang selalu mendorong, mengajak, serta membantuku selama perkuliahan. Seorang sahabat yang tidak bisa melihat aku tertinggal jauh, terimakasih sahabat atas support mu, aku sampai dititik ini. Semoga selalu dipermudah dan diberkahi disetiap langkahmu wahai sahabatku.
6. Terimakasih teruntuk Almamater kebanggan yang telah memberikan ku kesempatan untuk dapat belajar dalam menempuh Pendidikan dikampus yang ku cintai terkhusus Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Curup.
7. Terimakasih kepada semua pihak yang tidak dapat ku tuliskan satu persatu yang telah membantu serta memotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga Allah selalui meridhoi Langkah dan usaha kita.

# **“Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 05 Rejang Lebong”**

Nilia Rifatul Ulya  
NIM. 20541032

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh keterampilan berbicara rendah hal ini dibuktikan ketika siswa diminta berbicara di depan sebagian siswa melakukan kesalahan aspek kebahasaan seperti ketidaktepatan ucapan, pilihan kata, penggunaan kosakata baku, intonasi atau mengalami hambatan aspek non kebahasaan. Adanya masalah-masalah tersebut, perlu dilakukan upaya perbaikan dan inovasi terhadap gaya pembelajaran melalui model pembelajaran *role playing*. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa Kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong sebelum melakukan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. 2) Untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa Kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong sesudah melakukan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. 3) Untuk mengetahui pengaruh signifikan model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong.

Penelitian berbentuk kuantitatif dengan metode metode *pre-eksperimen*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 29 orang dengan teknik pengambilan *random sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ialah skala liker. Validitas instrumen yang digunakan rumus *product moment* dan uji reliabilitas dengan rumus *cronbach alpha*. Hasil reliabilitas menunjukkan sebesar 0,856.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Keterampilan berbicara siswa Kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong sebelum melakukan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berada pada kategori rendah. 2) Keterampilan berbicara siswa Kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong sesudah melakukan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berada pada kategori tinggi. 3) Terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong hal dibuktikan dengan Hasil pengujian hipotesis keterampilan berbicara siswa di peroleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dimana  $0,000 < 0,05$  serta rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dari rata-rata nilai *pretest* 65.38 dan *posttest* 81.79.

***Kata Kunci: Role Playing, Keterampilan Berbicara.***

**""The Effect of Role Playing Learning Model on Speaking Skills in Indonesian Language Lessons for Grade VII Students SMPN 05 Rejang Lebong""**

Nila Rifatul Ulya  
NIM. 20541032

**ABSTRACT**

This research is based on low speaking skills, this is indicated when students are asked to speak in front of some students make mistakes in linguistic aspects such as inaccuracy of speech, word choice, use of standard vocabulary, intonation or experience obstacles in non-linguistic aspects. The existence of these problems, it is necessary to make efforts to improve and innovate learning styles through *the role playing* learning model. This study aims to: 1) To find out the speaking skills of Grade VII students of SMP N 05 Rejang Lebong before conducting *a role playing* learning model in Indonesian Language subjects. 2) To find out the speaking skills of Grade VII students of SMP N 05 Rejang Lebong after conducting *a role playing* learning model in Indonesian Language subjects. 3) To determine the significant influence of *the Role Playing* learning model on the speaking skills of grade VII students of SMP N 05 Rejang Lebong.

The research was in the form of a quantitative method with the *method of pre-e experiments*. The sample in this study was 29 people with *a random sampling* technique. The instrument used in the research is the liker scale. The validity of the instrument used was the *product moment* formula and the reliability test with *the Cronbach alpha* formula. The reliability result shows 0.856.

The results of the research show that: 1) The speaking skills of Grade VII students of SMP N 05 Rejang Lebong before conducting the *role playing* learning model in Indonesian Language subjects were in the low category. 2) The speaking skills of Grade VII students of SMP N 05 Rejang Lebong after conducting *a role playing* learning model in Indonesian Language subjects are in the high category. 3) There is a significant influence of *the Role Playing* learning model on the speaking skills of grade VII students of SMP N 05 Rejang Lebong, as evidenced by theresults of testing the students' speaking skill hypothesis in obtaining a score of sig. (2-taileld) of 0.000 where  $0.000 < 0.05$  and the average *pretest* and *posttest* scores from the average *pretest* score of 65.38 and *posttest* 81.79.

**Keywords: Role Playing, Speaking Skills.**

## DAFTAR ISI

<b>PENGAJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>13</b>
A. Landasan Teori.....	13
1. Keterampilan Berbicara.....	13
2. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	22
3. Pembelajaran .....	30
4. Bahasa Indonesia.....	32
B. Kajian Penelitian Terdahulu .....	33
C. Kerangka Pikir Penelitian.....	37
D. Hipotesis Penelitian.....	39
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>41</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	41
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	42

C. Populasi dan Sampel .....	43
D. Variabel Penelitian .....	44
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	44
F. Uji coba instrumen .....	47
G. Teknik analisis data.....	53
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>55</b>
A. Data Penelitian .....	55
B. Hasil Penelitian .....	61
C. Pembahasan.....	69
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>77</b>
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>84</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Nilai Rata-rata Akhir Keterampilan Berbicara Siswa .....	8
Tabel 3. 1 Indikator Tes Keterampilan Berbicara .....	45
Tabel 3. 2 Pedoman Kuesioner .....	46
Tabel 3. 3 Hasil Hitung Uji Validitas Angket.....	49
Tabel 3. 4 Interpersi Reliabilitas Data .....	51
Tabel 3. 6 Hasil Hitung Uji Reliabilitas.....	51
Tabel 4. 1 Identitas Sekolah .....	55
Tabel 4. 2 Tenaga Pendidik SMP N 05 Rejang Lebong .....	57
Tabel 4. 3 Daftar Jumlah Siswa SMP N 05 Rejang Lebong .....	58
Tabel 4. 4 Keadaan Sarana dan Prasarana SMP N 05 Rejang Lebong .....	59
Tabel 4. 5 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa .....	61
Tabel 4. 6 Deskripsi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	62
Tabel 4. 7 Klasifikasi Keterampilan Berbicara <i>Pretest</i> .....	63
Tabel 4. 8 Klasifikasi Keterampilan Berbicara <i>Posttest</i> .....	63
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas .....	64
Tabel 4. 10 Hasil Uji Homogenitas .....	65
Tabel 4. 11 Hasil Uji Hipotesis .....	66
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Penelitian .....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka pikir.....	38
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	40

## LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 .....	83
LAMPIRAN 2 .....	96
LAMPIRAN 3 .....	101
LAMPIRAN 4 .....	108
LAMPIRAN 5 .....	111

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia dalam kehidupan untuk membangun kualitas dan potensi sebagai bekal memperoleh masa depan agar dapat berdaya saing. Begitu pentingnya pendidikan, pendidikan dijadikan sebagai tolak ukur maju atau tidaknya suatu negara. Karena keberhasilan pembangunan suatu negara ditentukan oleh pendidikan warga negara tersebut.

Sesuai yang termuat dalam UU nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang pengertian pendidikan, yaitu:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, bangsa, dan Negara”.<sup>1</sup>

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

---

<sup>1</sup> Depdiknas, Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional, 2003

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Sesuai dengan pengertian pendidikan dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang termuat pada UU nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 di atas, pemerintah telah menyelenggarakan perbaikan peningkatan mutu pendidikan pada berbagai lembaga pendidikan. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang mempunyai tugas untuk membentuk manusia berkualitas dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang pencapaiannya dilakukan secara terencana dan sistematis.

Seiring dengan semakin canggihnya ilmu pengetahuan dan teknologi, peserta didik dituntut untuk mempunyai kemampuan mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan yang semakin menuntut ini tentu menuntut peserta didik untuk berpikir kritis dan inovatif. Dalam berpikir dan berinovasi, peserta didik memerlukan keterampilan yang diperlukan untuk mengejar perkembangan yang ada. Pendidikan harus mampu mengantisipasi perkembangan tersebut dengan terus mengupayakan program-program yang sesuai dengan perkembangan anak, perkembangan saat ini baik konteks, kondisi, dan kebutuhan peserta didik. Salah satu keterampilan yang dibutuhkan oleh peserta didik adalah berbicara.<sup>2</sup>

Berbicara merupakan kegiatan yang sering dilakukan oleh pelajar maupun orang lain. Tujuan dari berbicara sendiri adalah untuk menyampaikan pendapat, gagasan, informasi bahkan pesan yang

---

<sup>2</sup> Udin Saefudin Sa'ud. Inovasi Pendidikan. Bandung: Alfabeta, 2010. 15

ingin disampaikan secara lisan. Secara umum, siapa pun dapat berbicara, tetapi berbicara dengan baik dan teratur sangatlah sulit. Hal ini terutama berlaku ketika berbicara di depan orang.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Faktanya, semua orang menganggap berbicara dan berkomunikasi secara lisan itu mudah, namun tidak semua orang mempunyai keterampilan berbicara yang baik dan benar.<sup>3</sup> Keterampilan berbicara seseorang berkisar dari baik/lancar, sedang, hingga gagap atau buruk. Asumsi sederhana bahwa setiap orang dapat berbicara telah menyebabkan keterampilan berbahasa berkembang dan sering kali diabaikan.

Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan berbicara perlu mendapat perhatian pada pendidikan formal khususnya di Sekolah Menengah Pertama. Belajar berbicara memungkinkan siswa berkomunikasi secara berkembang di dalam dan di luar kelas. Mengajarkan keterampilan berbicara penting dilakukan karena keterampilan berbicara mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir, membaca, menulis, dan mendengarkan. Kemampuan berpikir ini terjadi ketika siswa dapat mengatur, mengonsep, dan menyederhanakan pikiran, perasaan, dan ide secara verbal untuk mengkomunikasikannya kepada orang lain.

---

<sup>3</sup> Elwi Nailul Muna. *Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan. 2019. Vol 4 No 11. 34

Badan Standar Nasional Pendidikan telah menetapkan standar isi untuk bahasa Indonesia sebagai berikut: Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan. Pada dasarnya pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Siswa dapat menggunakan kata-kata untuk menyampaikan apa pun yang ada dalam pikirannya.<sup>4</sup>

Berbicara tentang bahasa, bahasa memungkinkan manusia berkomunikasi dengan baik satu sama lain, bertukar berbagai pengalaman, belajar, memperluas berbagai pengetahuan intelektual dan sastra, serta mencapai pemahaman yang mendalam. Keterampilan berbahasa mempunyai empat bidang: keterampilan mendengarkan, keterampilan membaca, keterampilan menulis, dan keterampilan berbicara.<sup>5</sup> Keempat aspek tersebut berkaitan erat atau saling terkait, dan keterampilan berbicara hanya dapat dipelajari melalui latihan dan latihan terus menerus dalam proses pembelajaran.

Padahal Pelajaran Bahasa Indonesia ini memiliki peranan penting salah satunya yaitu suatu pembelajaran yang memang sudah ada di sekolah-sekolah, bukan hanya bahasa nya saja melainkan juga mampu

---

<sup>4</sup> Ahmad Suanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah* (Jakarta:Kencana 2013).241

<sup>5</sup> Nurul Fatimah Hamzah. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Materi Menceritakan Kembali Isi Fabel dengan Model Pembelajaran Talking Stick pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Kupang*. Jurnal Lingko : Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. 2020. Vol 1 No 2, 15

mengasah keterampilan berbicara para peserta didik, namun dikalangan tingkatan sekolah menengah pertama banyak peserta didik yang kurang meminati pembelajaran Bahasa Indonesia ini, dikarenakan ada alasan tertentu seperti halnya dengan terkecohnya apabila diberi soal, maka dari itu banyak siswa yang kurang keterampilan berbicara nya bahkan nilai siswa tersebut ada yang tidak mencapai rata-rata, padahal yang kita pijak ini tanah Indonesia namun generasi nya kurang meminati Bahasa Indonesia.<sup>6</sup>

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ada beberapa keterampilan yang harus dikuasi yaitu, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, keterampilan membaca dan keterampilan menyimak, namun terkadang siswa kurang memahami letak keterampilan berbicara seperti halnya kurang aktifnya dalam berbicara. Dalam hal ini peranan guru sangatlah penting terutama guru Bahasa Indonesia untuk membantu pembentukan keterampilan berbicara peserta didik seorang pendidik atau guru Bahasa Indonesia juga perlu menggunakan model pembelajaran yang berbeda.

Dalam berlangsungnya pembelajaran, model yang digunakan juga sangat mempengaruhi aktivitas dalam mengajar dikelas, tentunya seorang pendidik sudah menentukan serta menyiapkan model yang akan diterapkan serta dibahas didalam sebuah pembelajaran didalam kelas. Seperti contoh siswa yang pendiam dikelas serta siswa yang aktif dikelas, jadi sebagai seorang pendidik harus sudah bisa menyiapkan bahan

---

<sup>6</sup> Nyoman Suwija. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Daerah Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar. Universitas PGRI Mahadewa Indonesia. 2022

maupun model pembelajaran agar siswa yang pendiam tersebut dapat aktif dalam kelas. Baik dari keterampilan menulis, membaca di depan kelas atau bahkan diberi suatu rangsangan agar siswa pendiam itu dapat mengasah pola bicaranya maupun keterampilan berbicaranya. Banyaknya karakter seperti ini maka harus dipahami dan dirasa oleh seorang pendidik atau guru.

Seorang pendidik itu dituntut agar mampu menyeimbangkan antara model yang akan digunakan serta di seimbangkan oleh karakter-karakter peserta didik itu, sebab didalam satu kelas tidak hanya satu karakter bahkan beragam karakter jadi si pendidik semampu mungkin untuk menghidupkan suasana kelas seperti siswa yang introvert diajak berdiskusi lebih dalam, sehingga dapat mengasah keterampilan berbicaranya si siswa tersebut dan juga anak yang aktif juga jangan sampai terlupakan sebab masa-masa mereka masa dimana masih mempunyai rasa kecemburuan atau bisa di sebut dengan kata pilih kasih, jadi pendidik mampu menyeimbangkan antara mengasah keterampilan siswa serta tidak menimbulkan rasa kecemburuan bagi siswa lainnya.

Salah satu model pembelajaran langsung yang dapat digunakan khususnya untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berbicara yaitu model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran *role playing* (bermain peran) merupakan pembelajaran yang melatih siswa untuk menghayati peran yang sedang dimainkannya, siswa juga dilatih untuk merasakan peran yang sedang dimainkannya, misalkan siswa sedang

memainkan peran menjadi orang baik maka siswa menjadi tahu perilaku yang mencerminkan tingkah laku baik itu seperti apa.<sup>7</sup> Bermain peran (role playing) adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan imajinasi tersebut dilakukan oleh siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Model ini banyak melibatkan siswa dan membuat mereka senang belajar. Model pembelajaran ini juga memiliki nilai tambah, yaitu dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan dalam bekerja sama hingga berhasil, sehingga akan menimbulkan kesan.

Salah satu keunggulan model *role playing* adalah bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.<sup>8</sup> Penggunaan model pembelajaran *role playing* dirasa cara yang tepat bagi siswa untuk belajar dan berlatih berbicara dengan menilai aspek-aspek dalam berbicara mengungkapkan perasaan melalui gerakan-gerakan serta ekspresi wajah, sehingga keterampilan berbicara siswa semakin meningkat.

Berdasarkan observasi awal di kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong, menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong masih rendah. Rendahnya keterampilan berbicara siswa dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata akhir

---

<sup>7</sup> Pancana Beta, *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran*, Cokroaminato Journal Of Primary Education, Vol 2 No 2, 49

<sup>8</sup> Aswan Zain & Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rieneka Cipta, 2006), 89.

keterampilan berbicara pada pembelajaran terpadu dijabarkan pada tabel berikut:

**Tabel 1.1**  
**Nilai Rata-Rata Akhir Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII**  
**SMP N 05 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2023/2024.**

No.	KKM	Kelas	Jumlah Ketuntasan		Jumlah Siswa
			0-70	<70	
1.	70	VII A	18	8	26
2.		VII B	20	9	29
3.		VIIC	19	11	20
<b>Jumlah</b>			57	28	75
<b>%</b>			76%	24%	100%

*Sumber: Observasi Guru Bahasa Indonesia SMP N 05 Rejang Lebong*

Berdasarkan tabel 1 di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata akhir keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong cukup rendah.

Masalah tersebut terlihat dari fakta yang ditemukan di SMP N 05 Rejang lebong adalah banyak siswa kelas VII yang melakukan kesalahan atau hambatan saat berbicara. Saat siswa diminta berbicara di depan teman sekelasnya, sebagian siswa melakukan kesalahan aspek kebahasaan seperti ketidaktepatan ucapan, pilihan kata, penggunaan kosakata baku, intonasi atau mengalami hambatan aspek non kebahasaan seperti ketidaktepatan mimik, dan gugup sehingga berbicara mengalami ketidaklancaran.

Adanya masalah-masalah tersebut, perlu dilakukan upaya perbaikan dan inovasi terhadap kualitas pembelajaran terpadu melalui pemahaman pada keterampilan berbicara siswa. Fakta yang juga diperoleh saat observasi awal menunjukkan guru Bahasa Indonesia SMP N 05 Rejang Lebong hanya terpacu menggunakan metode ceramah, tanya

jawab, dan penugasan. Guru aktif dalam menjelaskan materi pelajaran sementara siswa aktif menjadi pendengar. Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia terkait keterampilan berbicara dalam aktivitas pembelajaran belum menunjukkan keragaman atau variasi model ataupun metode pembelajaran. Model pembelajaran yang akan dipilih harus sesuai dengan materi, tujuan belajar, kapasitas kemampuan siswa, menyenangkan, dan harus membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan latar belakang masalah peneliti melakukan penelitian berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 05 Rejang Lebong”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berikut identifikasi masalah penelitian berdasarkan latar belakang masalah di atas:

1. Keterbatasan waktu dan kesempatan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.
2. Keterampilan berbicara siswa yang masih rendah.
3. Kurangnya pemahaman guru mengenai model pembelajaran.
4. Kurangnya penerapan variasi model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sebagai usaha dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

### **C. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini dibatasi pada hal-hal terkait Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 05 Rejang Lebong.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah di atas, maka pokok dari masalah yang sesuai untuk dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana keterampilan berbicara siswa Kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong sebelum melakukan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?
2. Bagaimana keterampilan berbicara siswa Kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong setelah melakukan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?
3. Apakah terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong?

### **E. Tujuan Penelitian**

Dengan memperhatikan beberapa masalah di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan untuk mendapatkan sejumlah informasi yang cukup yaitu:

1. Untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa Kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong sebelum melakukan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa Kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong sesudah melakukan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Untuk mengetahui pengaruh signifikan model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dari pernyataan diatas terdapat manfaat dari penelitian ini yang dibagi menjadi dua yaitu :

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan mengembangkan penelitian- penelitian selanjutnya serta penelitian ini Dapat menjadi masukan dalam mengembangkan keterampilan berbicara dan pengalaman usaha pelaksanaan maupun penerapan kurikulum merdeka belajar.

