

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Temuan Umum

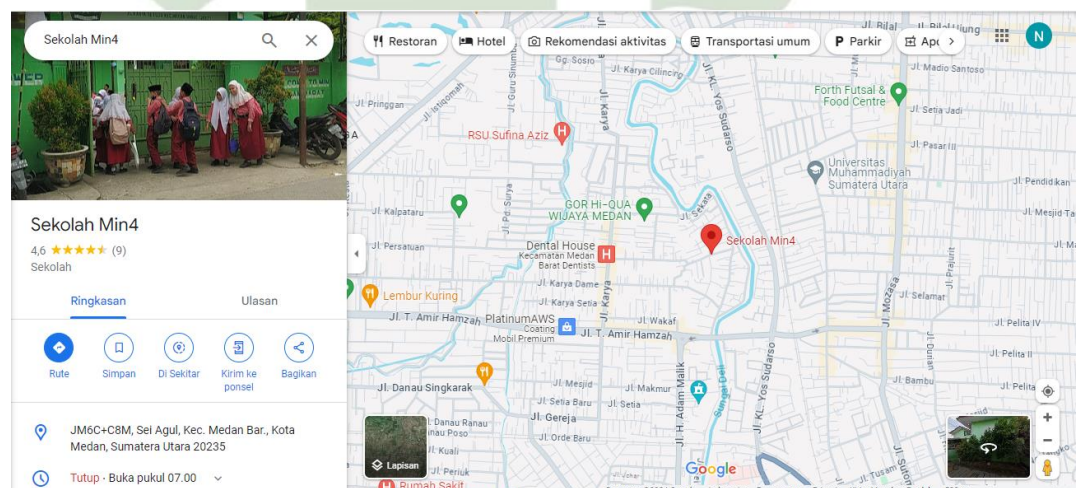
a. Profil Sekolah

Nama Sekolah : MIN 4 Kota Medan
Alamat Sekolah : Jl, Karya Setuju , Sei Agul, Kecamatan Medan Barat, Provinsi Sumatera Utara
Kepala Sekolah : Muallim, S.Ag., M.Pd.
NPSN : 60728819
NSS : 111112710004
Tahun Berdiri : 1976
Status : Negeri
Akreditasi : A

b. Letak Geografis

Adapun letak geografis sekolah MIN 4 Kota Medan adalah:

Sebelah Barat : Kecamatan Medan Heltevia
Sebelah Utara : Kelurahan Silalas
Sebelah Timur : Glugur Darat
Sebelah Selatan : Karang Berombak



Sumber : google maps

c. Sejarah singkat MIN 4 Kota Medan

Pada tahun 1976, ketika lokasi tersebut masih dikenal sebagai Kampung Sei Agul, berdirilah Sekolah Dasar Negeri 4 Kota Medan (MIN 4 Kota Medan). Sekolah ini terletak di Jalan Karya Setuju, Kelurahan Sei Agul, Kecamatan Medan Barat. Muhammad Saleh Arifin, yang saat itu menjabat Wali Kota Medan, meletakkan batu pertama pembangunan madrasah ini pada tanggal 16 Januari 1976. Anggaran sebesar Rp4.987.810,00 diambil dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD) 1975/1976. Madrasah Tilawatil Qur'an diresmikan pada tanggal 19 Mei 1976 oleh H. Marah Halim, Gubernur Sumatera Utara, setelah beberapa bulan pembangunan.

Pada awalnya, masyarakat sendiri yang mengelola Madrasah Tilawatil Qur'an. Namun, Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Kota Medan diubah namanya dan ditingkatkan statusnya menjadi madrasah negeri pada tahun 1996 oleh Departemen Agama Kota Medan. Madrasah ini hanya memiliki satu tempat untuk kegiatan pendidikan sejak didirikan. Meningkatnya keinginan masyarakat untuk menyekolahkan putra-putrinya seiring dengan perolehan akreditasi madrasah ini yang setara dengan madrasah dasar negeri lainnya di Medan. Nomor Induk Sekolah Nasional (NIS) madrasah ini adalah 60728819 dan Nomor Induk Sekolah (NIS) 111112710004. Akreditasi dengan hasil A diterima oleh MIN 4 Kota Medan mulai tahun ajaran 2010/2011.

