

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Data Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai peningkatan kemampuan komunikasi siswa melalui penerapan metodologi pembelajaran *role playing*. Penelitian ini dilakukan antara tanggal 12 dan 20 Juni 2024, dengan peneliti mengawasi dua sesi pembelajaran dan dua sesi pengujian. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian kuasi-eksperimental ini adalah "Hak dan Kewajiban Saya di Sekolah" dalam bidang Kewarganegaraan.

Sebelum penelitian dimulai, dilakukan penilaian observasi di sekolah dan wawancara dengan wali kelas tiga untuk mengumpulkan informasi tentang kemampuan komunikasi anak-anak di sekolah. Populasi penelitian terdiri dari semua siswa kelas tiga yang bersekolah di MIN 4 Medan. Ukuran sampel penelitian ini terdiri dari 28 siswa yang tergolong kelas III-B. Perlakuan dalam penelitian ini diberikan melalui pemanfaatan metodologi pembelajaran *role playing*.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan lembar observasi dan tes *essay* untuk mengevaluasi keterampilan komunikasi siswa. Lembar observasi dan tes yang digunakan akan menjadi acuan untuk penelitian mengenai keterampilan komunikasi peserta didik. Tes yang diberikan terdiri dari 2 soal uraian, yang dilakukan sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) penerapan strategi pembelajaran *role playing*. Berdasarkan hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*), data statistik ditampilkan dalam tabel 4.1 sebagai berikut:

	Tes Awal (<i>Prestest</i>)	Tes Akhir (<i>Posttest</i>)
Nilai Maksimum	20	28
Nilai Minimum	9	15

Rata-rata jawaban	15,50	22,14
Nilai rata-rata	55,35	79,07
Median	15,50	23
Modus	19	24
Standar Deviasi	3,294	3,638
Varians	10,852	13,238

Tabel 4.1 Deskripsi Data Statistik Keterampilan Komunikasi Siswa

Berdasarkan Tabel 4.1 diperoleh rata-rata nilai keterampilan komunikasi siswa pada tes awal (*pretest*) sebesar 55,35 dan pada tes akhir (*postest*) sebesar 79,07. Berdasarkan deskripsi data tersebut dapat diketahui bahwa terjadi perubahan rata-rata nilai keterampilan komunikasi siswa yang diajarkan dengan strategi *role playing* sebesar 23,72. Maka berdasarkan data tersebut bahwasannya strategi *role playing* terbukti dapat mempengaruhi keterampilan komunikasi siswa.

4.1.2 Analisis Data

Untuk dapat mengetahui pengaruh strategi *role playing* terhadap keterampilan komunikasi siswa maka diperlukan uji prasyarat penelitian berupa uji normalitas dan uji linearitas. Setelah itu, digunakan uji analisis regresi, uji koefisien determinasi dan uji hipotesis (uji t) untuk dapat menganalisis dan mengambil kesimpulan terkait pengaruh strategi *role playing* terhadap keterampilan komunikasi siswa.

1. Uji Normalitas

Data dari setiap variabel yang akan dievaluasi harus mengikuti distribusi normal untuk analisis statistik. Analisis statistik yang disebut Uji Normalitas dilakukan untuk menilai apakah data dari suatu variabel mengikuti distribusi normal sebelum melakukan Uji Hipotesis.

Uji Normalitas yang digunakan adalah uji *Liliefors* dengan melihat tabel pada uji *Shapiro-Wilk*, uji ini dilakukan menggunakan aplikasi perangkat lunak *SPSS 26*. Dengan perumusan hipotesis sebagai berikut:

Ho : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

Ha : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Data berdistribusi normal jika dipenuhi nilai signifikansi $> 0,05$ Hasil uji normalitas data disajikan dalam tabel berikut ini

Tabel 4.2 Uji Normalitas Keterampilan Komunikasi Siswa dengan Aplikasi SPSS 26

Test Of Normality						
	Kolmogrov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.159	28	.066	.948	28	.177
Posttest	.169	28	.040	.932	28	.070
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan data keterampilan komunikasi siswa pada saat *pretest* dan *posttest* sudah berdistribusi normal. Kriteria uji normalitas pada keterampilan komunikasi siswa, menyatakan terima Ha jika nilai Sig. > 0.05 .