2. Secara praktis

Secara praktis peneliti berharap penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti maupun pembacanya yaitu sebagai berikut :

- a. Peneliti

Dengan adanya penelitian ini penulis dapat menambah wawasan dan pengalaman perihal pengaruh pelaksanaan kurikulum merdeka belajar pembelajaran bahasa Indonesia terhadap

keterampilan berbicara dan menjadi bekal bagi guru yang Profesional kelak.

b. Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini dapat di gunakan sebagai menyenangkan dan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam mengungkapkan kalimat serta lebih mendalami keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa indonesia.

c. Bagi peserta didik

Dengan adanya penelitian ini bagi siswa dapat di gunakan untuk Meningkatkan sosialisasi antar teman sebaya, keaktifan dalam keterampilan berbicara dengan mempelajari lebih lanjut pembelajaran bahasa indonesia.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Keterampilan Berbicara**

###### **a. Pengertian Keterampilan Berbicara**

Keterampilan berbicara merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa yang ingin dicapai dalam pengajaran bahasa Indonesia. Berbicara merupakan sarana untuk membina saling pengertian, komunikasi timbal balik, dengan menggunakan bahasa sebagai media. Kegiatan berbicara ini sebenarnya merupakan kegiatan yang menarik dalam kelas. Akan tetapi sebaliknya kegiatan berbicara tidak menarik, tidak merangsang situasi, suasana menjadi kaku dan akhirnya macet. Namun demikian semuanya ini tergantung pada pengajar. Apabila pengajar dapat merangsang situasi pembelajaran menjadi hidup, dan dapat memilih teknik yang sesuai dengan tingkatan kemampuan siswa serta memiliki kreativitas dalam mengembangkan strategi pembelajaran tentu permasalahan ini dapat diatasi dengan baik. Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa selain menyimak, membaca, dan menulis. Berbicara juga merupakan keterampilan berbahasa yang aktif, yang dimaksud berbicara aktif yaitu karena pembicara melakukan

aktivitas untuk menyeleksi hal-hal yang akan diungkapkan dan media yang digunakan.<sup>9</sup>

Bahasa merupakan media dalam berkomunikasi bagi manusia social, dengan penggunaan Bahasa yang baik serta sesuai dengan kaidah berbahasa indonesia, manusia akan lebih mudah dalam berbicara dan menyampaikan pesan atau informasi kepada lawan bicaranya atau pendengar. Dalam kegiatan berkomunikasi antar individu maupun kelompok, perlu adanya keterampilan saat berbicara dan menyampaikan pesan maupun informasi sesuai tujuan dan maksud yang ingin dicapai, agar pendengar mampu menerima dengan baik pesan atau informasi yang disampaikan oleh sipenutur atau pembicara dalam kegiatan komunikasi tersebut.

Keterampilan (*skill*) menurut Nadler dalam Suprihatiningsih adalah kegiatan yang memerlukan praktek atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas.<sup>10</sup> Keterampilan juga merupakan kecakapan dalam menyelesaikan tugas. Untuk mendapatkan keterampilan tersebut, seseorang memerlukan pembiasaan yang dilakukan secara terus menerus, agar keterampilan yang diharapkan dapat lebih terasah dan semakin meningkat. Karena, keterampilan

---

<sup>9</sup> Siti Halidjah, "Evaluasi Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia" *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 2023, 89.

<sup>10</sup> Suprihatiningsih, *Keterampilan Tata Busana di Madrasah Aliyah*, (Yogyakarta: Deepublish, 2022), 51.

dihasilkan dari Latihan dan refleksi yang dilakukan secara berkesinambungan.<sup>11</sup>

Berbicara tentunya memiliki tujuan yang dapat diukur setelah proses berbicara itu selesai. Dalam hal ini, Setyonegoro (2013: 76) berpendapat bahwa berbicara memiliki tujuan untuk dapat memberikan suatu informasi atau berita kepada lawan tutur atau lawan bicara sesuai dengan kebutuhan suatu proses komunikasi itu terjadi secara langsung. Suharto mengatakan bahwa berbicara secara umum diartikan sebagai maksud (ide, pikiran, gagasan, atau suasana hati).<sup>12</sup>

Pembelajaran dalam melatih keterampilan berbicara harus mampu memberikan kesempatan kepada setiap individu mencapai kemampuan berbicara dengan baik. Menurut Hermawan (2014), tujuan keterampilan berbicara bagi peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Kemudahan berbicara, peserta didik harus dilatih agar dapat mengembangkan keterampilan berbicara agar terlatih kepercayaan diri dalam pengucapannya.
2. Kejelasan, agar dapat melatih peserta didik supaya dapat berbicara dengan artikulasi yang jelas dan tepat dalam pengucapan.

---

<sup>11</sup> Tim Budi Pekerti, *Pendidikan Budi Pekerti SMA KLS XII*, (Jakarta: Grasindo, 2021), 9.

<sup>12</sup> Suhartono, *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen Nasional, 2005). 80.

3. Bertanggung jawab, latihan untuk peserta didik agar berbicara dengan baik dan dapat menempatkan pada situasi yang sesuai agar dapat bertanggung jawab.
4. Membentuk pendengar yang kritis, melatih peserta didik dalam menyimak lawan bicara dan mampu mengoreksi jika ada ucapan yang salah.
5. Membentuk kebiasaan, yaitu membiasakan peserta didik dalam mengucapkan kosa kata atau kalimat sederhana secara baik dan ini juga harus dibantu oleh lingkungan sekolah.

Keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa bukan sekadar elemen tambahan, melainkan fondasi utama dalam membangun kemahiran komunikatif yang kokoh. Terlupakan oleh beberapa, pentingnya kemampuan berbicara meluas di luar sekadar aspek pengucapan yang benar. Kemampuan untuk menyampaikan ide dan gagasan dengan jelas dan efektif merupakan inti dari komunikasi yang berhasil. Latihan praktik berbicara secara teratur memainkan peran sentral dalam memperbaiki dan mengasah kemampuan ini. Terlibat dalam percakapan sehari-hari membuka peluang untuk merespons beragam topik dan menghadapi variasi bahasa yang lebih luas. Penggunaan situasi kehidupan nyata untuk berbicara menciptakan konteks autentik yang dapat memperkaya pemahaman dan penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam era yang semakin terhubung secara global, kemampuan berbicara tidak hanya relevan dalam konteks sosial, tetapi juga menempati posisi sentral dalam kemajuan karir profesional. Situasi profesional sering kali memerlukan komunikasi lisan yang efektif, baik dalam pertemuan bisnis, presentasi, atau interaksi tim. Oleh karena itu, keterampilan berbicara menjadi modal berharga untuk meraih kesuksesan dalam berbagai situasi sosial dan profesional. Pengembangan keterampilan berbicara menjadi langkah krusial dalam perjalanan pembelajaran bahasa. Ini tidak hanya melibatkan penguasaan struktur dan kosakata, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan tersebut secara lisan dengan percaya diri dan efektif. Sebagai bagian integral dari pembelajaran bahasa, keterampilan berbicara menjadi pendorong kemajuan komunikatif siswa, membentuk individu yang mampu berpartisipasi secara aktif dan sukses dalam berbagai konteks kehidupan.<sup>13</sup>

#### **b. Tujuan Keterampilan Berbicara**

Tujuan berbicara secara umum dapat dikatakan karena adanya dorongan keinginan untuk menyampaikan isi pikiran atau gagasan kepada orang lain atau lawan bicara (yang diajak berbicara). Sedangkan tujuan secara khusus untuk mendorong orang untuk lebih bersemangat, mempengaruhi orang lain agar mengikuti atau

---

<sup>13</sup> Yulia Kusumaningrum, *Keterampilan Berbicara Dalam Presentasi Ilmiah*.2019. 90

menerima pendapat atau bahasan yang telah terjadi (gagasannya), menyampaikan sesuatu informasi kepada lawan bicara, menyenangkan hati orang lain, memberi kesempatan lawan bicara untuk berpikir dan menilai gagasannya.

**c. Indikator Keterampilan Berbicara**

Keterampilan berbicara menurut Tarigan merupakan kecakapan seseorang dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan, yang diperoleh melalui jalan praktek dan banyak latihan. Indikator keterampilan berbicara menurut Tarigan adalah sebagai berikut:

- a. Ketepatan Vokal. Meliputi: pengucapan konsonan dan vokal secara benar, tidak terlihat pengaruh adanya bahasa asing, dan ucapan dalam berbicara.
- b. Intonasi Suara. Meliputi: pemenggalan kata/jeda yang jelas, nada dalam berbicara, dan kecepatan dalam berbicara.
- c. Ketepatan Ucapan. Meliputi: pemilihan kata/diksi dan penggunaan kalimat.
- d. Urutan Kata yang Tepat. Meliputi: pengucapan kata-kata dilakukan dengan tepat dan urut serta kata tidak diulang-ulang.
- e. Kelancaran. Meliputi: pembicaraan tidak tersendat atau berdiam diri terlalu lama dan pembicaraan lancar dan tidak terkesan dibuat-buat (wajar).

#### **d. Manfaat Keterampilan Berbicara**

Manfaat dari keterampilan berbicara adalah untuk memperlancar komunikasi antar sesama manusia, pemberitahuan berbagai informasi, sehingga pesan itu dapat diterima secara utuh, serta meningkatkan kepercayaan diri dan kewibawaan diri. Memperluas lingkungan karena semakin kita mengasah keterampilan berbicara maka semakin memperbanyak kosa kata dalam penyampaian maupun tutur kata yang lebih tertata.<sup>14</sup>

Keterampilan berbicara adalah suatu proses yang efektif. Dengan keterampilan berbicara kita dapat menyampaikan berbagai macam informasi (fakta, peristiwa, gagasan, ide, tanggapan, dan sebagainya). Kita dapat mengemukakan kemauan dan keinginan, serta mengungkapkan berbagai macam perasaan. Penyampaian berbagai hal dengan keterampilan berbicara tersebut berlangsung dalam berbagai peristiwa komunikasi. Setiap peristiwa komunikasi dengan keterampilan berbicara tentu melibatkan pembicara dan pendengar yang berada dalam interaksi yang bersifat aktif dan kreatif. Selain itu, cara berbicara erat kaitannya dengan karakter atau kepribadian seseorang (Mahadin, 2020).

Keterampilan berbicara adalah keterampilan yang sangat penting untuk berkomunikasi. Komunikasi dapat berlangsung secara

---

<sup>14</sup> Ani Fakhroh, "Pengaruh Percaya Diri Terhadap Keterampilan Berbicara" *El-Intikar*, Vol.7, No.1, Juni 2018, 34-46

secara baik dan benar sesuai pedoman umum ejaan bahasa Indonesia (PUEBI) dengan menggunakan bahasa, sedangkan hakikat bahasa adalah ucapan. Berbicara pada dasarnya tidak hanya sekadar mengeluarkan kata-kata dari mulut saja tetapi kata-kata tersebut harus baik, benar, logis, serta sistematis. Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa diperlukan untuk berbagai keperluan. Keterampilan berbicara merupakan suatu kemampuan berbahasa. Jadi dapat disimpulkan, pengertian dari keterampilan berbicara adalah suatu keterampilan yang dimiliki oleh seseorang untuk menyampaikan gagasan, ide, kemauan dan perasaan kepada orang lain secara lisan seperti halnya pengungkapan kepada seseorang.<sup>15</sup>

#### **e. Faktor-faktor Penunjang Keefektifan Berbicara**

Kegiatan berbicara dipengaruhi oleh faktor-faktor yang menunjang keefektifan berbicara itu sendiri. Faktor-faktor ini terdiri dari dua macam, yaitu faktor kebahasaan dan faktor non kebahasaan (Darmuki dan Hariyadi, 2019). Berikut merupakan perincian masing-masing aspek tersebut :

- 1) Faktor-faktor kebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara, seperti berikut: ketepatan ucapan, penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai, pilihan kata (diksi), dan ketepatan sasaran pembicaraan.

---

<sup>15</sup> Mai Yuliasri, "Pengaruh Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Debat Dalam Mata Kuliah Berbicara Dialektik Pada Mahasiswa IKIP PGRI Pontianak". Jurnal Pendidikan Bahasa, Vol.7, No.1, Juni 2018. 80

2) Faktor-faktor non-kebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara, seperti berikut : sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku, pandangan harus diarahkan kepada berbicara, kesediaan menghargai pendapat orang lain, gerak-gerik dan mimik tepat, kenyaringan suara juga sangat menentukan, kelancaran dan relevansi atau penalaran.

Faktor-faktor kebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara, antara lain : 1. Ketepatan ucapan /vocal, 2. Pengucapan konsonan, 3. Penempatan tekanan, 4. Penempatan persediaan, 5. Penggunaan nada/irama, 6. Pilihan kata (diksi), 7. Ketepatan ungkapan, 8. Tata bentuan kata, 9. Pola struktur kalimat<sup>16</sup>.

#### **f. Penilaian Keterampilan Berbicara**

Suhendara (dalam Isah Cahyani dan Hodijah, 2007:64), mengemukakan bahwa dalam menilai keterampilan berbicara seseorang sekurang-kurangnya ada enam hal yang harus diperhatikan, yaitu : lafal, struktur bahasa, kosakata, kefasihan, isi pembicaraan, pemahaman. Sapani (dalam Isah Cahyani dan Hodijah, 2007:64), menyatakan bahwa penilaian kemampuan berbicara mencakup tiga aspek yaitu : Bahasa lisan yang digunakan, meliputi : lafal, intonasi, struktur bahasa, gaya bahasa. Isi pembicaraan meliputi : hubungan isi topic, struktur isi, kuantitas isi,serta kualitas isi. Teknik dan penampilan : gerak-gerik, mimik, hubungan dengan

---

<sup>16</sup> Ni Wayan Nandaliana Indratayana, “*Penilaian Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Asing*” *Linguistika*, September 2016 ISSN 0854-9613, Vol. 23.No.45. 14-17

pendengar, volume suara, dan jalannya pembicaraan.<sup>17</sup> Penilaian yang digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara melalui format penilaian berbicara yaitu Pemahaman isi dan konteks, kekuatan berbicara, kemampuan berargumentasi, kemampuan mendengarkan, ekspresi nonverbal, ketepatan berbicara, tata bahasa dan artikulasi. Semua komponen ini memiliki skala nilai 1-5.

## 2. Model Pembelajaran *Role Playing*

### a. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Model *role playing* (bermain peran) adalah model pembelajaran yang mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan memerankan dan mendiskusikan sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.<sup>18</sup>

Sementara itu, *role playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.<sup>19</sup> *Role playing* juga diartikan sebagai cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu.<sup>20</sup> Main peran sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya

---

<sup>17</sup> Arie Karisma Lestari, “ Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas IV SDN 02 BantarBolang Kabupaten Pematang. 2021. 5742.pdf

<sup>18</sup> E. Mulyasa. *Kurikulum yang di sempurnakan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2006), 220.

<sup>19</sup> Hamdayama, J. *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*, (Bogor : Ghalia Indonesia,2014), 189.

<sup>20</sup> Djamarah, Syaiful Bahri. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), 200.

cipta, tahapan, ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi dan kognisi.<sup>21</sup> *Role playing* adalah teknik dimana siswa dapat berperan memainkan peranan dengan mendramatisasikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik wajah seseorang.<sup>22</sup>

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran atau cara guru dalam pembelajaran yang melibatkan siswa aktif untuk berimajinasi dalam memerankan peranan sebagai orang lain dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, sehingga ingatan, penyerapan kosakata, pengendalian diri, eksplorasi perasaan, sikap, dan nilai-nilai serta pemecahan masalah dan mengambil sudut pandang oleh siswa terlatih saat berhubungan dengan orang lain.

#### **b. Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing***

Setiap model pembelajaran memiliki tujuannya masing-masing dengan kesamaan untuk mencapai tujuan kompetensi yang diinginkan. Adapun tujuan *role playing* menurut untuk melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial psikologis serta melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan

---

<sup>21</sup> Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), 208.

<sup>22</sup> Hamalik, Oemar. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 90.

memberi pemahaman siswa karena akan lebih jelas dan dihayati oleh siswa.<sup>23</sup>

*Role playing* sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.<sup>24</sup>

Tujuan penggunaan dari *model role playing* yaitu:<sup>25</sup>

- 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggungjawab.
- 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- 4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Tujuan dari pembelajaran *role playing* agar siswa dapat:<sup>26</sup>

- 1) Mengeksplorasi perasaan-perasaannya.
- 2) Memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya.

---

<sup>23</sup> Kurniasih, I & Sani, B. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. (Yogyakarta: Kata Pena, 2006), 68.

<sup>24</sup> B. Uno, Hamzah. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 26.

<sup>25</sup> Aswan Zain & Syaiful Bahri Djamarah. *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 2006), 70.

<sup>26</sup> E. Mulyasa. *Kurikulum yang di sempurnakan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), 222.

- 3) Mengembangkan keterampilan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
- 4) Mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan model *role playing* bertujuan untuk melatih siswa terampil menghayati peran yang diperankan dan kerja sama toleransi dalam menjalani kehidupan sosial bermasyarakat juga memecahkan masalah.

### c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing*

#### 1) Kelebihan Model Pembelajaran *Role Playing*

Setiap model pembelajaran yang telah atau akan dilaksanakan oleh guru memiliki kelebihan dan kekurangan menyebutkan kelebihan model *role playing* sebagai berikut:<sup>27</sup>

- a) Melibatkan seluruh siswa di mana siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
- b) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- c) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.

---

<sup>27</sup> Hamdayama, J. *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2017), 191.

- d) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- e) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Selain itu menyebutkan kelebihan lain dari model *role playing* adalah:<sup>28</sup>

- a) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan diperankan.
- b) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
- c) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni dari sekolah.
- d) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaikbaiknya.
- e) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami oleh orang lain.

Berdasarkan pendapat-pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *role playing* memiliki kelebihan yang sangat banyak setelah diterapkan dalam pembelajaran. Model *role playing* ini dapat berguna sekali dalam meningkatkan

---

<sup>28</sup> Aswan Zain & Syaiful Bahri Djamarah. *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 2006), 79-80.

aktivitas dan hasil pembelajaran terpadu pada menilai keterampilan berbicara.

## 2) Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing*

Selain kelebihan, model role playing memiliki kelemahan. Adapun kelemahan role playing sebagai berikut:<sup>29</sup>

- a) Memerlukan waktu yang relatif panjang.
- b) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi tinggi dari guru dan siswa.
- c) Banyak siswa sebagai pemeran merasa malu melakukan adegan tertentu.
- d) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model ini.

Model *role playing* juga memiliki beberapa kelemahan seperti berikut:<sup>30</sup>

- a) *Role playing* atau bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang banyak.
- b) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid, tidak semua guru memilikinya.
- c) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukkan suatu adegan tertentu.

---

<sup>29</sup> Kurniasih, I & Sani, B. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), 70.

<sup>30</sup> Kokom Komalasari. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Rafika Aditama, 2010), 80.