d. Visi MIN 4 Kota Medan

Terwujudnya madrasah yang berkualitas dan peserta didik yang beriman, bersih, berakhlak mulia serta peduli lingkungan.

e. Misi MIN 4 Kota Medan

- 1) Melaksanakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.
- 2) Membangun lingkungan madrasah yang bersih, indah dan sehat.
- 3) Meningkatkan dan mengoptimalkan kualitas hidup.
- 4) Membangun kerjasama dengan komite dalam peningkatan mutu madrasah.

f. Rekapitulasi Siswa MIN 4 Kota Medan

Tabel 4. 1

Rekapitulasi siswa MIN 4 Kota Medan

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas 1 A	28 Siswa
2	Kelas I B	28 Siswa
3	Kelas I C	31 Siswa
4	Kelas I D	29 Siswa
5	Kelas I E	25 Siswa
6	Kelas II A	22 Siswa
7	Kelas II B	31 Siswa
8	Kelas II C	33 Siswa
9	Kelas II D	30 Siswa
10	Kelas III A	25 Siswa
11	Kelas III B	28 Siswa
12	Kelas III C	27 Siswa
13	Kelas III D	26 Siswa
14	Kelas IV A	28 Siswa
15	Kelas IV B	31 Siswa
16	Kelas IV C	27 Siswa
17	Kelas IV D	26 Siswa
18	Kelas V A	27 Siswa
19	Kelas V B	28 Siswa
20	Kelas V C	25 Siswa
21	Kelas V D	33 Siswa
22	Kelas VI A	35 Siswa
23	Kelas VI B	35 Siswa
24	Kelas VI C	35 Siswa

Sumber : Tata usaha

g. Rekapitulasi Pendidik Tenaga Kependidikan (PTK) MIN 4 Kota Medan

Tabel 4. 2

Rekapitulasi PTK MIN 4 Kota Medan

No	Nama Guru	Jabatan
1	Muallim. S.Ag, M.Pd	Kepala Madrasah
2	Yasmin Herawati Zega, S.Pd.I	Guru kelas
3	Dra. Bidasari Daulay	Guru kelas
4	Nenny Rahmawarny Harahap, S.Ag	Guru kelas
5	Elita Iriani, S.Pd.I	Guru kelas
6	Zubaidah, S.Pd	Guru kelas
7	Dra Nurul Suryani, M. Pd	Guru kelas
8	Marnani Sebayang, S.Pd	Guru kelas
9	Nurlaili Jamila S.Pd.	Guru kelas
10	Trimarlin Limbong S.Pd.I	Guru Fiqih
11	Yahya Nasution, S.Pd.I	Guru kelas
12	Muhammad Fahrezi, MA	Guru kelas
13	Drs. Warnen Ritonga	Guru kelas
14	Chairil Anwar Harahap, S.Pd	Guru Penjas
15	Vidri Dwi Ariani, S.Pd	Guru kelas
16	Dra. Ummul Chair	Guru kelas
17	Drs. Satria Sakti Nasution	Guru kelas
18	Ali Mukti Hasibuan, S.Pd.I	Guru kelas
19	Namora Siregar, S.Ag	Guru kelas
20	Mulyono, S.Pd	Guru kelas
21	Meily Siska, S.Pd.I	Guru kelas
22	Rohaya, S.Pd.I	Guru kelas
23	Asnita, S.Pd.I	Guru Kelas
24	Eva Sepriani Siregar, S.Pd.I	Guru Agama
25	Sutarni, S.Pd	Guru kelas
26	Ismail Perangin-Angin, S. Si	Guru Penjas