Dengan cara membandingkan nilai signifikansi pada kolom *Shapiro-Wilk* maka pada tabel hasil perhitungan α yang telah ditentukan dapat diketahui suatu data berdistribusi normal atau tidak. Data nilai Sig. skor keterampilan komunikasi pada *pretest* sebesar 0,177 dan pada *posttest* sebesar 0,070. Kedua skor *pretest* dan *posttest* tersebut memiliki nilai yang lebih besar dari 0.05. Maka berdasarkan hasil ini Ha diterima karena nilai Sig. $> 0,05$, maka sampel data keterampilan komunikasi siswa berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linear dalam distribusi data penelitian. Uji linearitas dilakukan dengan menggunakan uji F. Kriterianya adalah jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka

menunjukkan adanya hubungan antara variabel independen dan dependen, khususnya hubungan linear. Hal ini ditentukan dengan membandingkan nilai F dengan kriteria $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka variabel bebas (Keterampilan Komunikasi) dan variabel terikat (*Strategi Role Playing*). Setelah dilakukan perhitungan dengan bantuan komputer program SPSS 26, hasil pengujian linieritas terangkum dalam tabel berikut.

Tabel 4.3 Uji *Deviation From Linearity* Observasi Keterampilan Komunikasi Siswa dengan Aplikasi SPSS 26


ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Posttest_var_y* Pretest_var_x	Between Groups	(Combined)	326,462	11	29,678	15,334	,000
		Linearity	289,014	1	289,014	149,329	,000
		Deviation from Linearity	37,448	10	3,745	1,935	,115
	Within Groups		30,967	16	1,935		
	Total		357,429	27			

Berdasarkan tabel 4.3 diatas menunjukkan hasil nilai Sig ($0,115$) $> 0,05$ maka ada hubungan antara variabel terikat (keterampilan komunikasi) dan variabel bebas (*strategi role playing*), atau setelah membandingkan F-hitung ($1,935$) dengan F-tabel ($4,23$) pada tingkat signifikansi 5%, terlihat jelas bahwa F-hitung lebih rendah. Data menunjukkan korelasi linier yang jelas antara variabel dependen (keterampilan komunikasi) dan variabel independen (*pendekatan role playing*), yang memungkinkan penggunaan statistik parametrik dalam analisis regresi lebih lanjut.

3. Uji Regresi Linear Sederhana

Output persamaan regresi linier sederhana dihasilkan menggunakan analisis regresi linier sederhana menggunakan *SPSS versi 26*.

Tabel 4.4 Hasil Persamaan Regresi Linier Sederhana

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6,749	1,501		4,498	,000
	Pretest_var_x	,993	,095	,899	10,480	,000

a. Dependent Variable: Posttest_var_y

Pada tabel 4.4 di atas, diketahui nilai koefisien dari persamaan regresi dalam penelitian ini, digunakan persamaan regresi sederhana berikut.

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

X = Strategi *Role Playing*

Y = Keterampilan Komunikasi Siswa

Dari tabel 4.7 hasil persamaan regresi linier sederhana coefficientsa didapatkan persamaan regresi berikut:

$$Y = 6,749 + 0,993 X$$

Jika b positif, modifikasi yang disebutkan di atas akan menghasilkan peningkatan. Sebaliknya, jika b negatif, perubahan akan menyebabkan penurunan. Koefisien persamaan regresi linier dasar menunjukkan bahwa nilai konstan 6,749 merupakan nilai yang diharapkan dari variabel dependen ketika variabel Strategi *Role Playing* bernilai nol atau tetap konstan maka akan meningkatkan keterampilan komunikasi siswa sebesar 6,749. Variabel Strategi *Role Playing* sebesar 6,749 menunjukkan bahwa jika variabel Strategi *Role Playing* meningkat 1 satuan maka akan meningkatkan variabel keterampilan komunikasi siswa sebesar 0,993.

4. Koefisien Determinasi (*R square*)

Dalam penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara variabel X (Strategi *role playing*) terhadap Y (Keterampilan komunikasi), dengan melihat hasil analisis regresi linier sederhana menggunakan SPSS 26.

Koefisien determinasi (*R square*) digunakan untuk mengukur sejauh mana variabel independen (strategi *role playing*) dapat menjelaskan variabel dependen (keterampilan komunikasi). Berikut adalah hasil uji determinasi (*R Square*).

Tabel 4.5 Koefisien Determinasi Keterampilan Komunikasi Siswa

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,899 ^a	,809	,801	1,622

a. Predictors: (Constant), Pretest_var_x

b. Dependent Variable: Posttest_var_y

Berdasarkan tabel 4.4 Hasil uji koefisien determinasi diketahui nilai *R Square* sebesar 0,809 (80,9%). Dengan hasil observasi ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model regresi variabel independen (strategi *role playing*) memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (ketrampilan komunikasi siswa) sebesar 80,9 %, sedangkan 19,1 % lainnya dipengaruhi oleh faktor lain, hal ini dapat dibuktikan dengan sebagian siswa mampu berkomunikasi secara efektif dalam pembelajaran PKn dengan materi Hak dan Kewajibanku di sekolah.