- d) Apabila pelaksanaan role playing dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Sedangkan menyatakan kelemahan model *role playing* adalah:<sup>31</sup>

- a) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan.
- b) Memerlukan tempat yang cukup luas.
- c) Sering kelas lain terganggu oleh suarapemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

Hal yang sama diutarakan kelemahan model *role playing* yaitu:<sup>32</sup>

- a) Banyak memakan waktu.
- b) Memerlukan tempat yang luas.
- c) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton.

---

<sup>31</sup> Aswan Zain & Syaiful Bahri Djamarah. *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rieneka Cipta,2006), 89.

<sup>32</sup> Hamdayama,J. *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2017), 190.

Berdasarkan penjabaran diatas, bahwa ada beberapa kelemahan yang dimiliki oleh model pembelajaran *role playing*, maka guru harus dapat mengantisipasi agar kelemahan-kelemahan tersebut dapat diminimalisir untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

**d. Langkah-langkah *Role Playing***

Keberhasilan model pembelajaran melalui *role playing* (bermain peran) diikuti oleh prosedur bermain peran dalam pembelajaran. Adapun langkah-langkah pembelajaran *role playing* sebagai berikut:<sup>33</sup>

- a) Guru menyusun dan mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan dengan model *role playing*.
- b) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pembelajaran.
- c) Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan 5 orang.
- d) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokkan skenario yang sudah dipersiapkan
- f) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario proses persidangan yang sedang diperagakan.

---

<sup>33</sup> Kurniasih, I & Sani, B. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), 70.

- g) Setelah selesai ditampilkan masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- h) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i) Guru memberikan kesimpulan secara umum.

### **3. Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru serta siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di Sekolah. Hal ini yang merupakan salah satu sebab mengapa pelajaran bahasa Indonesia harus diajarkan pada semua jenjang pendidikan karena merupakan dasar dari semua pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses dinamis dan timbal balik yang terjadi melalui keterlibatan aktif siswa, instruktur, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar yang ditentukan. Yang dimaksud dengan “bantuan belajar” adalah dukungan yang diberikan oleh pendidik kepada siswa untuk memudahkan

pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, sehingga memungkinkan mereka mencapai tingkat perolehan pengetahuan yang diinginkan.

Peranan dan kompetensi guru dalam proses belajar mengajar meliputi banyak hal seperti : guru sebagai pengajar, pemimpin kelas, pembimbing, mengatur lingkungan partisipan, ekspeditor, perencana, supervisor, motivator, dan konselor. Maka dari itu guru sangat berperan dalam proses pembelajaran.

Tujuan mata pelajaran tersebut jika dipahami oleh guru akan memberi dampak kepada kegiatan pembelajaran yang mengarah kepada siswa mampu berkomunikasi melalui bahasa Indonesia. Menurut Murni Yanto Pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan harus menekankan pada aspek komunikatif dan dapat fungsional bahwa bahasa sebagai alat komunikasi. Siswa diajak belajar berbahasa secara komunikatif agar berguna untuk bekal kecakapan hidupnya dan Bahasa Indonesia merupakan sesuatu yang fungsional bagi kehidupan siswa.<sup>34</sup>

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan oleh guru untuk siswa mampu memahami dan menggunakan bahasa Indonesia secara efektif dan efisien baik lisan maupun tulisan.<sup>35</sup> Bahasa merupakan sistem lambang sama dengan sistem lambang lalu

---

<sup>34</sup> M Yanto, *Strategi Guru Dalam Pendidikan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 45 Curup*. Ejournal.iainbengkulu, 5 (2), 2017 . <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/manhaj/oi/verb=listRecors&Metadata>. Diakses 28 januari 2021, 187-188

<sup>35</sup> OmanFarhrohman, *Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI*. Volume. 09.No1.2017. 90

lintas atau sistem lambang lainnya.<sup>36</sup> Bahasa Indonesia digunakan sebagai medium komunikasi di berbagai tingkatan pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga universitas. Bahasa Indonesia merupakan hasil dari perkembangan bahasa Melayu. Bahasa pertama atau bahasa ibu diperoleh secara alami di lingkungan keluarga tanpa kesadaran yang mendalam tentang proses pembelajarannya.<sup>37</sup>

#### **b. Komponen Pembelajaran**

Proses pembelajaran mencakup berbagai komponen yang saling berhubungan antara lain tujuan, materi pembelajaran, metode atau taktik, media, dan evaluasi. Keberhasilan pelaksanaan komponen-komponen pembelajaran sangat penting agar proses pembelajaran dapat berfungsi secara efektif, karena tidak adanya atau kegagalan suatu komponen dapat menghambat kemajuan pembelajaran secara keseluruhan.

### **4. Bahasa Indonesia**

#### **a. Pengertian Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat komunikasi yang digunakan oleh individu di Indonesia dalam aktivitas sehari-hari, meliputi pekerjaan, pendidikan, dan interaksi sosial.

Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa nasional dan bahasa

---

<sup>36</sup> Murni Yanto. 2018. *Manajemen dan Mutu Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 4 Rejang Lebong*. <http://journal.staincurup.ac.id/index.php/JSMPI>, 78.

<sup>37</sup> Murni, Y, "Manajemen Guru Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 1 Karang Jaya", *Jurnal Literasiologi*, Vol. 6, No. 1, Doi: <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.245>, Juni 2021, 90.

resmi Indonesia. Bahasa Indonesia biasa digunakan diacara resmi dan non resmi. Dalam berkomunikasi dan berinteraksi bahasa digunakan disampaikan dan menghasilkan makna yang dituturkan oleh si penutur. Penggunaan bahasa Indonesia juga bebas digunakan baik itu secara lisan dan tulisan. Di dalam bahasa Indonesia juga harus menggunakan kaidah ejaan dan tata bahasa agar bahasa yang dituturkan sesuai dengan situasi pembicaraan. Menurut Murni Yanto pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan harus menekankan pada aspek komunikatif dan dapat fungsional bahwa bahasa sebagai alat komunikasi. Siswa diajak belajar berbahasa komunikatif agar berguna untuk bekal kecakapan hidupnya dan Bahasa Indonesia merupakan sesuatu yang fungsional bagi kehidupan siswa.

## **B. Kajian Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian Ini. Maka, dalam kajian pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut :

1. Hasil penelitian Asep Priatna dan Ghea Setyarini (2019), berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia” Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif Desain penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design*. Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Sukamaju dengan jumlah 42 siswa, yang terdiri dari IV A 21 orang dan kelas IV B 21 orang.

Berdasarkan hasil penelitian Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Sukamaju, adanya pengaruh yang signifikan dan dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar setelah pembelajaran antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih baik dengan nilai post-test 80,19 dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan rata-rata nilai post-test 74,90. Selain itu, penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam kategorisedang dengan skor 0,51 untuk meningkatkan hasil belajar terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia. Sikap belajar siswa setelah pembelajaran dalam kegiatan kognisi dalam kategori cukup baik dengan jumlah 280,95, kegiatan konasi dalam kategori cukup baik dengan jumlah 338,10, dan untuk kegiatan afeksi dalam kategori cukup baik dengan jumlah 261,82. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model

pembelajaran *role playing* dapat membantu siswa dalam keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia.<sup>38</sup>

Persamaan dengan penelitian saya yaitu : sama-sama meneliti keterampilan berbicara dengan *role playing* dengan menggunakan penelitian kuantitatif, pengumpulan data, dan penentuan sampel. Sedangkan perbedaan dengan penelitian saya yaitu: perbedaan objek dan tempat penelitian.

2. Hasil Penelitian Rika Kurnia Sari (2020), berjudul “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD“.Jurnal Pendidikan dan Konseling.

Jenis penelitian yang digunakan jenis penelitian meta analisis yang merupakan seri informasi yang berasal dari sejumlah data di penelitian-penelitian sebelumnya. Data dikumpulkan dengan menelusuri jurnal via online melalui Google Scholar, Freefullpdf.com dan Google Cendikia dengan kata kunci model *role playing* kemampuan berbicara pembelajaran bahasa indonesia SD.

Hasil penelitian berdasarkan analisis model pembelajaran *role playing* terhadap ketrampilan membaca dapat meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari yang terendah 15% sampai yang tertinggi 105% dengan hasil tersebut menggambarkan bahwa di berbagai sekolah dasar yang berbeda tempat bahwa model *role playing* efektif

---

<sup>38</sup> Priatna, A., & Setyarini, G. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 2019, 147-159.

untuk digunakan dalam mata pelajaran bahasa indonesia. Berdasarkan hasil penelitian dari meta analisis, maka diharapkan guru mulai menerapkan model pembelajaran *role playing* pada bahasa indonesia agar tumbuhnya ketrampilan berbicara pada anak dan agar pembelajaran bahasa indonesia efektif, menarik dan berkesan bagi siswa sehingga siswa senang belajar bahasa indonesia.<sup>39</sup>

Persamaan dengan penelitian saya yaitu sama-sama meneliti keterampilan berbicara dengan model *role playing*. Perbedaannya yaitu objek dan tempat penelitian.

3. Hasil Penelitian Ni Kadek Depi Dumaini, Gusti Ayu Nanik Ardhiani (2023) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia“. Jurnal Lampung yang

Jenis penelitian yang dilakukan adalah eksperimen semu (quasi experiment) dengan menggunakan rancangan *penelitian non-equivalent post-test only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD di Gugus IV Kecamatan Abang, Kabupaten Karangasem yang berjumlah 114 orang. Pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh  $t_{hit} = 6,93 >$   
 $t_{tab} = 1,69$ . Dengan penghitungan rata-rata skor kelompok

---

<sup>39</sup> Sari, R. K.. Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 2020, 61-67.

eksperimen sebesar 88,13 lebih besar daripada rata-rata skor kelompok kontrol sebesar 77,82. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang dibelajarkan dan model pembelajaran roleplaying berbantuan media wayang kertas dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung.<sup>40</sup>

Persamaan dengan penelitian saya yaitu sama-sama meneliti keterampilan berbicara, metode penelitiannya kuantitatif, menggunakan sampel. Perbedaannya di objek dan tempat penelitian.

### **C. Kerangka Pikir Penelitian**

Pembelajaran Bahasa Indonesia dirancang untuk meningkatkan keterampilan peserta didik untuk berkomunikasi secara efektif dan berbahasa Indonesia. Salah satu kompetensi keterampilan yang dimiliki siswa adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan salah satu diantara keempat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan seseorang dalam menyampaikan ide, pendapat, pikiran, perasaan, informasi dan pesan melalui bahasa lisan kepada orang lain dengan maksud tertentu dengan menguasai aspek kebahasaan dan nonkebahasaan.

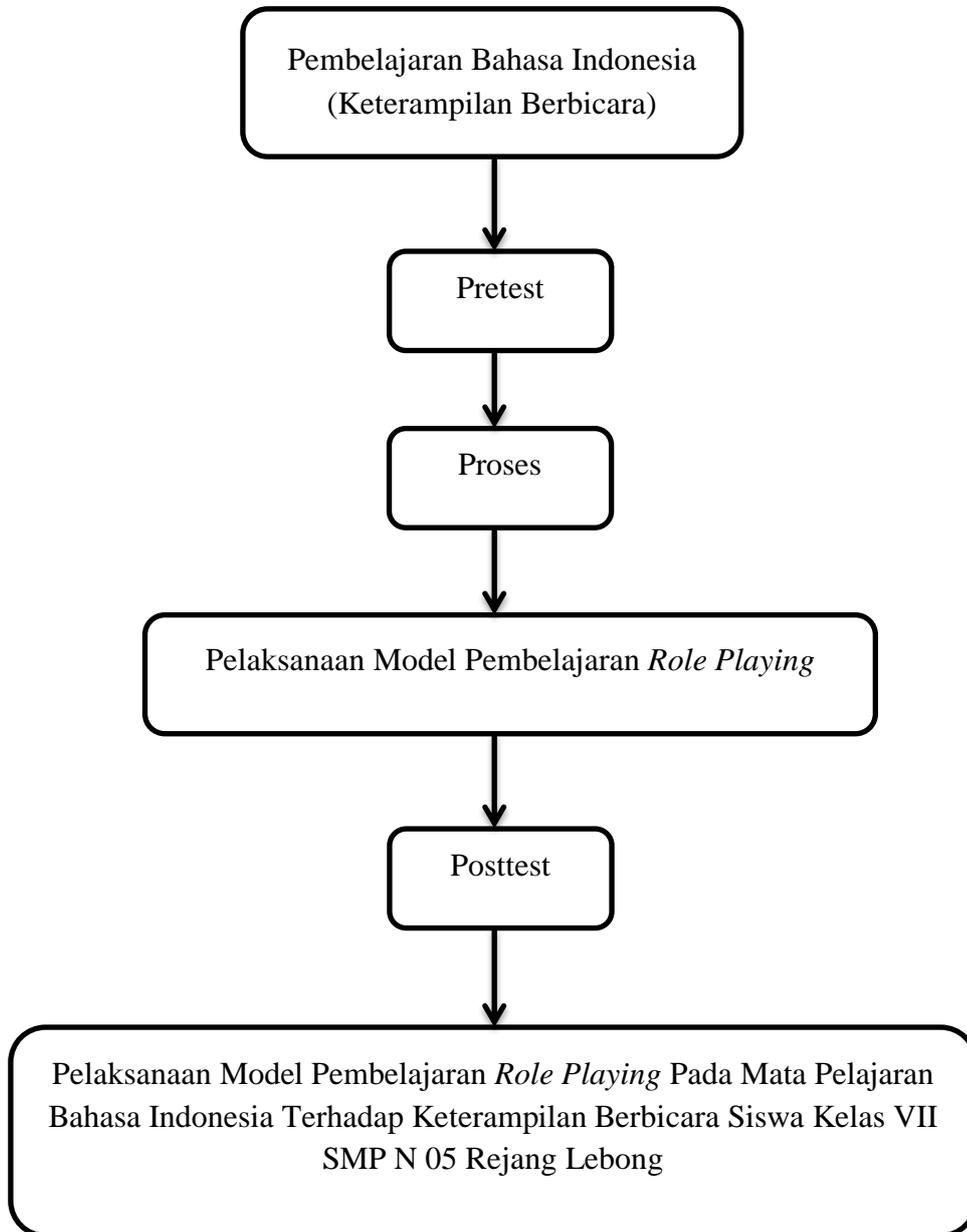
Namun, kreatifitas guru dalam penggunaan model pembelajaran yang relevan dengan materi pelajaran sangat diperlukan. Agar siswa dapat

---

<sup>40</sup> Dumaini, N. K. D., & Ardhiani, G. A. N. Pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia. *Lampuhyang*, 14(2), 2023, 160-176.

mengikuti pembelajaran dengan menekankan pada keterampilan berkomunikasi siswa. Adapun model pembelajaran yang dirasa tepat untuk melatih keterampilan berbicara siswa secara aktif yaitu model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk berimajinasi dengan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya sehingga dapat melatih ingatan, penyerapan kosakata, pengendalian diri dan mengambil sudut pandang saat berhubungan dengan orang lain. Model pembelajaran *role playing* adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memperlihatkan aspek kebahasaan dan nonkebahasaan melalui aktivitas dari penerapan model ini secara *hidden practice*, sehingga memungkinkan keterampilan berbicara siswa akan meningkat.

Kerangka berpikir pelaksanaan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran Iahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VII adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

#### D. Hipotesis Penelitian

Pengaruh pelaksanaan model pembelajaran pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMPN 05

Rejang Lebong adalah hipotesis tindakan penelitian ini. Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_a$ : Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong.

$H_0$ : Tidak ada Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong..

### BAB III

## METODOLOGI PENELITIAN

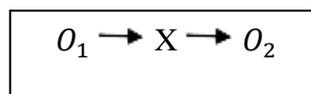
### A. Jenis dan Desain Penelitian

#### 1. Jenis Penelitian

Sebagaimana dipahami, penelitian eksperimen dapat dibagi dalam tiga jenis, diantaranya penelitian *pre-eksperimen* (*pra-eksperimen*), *true eksperimen* (eksperimen sesungguhnya), dan *quasi eksperimen* (eksperimen semu). Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode *pre-eksperimen*. *Pre-eksperimen* adalah peneliti yang mengamati suatu kelompok utama dan melakukan intervensi sepanjang penelitian. Dalam rancangan ini tidak ada kelompok kontrol untuk membandingkan dengan kelompok eksperimen yang disebut *pre-eksperimental design*.<sup>41</sup>

#### 2. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini desain yang digunakan adalah *one grup pretest-posttest design*. Dimana peneliti memberikan perlakuan pada kelompok tetapi sebelumnya diukur atau ditest dahulu (*pretest*) selanjutnya setelah perlakuan kelompok diukur atau ditest kembali (*posttest*).



Gambar 3.1 Desain Penelitian

---

<sup>41</sup> Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2017), 89.

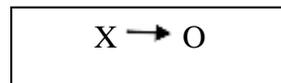
Keterangan:

$O_1$  = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = perlakuan (pelaksanaan kurikulum merdeka belajar)

$O_2$  = nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Selain tipe *one group pretest posttest design*, digunakan juga desain tipe *one case study* untuk penelitian minat, tanggapan dan keterampilan siswa. Desain ini digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

X = perlakuan (pelaksanaan model pembelajaran *role playing*)

O = observasi untuk minat, tanggapan dan keterampilan siswa.

## B. Waktu dan Tempat Penelitian

### 1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada Mei sampai Juli tahun 2024. Penelitian ini dilakukan secara langsung dengan menyesuaikan waktu di lokasi.

### 2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 05 Rejang Lebong kelas VII pada semester genap tahun akademik 2023/2024 Kelurahan Dwi Tunggal, Jln. Basuki Rahmat No. 06, Kecamatan Curup Kota, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah suatu obyek atau subyek dengan karakteristik tertentu yang menjadi target penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik sebuah kesimpulan oleh peneliti.<sup>42</sup> Populasi dalam penelitian diadakan dengan tujuan untuk memudahkan peneliti dalam menentukan besarnya jumlah sampel yang diambil dari populasi penelitian.<sup>43</sup> Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 05 Rejang Lebong yang berjumlah 75 siswa.

### 2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu.<sup>44</sup> Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *random sampling*. *Random sampling* yaitu penentuan sampel secara acak yang semua anggota populasi berhak menjadi anggota sampel. Dengan teknik *random sampling* ini, maka kelas yang menjadi sampel penelitian yaitu kelas VII B karena kelas VII B siswa paling banyak dengan tingkat keterampilan berbicara rendah. Maka sampel dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII B SMPN 05 Rejang Lebong yang berjumlah 29 siswa.

---

<sup>42</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 126

<sup>43</sup> Husaini Usman dan R. Purnomo Setiady Akbar dalam Reni Nur Anggraeni. "Pengaruh Promosi Kafe Sobaholic di Instagram terhadap Minat Berkunjung". *Skripsi*: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. 2018. 51

<sup>44</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016). 127

#### D. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas adalah variabel yang dapat mempengaruhi atau yang dapat menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.<sup>45</sup>

##### a. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pelaksanaan model pembelajaran *role playing*.

##### b. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara siswa kelas VII SMPN 05 Rejang Lebong.

#### E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

##### 1. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan berbagai Teknik pengumpulan data kuantitatif untuk mengumpulkan dan memproses data yang diperlukan untuk diproses lebih lanjut.