No	Nama Guru	Jabatan
27	Akmal Marzuki Harahap, S.Pd	Guru Akidah Akhlak
28	Nurhayati Sitorus, S.Pd	Guru kelas
29	Ahmad Nazly Anshori, S.Pd	Guru Penjas
30	Sutan Tua, S.Pd.I	Guru Kelas/TU
31	Dian Yuda Eka Sahputra, S.Pd	Guru Penjas
32	Siti Zaitun, SH, S.Pd.I	Guru kelas
33	Efan Suhendi, S.Pd.I	Guru kelas
34	Nurhanifah, S.Pd	Guru Agama
35	Ade Irma Suriani, S.Pd	Guru Agama
36	Dewi Mulyani, S.Pd	Guru Agama
37	Rosul Pilihan Daulay, S.Pd	Guru Agama
38	Sari Rahmadani Siregar, SE	Tata Usaha
39	Ahmad Rozik Harahap, S.Pd.I	Guru Bahasa Inggris
40	Heni Suhartini, S.Pd	Guru Agama
41	Pocut Sheila Nadira, S.Psi	Guru BK
42	Nurul Mamelya Harahap, M.Pd	Tata Usaha
43	Muntiara Hasibuan, S.Pd	Guru Agama
44	M. Muchsin Hasibuan, A.Md, Par	Satpam
45	Apriza Syahdilla	Kebersihan
46	Devita Susilawati	Kebersihan

Sumber : Tata usaha

h. Sarana dan prasarana MIN 4 Kota Medan

Tabel 4. 3

Rekapitulasi Sarana dan Prasarana MIN 4 Kota Medan

No	Ruangan	Jumlah	Keadaan
1.	Ruang kelas	12	Baik
2.	Ruang guru	1	Baik
3.	Ruang kepala sekolah	1	Baik

No	Ruangan	Jumlah	Keadaan
4.	Ruang uks	1	Baik
5.	Kantin	1	Baik
6.	Musholla	1	Baik
7.	Ruang tata usaha	1	Baik
8.	Ruang gudang	1	Baik
9.	Kamar mandi	5	Baik
10.	Lapangan	2	Baik
11.	Tempat parkir	1	Baik

Sumber : Tata usaha

4.2 Temuan Khusus

4.2.1 Uji Validasi

Penelitian kuantitatif ini dilakukan di MIN 4 Kota Medan dan bertujuan untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran peran berdampak pada keterampilan berbicara siswa kelas IV. Untuk mendapatkan data yang akurat, instrumen non-tes yang digunakan adalah tes unjuk kerja.

Alat yang baik adalah alat yang memenuhi syarat valid. Dalam penelitian ini, satu soal tes memiliki tujuh indikator penilaian. Sebelum soal dianggap valid, tujuh indikator diuji validitas dan reliabilitasnya. Sebelum tes unjuk kerja dilakukan, peneliti menguji kelayakan terlebih dahulu kepada validator. Bapak Ewin Sanjaya Gajah, M.Pd, dosen di UIN Sumatera Utara, melakukan validasi instrumen penelitian pada tanggal 28 Mei 2024.

Hasil dari penilaian tes unjuk kerja keterampilan berbicara sebagai berikut :

$$\text{Validasi} = \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Validasi} = \frac{23}{24} \times 100\%$$

$$= 95,8\%$$

<i>Correlations</i>									
		Pela fala n	Into nasi	Pemilih anKata	Keru ntuta n	Keber anian	Kelan caran	Si ka p	Ju ml ah
Kerunt utan	Pears on Corre lation	.230	.19 1	.067	1	.130	.425*	.0 31	.53 0**
	Sig. (2- tailed)	.249	.33 9	.740		.518	.027	.8 78	.00 4
	N	27	27	27	27	27	27	27	27
Kebera nian	Pears on Corre lation	.635 **	.24 3	.073	.130	1	.217	.2 68	.64 9**
	Sig. (2- tailed)	.000	.22 2	.717	.518		.278	.1 77	.00 0
	N	27	27	27	27	27	27	27	27
Kelanc aran	Pears on Corre lation	.154	.34 9	.190	.425*	.217	1	.0 53	.59 8**
	Sig. (2- tailed)	.444	.07 4	.341	.027	.278		.7 93	.00 1
	N	27	27	27	27	27	27	27	27
Sikap	Pears on Corre lation	.178	.48 3*	.216	.031	.268	.053	1	.53 9**
	Sig. (2- tailed)	.373	.01 1	.280	.878	.177	.793		.00 4

<i>Correlations</i>									
		Pela fala n	Into nasi	Pemilih anKata	Keru ntuta n	Keber anian	Kelan caran	Si ka p	Ju ml ah
N		27	27	27	27	27	27	27	27
Jumlah	Pears on Corre lation	.557 **	.69 7**	.411*	.530* *	.649**	.598**	.5 39 **	1
	Sig. (2- tailed)	.003	.00 0	.033	.004	.000	.001	.0 04	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).									
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).									

4.2.2 Uji Reabilitas

Validitas tes telah selesai, langkah kemudian adalah melakukan perhitungan untuk menentukan reliabilitas tes. Memasukkan reliabilitas ke dalam penilaian suatu alat ukur menjadikannya alat ukur yang andal. Pengujian reliabilitas pada penelitian uji keandalan menggunakan uji Cronbach's Alpha dengan SPSS versi 26. Kriteria penentu reliabilitas item yaitu :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Tabel 4. 5

Uji Reabilitas

<i>Reliability Statistics</i>				
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Part 1</i>	<i>Value</i>	.374	
		<i>N of Items</i>	4 ^a	
	<i>Part 2</i>	<i>Value</i>	.399	
		<i>N of Items</i>	3 ^b	
	<i>Total N of Items</i>			7

<i>Correlation Between Forms</i>		.653
<i>Spearman-Brown Coefficient</i>	<i>Equal Length</i>	.790
	<i>Unequal Length</i>	.793
<i>Guttman Split-Half Coefficient</i>		.777
a. <i>The items are:</i> Pelafalan, Intonasi, PemilihanKata, Keruntutan.		
b. <i>The items are:</i> Keruntutan, Keberanian, Kelancaran, Sikap.		

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.650	7

4.2.3 Tingkat Kesukaran

Untuk menentukan tingkat kesulitan setiap soal, dengan perlu melakukan beberapa perhitungan agar dapat melihat tingkat sulitan setiap soal. Tingkat kesulitan ini ditentukan dengan menggunakan bantuan SPSS versi 26. Kriteria tingkat kesukaran tes yaitu :

Tingkat kesukaran	Klasifikasi
$P = 0,00 - 0,15$	Sangat sukar
$P = 0,16 - 0,30$	Sukar
$P = 0,31 - 0,70$	Sedang
$P = 0,71 - 0,85$	Mudah
$P = 0,86 - 1,00$	Sangat mudah

Tabel 4. 6

Tingkat Kesukaran

Item Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
Pelafalan	3.74	.813	27
Intonasi	3.93	.781	27
PemilihanKata	3.59	.797	27
Keruntutan	3.56	.801	27
Keberanian	3.93	.781	27
Kelancaran	3.63	.742	27
Sikap	4.37	.688	27

Dari hasil perhitungan tingkat kesukaran, dapat diperoleh dari hasil menggunakan bantuan SPSS versi 26 terdapat 1 aspek dengan kategori sedang yaitu aspek sikap dan 6 aspek dengan kategori mudah yaitu pelafalan, intonasi, pemilihan kata, keruntutan, keberanian dan kelancaran.

4.2.4 Daya Pembeda

Tabel 4. 7

Daya Pembeda

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach' s Alpha if Item Deleted
Pelafalan	23.00	7.308	.333	.622
Intonasi	22.81	6.695	.526	.560
Pemilihan Kata	23.15	8.054	.164	.672
Keruntutan	23.19	7.464	.303	.631
Keberanian	22.81	6.926	.461	.581
Kelancaran	23.11	7.256	.406	.600
Sikap	22.37	7.627	.350	.617

4.3 Uji Prasyarat Analisis

4.3.1 Data Hasil Keterampilan Berbicara Siswa

Tabel 4. 8

Nilai Pretest Kelas Eksperimen

No	Nama (Kode Siswa)	Skor Mentah	Nilai Konversi 100
1	ARA	24	69
2	AROI	16	46
3	AROA	18	51
4	AAJ	23	66
5	AAO	22	63

No	Nama (Kode Siswa)	Skor Mentah	Nilai Konversi 100
6	ASB	18	51
7	AHL	22	63
8	AS	16	46
9	AA	22	63
10	AKA	25	71
11	AZR	23	66
12	AZM	25	71
13	DA	18	51
14	FF	26	74
15	FR	18	51
16	HNH	30	86
17	MEP	18	51
18	MEL	21	60
19	MS	27	77
20	MAKN	19	54
21	MDA	22	63
22	MZA	24	69
23	QER	27	77
24	RAS	24	69
25	RTP	22	63
26	RMZ	23	66
27	SAN	21	60
28	STU	26	74
29	SAR	17	49
30	TAR	22	63
31	ZAS	22	63

Tabel 4. 9

Nilai Post-Test Kelas Eksperimen

No	Nama (Kode Siswa)	Skor Mentah	Nilai Konversi 100
1	ARA	35	100
2	AROI	27	77
3	AROA	22	63
4	AAJ	28	80
5	AAO	25	71
6	ASB	25	71
7	AHL	30	86
8	AS	30	86
9	AA	33	94
10	AKA	31	89
11	AZR	27	77
12	AZM	28	80
13	DA	26	74
14	FF	32	91
15	FR	23	66
16	HNH	30	86
17	MEP	22	63
18	MEL	27	77
19	MS	31	89
20	MAKN	26	74
21	MDA	29	83
22	MZA	27	77
23	QER	28	80
24	RAS	34	97
25	RTP	25	71
26	RMZ	31	89
27	SAN	32	91
28	STU	26	74

No	Nama (Kode Siswa)	Skor Mentah	Nilai Konversi 100
29	SAR	23	66
30	TAR	22	63
31	ZAS	24	69

Tabel 4. 10
Nilai Pretest Kelas Kontrol

No	Nama (Kode Siswa)	Skor Mentah	Nilai Konversi 100
1	AML	22	63
2	AP	17	49
3	AJF	20	57
4	AHM	15	43
5	AS	22	63
6	AM	18	51
7	CKU	21	60
8	DNA	18	51
9	FFB	22	63
10	FBH	16	46
11	KSL	18	51
12	KA	13	37
13	KAN	19	54
14	KEA	18	51
15	MA	18	51
16	MH	9	26
17	MG	21	60
18	MAG	23	66
19	MAS	17	49
20	MRR	26	74
21	MMA	17	49

No	Nama (Kode Siswa)	Skor Mentah	Nilai Konversi 100
22	NH	18	51
23	SQB	18	51
24	SNN	19	54
25	SHA	18	51
26	SHL	22	63
27	SA	24	69
28	TFM	21	60

Tabel 4. 11
Nilai Post-Test Kelas Kontrol

No	Nama (Kode Siswa)	Skor Mentah	Nilai Konversi 100
1	AML	25	71
2	AP	19	54
3	AJF	22	63
4	AHM	19	54
5	AS	22	63
6	AM	21	60
7	CKU	21	60
8	DNA	21	60
9	FFB	28	80
10	FBH	22	63
11	KSL	23	66
12	KA	16	46
13	KAN	22	63
14	KEA	24	69
15	MA	22	63
16	MH	14	40
17	MG	24	69

No	Nama (Kode Siswa)	Skor Mentah	Nilai Konversi 100
18	MAG	23	66
19	MAS	22	63
20	MRR	29	83
21	MMA	17	49
22	NH	24	69
23	SQB	20	57
24	SNN	28	80
25	SHA	21	60
26	SHL	25	71
27	SA	26	74
28	TFM	21	60

a. Uji Prasyarat Analisis

4.3.2 Uji Normalitas

Tabel 4. 12
Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Model Pembelajaran <i>Role-playing</i>	Pre Tes Eksperimen	.154	31	.059	.956	31	.232
	Post Test Eksperimen	.100	31	.200*	.965	31	.396
	Pre Test Kontrol	.162	28	.059	.944	28	.137
	Post Test Kontrol	.162	28	.059	.944	28	.137

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Nilai residual diuji normalitas untuk mengetahui apakah terdistribusi secara normal. Jika nilai residualnya mengikuti distribusi

normal, model regresi dianggap baik. Nilai signifikansi (sig) untuk setiap data pada uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa residual terdistribusi normal. Hasil di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) untuk semua data lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa distribusi data penelitian normal.

4.3.3 Uji Homogenitas

Tabel 4. 13

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Model Pembelajaran <i>Role-playing</i>	Based on Mean	.266	3	114	.850
	Based on Median	.277	3	114	.842
	Based on Median and with adjusted df	.277	3	110.982	.842
	Based on trimmed mean	.236	3	114	.871

Berdasarkan output di atas, diketahui nilai signifikansi (sig.) based of mean adalah sebesar $0,362 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

4.3.4 Uji Statistik

Tabel 4. 14

Uji T-Test

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval		
									Lower	Upper	
Keterampilan Berbicara	Equal variances assumed	.846	.362	5.963	57	.000	15.733	2.638	10.450	21.016	
	Equal variances not assumed			5.980	56.867	.000	15.733	2.631	10.464	21.001	

Berdasarkan output di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (*2-sides p*) sebesar $0,001 < 0,05$ yang memiliki arti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari uji ini dapat disimpulkan bahwa *role-playing* memiliki pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV

4.4 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role-playing* terhadap keterampilan berbicara siswa. Untuk menghitung hipotesis dengan membandingkan data nilai sebelum dan sesudah dengan menggunakan tes unjuk kerja. Dari hasil perhitungan uji hipotesis dapat terlihat bahwa ada pengaruh model pembelajaran (*role-playing*) terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV MIN 4 Kota Medan. Setelah dilakukan pengujian diperoleh bahwa terdapat perbedaan antara hasil keterampilan berbicara sebelum menggunakan model pembelajaran *role-playing* dan setelah menggunakan model pembelajaran *role-playing* yaitu sebagai berikut:

a. Keterampilan berbicara sebelum menggunakan *role-playing*

Berbicara adalah bentuk dari tindakan dan perkataan berupa suara yang dihasilkan oleh alat ucap disertai dengan gerakan tubuh dan ekspresi mimik wajah. Setiap kegiatan berbicara yang dilakukan manusia selalu mempunyai maksud dan tujuan. Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan penyampaian dan penerimaan pesan atau suatu berita antara dua orang atau lebih dengan maksud pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh penerima (Lestari, 2021:1155)

Berdasarkan hasil analisis data secara deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa pada kelas kontrol yaitu 54,04. Dari jumlah seluruh siswa tidak ada yang tuntas KKM dan pada kelas eksperimen yaitu 62,77 dan terdapat 3 siswa yang lulus KKM dengan kriteria 9,67%. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di sekolah adalah 75.

b. Keterampilan berbicara siswa setelah menggunakan model pembelajaran *role-playing*

Dengan menggunakan metode *role-playing* dapat mendorong siswa bermain peran melalui dialog melalui interaksi sehingga dapat menghasilkan keterampilan berbicara seperti mengucapkan bunyi-bunyi

artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Ernani & Syarifuddin, 2016:31)

Berdasarkan hasil pengamatan keterampilan berbicara siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *role-playing*. Berdasarkan hasil pengamatan keterampilan berbicara siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *role-playing* maka diperoleh nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 63,43 dan pada kelas eksperimen sebesar 62,77, pada kelas kontrol terdapat 3 siswa yang lulus KKM dengan kriteria 10,71% dan sebanyak 19 siswa yang lulus KKM dengan kriteria 61,29% pada kelas eksperimen.

c. Pengaruh model pembelajaran *role-playing* terhadap keterampilan berbicara

Berdasarkan hasil uji hipotesis independent sample t-test, diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ yang memiliki arti H_0 ditolak dan H_a diterima, karena model pembelajaran *role-playing* memberi pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa.

Keunggulan yang dimiliki oleh peneliti dengan penerapan model pembelajaran *role-playing* terletak pada kemampuannya untuk mempermudah siswa dalam berbicara selama proses belajar. Model ini memberikan kesempatan yang luas bagi siswa untuk mengemukakan gagasan atau pendapat mereka. Hal ini dapat terlihat dari peningkatan nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest siswa, menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, penelitian serupa yang dilakukan oleh Sukreni (2014) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional. menemukan bahwa siswa di kelas eksperimen memiliki nilai keterampilan berbicara yang lebih tinggi daripada siswa di kelas kontrol (77,61 vs. 68,32). Dengan $dk=71$ dan tingkat signifikansi 5%, $t_{hitung}=3,43$, lebih tinggi dari $t_{tabel}=2,00$, menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan pembelajaran peran berbasis

penilaian kinerja dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional tidak memiliki keterampilan berbicara yang sama. Oleh karena itu, penelitian ini membuktikan adanya dampak positif dari penerapan model pembelajaran role-playing berbasis penilaian kinerja terhadap siswa kelas V SD Gugus Kapten Japa pada Tahun Ajaran 2013/2014. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada desain penelitian yakni menggunakan eksperimen semu sedangkan penelitian ini menggunakan quasi eksperimen, pengolahan data menggunakan rumus excel sedangkan penelitian ini menggunakan SPSS Dan pada populasi menggunakan 6 SD kelas V gugus japa Denpasar sedangkan penelitian ini menggunakan 4 kelas pada MIN 4 kota Medan

Selanjutnya penelitian Melani (2019) yang berjudul Pengaruh Model Bermain Peran (Role-Playing) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa di Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat pada tahun 2023 Nilai pretest rata-rata siswa adalah 64,12. Hanya empat dari 26 siswa di kelas IV yang mencapai KKM tuntas, dengan persentase 15,38%. 22 siswa lainnya tidak mencapai KKM, dengan persentase 84,61%. Skor post-test sebesar 87,00, dengan skor tertinggi (max) 100 dan skor terendah (min) 77. Ada frekuensi dengan skor 77-80 sebanyak 5 siswa, skor 81-84 sebanyak 3 siswa, skor 85-88 sebanyak 6 siswa, skor 89-92 sebanyak 8 siswa, skor 93-96 sebanyak 2 siswa, dan skor 97-100 sebanyak 2 siswa. Tabel paired sample t test nilai signifikan (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan H_a diterima dan H_0 ditolak. Penelitian memiliki perbedaan pada Teknik pengambilan sampel, penelitian terdahulu menggunakan sampel jenuh, sedangkan penelitian ini menggunakan teknik sampling acak sederhana.

Selanjutnya pada penelitian Alfian (2023) penelitian terdahulu berfokus pada self awareness sedangkan penelitian ini pada keterampilan berbicara, pengambilan populasi berada pada tingkat SMP sedangkan penelitian ini pada tingkat SD, menggunakan desain pre eksperimental sedangkan penelitian ini quasi eksperimen.

Melalui 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 (Priatna & Setyarini, 2019:153)

Beberapa keuntungan dari menggunakan model pembelajaran peran bermain adalah sebagai berikut: 1. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama proses pembelajaran. 2. Siswa belajar menghafal dan mempraktikkan percakapan dari naskah. 3. Siswa belajar berinteraksi dalam kelompok. 4. Siswa belajar mengekspresikan percakapan sesuai dengan naskah. 5. Siswa belajar berbicara dengan suara yang jelas dan intonasi yang tepat. 6. Model permainan peran membantu siswa menjadi lebih percaya diri. Selain itu, model pembelajaran peran dapat membantu mengasah keterampilan siswa yang memiliki bakat di bidang tersebut. Serta akan terbantu melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang didalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar

Selama penelitian ini, ada beberapa masalah dengan menggunakan model pembelajaran peran sebagai berikut: 1. Persiapan drama membutuhkan waktu yang cukup lama; 2. Kelas menjadi bising karena kelompok-kelompok berbicara dengan suara keras; 3. Siswa yang pemalu mungkin merasa tidak nyaman selama proses pembelajaran; dan 4. Siswa dapat mengejek satu sama lain, menyebabkan proses pembelajaran menjadi lebih lama.