Maka berdasarkan hasil uji koefisien determinasi Strategi *Role Playing* berpengaruh sebesar 80,9 % terhadap keterampilan komunikasi siswa kelas III di MIN 4 Medan, sehingga berdasarkan uji koefisien determinasi tersebut secara dominan mempengaruhi keterampilan komunikasi siswa.

5. Uji Hipotesis

Selain menggambarkan persamaan regresi output ini juga menampilkan uji signifikansi dengan uji t yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang nyata (signifikan) variabel X (Strategi *Role Playing*) terhadap variabel Y (keterampilan komunikasi). Berikut hasil perolehan uji t yang peneliti dapatkan:

Tabel 4.6 Uji Hipotesis Keterampilan Komunikasi Siswa

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6,749	1,501		4,498	,000
	Pretest_var_x	,993	,095	,899	10,480	,000

a. Dependent Variable: Posttest_var_y

Pada tabel 4.5 di atas, diperoleh nilai t-hitung Strategi *Role Playing* adalah 10,480. Dengan derajat bebas (df) = $N-2 = 28-2 = 26$ dari tabel t di atas ditemukan t tabel sebesar 1,706. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa t hitung > t tabel ($10,480 > 1,706$). Karena t hitung > t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara Strategi *Role Playing* terhadap keterampilan komunikasi siswa di kelas III MIN 4 Medan. Dan dari hasil uji t pula, diketahui nilai sig. 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) ini berarti terdapat

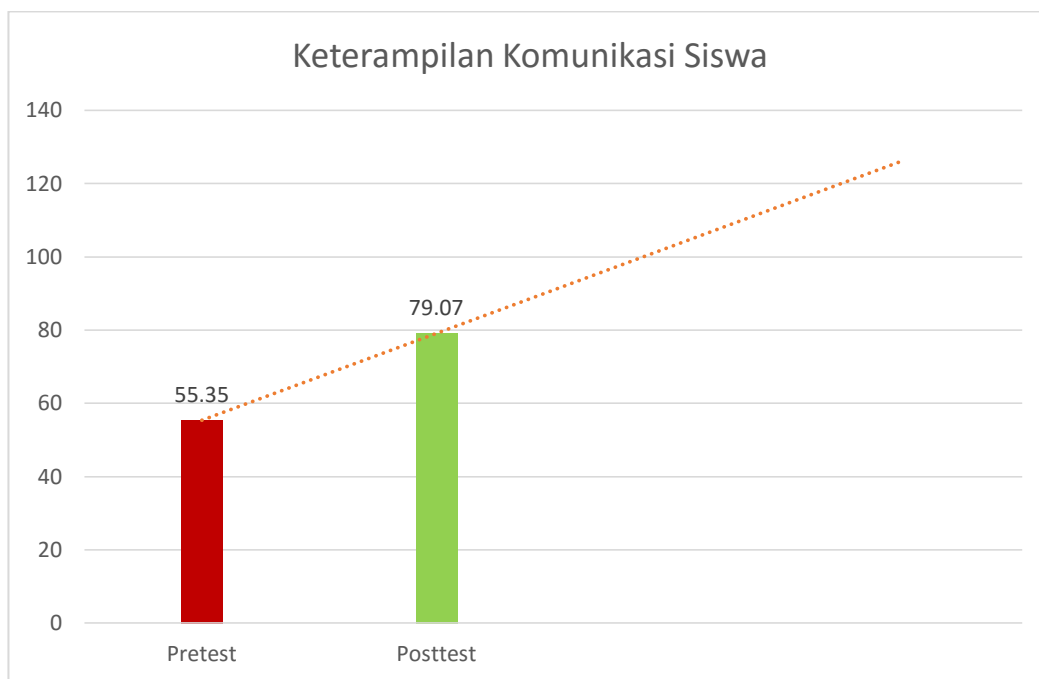
pengaruh yang erat dan signifikan antara Strategi *Role Playing* terhadap keterampilan komunikasi siswa di kelas III MIN 4 Medan.

4.2 Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil temuan yang diperoleh pada saat penelitian dan kemudian akan dibandingkan dengan hasil penelitian-penelitian yang terdahulu.