##### a. Tes

Menurut Safrida, tes adalah pertanyaan atau Latihan yang dirancang untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, dan

---

<sup>45</sup> Rafika Ulfa and Rafika Ulfa, "Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan", Jurnal Pendidikan Keislaman, 2023, 342–51.

kemampuan seseorang atau kelompok.<sup>46</sup> Tes yang digunakan pada penelitian adalah tes lisan. tes dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu tes pertama (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

b. Angket (Kuesioner)

Menurut Sekaran kuesioner adalah daftar pertanyaan tertulis yang telah ditulis sebelumnya, Dimana responden mencatat jawaban mereka, biasanya dengan pilihan yang ditentukan dengan jelas.<sup>47</sup> Sejalan dengan pendapat Sugiyono kuesioner adalah cara pengumpulan data dengan menyediakan daftar pertanyaan atau pernyataan dalam bentuk kuesioner yang dibuat kemudia diisi oleh responden sesuai dengan kebutuhan masing-masing variabel penelitian.<sup>48</sup>

Dapat disimpulkan bahwa kuesioner adalah suatu instrument yang berbentuk daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden.

Bentuk angket ini adalah pertanyaan yang berhubungan dengan pokok bahasan yang telah dipelajari pada pertemuan kelas. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa kelas VII pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Pada penelitian ini metode menjawab angket menggunakan skala likert yang disajikan dalam bentuk "*checklist*". Adapun alternatif jawaban berupa:

---

<sup>46</sup> Syafrida Hani Sahir, *Metode Penelitian, Penerbit KBM Indonesia* (Bantul-Yogyakarta: KBM Indonesia, 2022), 78.

<sup>47</sup> R. Sekaran, U. dan Bougie, *Metode Penelitian Untuk Bisnis* (Jakarta: Salemba Empat, 2017), 56.

<sup>48</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*.(Bandung: Alfabeta, 2016), 78.

Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).<sup>49</sup>

c. Dokumentasi

Teknik dokumenter atau disebut juga teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian melalui sejumlah dokumen (informasi yang didokumentasikan) berupa dokumen tertulis maupun dokumen terekam. Dokumen tertulis dapat berupa arsip, catatan harian, autobiografi, memorial, kumpulan surat pribadi, kliping, dan sebagainya.

2. Instrumen Pengumpulan Data

**Tabel 3. 1**  
**Indikator Tes Keterampilan Berbicara**

<b>Indikator</b>	<b>Butir Tes</b>	<b>Butir Soal</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendeskripsikan sebuah objek dan menjelaskan pengertian tes deskripsi</li> </ul>	Tes berbicara	6

---

<sup>49</sup> Tibertius Nempung, Timor Setyaningsih, dan Nur Syamsiah, "Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web", Prosiding Semnastek, 28 November (2015), 90.

**Tabel 3. 2**  
**Pedoman Kuesioner**  
**Penilaian Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar Dalam**  
**Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Keterampilan Berbicara**  
**Siswa Kelas VII SMPN 05 Rejang Lebong**

No	Variabel Penelitian	Indikator	Sub Indikator	No Pertanyaan		Jumlah
				Positif	Negatif	
1.	Kemampuan Berbicara	Pemahaman isi dan konteks	1. Materi 2. Komunikasi	1, 2		2
		Kekuatan berbicara	1. Kejelasan 2. Intonasi 3. Diksi 4. Penggunaan Bahasa	4	3, 5, 6	4
		Kemampuan berargumentasi	1. Mempresentasikan	7		1
		Kemampuan mendengarkan	1. Mendengarkan 2. Merespon	8, 9		2
		Ekspresi Non-verbal	1. Ekspresi wajah 2. Gerakkan tubuh 3. Kontak mata	10	11, 12	3
		Ketepatan berbicara	1. Kosakata 2. Pengucapan	13	14	2
		Tata bahasa	1. Penggunaan kata 2. Struktur kalimat	15, 16		2
		Artikulasi	1. Kelancaran	17		1
<b>Total Keseluruhan</b>				<b>11 Item</b>	<b>6 Item</b>	<b>17 Item</b>

#### F. Uji coba instrumen

Sebelum melakukan analisis data diperlukan terlebih dahulu untuk menguji alat tersebut. Alat-alat yang terkumpul perlu dianalisis agar menghasilkan alat-alat yang baik dan sesuai untuk digunakan dalam penelitian. Alat penelitian memiliki dua persyaratan penting yang umumnya yaitu valid dan reliabel.

##### a. Uji Validitas

Uji validitas adalah: penentuan atau ketepatan suatu alat ukur untuk mengukur apa yang ingin diukur, Validitas dimaksudkan untuk menguji apakah suatu item atau alat ukur benar-benar dapat memperjelas hitungan benda yang diukur, atau konsisten internal setiap item alat ukur pada saat mengukur suatu hitungan.<sup>50</sup>

Uji validitas pada penelitian kemampuan berbicara siswa menggunakan rumus *Product Moment*, adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

- $r_{xy}$  : koefisien korelasi antara dua variabel yang dikorelasikan
- N : Jumlah responden
- $\sum x$  : Jumlah seluruh skor x
- $\sum y$  : Jumlah seluruh skor y
- $\sum x^2$  : Jumlah pengkuadratan skor variabel x
- $\sum y^2$  : Jumlah pengkuadratan skor variabel y
- $\sum xy$  : Jumlah perkalian antara skor x dan y

Item instrumen atau pernyataan memiliki korelasi yang signifikan dengan skor total dinyatakan valid jika  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ , sedangkan item instrumen atau pernyataan tidak memiliki korelasi

---

<sup>50</sup> Dwi Priyanto, *Mandiri Belajar SPSS (Statistical Product and Service Solution): Untuk Analiss Data dan Uji Statistik*, (Yogyakarta: Mediakom, 2020), 16.

signifikan dengan skor total dinyatakan tidak valid jika  $r_{hitung}$  lebih rendah dari  $r_{tabel}$ .<sup>51</sup>

Dasar untuk pengambilan keputusan dalam uji validitas:

- a) Jika nilai  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , maka butir-butir pertanyaan dari kuesioner dinyatakan valid.
- b) Jika nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka butir-butir pertanyaan dari kuesioner dinyatakan tidak valid.<sup>52</sup>

Peneliti melakukan tes keterampilan berbicara dan penyebaran angket kepada responden sebanyak 29 orang untuk melakukan uji coba validitas instrumen. Pengajuan validitas tiap butir pernyataan menggunakan *Korelasi Product Moment* dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS statistic 25* menguji tes keterampilan berbicara dengan 17 butir pernyataan.

Setelah melakukan uji validitas dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 25*, adapun hasil validitas uji instrumen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

---

<sup>51</sup> Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016). 90.

<sup>52</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016).121

**Tabel 3. 3**  
**Hasil Hitung Uji Validitas Angket**

<b>Indikator</b>	<b>R hitung</b>	<b>R tabel</b>	<b>Keterangan</b>
1	0,432	0,367	Valid
2	0,181	0,367	Tidak valid
3	0,367	0,367	Valid
4	0,591	0,367	Valid
5	0,650	0,367	Valid
6	0,708	0,367	Valid
7	0,661	0,367	Valid
8	0,708	0,367	Valid
9	0,468	0,367	Valid
10	0,518	0,367	Valid
11	0,095	0,367	Tidak valid
12	0,411	0,367	Valid
13	0,441	0,367	Valid
14	0,538	0,367	Valid
15	0,613	0,367	Valid
16	0,450	0,367	Valid
17	0,467	0,367	Valid

Sumber: Olahan Data SPSS 25, 2024

Berdasarkan Tabel 3.3 Uji validitas dilakukan pada siswa kelas VII A SMPN 05 Rejang Lebong. Hasil uji validitas diatas, dapat diketahui bahwa sebuah item dinyatakan valid jika hasil  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (sig 0,05). Untuk menentukan  $r_{tabel}$  dapat dilihat pada  $r_{tabel}$  *product moment* dengan jumlah data (N) = 29. Berdasarkan  $r_{tabel}$  *product moment* pada *siginifikasi 5%* diketahui  $r_{tabel}$  sebesar 0,367. Sehingga jika hasil  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka butir angket dinyatakan valid, sedangkan jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka butir angket dinyatakan tidak valid. Dari 17 item butir angket hanya 15 item angket yang valid.

b. Uji Reliabilitas

Tujuan dari reliabilitas instrumen adalah untuk menentukan seberapa andal pengumpulan data penelitian. Ketika sebuah instrumen secara konsisten menghasilkan temuan yang konsisten ketika digunakan sebagai alat ukur pada beberapa periode untuk menguji kejadian yang sama, itu dianggap dapat dipercaya atau reliabel.

Dasar untuk pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas:<sup>53</sup>

- a) Jika nilai  $r_{hitung} \geq 0,60$  maka butir-butir kuesioner dinyatakan reliabel.
- b) Jika nilai  $r_{hitung} < 0,60$  maka butir-butir kuesioner dinyatakan tidak reliabel.

Uji reliabilitas menggunakan rumus cronbach alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  : Koefisien reliabilitas tes

$N$  : Banyak soal yang valid

$\sum s_i^2$  : Jumlah varians tiap soal

$s_t^2$  : Varians total

Untuk meninterpretasikan tingkat keteladanan instrumen, berikut adalah tabel pengukuran reliabilitas.<sup>54</sup>

---

<sup>53</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2016), 123.

<sup>54</sup> Sarjono, H., & Julianita, W. *SPSS vs LISREL: Sebuah Pengantar, Aplikasi untuk Riset*. (Jakarta: Salemba Empat, 2011), 134.

**Tabel 3. 4**  
**Interpretasi Reliabilitas Data**

<b>Interval Koefisen</b>	<b>Interpretasi</b>
0,80 – 1,00	Sangat Kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 1,99	Sangat Rendah

*Sumber: Sarjono, 2011*

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan terhadap 29 siswa kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong. Setelah di isi oleh para responden dapat diketahui hasil uji coba reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 3.5 sebagai berikut ini.

**Tabel 3. 5**  
**Hasil Hitung Uji Reliabilitas**

<b>Reliability Statistics</b>	
<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
.856	15

*Sumber: Olahan Data SPSS 25, 2024*

Berdasarkan Tabel 3.5 diketahui bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara yaitu 0,856. Hal ini menunjukkan nilai yang lebih tinggi dari 0,60 sehingga angket ini reliabel atau memiliki interpretasi sangat kuat dalam mengukur variabel. Sehingga instrumen penelitian keterampilan berbicara menunjukkan untuk keandalan dan layak yang digunakan dalam penelitian.

## G. Teknik analisis data

### 1. Uji Normalitas

Saat menguji parameter populasi menggunakan statistik atau ukuran populasi melalui data sampel, statistik parametrik digunakan.<sup>55</sup> Pengujian normalitas data dilakukan sebelum pengujian hipotesis karena statistik parametrik menuntut agar setiap variabel yang akan diselidiki terdistribusi normal.<sup>56</sup> Kedua variabel yang diselidiki dikenakan uji normal *street smarts* adalah variabel bebas (X), sedangkan keterampilan mengajar adalah variabel terikat (Y).

Dengan bantuan program *SPSS 25*, uji statistik *Kolmogorow-Smirnov* digunakan untuk menguji uji normalitas. Kriteria penetapan data berdistribusi normal atau tidak dengan cara membandingkan nilai Sig (2-tailed) pada *kolmogorow smirnov* dengan taraf signifikansi 0,05 (5%). Sig (2-tailed) > 0,05 berarti lolos uji normalitas. Sebaliknya, jika nilai *kolmogorow smirnov* Sig (2-tailed) < 0,05 berarti tidak lolos uji normalitas.

### 2. Uji Homogenitas

Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah menggunakan uji-t, sebelum dilakukan uji-t tersebut dilakukan uji prasyarat yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut homogen atau tidak.

---

<sup>55</sup> *Ibid* hlm. 208

<sup>56</sup> *Ibid*, hlm. 209

Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan perhitungan uji homogenitas, maka peneliti menggunakan aplikasi *SPSS versi 25* teknik *Levene Test*. *Levene Test*, adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui bahwa data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen) dan digunakan untuk melihat perbedaan yang muncul karena adanya perlakuan, untuk menyimpulkan ada tidaknya perbedaan rata-rata dengan cara membandingkan variansinya.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas *Levene Test*, yaitu: jika nilai  $\text{sig} \geq 0.05$ , maka data homogen, dan jika nilai  $\text{sig} < 0.05$ , maka data tidak homogen.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian ini berusaha untuk memberikan respon terhadap hipotesis yang diajukan. Uji t digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh antara variabel X dan Y.

Dasar pengambilan keputusan adalah dengan menggunakan signifikansi sebagai berikut, yaitu:<sup>57</sup>

- 1) Apabila signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak atau variabel bebas tidak dapat menjelaskan variabel terikat atau tidak ada pengaruh antara variabel yang di uji.
- 2) Apabila signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima atau variabel bebas dapat menjelaskan variabel terikat atau ada pengaruh antara variabel yg diuji.

---

<sup>57</sup> Muhamad Ekhsan "Pengaruh Motivasi Dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan" *Jurnal Ekonomi Dan Kewirausahaan* Volume: 13 Nomor: 1 Tahun 2019

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Data Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat SMPN 5 Rejang Lebong**

SMPN 5 Rejang Lebong sebagai salah satu Lembaga Pendidikan tingkat pertama yang beralamat di Kelurahan Dwi Tunggal Jalan Basuki Rahmat No. 06 Kecamatan Curup Kota, Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu. Sepanjang perjalanannya, sekolah ini telah banyak berbuat untuk kemajuan sector pendidik yang berada dikelurahan Dwi Tunggal, dan sekolahini sudah termasuk sekolah favorit yang berada di Curup Rejang Lebong karena dari segi sarana dan prasarana sudah cukup memadai, sedangkan dari segi pembangunan sekolah ini memiliki ruangan yang sangat memadai SMPN 5 Rejang Lebong dipimpin oleh Evi Noviyanti, S,Pd.

##### **2. Profil Sekolah**

Profil sekolah merupakan salah satu media public relation yang bertujuan untuk memperkenalkan sebuah Lembaga atau organisasi. Pandangan gambaran penampungan grafik yang memberikan fakta tentang hal-hal khusus. Untuk lebih rinci dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4. 1**  
**Identitas Sekolah**

No	IDENTITAS SEKOLAH	
1.	Nama Sekolah	SMPN 5 Rejang Lebong
2.	Email	<a href="mailto:Smpn5rl@gmail.com">Smpn5rl@gmail.com</a>
3.	Nsm	-
4.	Alamat	Jalan Basuki Rahmat No.06
5.	Kecamatan	Curup Kota
6.	Kabupaten	Rejang Lebong
7.	Provinsi	Bengkulu
8.	Status	Negeri
9.	Status Tanah	-
10	Luas Tanah	4.437m
11.	Npsn	10700637

*Sumber data : Tata Usaha SMPN 5 Rejang Lebong*

### 3. Visi dan Misi

Sebagai Lembaga Pendidikan SMPN 5 Rejang Lebong merencanakan visi dan misi sebagai jalan dan tujuan dari pembelajaran. Selain tujuan yang telah ditetapkan oleh pemerintah, maka visi dan misi SMPN 5 Rejang Lebong juga mempunyai ciri khas tersendiri dalam penampilan siswanya setelah lulus dari SMPN 5 Rejang Lebong itu sendiri. Berikut visi misi SMP N 05 Rejang Lebong.

#### a. Visi

Ber karakter, Unggul dan Berwawasan Global

#### b. Misi

- 1) Memperkokoh nilai-nilai untuk peserta didik.
- 2) Menanamkan kelimanan dan ketaqwaan melalui pengamalan ajaran agama.
- 3) Menanamkan sikap disiplin terhadap warga sekolah.

- 4) Menjalin kerja sama yang harmonis sesama warga sekolah dan lembaga lain yang terkait.
- 5) Mewujudkan jati diri bangsa melalui budaya lokal dan nasional
- 6) Mengoptimalkan prosels belajar mengajar yang aktif dan inovatif.
- 7) Mengoptimalkan proses belajar mandiri dan terbimbing.
- 8) Mengembangkan minat bakat dan potensi peserta didik melalui kelgiatan ekstrakurikuler.
- 9) Melmilah dan memilih budaya

#### **4. Data Tenaga Pendidik**

Guru atau tenaga pendidik di SMPN 5 Rejang Lebong terdiri dari tenaga bidang pendidikan yang berasal dari berbagai bidang keilmuan. Sebagaimana diketahui tugas guru adalah sebagai penyusun program pembelajaran, pelaksana pembelajaran, penilaian, analisis, dan tindak lanjut pembelajaran. Secara rinci tenaga Pendidikan dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 4. 2**  
**Tenaga Pendidik SMPN 5 Rejang Lebong**

No	Nama	Mengajar Bidang Studi	Jabatan
1.	Evi Noviyanti, S.Pd	Bahasa Indonesia	Kepala Sekolah
2.	Sumaryanto, S.Pd	PKN	
3.	Sigit Sukarso, M.Pd	Matematika	Waka Sekolah
4.	Azizah, A.Md	PKN	
5.	Destriyeni	Bahasa Indonesia	Ketua RT
6.	Titin Herawati	PKN	
7.	Sari Hartati, S.Pd	Matematika	
8.	Nanik Widiasuti, S.Pd	Bahasa Inggris	Waka Kesiswaan
9.	Hayatul Khaira, S.Pd	Bahasa Inggris	Ka. Lab Bahasa
10.	Windarsih, M.Pd, Si	Biologi	
11.	Leni Agustina	Bahasa Inggris	Waka Kurikulum
12.	Bustami, S.Pd I	Seni Budaya	
	Lilis Suryani, S.Pd	Bahasa Indonesia	Pembina KIR, Puisi
13.	Surtini, S.Pd	Bahasa Inggris	Pembina PMR
14.	Tentrem, S.Pd	Matematika	Pembina UKS
15.	Mariyati, S.Pd	IPS	Pembina Olimpiade IPS
16.	Fatmajuita, S.Pd	Fisika dan Kimia	Pembina Olimpiade Fisika
17.	Dra. Yusrina	IPS	Koor BIT
18.	Ir. Yuhernawati	Biologi	PKS Sapras
19.	Sri Astuti, M.Pd	Agama	Pembina Nasyi/Hari Besar
20.	Zulharis, S.Pd	Penjas	Pembina Bulu Tangkis
21.	Elva Susiana, S.Pd	Fisika	PKS Pengelolaan
22.	Harinal, M.Pd	Matematika	PKS Pembiayaan
23.	Saparudin, S.Pd	Bahasa Inggris	PKS Standar Penilaian
24.	Khrisma Dewi, M.Pd. Mat	Matematika	PKS Standar Proses
25.	Widiya Suherna, M.Pd	Agama	
27.	Ika Harianzah, M.Pd	Bahasa Indonesia	
28.	Heti Mulyani, SP	Pertanian	Pembina Pramuka
29.	Lina Astrilita, S.P I	BK	BK VIII, Pik. R
30.	Syimpurni, S.P I	Agama	Pembina Iqra
31.	Herlin Yulia Pratiwi, S.Pd	Geografi	BK VII, VIII
32.	Novi Khusmila, S.Pd	Bahasa Indonesia	
33.	Verry Kurniawan, S.Pd	Bahasa Indonesia	BK Kelas VII

34.	Febri Novianda, S.Pd	Biologi	
35.	Putri Wi Suryani, S.Pd	Seni Rupa	
36.	Sukma Wanita, S.Pd	Agama	
37.	Dita Oktaviani, S.Pd	Bahasa Indonesia	
38.	Ayu Dwi Cahaya, S.Pd	Penjas	
39.	Putri Fuji Lestari, S.Pd	Biologi	Ka Subbag Tu
40.	Heri Hertati	IPS	
41.	Muhamma Kasih	Perdagangan	
42.	Reni Darlma	Perkantoran	
43.	Nopa Efriani	IPS	
44.	Ricky Agus Purwanto, SE	Manajemen	
45.	Nuri Elita Wati, S.Fil. I	Aqidah dan Fil	Kebersihan Ruang Kepsek TU
46.	Pipe Mareza, S.Pd	PGMI	
47.	Deri Harziki, S.Kom. I	KPI	
48.	Rian Julian		Satpam

Sumber data : Tata Usaha SMPN 5 Rejang Lebong

## 5. Data Siswa

Untuk mengetahui data siswa SMPN 5 Rejang Lebong dapat dilihat dari tabel berikut :

**Tabel 4. 3**  
**Daftar jumlah siswa SMPN 5 Rejang Lebong**

KELAS	JUMLAH SISWA		
	Laki-laki	Perempuan	Total
Kelas VII	25	50	75
Kelas VIII	96	101	197
Kelas IX	102	93	195
<b>JUMLAH</b>	<b>223</b>	<b>224</b>	<b>467</b>

Sumber data : Tata Usaha SMPN 5 Rejang Lebong

## 6. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana meliputi alat yang diperlukan bagi kelangsungan proses pengajaran dan Pendidikan sesuai dengan kurikulum suatu sekolah. Untuk lebih rinci dan jelasnya bagaimana keadaan sarana dan

prasarana yang dimiliki oleh SMPN 5 Rejang Lebong dapat dilihat dari tabel berikut :

**Tabel 4. 4**  
**Keadaan Sarana dan Prasarana SMPN 5 Rejang Lebong**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>JUMLAH</b>
1.	Ruang Kepala Sekolah	1
2.	Ruang TU	1
3.	Ruang Kelas	21
4.	Ruang Guru	1
5.	Ruang Perputakaan	1
6.	Ruang BP	1
7.	Ruang UKS	1
8.	Ruang Olahraga	1
9.	Ruang Koperasi Sekolah	1
10.	Rumah Penjaga	1
11.	Musholah	1
12.	Gudang	1
13.	WC	15
14.	Ruang Laboratorium	1
15.	Labor IPA	1
16.	Ruang Multimedia	1
17.	Komputer	27
18.	Laptop	2
19.	Printer	3
20.	Invokus	4
21.	Ampli	1
22.	Ampli toa	2
23.	Toa	2
24.	Mic	4
25.	Speaker Aktif	2
26.	OH	2
27.	Telepon	1
28.	Televisi	3
29.	Parabola	2
30.	Tipe Rekorder	2
31.	Alat Kesenian	25
32.	Alat Olahraga	60
33.	Pertukangan	3
34.	Cangkul	1
35.	Tank Semprot	1
36.	Mesin Rumput	1
37.	Galon	3
38.	Arit	3

39.	Kipas Angin	5
40.	Tempat Cuci Tangan Plastik	22
41.	Tempat Cuci Tangan Keramik	3
42.	CCTV	8

*Sumber data : Tata Usaha SMPN 5 Rejang Lebong*

## **B. Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMPN 05 Rejang Lebong yang terletak di kelurahan Dwi Tunggal, Kecamatan Curup Kota, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada kelas VII yang berjumlah 29 siswa. Sebelum melakukan penelitian di SMPN 05 Rejang Lebong, peneliti terlebih dahulu menyusun instrumen berupa angket untuk dibagikan kepada peserta didik, sedangkan pada instrumen tes berupa *pretest* dan *posttest*.

### **1. Deskripsi Data**

#### **a. Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest***

Berikut ini adalah penelitian nilai variabel keterampilan berbicara yang diambil berupa nilai *pretest* dan *posttest* semester genap tahun ajaran 2023/2024 kelas VII SMPN 05 Rejang Lebong. Untuk terperinci dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. 5**  
**Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa**

No	Nama	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Amira Khairunisa	60	88
2.	Aprilia Rahmawaty	84	84
3.	Azzahran Ibnu Rozak	56	84
4.	Cece Anugrah Karolin	84	72
5.	Cecilia Dwi Zhafirah	48	68
6.	Cinta Mesya Maharani	56	92
7.	Clara Amelia Putri Arischa	84	84
8.	Damarta Efendi	56	80
9.	Dinda Yolanda Putri	44	88
10.	Eira Kiandra Oktaviori	56	80
11.	Fanya Febrian	64	80
12.	Gilang Bayu Saputra	60	88
13.	Habib Fazril Alghazi	72	84
14.	Habib Shakil Al Aziz	56	84
15.	Keyla Anastasya	44	84
16.	Kyandra Aldesta Putra	80	88
17.	Marco Pati Purai	80	92
18.	Marvel Agustian	76	92
19.	Muhammad Afif Kriswantara	64	92
20.	Nadya Carissa Putri	84	80
21.	Nashya Almaira	64	76
22.	Pricilia Zalfa	68	76
23.	Rhaditya Saputra	56	72
24.	Riski Alfaro	64	88
25.	Rizki Yufanita Masonda	56	72
26.	Silvira Wati	72	76
27.	Tri Apriansyah	76	76
28.	Veyronika Riyantizya	76	64
29.	Zeus Pridinata	56	88

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* pada Pelajaran Bahasa Indonesia terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong serta nilai *pretest* dan *posttests* siswa. Penelitian ini menyajikan temuan dari penelitian yang dilakukan pada tahun ajaran 2023/2024 pada semester genap. Skala *Likert* digunakan untuk mengambil data. Dengan analisis data menggunakan bantuan Program *SPSS 25*. Informasi yang diberikan merupakan hasil pengumpulan data. Berikut hasil analisis deskripsi mengenai keterampilan berbicara yang diteliti.

**Tabel 4. 6**  
**Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest***

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	29	44	84	65.38	12.295
Posttest	29	64	92	81.79	7.603
Valid N (listwise)	29				

*Sumber: Olah Data SPSS 25, 2024*

Berdasarkan tabel 4.6 hasil uji deskriptif diatas, dapat digambarkan distribusi data yang diperoleh nilai *pretest* diperoleh nilai minimum 44 dan nilai maksimum 84, nilai rata-rata 65,38 dan nilai standar deviasi 12,295. sedangkan nilai *posttest* diperoleh nilai minimum 64 dan nilai maksimum 92, nilai rata-rata 81,79 dan nilai standar deviasi 7,603. Kategorisasi tingkat keterampilan berbicara pada *pretest* dapat dibentuk berdasarkan nilai standar deviasi. Klasifikasi keterampilan berbicara pada *pretetst* dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut ini.

**Tabel 4. 7**  
**Klasifikasi Keterampilan Berbicara *Pretest***

Skala	Frekuensi	Persentasi	Skor Skala	Kategori
$X < (\mu - 1,0 \sigma)$	2	6,8%	$X < 52,7$	Rendah
$(\mu - 1,0 \sigma) \leq X < (\mu + 1,0 \sigma)$	19	65,5%	$52,7 \leq X < 77,7$	Sedang
$(\mu + 1,0 \sigma) \leq X$	8	27,7%	$77,7 \leq X$	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.7 dapat dilihat bahwa tingkat keterampilan berbicara pada kelas *pretest* memiliki pertimbangan pada interval  $52,7 \leq X < 77,7$  menempatkannya di kelompok sedang. Siswa yang mendapatkan nilai rendah sebanyak 2 orang (6,8%), siswa yang mendapatkan nilai sedang sedang sebanyak 19 orang (65,5%) dan siswa yang mendapatkan nilai tinggi sebanyak 8 orang (27,7%). Jadi dapat disimpulkan bahwa kategori deskripsi data keterampilan berbicara pada kelas *pretest* siswa kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong termasuk kategori sedang. Berikut klasifikasi nilai keterampilan berbicara pada kelas *posttest* dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini.

**Tabel 4. 8**  
**Klasifikasi Keterampilan Berbicara *Posttest***

Skala	Frekuensi	Persentasi	Skor Skala	Kategori
$X < (\mu - 1,0 \sigma)$	5	17,2%	$X < 74,1$	Rendah
$(\mu - 1,0 \sigma) \leq X < (\mu + 1,0 \sigma)$	20	58%	$74,1 \leq X < 90,4$	Sedang
$(\mu + 1,0 \sigma) \leq X$	4	24,8%	$90,4 \leq X$	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.8 dapat dilihat bahwa tingkat keterampilan berbicara pada kelas *pretest* memiliki pertimbangan pada interval  $74,1 \leq X < 90,4$  menempatkannya di kelompok tinggi. Siswa yang mendapatkan nilai rendah sebanyak 5 orang (17,2%), siswa yang mendapatkan nilai sedang sedang sebanyak 20 orang (58%) dan siswa yang mendapatkan nilai tinggi sebanyak 4 orang (24,8%). Jadi dapat disimpulkan bahwa kategori deskripsi data keterampilan berbicara pada kelas *posttest* siswa kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong termasuk kategori tinggi.

## 2. Pengujian Prasyarat Analisis

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan sebelum melakukan pengujian hipotesis. Dikatakan data berdistribusi normal jika nilai  $> 0,05$  sebaliknya jika nilai  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Untuk mengolah data pada penelitian ini peneliti menggunakan Uji *Shapiro Wilk*. Adapun tujuan dari uji Shapiro Wilk untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Hasil perhitungan yang diperoleh ditunjukkan pada tabel 4.9 berikut:

**Tabel 4. 9**  
**Hasil Uji Normalitas**

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kel	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
keterampilan berbicara siswa	Kel	.166	29	.040	.938	29	.087

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Olah Data SPSS 25, 2024

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* bahwasanya sampel dalam penelitian ini memperoleh nilai signifikansi tes berbicara yaitu  $0,087 > 0,05$ . Jadi, berdasarkan hasil uji normalitas diatas menunjukkan bahwa pada tes keterampilan berbicara nilai sig  $> 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk memperlihatkan kelompok data sampel yang telah diambil berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Dengan kata lain, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa himpunan data yang diteliti memiliki karakteristik yang sama atau tidak. Berikut hasil uji homogenitas yang bisa dilihat pada tabel 4.10 dibawah ini.

**Tabel 4.10**  
**Hasil Uji Homogenitas**

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Keterampilan	Based on Mean	9.082	1	56	.104
Berbicara	Based on Median	7.099	1	56	.090
	Based on Median and with adjusted df	7.099	1	51.558	.067
	Based on trimmed mean	9.350	1	56	.093

Sumber: Olah Data SPSS 25,2024

Berdasarkan tabel 4.10 dasar pengambilan keputusan uji homogenitas dilihat dari nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi based

on mean  $> 0,05$  berarti data berdistribusi secara homogen. tetapi jika nilai signifikansi based on mean  $< 0.05$  berarti data tidak homogen. Berdasarkan hasil pengujian nilai based on mean sebesar 0.104. Artinya  $0,104 > 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi secara homogen.

### 3. Pengujian Hipotesis (Uji Signifikansi Uji T)

Setelah dilakukan uji homogenitas, dengan hasil kedua kelas sampel berdistribusi normal dan memenuhi syarat homogenitas data maka selanjutnya dilakukan uji-t untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong.

**Tabel 4. 11**  
**Hasil Uji Hipotesis**

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	keterampilan berbicara siswa	19.448	1.901	.353	18.725	20.171	55.097	28	.000

Berdasarkan tabel 4.11 diatas dapat dilihat hasil pengujian hipotesis keterampilan berbicara siswa di peroleh nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000 dimana  $0,000 < 0,05$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh Model Pembelajaran

*Role Playing* pada Pelajaran Bahasa Indonesia terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong.

#### 4. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Setelah hasil analisis data penelitian selesai, selanjutnya mendeskripsikan hasil penelitian dalam bentuk tabel yang menggambarkan pengaruh pelaksanaan kurikulum merdeka belajar dalam pembelajaran bahasa indonesia terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMPN 05 Rejang Lebong.

**Tabel 4. 2**  
**Rekapitulasi Hasil Penelitian**

<b>Penelitian</b>	<b>Nilai Sig. (2-tailed)</b>	<b>Taraf Sig.</b>	<b>Interpretasi</b>	<b>Hasil Penelitian (Kesimpulan)</b>
Ada pengaruh Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> pada Pelajaran Bahasa Indonesia terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong	0,000	0,05	$0,000 < 0,05$ maka $H_a$ diterima	Ada pengaruh Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> pada Pelajaran Bahasa Indonesia terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong

### C. Pembahasan

#### 1. Keterampilan berbicara siswa Kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong sebelum melakukan model pembelajaran *role playing* pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil analisis data penelitian yang dibuktikan melalui analisis uji statistik dengan bantuan Aplikasi *SPSS versi 25* menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sama (homogen). Hal ini dapat dilihat dari skor *pretest* yang diperoleh keterampilan berbicara siswa baik di pada kategori sedang. Artinya perlu inovasi seorang guru untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Perbaikan keterampilan berbicara siswa dilakukan dengan cara guru mempersiapkan siswa secara fisik dan mental, pemberian bimbingan dan percontohan dalam aspek berbicara, pemberian motivasi, dan menciptakan suasana kelas agar pembelajaran terlihat menarik sehingga siswa dapat antusias, serta pemilihan model pembelajaran yang tepat. Berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh Uno yang menyatakan bahwa:

“Model pembelajaran adalah rangkaian dari pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bungkus dari penerapan suatu pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran”.<sup>58</sup>

Dengan demikian, untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran maka perlu upaya atau cara guru dalam menyajikan inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna salah satu nya yaitu menerapkn model

---

<sup>58</sup> B. Uno, Hamzah. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. (Jakarta: Bumi Aksara,2013), 22.

pembelajaran sebagai salah satu inovasi proses kegiatan belajar. Hal ini sesuai dengan pernyataan Saddhono dan Slamet yang menyatakan bahwa ada beberapa model pembelajaran berbicara yang dilakukan, antara lain percakapan, berbicara estetik, berbicara bertujuan, dan aktivitas drama.<sup>59</sup>

Artinya, untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang berbentuk aktivitas drama dapat dilakukan melalui model pembelajaran dengan bermain peran. Sesuai dengan pernyataan Tarigan yang menyatakan bahwa keterampilan berbicara khususnya hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktek dan banyak latihan.<sup>60</sup>

Berkaitan dengan dengan pernyataan di atas, pada kegiatan pembelajaran. Berbicara merupakan salah satu bagian keterampilan berbahasa yang harus dikembangkan serta dikuasai secara utuh oleh siswa. Melalui keterampilan berbicara yang dikuasainya, siswa akan mampu berkomunikasi dengan baik dengan masyarakat di lingkungan mereka. Keterampilan berbicara yang dapat dikembangkan menjadi keterampilan berkomunikasi ini adalah satu keterampilan yang harus diberikan kepada setiap siswa.

Dengan memperhatikan beberapa hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa harus memiliki keterampilan berbicara yang tinggi dan baik

---

<sup>59</sup> Saddhono, K dan Slamet, St. Y. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia: Teori dan Aplikasi*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014) , 93

<sup>60</sup> Tarigan, H. G. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. (Bandung: Angkasa, 2015), 1.

untuk mengemukakan informasi yang telah diperolehnya dari suatu pembelajaran. Memperhatikan pentingnya siswa mempunyai keterampilan berbicara yang memadai dalam pembelajaran bahasa Indonesia maka diperlukan usaha dari guru dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan membuat inovasi dalam proses pembelajaran.

2. **Keterampilan berbicara siswa Kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong sesudah melakukan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.**

Hasil analisis data penelitian yang dibuktikan melalui analisis uji statistik dengan bantuan Aplikasi *SPSS versi 25* menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sama (homogen). Hal ini dapat dilihat dari skor posttest yang diperoleh siswa pada kategori tinggi. Artinya ada peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *role playing*.

Selain itu, berdasarkan pengujian hipotesis terhadap perbedaan hasil belajar kelas *pretest* dan *posttest* membuktikan bahwa pemberian perlakuan yang berbeda pada kedua kelas memberikan pengaruh terhadap perbedaan hasil belajar siswa pada kedua kelas tersebut. Dan penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam kategori tinggi untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini didukung oleh pernyataan Santoso yang menyatakan:

“Bagi siswa yang mendapatkan model Role Playing mereka akan terbantu melalui pengembangan imajinasi dan

penghayatan siswa yang didalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar”.<sup>61</sup>

Selain itu, siswa juga akan terlatih untuk mengemukakan gagasan dan perasaan secara cerdas dan kreatif, mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, serta mampu menemukan. dan menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya dalam menghadapi persoalan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

Teori ini yang mendasari penggunaan model *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru akan membagikan scenario yang telah dipersiapkan, kemudia dibagikan kepada tiap kelompok dan memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.

Model pembelajaran *Role Playing* bahasa lisan siswa yang dapat dibina menjadi bahasa yang baik yang mudah dipahami orang lain dan cara yang tepat bagi siswa untuk belajar dan berlatih berbicara dengan menilai aspek-aspek dalam berbicara mengungkapkan perasaan melalui gerakan-gerakan serta ekspresi wajah, sehingga keterampilan berbicara siswa semakin meningkat. Hal ini juga didukung oleh pernyataan Uno yang menyatakan bahwa:

“Dalam menumbuhkan karakteritik siswa tersebut guru mengharuskan untuk membuat pembelajaran terasa belajar sambil bermain sehingga pembelajaran dapat memberi kesan

---

<sup>61</sup> Santoso, *Teori-teori psikologi sosial*, (Bandung : PT Refika Aditama,2010), 34.

untuk berimajinasi dan penghayatan di depan kelas dengan memerankan suatu tokoh. Melalui bermain peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan mengenal perasaan, memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan peran”.<sup>62</sup>

Dengan model pembelajaran *role playing* siswa dapat belajar secara realita dan aktual serta menumbuhkan pengalaman baru sehingga akan membuat siswa merasa tertarik untuk mempelajari bahasa indonesia. Jikasiswa memiliki ketertarikan dengan pembelajaran maka dengan mudah dapat meningkatkan prestasi siswa dalam bidang bahasa khususnya ketrampilan berbicara. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Nugraha yang menyatakan bahwa: dengan menggunakan model *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.<sup>63</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* membantu siswa dalam keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, dengan menggunakan metode *role playing* telah memberikan ketertarikan serta keikutsertaan dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Karena jika siswa sudah berperan aktif dalam pembelajaran akan meningkatkan keterampilan berbicara.

---

<sup>62</sup> Hamzah B. Uno. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012). 28

<sup>63</sup> S, Nugraha. *Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi*. Universitas Brawijaya. 2013. 89

### 3. Pengaruh signifikansi model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong.

Pada bagian ini, peneliti akan memaparkan pembahasan mengenai Perbedaan keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong dengan model pembelajaran *role playing* pada Pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan uji t didapatkan bahwa nilai signifikansi kurang dari nilai ketetapan sehingga terdapat pengaruh signifikansi model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong. Hal ini juga dibuktikan pada hasil *pretest* dan *posttest* keterampilan berbicara. Pada hasil *pretest* keterampilan berbicara siswa berada pada kategori sedang. Sementara, pada hasil *posttest* keterampilan berbicara siswa berada pada kategori tinggi. Hal ini sejalan dengan pernyataan Suharto (dalam Rumilasari) yang menyatakan bahwa:

“Model *role playing* salah satu model yang dapat berpengaruh terhadap keterampilan berbicara karena memberikan pengalaman kepada peserta didik. pengalaman yang diberikan melalui model *role playing* yaitu dengan peserta didik berperan sebagai tokoh-tokoh”.<sup>64</sup>

Dengan demikian model *role playing* mengajak siswa untuk memperagakan atau menceritakan suatu cerita dan menggunakan bahasa secara sederhana agar dapat mudah dipahami oleh siswa. Hal tersebut juga sesuai dengan pernyataan Kurniasih yang menyatakan bahwa: *role*

---

<sup>64</sup> Rumilasari, N. *Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok A*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). 2016. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/7704>. 413

*playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap suatu materi.<sup>65</sup>

Dengan mengembangkan imajinasi serta penghayatan pada siswa dengan cara siswa memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Akan berdampak pada perbedaan keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong dengan model pembelajaran *Role Playing* pada Pelajaran Bahasa Indonesia. Dikarenakan model pembelajaran *role playing* bisa melibatkan seluruh siswa aktif dalam proses pembelajaran, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama, siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar, siswa bebas mengambil keputusan dan berekspeksi secara utuh. Hal ini sama dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Saddhono:

“Bahwa ada beberapa faktor yang melatarbelakangi terjadinya keefektifan model *role playing* pada keterampilan berbicara siswa, adalah sebagai berikut : 1) siswa meniru sebuah peran, 2) siswa memakai tubuh dan objek atau mempresentasikan imajinasinya dengan objek dan orang, 3) siswa berinteraksi dengan peserta didik lain, 4) siswa bertukar kata”<sup>66</sup>

Dapat disimpulkan bahwa “dengan menggunakan metode *role play* telah memberikan ketertarikan serta keikutsertaan dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan sehingga terdapat perbedaan keterampilan berbicara pada saat *pretest* sebelum menerapkan model pembelajaran *role playing* dan meningkat pada saat *posttest* setelah menerapkan model pembelajaran *role playing*.”

---

<sup>65</sup> Kurniasih, M. *Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika, 2021. 2857-2868.

<sup>66</sup> Saddhono, Kundharu. St.Y. Slamet, *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia*, (Bandung: Karya Putra Darwati, 2012), 89.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan peneliti tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keterampilan berbicara siswa Kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong sebelum melakukan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berada pada kategori rendah. Hal tersebut dibuktikan dari deskripsi data yang di dapatkan peneliti dari hasil penelitian.
2. Keterampilan berbicara siswa Kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong sesudah melakukan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berada pada kategori tinggi. Hal tersebut dibuktikan dari deskripsi data yang di dapatkan peneliti dari hasil penelitian.
3. Terdapat pengaruh signifikan dengan menggunakan metode *role play* telah memberikan ketertarikan serta keikutsertaan dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Sehingga terdapat perbedaan keterampilan berbicara pada saat *pretest* sebelum menerapkan model pembelajaran *role playing* dan meningkat pada saat *posttest* setelah menerapkan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP N 05 Rejang Lebong hal

dibuktikan dengan Hasil pengujian hipotesis keterampilan berbicara siswa di peroleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dimana  $0,000 < 0,05$  serta rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dari rata-rata nilai *pretest* 65.38 dan *posttest* 81.79.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil dari penelitian dan kesimpulan yang telah dilakukan maka selanjutnya peneliti menyampaikan saran-saran yang kiranya dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang terkait penelitian ini yang telah dilakukan sebelumnya maka penulis menyadari masih banyak keterbatasan dan kekeliruan yang ada dalam penelitian ini. Saran yang dapat peneliti sampaikan terkait dengan penelitian yang telah peneliti lakukan yakni:

1. Bagi Sekolah Sebagai bahan masukan pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.
2. Bagi Guru hendaknya menggunakan teknik *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam berbicara. Penggunaan model pembelajaran *role playing* dirancang untuk mencegah permasalahan dalam proses pembelajaran dan membantu peserta didik meningkatkan keterampilan berbicara mereka.
3. Bagi Siswa perlu lebih dikembangkan inisiatif dan keberanian dalam proses pembelajaran di dalam kelas ketika mengemukakan pendapat untuk memperluas ilmu pengetahuan sehingga dapat meningkatkan

keberhasilan pembelajaran. Serta perlu berperan aktif dalam proses belajar dan belajar dengan giat untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar ; CV Syakir Media Press.
- Ahmad Suanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta:Kencana.
- Ameliola, S., Nugraha, D. (2013). *Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi*. Universitas Brawijaya.s Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif . Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ani Fakhroh. (2013). “*Pengaruh Percaya Diri Terhadap Keterampilan Berbicara*” El-Intikar, Vol.7, No.1.
- Aswan Zain & Syaiful Bahri Djamarah. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- B. Uno, Hamzah. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, Ratna Sari Dewi. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Volume 4 nomor 6. Universitas Sultan Agung Tirtayasa
- Dewi Sadiyah. (2015). *Metode Penelitian Dakwah Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,
- Depdiknas. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.

- Dindin Alawi, Agus Sumpiana, Supiana, Qiqi Yuliati Zaqiah. (2022). *"Implementasi kurikulum merdeka belajar kampus merdeka pasca pandemi covid-19"*. Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2000). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dumaini, N. K. D., & Ardhiani, G. A. N. (2023). Pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas terhadap keterampilan berbicara bahasa indonesia. *Lampuhyang*, 14(2).
- E. Mulyasa. (2006) *Kurikulum yang di sempurnakan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Elwi Nailul Muna. (2019). *Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan. Vol 4 No 11.
- Hamalik, Oemar. (2009). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdayama,J. (2017). *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Husaini Usman dan R. Purnomo Setiady Akbar dalam Reni Nur Anggraeni. (2018) "Pengaruh Promosi Kafe Sobaholic di Instagram terhadap Minat Berkunjungi ". *Skripsi*: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
- Ismail Wekke dkk. (2019). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Penerbit Gawe Buku.

- Kokom Komalasari. (2018). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Rafika Aditama.
- Kurniasih, I & Sani, B. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Yogyakarta: Kata Pena.
- M Yanto. (2017). *Strategi Guru Dalam Pendidikan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 45 Curup*. Ejournal.e.iainbengkulu, 5 (2). [http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/manhaj/oi/verb=listRecors & Metadata](http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/manhaj/oi/verb=listRecors&Metadata). Diakses 28 Januari 2021.
- Mai Yuliastri. (2018). "Pengaruh Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Debat Dalam Mata Kuliah Berbicara Dialektik Pada Mahasiswa IKIP PGRI Pontianak". *Jurnal Pendidikan Bahasa*, Vol.7, No.1.
- Muhammad Yusi Kamhar, Erma Lestari. (2019). "Pemanfaatan Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Peguruan Tinggi". *Jurnal Ilmu Pendidikan* 1(2).
- Mutiah, Diana. (2018). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ni Wayan Nandaliana Indratayana. (2016). "Penilaian Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Asing" *Linguistika*, ISSN 0854-9613, Vol. 23.No.45.
- Nurul Fatimah Hamzah. (2008). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Materi Menceritakan Kembali Isi Fabel dengan Model Pembelajaran Talking Stick pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Kupang*. *Jurnal*

Lingko : Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Vol 1  
No 2.

Nyoman Suwij. (2022) .*Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Daerah Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar*. Universitas PGRI Mahadewa Indonesia.

Oman, Farhrohman. (2007). *Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI*. Volume. 09.No1.

Pramesti, Dwi, Risti., Izzati, Anugerah, Umi. (2021). : “*Hubungan Antara Keterlibatan Kerja Dengan Kualitas Kehidupan Kerja Pada Karyawan*”.*Jurnal Penelitian Psikologi*, Vol.8(4), Hal. 1-12. Jurusan Psikologi Fakultas Pendidikan UNESA.

Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2).

Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press.

Rumilasari, N. (2016). *Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok A*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/7704>

Saddhono, K dan Slamet, St. Y. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Santoso. (2010). *Teori-teori psikologi sosial*. Bandung : PT Refika Aditama.

- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 61-67
- Siti Halidjah, (2008). “*Evaluasi Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*”. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* .
- Subana., Rahadi, Moersetyo., Sudrajat. (2005). *Statistik Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartono. (2006). *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Nasional,
- Suprihatiningsih. (2022) *Keterampilan Tata Busana di Madrasah Aliyah*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim Budi Pekerti. (2021) *Pendidikan Budi Pekerti SMA KLS XII*. Jakarta: Grasindo.
- Udin Saefudin Sa’ud. (2018). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Yanto Murni. (2018). “Manajemen dan Mutu Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 4 Rejang Lebong” *TADBIR : Jurnal Studi Manajemen Pendidikan* vol. 2, no. 1. STAIN Curup-Bengkulu I p-ISSN 2580-3581; e-ISSN 2580-5037 DOI:<http://dx.doi.org/10.292240/jsmp.v2i1.388>

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

## LAMPIRAN 1

<b>MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA KELAS PRETEST</b>	
<b>A. Informasi Umum</b>	
Nama Penyusun	: Nila Rifatul Ulya
Institusi	: SMP Negeri 05 Rejang Lebong
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Jenjang Sekolah	: Sekolah Menengah Pertama (SMP)
Fase/Kelas	: D/VII
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Moda Pembelajaran	: Tatap muka
Metode Pembelajaran	: Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, dan Penugasan
Target Peserta didik	: 29 peserta didik
Karakteristik PD	: Umum
Profil Pelajar Pancasila : Krelatif (Melnghasilkan gagasan yang orisinal)	
Sarana dan Prasarana:	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Komputer/Laptop, Proyektor, alat bantu audio (speaker), Jaringan Internet</li> <li>2. Buku siswa dan buku guru</li> <li>3. Lembar Kerja Siswa</li> <li>4. Papan tulis, dan</li> <li>5. Alat tulis, seperti spidol.</li> </ol>	
<b>B. Komponen Inti</b>	
<b>Capaian Pembelajaran:</b>	
<b>Fase D, peserta didik mampu:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelselrta didik dapat melningkatkan keltelrampilan melnulis</li> <li>• Pelselrta didik dapat belrlatih melndelksripsikan selbuah objekk</li> </ul>	
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu menulis teks deskripsi sederhana dengan berlatih menjelaskan benda kesukaannya dengan baik, sesuai dengan konteks dan pembaca.</li> </ul>	
<b>Materi Pembelajaran</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian teks deskripsi</li> <li>• Jenis teks deskripsi</li> <li>• Tujuan komunikasi teks deskripsi</li> <li>• Pola pengembangan isi pada teks deskripsi</li> <li>• Mendeskripsikan objek wisata daerah</li> </ul>	
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam.</li> </ol>	

2. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama.
3. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan memanggil satu per satu nama siswa berdasarkan buku absensi.
4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
5. Guru menjelaskan langkahlangkah pembelajaran

#### **Kegiatan Inti**

1. Peserta didik mengumpulkan tugas teks deskripsi objek wisata daerah, yang akan dipresentasikan secara individu.
2. Peserta didik memperhatikan dan mengamati penjelasan yang diberikan guru yang terkait dengan pengertian teks deskripsi, Jenis teks deskripsi, tujuan komunikasi teks deskripsi, dan pola pengembangan isi pada teks deskripsi.
3. Setelah guru menjelaskan secara umum terkait teks deskripsi, siswa diberi waktu 5 menit untuk persiapan mempresentasikan hasil pengamatan teks deskripsi di depan kelas secara individu.
4. Guru memanggil peserta didik berdasarkan urutan absen untuk memulai presentasi di depan kelas, sementara peserta didik yang lain memperhatikan temannya yang sedang presentasi di depan kelas.
5. Peserta didik yang lain dan guru memberikan tanggapan dan menganalisis hasil presentasi meliputi tanya jawab, melengkapi informasi ataupun tanggapan lainnya.

#### **Kegiatan Penutup**

1. Guru meminta siswa menyimpulkan pembelajaran yang dilakukan.
2. Guru memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang diberikan siswa.
3. Guru mengajak siswa berdoa.
4. Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam

<b>MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA KELAS POSTTEST</b>	
<b>A. Informasi Umum</b>	
Nama Penyusun	: Nila Rifatul Ulya
Institusi	: SMP Negeri 05 Rejang Lebong
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Jenjang Sekolah	: Sekolah Menengah Pertama (SMP)
Fase/Kelas	: D/VII
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Moda Pembelajaran	: Tatap muka
Metode Pembelajaran	: Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, dan Penugasan
Target Peserta didik	: 29 peserta didik
Karakteristik PD	: Umum
Profil Pelajar Pancasila : 1) Krelatif (Melnghasilkan gagasan yang orisinal)	
Sarana dan Prasarana:	
1. Komputer/Laptop, Proyektor, alat bantu audio (speaker), Jaringan Internet 2. Buku siswa dan buku guru 3. Lembar Kerja Siswa 4. Papan tulis, dan 5. Alat tulis, seperti spidol.	
<b>B. Komponen Inti</b>	
<b>Capaian Pembelajaran:</b>	
<b>Fase D, peserta didik mampu:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelselrta didik dapat melningkatkan keltelrampilan melnulis</li> <li>• Pelselrta didik dapat belrlatih melndelksripsikan selbuah objek</li> </ul>	
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan ciri tokoh, latar, alur, dan tema pada cerita fantasi dan menunjukkan buktinya pada teks yang dibaca/didengar.</li> <li>• Meningkatkan keterampilan berbicara siswa .</li> <li>• Menceritakan kembali isi cerita fantasi</li> </ul>	
<b>Materi Pembelajaran</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tokoh dan latar cerita fantasi</li> <li>• Urutan cerita fantasi.</li> <li>• Isi cerita fantasi lisan/ tuli</li> </ul>	
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	
1. Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam. 2. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama. 3. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan memanggil satu per satu nama siswa beradasrkan buku absensi. 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. 5. Guru menjelaskan langkahlangkah pembelajaran	
<b>Kegiatan Inti</b>	
1. Guru memberikan waktu 10 menit kepada masing-masing kelompok untuk persiapan tampil di depan kelas	

2. Guru memanggil kelompok yang tampil sesuai dengan nomor urut kelompok
3. Penilaian Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa ( Posttest).
4. Siswa diberi waktu maksimal 40 menit untuk melakukan pementasan drama teks cerita fantasi
5. Guru mengarahkan kelompok yang lain untuk memperhatikan kelompok temannya yang sedang tampil
6. Guru melakukan penilaian terhadap keterampilan berbicara siswa secara individu

#### **Kegiatan Penutup**

7. Masing-masing perwakilan kelompok memberikan tanggapan terhadap kelompok yang sudah tampil.
8. Guru mengevaluasi pementasan masing-masing kelompok
9. Guru meminta siswa menyimpulkan pembelajaran yang dilakukan.
10. Guru memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang diberikan siswa.
11. Guru mengajak siswa berdoa.
12. Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam

**TEKS BACAAN**  
**“Nia In Wonderland”**

Aku baru saja tersadar dan aku terkaget aku ada di mana sekarang? padahal beberapa saat yang lalu aku sedang tidur di kamarku sambil membaca buku. tapi sekarang aku berada di tengah hutan. Aku berjalan tanpa arah, mengikuti jalan setapak yang ada di depanku, entah ada di mana aku sekarang, tapi yang jelas aku takut. aku melihat seseorang sedang membelah kayu dengan kapaknya di di depan mataku, seorang anak yang mengayunkan kapaknya ke arah kayu hingga menimbulkan bunyi nyaring, TAK!!!, Dia melakukannya berulang-ulang, aku menyipitkan mataku, untuk melihat jelas wajah anak itu dan sepertinya aku mengenalnya. dia adalah temanku jerry, aku memanggilnya dengan suara lantang dan dia menoleh. aku segera menghampirinya, perasaanku sangat senang karena setidaknya ada orang yang aku kenal.

Nia : Heii, Jerryyyy  
Jerry : Siapa kau?

Aku kaget mendengar dia mengatakan itu

Nia :Ini aku nia,teman satu kelasmu  
Jerry : “Maaf aku tidak mengenalmu” jawabnya

Aku terkejut saat mendengar jawabanya, entah apa dia mungkin terkena amnesia. aku akan menanyakannya sekali lagi, tetapi saat aku ingin bertanya aku mendengar suara teriakan, di ujung sana aku melihat kobaran api yang menyala-nyala menimbulkan asap pekat yang melambung di udara. aku tersentak.

Jerry : Ayo ikut aku (tiba-tiba jerry tersentak, dia menarik pergelangan tanganku dan mengajaku berlari)  
Nia : Kita mau kemana?” Tanyaku  
Jerry : “Kita akan ke desa tempat tinggalku” sahutnya.

Aku hanya terdiam mendengar jawabanya, dan kakiku terus berlari di atas rumput hijau, dan kami sampai di desa itu. Aku terkejut saat melihat keadaan desa telah hancur, porakporanada, kepingan bangunan di mana-mana, kobaran api yang menari-nari, mayat-mayat yang bertebaran seperti daun-daun di musim gugur, dan yang melakukan itu semua adalah raksasa besar yang ada di hadapan kami. raksasa hijau itu sangat menakutkan dia menatap jerry dan aku dengan mata merah seramya.

Jerry : cepat cari tempat yang aman (Jerry menyuruhku bersembunyi dan aku menuruti apa maunya)

Jerry berlari dengan gagah berani dia berlari ke arah makhluk besar hijau itu, dan baju jerry berubah menjadi baju seorang kesatria dan. jerry terbang dia mengarahkan kapaknya yang bercahaya ke arah monster itu, namun dia berhasil menagkisnya, dan dia menembakan laser dari matanya, laser itu mengenai jerry hingga dia terluka dan terjatuh ke tanah, dan monster itu ingin menginjak jerry dengan kaki besarnya. aku memejamkan mata karena tidak ingin melihat pemandangan ini. Tiba-tiba ada suara muncul di kepalaku suara yang menyuruhku untuk menyelamatkan jerry. Aku kembali membuka mataku dan melihat tubuhku mengeluarkan cahaya sesaat setelah cahaya itu hilang baju piyama yang tadi aku kenakan berubah menjadi baju dress biru yang indah, tapi yang membuat aku terkejut kini aku memiliki sayap di punggungku. Aku masih takut dengan monster itu tapi aku harus menyelamatkan jerry, aku terbang dengan sayapku. dan tiba-tiba muncul sebuah busur panah di tanganku, aku belum pernah memanah sebelumnya tapi apa salahnya aku mencoba, aku membidik tepat di matanya dan melesatkan anak panah yang bercahaya itu. Dan monster itu pun lenyap.

Aku berhasil mengalahkannya, aku kembali ke wujud semulaku, dan saat aku menghampiri jerry tiba-tiba tubuhnya menghilang, semuanya menghilang dan tibatiba turun hujan. yang membuatku tersadar bahwa semua hanyalah mimpi.

Ibu : Nia bangun ini sudah siang, nanti kamu terlambat ke sekolah (ibu datang mengetok pintu kamar nia)

Nia : Iya bu lima menit lagi

Ibu : Okee sarapannya sudah ibu siapkan

Nia : Iya bu

20 menit berlalu, sudah menunjukkan pukul 07.15, Kringgg-kringggggg bunyi sepeda dua sahabat nia yang sudah di depan rumah yaitu miranda dan putri.

Miranda : Niaaaa (panggilnya di teras depan)

Putri : Nia ayoo berangkat entar kita telat loh

Miranda : Mana sih nia, biasanya jam segini sudah siap berangkat

Nia pun terburu-buru keluar rumah dan mengeluarkan sepeda nya. Selama di perjalanan menuju sekolah dia tersadar celana nya yang basah bukan karena hujan tapi karena mengompol. mungkin inilah akibatnya jika tidak berdoa sebelum tidur.

## TEKS BACAAN

### “Jam Ajaib”

Besok adalah hari ulang tahunku yang ke-10. Hmm, tak sabar rasanya menunggu hadiah dari Ayah dan Ibu. Aku pernah bilang kalau aku ingin punya piano. Aku ingin belajar bermain piano. Asyiknya kalau aku bisa punya sebuah piano! Aku juga pernah bilang pada Ibu, kalau aku ingin punya sepeda. Enaknya kalau bisa berangkat dan pulang sekolah naik sepeda bersama teman-teman. Jadi... kira-kira Ayah dan Ibu akan memberiku piano atau sepeda, ya? Aku jadi penasaran.

Tiba-tiba aku melihat bingkisan kecil di meja belajarku. Namaku tertera di atasnya. Hadiah dari siapa, ya? Dengan hati-hati kubuka bingkisan itu. Wow, sebuah jam meja kecil! Bagus sekali! Ada catatan kecil di dalamnya. Selamat Ulang Tahun!

Rea : aku hanya bisa memberimu jam mungil ini sebagai kado ulang tahun. Jam ini adalah jam ajaib. Putarlah tanggal, hari, dan jam tertentu. Lalu pencet ombol on di belakang jam ini. Maka kamu bisa melihat di permukaan jam ini kejadian yang terjadi padamu di saat itu. Untuk menghentikannya, pencet tombol off. Tapi, hati-hati, ya. Jam ajaib ini hanya bisa digunakan tiga kali.

Rea : Astaga! Aku menepuk dahiku. Aku baru ingat kalau aku sudah tiga kali menggunakan jam itu! Oh, aku terlalu bersemangat, jadi kurang hati-hati. Padahal tadi aku hampir tahu hadiah dari Ayah dan Ibu. Aduuuh, terpaksa aku harus sabar menunggu sampai besok.

Kak Dea : Keesokan paginya, “Selamat ulang tahun!” ciuman Kak Dea membangunkanku.

Hmm... tapi hari itu aku tidak bersemangat membuka hadiah dari Kak Dea dan teman-temanku. Isinya sama persis dengan yang kulihat di jam ajaib kemarin..Jam itu memang benar-benar ajaib!Ayah dan Ibu juga memberi ciuman selamat ulang tahun padaku. Namun mereka belum memberi hadiah. Sampai malam tiba, aku menunggu dengan gelisah. Ah, jangan-jangan... Ayah dan Ibu memang tidak memberiku hadiah...

Ibu : “Rea....” Ibu mengguncang bahu pelan. Oh, rupanya aku tertidur di depan televisi. Aku membuka mata dan melihat Ayah dan Kak Dea sedang menggotong sebuah kardus besar.

Rea : “Hei, itu, kan, persis dengan yang kulihat dalam jam ajaib kemarin!” pekikku dalam hati.Wah, sebentar lagi aku akan tahu kelanjutan cerita yang terpotong kemarin. Aku jadi bersemangat kembali.

Ayah : “Bukalah, Rea!” perintah Ayah sambil tersenyum. Aku cepat-cepat menyobek kertas pembungkusnya dengan tidak sabar. Astagaaa!

Rea : “Terima kasih, Ayah! Terima kasih, Ibu!” teriakku, lalu memeluk dan mencium Ayah dan Ibu.

Ayah : “Komputer itu untuk kamu dan Kak Dea. Kalian harus menggunakannya bersama-sama, ya!” pesan Ayah.

Aku mengangguk gembira. Sudah lama aku dan Kak Dea ingin punya komputer. Sekarang keinginan kami terwujud. Malamnya aku termenung di depan jam ajaibku. Sekarang jam itu tidak ajaib lagi. Ah, mungkin itu memang lebih baik.

Bukankah lebih asyik jika kita tidak tahu apa yang akan terjadi esok hari? Kita bisa menebak-nebak, merasa penasaran, dan terpekik kaget! Yang pasti, kita pun akan belajar untuk lebih bersabar. Ya, dan aku sekarang jadi penasaran lagi. Apa ya hadiah untukku tahun depan? Mungkin sebuah piano, sepeda, atau... jam ajaib! Hihhi....

Aneh, tak ada nama pemberinya. Wah, jangan- jangan ini hanya kerjaan saudaraku yang iseng! Jam itu memang bagus. Warnanya biru muda, warna kesukaanku. Iseng, kuputar tanggal 10 November 2003, jam delapan pagi. Lalu kutekan tombol on. Ajaib!

Tiba-tiba angka-angka di bagian depan jam itu menghilang dan berganti dengan gambar.... oh, itu gambarku! Aku memakai seragam sekolah di antara teman-temanku. Ah, aku ingat! Waktu itu kami sedang upacara bendera memperingati Hari Pahlawan. Hihhi... karena bosan, tampak aku main tendang-tendangan dengan

Dora yang berdiri di sampingku. Kutekan tombol off. Gambarku menghilang dan jam itu kembali terlihat seperti jam biasa. Jadi, jam itu benar-benar ajaib! Aku terpana memandangnya. Ah, kini aku tak peduli siapa yang memberikan jam ini padaku. Aku penasaran. apa jam ini bisa digunakan untuk melihat masa depan? Akan jadi apa aku lima belas tahun nanti?

Segera kuputar jam itu. Pelan-pelan terlihat gambarku yang sedang membaca koran. Hei, namaku tertera di koran itu! Wah, ternyata aku menulis cerita anak-anak yang berjudul Jam Ajaib. Astaga, aku bisa melihat masa depan!

Aha! Aku ingin tahu juga, besok aku akan dapat kado apa saja, ya? Untuk ketiga

kalinya, kuputar jam ajaib itu. Aku bisa melihat gambarku yang sedang membuka sebuah bungkus. Ternyata isinya sebuah boneka kodok yang lucu dari Kak Dea, kakakku. Aku juga bisa melihat kado dari teman-temanku. Kebanyakan alat-alat tulis.

Eh, namun hadiah dari Ayah dan Ibu belum kelihatan. Kuputar jam itu sehingga menunjukkan pukul 9 malam di hari ulang tahunku. Kini di permukaan jam tampak Ayah dan Kak Dea sedang menggotong sebuah kardus besar... Oh, tiba-tiba gambar pada jam itu menjadi kabur. Kuusap permukaannya lalu kuguncang-guncang. Namun angka-angkanya malah muncul kembali, padahal aku belum menekan tombol off. Jam ajaib itu rusak!

## TEKS BACAAN

### “Dunia Manisan”

Dahulu kala ada seorang anak yang sangat baik dan pintar, namanya Ely. Ely anak bungsu dari dua bersaudara, ia memiliki seorang kakak perempuan yang bernama Sita. Ely yang sangat baik dan pintar. Suatu ketika peristiwa terjadi pada malam yang sunyi, ada sebuah cahaya yang masuk ke kamar Ely. Lalu Ely mengikutinya, dan sampailah di titik cahaya itu. Dia melihat sosok dua wanita cantik bagaikan peri, dan ternyata itu memanglah peri yang dikirim oleh Tuhan untuk Ely.

"Siapa kalian," tanya Ely.

"Kami berdua adalah peri kiriman Tuhan, Dia yang telah mengirimku untukmu, Dia mengirimku hanya untuk anak baik sepertimu, kau adalah anak yang mulia dan terpuji maka ikutlah denganku," jawab Peri

"Tapi, apakah ini nyata, apakah kakak peri?"

"Iya, Ely, aku memang peri, mendekatlah wahai anak baik."

Tanpa berpikir lama Ely mendekat ke peri itu. Ely sungguh tidak percaya akan hal itu, tetapi dia juga senang. Peri memegang tangan Ely dengan lembut dan erat. Ely pun merasa nyaman. Tetapi, dalam sekejap Ely dan peri itu hilang dan pergi ke dunia yang berbeda.

"Di mana aku, Peri, aku tidak percaya ini, tetapi bagaimana jika orang tuaku mencariku."

"Tidak apa, Nak, kamu akan aman bersamaku."

Ternyata Ely dan peri berpindah ke dunia manisan. Ely terkaget-kaget saat di sana dipenuhi dengan berbagai macam manisan, yaitu cokelat, permen, buah-buahan, danau susu, dan masih banyak lagi.

"Bolehkah aku memakan semua ini, Peri?"

"Boleh Ely, semuanya memang untukmu." Ely mencicipi semua makanan dengan gembira.

Ely sudah lelah karena banyak makan permen dan cokelat dan dia pun akhirnya terlelap tidur. Saat dia bangun dia sudah di rumah, serta ada banyak manisan di

dalam kamarnya,

Kak sita : Ely bangun ibu menyuruhmu pergi kerumah nenek pagi ini  
Ely : Iya kak sebentar (teriaknya)  
Kak sita : bu lihat ely susah dibangunin  
Ibu : Nak, ayo bangun temani ibu kerumah nenek ya (Tiba-tiba ibu langsung masuk ke kamar)  
Ely : Iya bu

Ely sangat berterima kasih kepada Tuhan karena telah mengirim peri yang sangat baik kepadanya. Ely memang pantas untuk menerima semua ini, dia adalah anak yang sangat baik dan terpuji

## LAMPIRAN 2

### Hasil uji validitas tes keterampilan berbicara

		Correlations						
		X01	X02	X03	X04	X05	X06	total
X01	Pearson Correlation	1	.221	.509**	.658**	.382*	.070	.769**
	Sig. (2-tailed)		.249	.005	.000	.041	.717	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29
X02	Pearson Correlation	.221	1	.349	.254	.040	.086	.471**
	Sig. (2-tailed)	.249		.064	.184	.838	.656	.010
	N	29	29	29	29	29	29	29
X03	Pearson Correlation	.509**	.349	1	.502**	.595**	-.071	.828**
	Sig. (2-tailed)	.005	.064		.006	.001	.714	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29
X04	Pearson Correlation	.658**	.254	.502**	1	.340	.156	.787**
	Sig. (2-tailed)	.000	.184	.006		.071	.419	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29
X05	Pearson Correlation	.382*	.040	.595**	.340	1	.052	.698**
	Sig. (2-tailed)	.041	.838	.001	.071		.789	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29
X06	Pearson Correlation	.070	.086	-.071	.156	.052	1	.085
	Sig. (2-tailed)	.717	.656	.714	.419	.789		.660
	N	29	29	29	29	29	29	29
total	Pearson Correlation	.769**	.471**	.828**	.787**	.698**	.085	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.010	.000	.000	.000	.660	
	N	29	29	29	29	29	29	29

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



VA R0005	Pearson Correlation	.183	.228	.106	.401*	1	.260	.330	.490*	.199	.280	.084	.272	.512*	.714*	.394*	.131	.531*	.655*
	Sig. (2-tailed)	.342	.235	.584	.031		.174	.080	.007	.301	.142	.664	.154	.005	.000	.035	.498	.003	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VA R0006	Pearson Correlation	.190	.002	.000	.560*	.260	1	.626*	.429*	.361	.490*	-	.453*	.209	.326	.490*	.396*	.279	.701*
	Sig. (2-tailed)	.324	.992	1.000	.002	.174		.000	.020	.054	.007	.431	.014	.277	.084	.007	.033	.143	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VA R0007	Pearson Correlation	.089	-.181	.245	.287	.330	.626*	1	.523*	.635*	.385*	-	.430*	.468*	.448*	.543*	.189	.486*	.649*
	Sig. (2-tailed)	.646	.346	.199	.131	.080	.000		.004	.000	.039	.268	.020	.010	.015	.002	.326	.008	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VA R0008	Pearson Correlation	.187	-.131	.117	.427*	.490*	.429*	.523*	1	.328	.327	.097	.529*	.172	.447*	.385*	.424*	.273	.707*
	Sig. (2-tailed)	.332	.499	.544	.021	.007	.020	.004		.083	.084	.617	.003	.373	.015	.039	.022	.152	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VA R0009	Pearson Correlation	.250	-.348	.270	.116	.199	.361	.635*	.328	1	.434*	-	.117	.462*	.119	.467*	.194	.391*	.458*
	Sig. (2-tailed)	.191	.064	.157	.548	.301	.054	.000	.083		.019	.034	.547	.012	.538	.011	.313	.036	.012

N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VA Pears RO on 00 Correl 10 ation	.0 67	- .0	.0 41	.3 47	.2 80	.4 90*	.3 85*	.3 27	.4 34*	1	- .4	.2 90	.0 05	.2 29	.3 55	.3 03	.1 44	.5 10*
Sig. (2- tailed)	.7 30	.6 14	.8 33	.0 65	.1 42	.0 07	.0 39	.0 84	.0 19		.0 30	.1 26	.9 79	.2 31	.0 59	.1 10	.4 55	.0 05
N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VA Pears RO on 00 Correl 11 ation	.0 04	.2 07	.0 63	- .1	.0 84	- .1	- .2	.0 97	- .3	- .4	1	- .2	- .0	.0 89	- .1	.2 33	- .1	.1 03
Sig. (2- tailed)	.9 82	.2 81	.7 45	.5 43	.6 64	.4 31	.2 68	.6 17	.0 34	.0 30		.2 83	.7 23	.6 46	.3 40	.2 25	.6 00	.5 96
N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VA Pears RO on 00 Correl 12 ation	.0 37	- .0	.1 79	.2 50	.2 72	.4 53*	.4 30*	.5 29*	.1 17	.2 90	- .2	1 06	.0 03	.0 97	.5 09*	.2 19	.2 92	.4 03*
Sig. (2- tailed)	.8 50	.6 64	.3 53	.1 90	.1 54	.0 14	.0 20	.0 03	.5 47	.1 26	.2 83		.9 88	.6 17	.0 05	.2 54	.1 24	.0 30
N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VA Pears RO on 00 Correl 13 ation	.2 56	.0 14	.2 75	.2 30	.5 12*	.2 09	.4 68*	.1 72	.4 62*	.0 05	- .0	1 03	.0 47*	.0 47	.5 63	.2 56*	.0 33*	.4 33*
Sig. (2- tailed)	.1 80	.9 42	.1 49	.2 29	.0 05	.2 77	.0 10	.3 73	.0 12	.9 79	.7 23	.9 88		.0 15	.1 96	.7 46	.0 02	.0 19
N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VA Pears RO on 00 Correl 14 ation	.2 07	.1 54	- .1	.3 67	.7 14*	.3 26	.4 48*	.4 47*	.1 19	.2 29	.0 89	.0 97	.4 47*	1	.1 90	.1 65	.1 87	.5 44*

	Sig. (2-tailed)	.280	.425	.318	.050	.000	.084	.015	.015	.538	.231	.646	.617	.015		.323	.391	.333	.002
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VA R00015	Pearson Correlation	.208	.138	.352	.284	.394*	.490*	.543*	.385*	.467*	.355	-.184	.509*	.247	.190	1	.290	.275	.610*
	Sig. (2-tailed)	.278	.474	.061	.136	.035	.007	.002	.039	.011	.059	.340	.005	.196	.323		.127	.149	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VA R00016	Pearson Correlation	.363	-.279	.199	.267	.131	.396*	.189	.424*	.194	.303	.233	.219	.063	.165	.290	1	-.118	.450*
	Sig. (2-tailed)	.053	.143	.300	.162	.498	.033	.326	.022	.313	.110	.225	.254	.746	.391	.127		.542	.014
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VA R00017	Pearson Correlation	.089	.031	.307	.214	.531*	.279	.486*	.273	.391*	.144	-.102	.292	.556*	.187	.275	-.118	1	.458*
	Sig. (2-tailed)	.648	.874	.106	.264	.003	.143	.008	.152	.036	.455	.600	.124	.002	.333	.149	.542		.012
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VA R00018	Pearson Correlation	.437*	.193	.389*	.596*	.655*	.701*	.649*	.707*	.458*	.510*	.103	.403*	.433*	.544*	.610*	.450*	.458*	1
	Sig. (2-tailed)	.018	.315	.037	.001	.000	.000	.000	.000	.012	.005	.596	.030	.019	.002	.000	.014	.012	
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

### Data Validitas dan Reliabilitas

No Respo	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	Y14	Y15	Y16	Y17	total
1	4	3	5	4	4	5	5	2	5	5	3	3	5	4	4	4	5	45
2	5	2	5	2	5	3	5	5	5	4	2	5	5	5	5	5	4	43
3	5	3	3	4	5	4	4	4	5	5	4	2	5	5	4	5	4	46
4	4	1	4	3	4	4	5	5	5	4	2	5	4	4	3	3	5	41
5	5	2	5	2	5	3	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	3	44
6	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	3	5	5	4	3	4	50
7	4	3	4	3	4	5	5	4	4	3	4	5	4	4	5	3	5	43
8	5	1	5	5	5	4	5	5	5	3	5	4	5	5	4	5	4	48
9	3	3	5	4	5	3	3	4	4	5	3	5	3	3	5	4	5	42
10	5	2	4	5	4	3	4	3	5	4	1	4	5	4	5	3	5	40
11	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	3	4	4	5	4	3	5	47
12	5	4	5	4	4	5	5	5	5	3	4	5	5	4	5	5	4	49
13	5	3	5	5	5	4	5	3	4	5	1	5	5	5	5	3	3	45
14	4	2	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	43
15	5	4	5	4	4	3	4	5	3	3	4	4	4	4	4	3	4	44
16	4	3	4	2	4	4	5	4	4	5	5	5	3	5	5	5	3	44
17	3	1	3	5	5	4	5	5	3	4	5	4	4	5	4	4	4	43
18	5	5	4	5	5	3	3	4	3	3	5	3	3	5	4	4	2	45
19	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	1	36
20	3	3	3	5	5	5	5	5	4	5	1	5	4	5	5	5	3	44
21	5	3	5	2	3	3	3	3	3	5	3	4	2	3	3	4	2	38
22	5	4	3	5	5	5	3	4	2	4	5	5	4	5	3	5	3	45
23	3	2	3	2	4	1	3	2	3	2	4	3	4	4	1	2	4	29
24	3	5	3	1	4	2	3	2	3	2	4	3	3	4	4	1	2	32
25	4	2	4	2	2	3	3	1	3	2	3	2	3	3	3	4	1	29
26	3	3	3	5	4	5	5	4	5	5	2	5	4	4	5	3	3	44
27	5	2	3	4	5	5	4	4	5	5	1	4	4	5	4	3	4	43
28	5	1	4	5	4	5	5	5	5	5	3	5	2	4	5	5	3	47
29	4	1	3	3	3	3	4	4	5	5	2	3	3	4	3	4	1	37
Jumlah	0,437158	0,193296	0,388891	0,596452	0,654578	0,701035	0,649271	0,706625	0,458392	0,50953	0,102774	0,402943	0,4327	0,543673	0,610332	0,450027	0,458214	1226

**Data Hasil Keterampilan Berbicara *Pretest***

No Resp	X1	X2	X3	X4	X5	total	nilai
1	3	3	2	4	3	15	60
2	5	4	4	4	4	21	84
3	3	2	2	4	3	14	56
4	4	4	4	5	4	21	84
5	2	2	2	3	3	12	48
6	3	2	3	3	3	14	56
7	5	4	4	4	4	21	84
8	3	3	2	3	3	14	56
9	2	2	2	3	2	11	44
10	3	3	2	3	3	14	56
11	3	3	3	4	3	16	64
12	3	3	2	4	3	15	60
13	4	4	3	4	3	18	72
14	3	3	2	3	3	14	56
15	3	2	2	3	1	11	44
16	4	4	4	4	4	20	80
17	4	4	3	5	4	20	80
18	4	4	3	5	3	19	76
19	3	3	3	4	3	16	64
20	4	4	4	5	4	21	84
21	3	3	3	4	3	16	64
22	3	3	3	4	4	17	68
23	3	2	3	2	4	14	56
24	3	5	3	1	4	16	64
25	4	2	4	2	2	14	56
26	3	3	3	5	4	18	72
27	5	2	3	4	5	19	76
28	5	1	4	5	4	19	76
29	4	1	3	3	3	14	56
<b>Jumlah</b>	<b>0,773301</b>	<b>0,590415</b>	<b>0,767063</b>	<b>0,661043</b>	<b>0,747765</b>	<b>474</b>	<b>1896</b>

**Data Hasil Keterampilan Berbicara *Posttest***

No Resp.	X1	X2	X3	X4	X5	total	nilai
1	5	4	4	5	4	22	88
2	4	4	4	5	4	21	84
3	4	4	4	4	5	21	84
4	4	4	3	4	3	18	72
5	3	3	3	4	4	17	68
6	5	4	5	5	4	23	92
7	4	4	3	5	5	21	84
8	5	3	5	4	3	20	80
9	4	4	5	5	4	22	88
10	4	4	4	4	4	20	80
11	4	4	4	4	4	20	80
12	5	5	4	5	3	22	88
13	5	5	4	4	3	21	84
14	4	4	4	5	4	21	84
15	4	4	4	5	4	21	84
16	4	4	5	5	4	22	88
17	5	4	4	5	5	23	92
18	5	5	4	5	4	23	92
19	5	4	5	5	4	23	92
20	4	4	4	4	4	20	80
21	4	4	3	4	4	19	76
22	3	4	5	4	3	19	76
23	4	2	5	3	4	18	72
24	3	5	5	5	4	22	88
25	4	4	4	4	2	18	72
26	3	4	4	4	4	19	76
27	4	3	4	3	5	19	76
28	3	2	4	3	4	16	64
29	4	3	5	5	5	22	88
<b>Jumlah</b>	<b>0,632283</b>	<b>0,601839</b>	<b>0,392619</b>	<b>0,83467</b>	<b>0,290967</b>	<b>593</b>	<b>2372</b>

## LAMPIRAN 3

## Indikator tes keterampilan berbicara

Indikator	Butir Tes	Butir Soal
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendeskripsikan sebuah objek dan menjelaskan pengertian tes deskripsi</li> </ul>	Tes berbicara	6

## Rubrik Penilaian Tes Kemampuan Berbicara Siswa

No	Aspek penilaian	Indikator	Kriteria penilaian	Skor penilaian
1	Lafal	Mampu mengucapkan konsonan dan vokal dengan jelas	Mengucapkan konsonan dan vokal dengan sangat jelas dan intonasi sangat tepat	5
			Mengucapkan konsonan dan vokal dengan jelas dan intonasi tepat	4
			Mengucapkan konsonan dan vokal dengan cukup jelas dan intonasi cukup tepat	3
			Mengucapkan konsonan dan vokal dengan kurang jelas dan intonasi kurang tepat	2
			Mengucapkan konsonan dan vokal dengan tidak jelas dan intonasi tidak tepat	1
2	Kosakata	Penggunaan kata-kata, istilah, dan ungkapan yang tepat	Penggunaan kata-kata, istilah, dan ungkapan yang sangat tepat	5
			Penggunaan kata-kata, istilah, dan ungkapan yang tepat	4
			Penggunaan kata-kata, istilah, dan ungkapan yang cukup tepat	3
			Penggunaan kata-kata, istilah, dan ungkapan yang kurang tepat	2
			Penggunaan kata-kata, istilah, dan ungkapan yang tidak tepat	1

3	Struktur	Mampu menggunakan struktur bahasa indonesia yang tepat dalam pembicaraannya	Hampir tidak terjadi kesalahan struktur bahasa indonesia dalam pembicaraannya	5
			Sekali-kali terdapat kesalahan struktur bahasa indonesia dalam pembicaraannya	4
			Kesalahan struktur bahasa indonesia terjadi dalam pembicaraannya berulang-ulang dan tetap	3
			Kesalahan struktur bahasa indonesia terjadi berulang-ulang dan banyak jenisnya	2
			Kesalahan struktur bahasa indonesia banyak, berulang-ulang sehingga mengganggu pemahaman	1
4	Materi	Menyampaikan isi pesan secara lengkap dan jelas	Menyampaikan isi pesan secara lengkap dan sangat jelas	5
			Menyampaikan isi pesan secara cukup lengkap dan jelas	4
			Menyampaikan isi pesan secara cukup lengkap dan kurang jelas	3
			Menyampaikan isi pesan secara kurang lengkap dan tidak jelas	2
			Menyampaikan isi pesan secara tidak lengkap dan tidak jelas	1
5	Kelancaran	Kemampuan berbicara secara lancar tanpa terbata-bata	Pembicaraan lancar tanpa terbata-bata dari awal sampai akhir dengan jeda yang tepat	5
			Pembicaraan lancar dengan jeda yang kurang tepat	4
			Pembicaraan agak tersendat dengan jeda yang kurang tepat	3
			Pembicaraan sering tersendat dengan jeda yang tidak tepat	2
			Pembicaraan tersendat-sendat dengan jeda yang tidak tepat	1
6.	Gaya	Menggunakan ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang susai untuk memperkuat	Ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang sangat susai untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan	5
			Ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang susai untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan	4

		pesan yang ingin disampaikan	Ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang cukup susai untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan	3
			Ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang kurang susai untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan	2
			Ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang tidak susai untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan	1

Nama :  
Kelas :

No	Komponen yang Dinilai	Skala nilai					Keterangan
		5	4	3	2	1	
1.	Lafal						
2.	Kosakata						
3.	Struktur						
4.	Materi						
5.	Kelancaran						
6.	Gaya						
Jumlah skor							

Nama :  
Kelas :

No	Komponen yang Dinilai	Skala nilai					keterangan
		5	4	3	2	1	
1.	Lafal						
2.	Kosakata						
3.	Struktur						
4.	Materi						
5.	Kelancaran						
6.	Gaya						
Jumlah skor							

Nama :  
Kelas :

No	Komponen yang Dinilai	Skala nilai					keterangan
		5	4	3	2	1	
1.	Lafal						
2.	Kosakata						
3.	Struktur						
4.	Materi						
5.	Kelancaran						
6.	Gaya						
Jumlah skor							

**Pedoman Kuesioner**  
**Penilaian Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran**  
**Bahasa Indonesia Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMPN**  
**05 Rejang Lebong**

No	Variabel Penelitian	Indikator	Sub Indikator	No Pertanyaan		Jumlah
				Positif	Negatif	
2.	Kemampuan Berbicara	Pemahaman isi dan konteks	3. Materi 4. Komunikasi	1, 2		2
		Kekuatan berbicara	5. Kejelasan 6. Intonasi 7. Diksi 8. Penggunaan Bahasa	4	3, 5, 6	4
		Kemampuan berargumentasi	2. Mempresentasikan	7		1
		Kemampuan mendengarkan	3. Mendengarkan 4. Merespon	8, 9		2
		Ekspresi Non-verbal	4. Ekspresi wajah 5. Gerakkan tubuh 6. Kontak mata	10	11, 12	3
		Ketepatan berbicara	3. Kosakata 4. Pengucapan	13	14	2
		Tata bahasa	3. Penggunaan kata 4. Struktur kalimat	15, 16		2
		Artikulasi	2. Kelancaran	17		1
<b>Total Keseluruhan</b>				<b>11 Item</b>	<b>6 Item</b>	<b>17 Item</b>

**Kuesioner Penelitian Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMPN 05 Rejang Lebong**

**Nama** :  
**Kelas** :  
**Hari/Tanggal** :

---



---

**PETUNJUK PENGISIAN**

- 1) Tulislah terlebih nama, kelas dan hari tanggal mengisi
- 2) Kuesioner terdiri dari 17 soal pernyataan dengan 5 pilihan jawaban
- 3) Baca dan pahami pernyataan dengan baik dan teliti sebelum anda menjawab
- 4) Pilihlah alternatif jawaban yang memang benar-benar sesuai keadaan anda
- 5) Berikan tanda centang (√) pada jawaban yang dipilih
- 6) Alternatif jawaban yang diberikan yaitu:
  - STS : Sangat Tidak Setuju
  - TS : Tidak Setuju
  - CS : Cukup Setuju
  - S : Setuju
  - SS : Sangat Setuju
- 7) Selamat mengerjakan dan terimakasih

NO	PERNYATAAN	SS	S	CS	TS	STS
1.	Saya dapat menguasai materi pembelajaran dengan menjawab pertanyaan menggunakan kalimat yang jelas					
2.	Interaksi dengan teman sekelas dalam pembelajaran membantu saya meningkatkan kemampuan berbicara					
3.	Saya kesulitan menjaga kejelasan pengucapan ketika berbicara dengan cepat					
4.	Saya berbicara dengan nada yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan					
5.	Saya kurang bersemangat apabila ada pembelajaran berbicara, karena kesulitan dalam merangkai kata-kata atau membuat kalimat bahkan bercerita					
6.	Saya kesulitan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar karena terbiasa menggunakan bahasa daerah					
7.	Saya dapat menyampaikan informasi atau ide-ide dengan efektif dan memastikan bahwa pesan yang saya sampaikan dapat dipahami					

8.	Saya mampu mendengarkan dengan baik dan memastikan bahwa informasi yang diterima dipahami dengan baik					
9.	Saya mampu merespon pertanyaan dengan baik terhadap berbagai situasi komunikasi, baik secara lisan maupun tertulis					
10.	Saya mampu untuk mengekspresikan berbagai emosi pada saat berdiskusi seperti kebahagiaan, kesedihan, kemarahan, atau kebingungan melalui wajah					
11.	Saya tidak mampu untuk menggunakan gerakan tubuh secara kreatif untuk memperkuat makna materi yang disampaikan					
12.	Pada saat saya berbicara ketika saya berkontak mata kepada orang lain pembicaraan saya menjadi terbata-bata					
13.	Saya dapat melibatkan keberagaman dan keakuratan penggunaan kata pada saat berbicara					
14.	Saya cenderung mengucapkan kata-kata terlalu lambat					
15.	Saya dapat membedakan dan mengucapkan konsonan dan vokal dengan benar					
16.	Saya dapat menyampaikan gagasan secara teratur dan logis					
17.	Saya sering berlatih agar kata-kata saya dapat diucapkan dengan lancar dan dapat dipahami oleh pendengar.					

## LAMPIRAN 4



KEMENTERIAN AGAMA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
 FAKULTAS TARBIYAH  
 PROGRAM STUDI TADRIS BAHASA INDONESIA  
 Alamat: Jl. AK.Gani No. 01 Kotak Pos 108 Fax (0732) 21010-21759



## BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

PADA HARI INI Rabu ..... JAM 08.45-9.30 TANGGAL 09 November TAHUN 2023,  
 TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA PROGRAM STUDI  
 TADRIS BAHASA INDONESIA:

NAMA : Tilla Rafatul Ulya  
 NIM : 20041032  
 SEMESTER : (1 Lujun)  
 JUDUL PROPOSAL : Implementasi kurikulum merdeka Belajar untuk Meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 7 pada pembelajaran Bahasa Indonesia SMPN 5 Pejang Lebong

BERKENAAN DENGAN ITU, MAKA:

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG:
  - a. Luasan masalah harus diper sempit  
 Metode penelitinya diganti dg metodologi kuantitatif
  - b. Penelitian relevan tolong dilihat keterbacaan dan dijabarkan dengan terinci panjang, cukup letakkan perbedaan antara penelitian dg penelitian y kamu jadikan sebagai penelitian relevan
  - c. penelitian relevan
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN, KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK, PRODI, DAN FAKULTAS.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN DENGAN SEMESTINYA.

CURUP, 2023

PENGUJI I

PENGUJI II

Dr. Maria Rofiq, M.P.d

Mari Harahap, M.P.d



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG  
**DINAS PENANAMAN MODAL  
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

**SURAT IZIN**

Nomor : 503/319 /IP/DPMPTSP/V/2024

**TENTANG PENELITIAN  
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar: 1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong  
 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor :607/In.34/FT.I/PP.00.9/05/2024 tanggal 29 Mei 2024 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Nila Rifatul Ulya/Jajaran Baru 1,09 Oktober 2002  
 NIM : 20541032  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 Program Studi/Fakultas : Tadris Bahasa Indonesia/ Tarbiyah  
 Judul Proposal Penelitian : "Pengaruh Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMPN 5 Rejang Lebong"  
 Lokasi Penelitian : SMPN 5 Rejang Lebong  
 Waktu Penelitian : 29 Mei 2024 s/d 29 Agustus 2024  
 Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup  
 Pada Tanggal : 29 Mei 2024

Kepala Dinas Penanaman Modal dan  
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
 Kabupaten Rejang Lebong



**ZULKARNAIN, SH**  
 Pembina  
 NIP. 19751010 200704 1 001

Tembusan :

- Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
- Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
- Kepala SMPN 5 Rejang Lebong
- Yang bersangkutan
- Asup

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI**  
**INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

**Nama : Agita Misriani, M. Pd**

**Nip : 198908072019032007**

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Nila Rifatul Ulya

Nim : 20541032

Program studi : Tadris Bahasa Indonesia

Fakultas : Tarbiyah

Judul : **Pengaruh Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMPN 5 Rejang Lebong**

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan:

Layak digunakan

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan

Curup, 10 Juni 2024  
Validator

**Agita Misriani M.Pd.**  
**NIP. 198908072019032007**

**LAMPIRAN 5**

Foto penelitian









KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kota Pos 108 Telp. (0732) 21010-21750 Fax. 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

BELAKANG

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA	Nita Rani Lusa
NIM	20041052
PROGRAM STUDI	Tarbiyah Islamiah
FAKULTAS	Tarbiyah
PEMBIMBING I	Prof. Dr. Muzni Yemo, M.Pd.
PEMBIMBING II	Mari Hartati, M.Pd.
JUDUL SKRIPSI	
MULAI BIMBINGAN	
AKHIR BIMBINGAN	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	23/5/2024	Perbaiki Kajian Penelitian, tambahkan teori	[Signature]
2.	25/5/2024	Perbaiki teorilab 2. Perbaiki Kajian Penelitian, Perbaiki bab 3	[Signature]
3.	28/5/2024	Acc Membuat Bab 121n Penemuan	[Signature]
4.	21/5/2024	Penilaian keterampilan berbicara, teknik analisis data & perbaiki	[Signature]
5.	6/6/2024	Perbaiki kembali di bab teori	[Signature]
6.	14/6/2024	Perbaiki bab III & IV	[Signature]
7.	18/6/2024	Perbaiki Bab IV	[Signature]
8.	19/7/2024	Acc Ujian Skripsi	[Signature]
9.			
10.			
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI  
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN  
CURUP

PEMBIMBING I,

Prof. Dr. Muzni Yemo, M.Pd.  
NIP. 13651212 1303 03 5005

CURUP, ..... Juli ..... 2024,

PEMBIMBING II,

Mari Hartati, M.Pd.  
NIP. 1307 05152 023 21 2069



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

BELAKANG

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA	Nisa Rindul UMSA
NIM	20541052
PROGRAM STUDI	Tarbiyah
FAKULTAS	Tarbiyah
PEMBIMBING I	Prof. Dr. Murni Yanto, M.Pd.
PEMBIMBING II	Muti Hartati, M.Pd.
JUDUL SKRIPSI	
MULAI BIMBINGAN	
AKHIR BIMBINGAN	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	22/5/2024	Perbaiki kajian Pelerok, tambahkan teori	[Signature]
2.	25/5/2024	Perbaiki bab 2 Perbaiki kajian Pelerok, Perbaiki bab 3	[Signature]
3.	28/5/2024	Acc Membuat Sk 121a Penelitian	[Signature]
4.	21/5/2024	Pemilihan keterampilan berbicara, teknik komunikasi dan persuasi	[Signature]
5.	6/6/2024	Perbaiki kembali di bab teori	[Signature]
6.	14/6/2024	Perbaiki bab III & IV	[Signature]
7.	14/7/2024	Perbaiki Bab IV	[Signature]
8.	14/7/2024	Acc Ujian Skripsi	[Signature]
9.			
10.			
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI  
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN  
CURUP

CURUP, ..... Juli ..... 2024

PEMBIMBING I,

Prof. Dr. Murni Yanto, M.Pd.

NIP.

PEMBIMBING II,

Muti Hartati, M.Pd.

NIP.

## RIWAYAT HIDUP



Nila Rifatul Ulya adalah nama penulis skripsi ini. Lahir pada tanggal 9 Oktober 2002, di Musi Rawas, Provinsi Sumatera Selatan. Penulis merupakan anak ke 1 dari 4 bersaudara, dari pasangan Gatot Dwi Santoso dan Siti Aisiah. Penulis pertama kali masuk pendidikan di TK Dharma Wanita pada tahun 2007, pada tahun 2008 penulis masuk SDN 1 Jajaran Baru dan tamat pada tahun 2013, masuk Mts Rahmatullah 2014 dan tamat pada tahun 2017, masuk MA.Rahmatullah pada tahun 2018 dan tamat pada tahun 2020, pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai Mahasiswa di Institut Agama Islam Negeri Curup, Fakultas Tarbiyah, Jurusan Tadris Bahasa Indonesia dan tamat pada tahun 2024.

Dengan ketekunan serta motivasi yang tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 5 Rejang Lebong”**.