1. Keterampilan Komunikasi Siswa Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Strategi *Role Playing*

Dari penelitian data hasil tes keterampilan komunikasi siswa, sebelum diterapkan strategi *role playing* siswa diberikan pretest terlebih dahulu untuk melihat pengetahuan awal siswa dan hasilnya menunjukkan nilai rata-rata yaitu 55,35 (kategori rendah). Namun setelah diterapkan strategi *role playing* siswa diberi posttest untuk melihat adakah pengaruh keterampilan komunikasi siswa dan hasilnya mengalami perubahan dengan nilai rata-rata keterampilan komunikasi siswa menjadi 79,07 (kategori tinggi). Berdasarkan analisis deskriptif tersebut dapat diketahui bahwa terjadi perubahan rata-rata nilai keterampilan komunikasi siswa yang diajarkan dengan strategi *role playing* sebesar 23,72 dan dapat dilihat dari perubahan level keterampilan komunikasi siswa yang sebelumnya kategori rendah berubah menjadi kategori tinggi.



Gambar 4.1 Keterampilan Komunikasi Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Strategi *Role Playing*

Maka berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut bahwasannya strategi *role playing* terbukti dapat mempengaruhi keterampilan komunikasi siswa. Dari hasil diagram gambar juga menunjukkan bahwasannya strategi *role playing* terbukti dapat mempengaruhi keterampilan komunikasi siswa, terlihat dari nilai posttest yang lebih tinggi daripada nilai pretest siswa.

Hal tersebut didukung oleh penelitian Lubis & Nasution (2024) yang mengatakan bahwa strategi *Role Playing* memiliki dampak positif dan pengaruh terhadap keterampilan berkomunikasi peserta didik di sekolah dasar. Adanya pengaruh tersebut didukung oleh data nilai rata-rata atau *mean* pada pretest yaitu 68,33. Kemudian setelah diberi pembelajaran dengan strategi *role playing* dan diberikan posttest meningkat menjadi 81,95. Pembelajaran dengan strategi *role playing* memungkinkan siswa berperan aktif pada pembelajaran dalam penguasaan bahan pelajaran yang ditransfer melalui imajinasi dan penghayatan pada siswa.

Sejalan dengan penelitian Novita Lubis (2019) juga mengatakan bahwa bahwa kelas sebelum diberikan perlakuan strategi *role playing*, diperoleh nilai

rata-rata pretest sebesar 62,50 dan setelah diajarkan dengan menggunakan strategi *role playing* diperoleh rata-rata nilai post test menjadi 83,50. Sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi *role playing* memberikan pengaruh terhadap kemampuan komunikasi siswa.

2. Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap Keterampilan Komunikasi Siswa

Berdasarkan uji hipotesis pada data pretest dan posttest diperoleh bahwa H_a diterima pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau 5% dan $dk = n - 2 = 28 - 2 = 26$. Maka nilai t tabel = 1,706. Dengan demikian nilai t hitung dengan t tabel dibandingkan t hitung $>$ t tabel yaitu $10,480 > 1,706$. Dan dari hasil uji t pula, diketahui nilai sig. 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dikarenakan syarat sudah terpenuhi yaitu dibandingkan t hitung $>$ t tabel dan nilai sig. $<$ 0,05 maka dapat ditarik kesimpulan H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan strategi *role playing* terhadap keterampilan komunikasi siswa di kelas III MIN 4 Medan.

Hasil penelitian tersebut didukung oleh penelitian Hafazoh (2023) yang mengemukakan bahwa hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai t hitung = 7,73134 dan t tabel = 2,40658 pada $dk = 48$ dan dengan taraf signifikan 0,05 sehingga H_a diterima H_0 ditolak. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa metode *role playing* berpengaruh positif terhadap keterampilan berkomunikasi siswa kelas IV SDN 4 Kesik. Hasil ini menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat dijadikan upaya meningkatkan keterampilan komunikasi siswa kelas IV SDN 4 Kesik.

Sejalan dengan penelitian Rozy (2023) juga mengatakan terdapat pengaruh positif signifikansi antara strategi pembelajaran *Role playing* terhadap kemampuan komunikasi siswa di SMP PGRI 6 Malang. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan uji T yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Merujuk pada nilai yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan strategi pembelajaran *Role playing* terhadap kemampuan komunikasi siswa.

Strategi *role playing* yang peneliti gunakan dalam pembelajaran merupakan kegiatan interaktif yang dirancang untuk memfasilitasi dan

meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui peran nyata. Bukti empiris telah menunjukkan bahwa pendekatan ini secara efektif meningkatkan keterlibatan siswa dan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode sebelumnya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Bahtiar & Suryarini (2019) mengatakan bahwa strategi *role playing* adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam komunikasi verbal aktif melalui diskusi dan kegiatan teater, yang menghasilkan peningkatan motivasi siswa dan hasil belajar yang lebih baik.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN