

## **PENGARUH PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA SISWA DITINJAU DARI MINAT BERBAHASA INDONESIA SISWA KELAS V GUGUS 1 AIKMEI**

Ida Melati Atasani, A.A.I.N. Marhaeni, M. Utama

Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana,  
Universitas Pendidikan Ganesha,  
Singaraja, Indonesia

e-mail: [melati.atasani@pasca.undiksha.ac.id](mailto:melati.atasani@pasca.undiksha.ac.id), [agung.marhaeni@pasca.undiksha.ac.id](mailto:agung.marhaeni@pasca.undiksha.ac.id),  
[made.sutama@pasca.undiksha.ac.id](mailto:made.sutama@pasca.undiksha.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa ditinjau dari minat Berbahasa Indonesia siswa SD. Penelitian ini merupakan eksperimen semu dengan menggunakan rancangan *post test only control group design* yang melibatkan sampel 108 orang siswa kelas V Gugus 1 Aikmel yang diambil secara random sampling. Pengumpulan data menggunakan dua tes, yaitu tes kemampuan berbicara siswa dan tes minat Berbahasa Indonesia siswa. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan Anava Dua-Jalur dilanjutkan dengan uji Tukey. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Perbedaan ini konsisten meskipun diadakan pengendalian atas minat siswa dalam Berbahasa Indonesia. Disarankan agar metode pembelajaran bermain peran digunakan dalam pembelajarn Bahasa Indonesia di SD.

Kata kunci: Metode Bermain Peran, Minat Berbahasa dan Kemampuan Berbicara

### **Abstract**

This research aims at investigating the effect of implementation of role play method on the speaking ability of Bahasa Indonesia viewed from the interest of using Bahasa Indonesia of elementary students. This study is a quasi-experimental of a post-test only control group design which involves a sample of 108 students of class V Cluster 1 Aikmel taken using random sampling. The data were collected using two tests; speaking ability test and the test of the interest of using Bahasa Indonesia. The data obtained were analyzed using Two-way Anova, and the followed by Tukey's test. The results of study shows that the speaking ability of students learning using role play method is higher than those using conventional learning method. This difference is consistent even held control over the students' interest in Indonesian Language. It is suggested that the learning methods used in role playing Indonesian learning in elementary school.

Keywords: Role Play Method, Interest of using language, and Speaking Ability

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan bagi perannya dimasa yang akan datang. Dalam kehidupan suatu negara pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara, meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumberdaya manusia (Mulyasa,2002:15). Upaya pemerintah dalam memperbaiki paradig pendidikan dari tahun ketahun semakin tampak. Hal ini terlihat dari perubahan dan perbaikan kurikulum, metode, dan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran di kelas termaksud pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa setelah menyelesaikan pembelajaran, diantaranya: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menulis dan keterampilan membaca. Salah satu keterampilan yang sangat penting yang harus dikuasai oleh siswa adalah keterampilan berbicara, karena komunikasi secara lisan sangat banyak dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kamus linguistic (Kridalaksana, 1982) berbicara (wicara) diartikan sebagai perbuatan menghasilkan bahasa untuk berkomunikasi sebagai salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif lisan. Salah satu keterampilan dasar dalam berbahasa. Berdasarkan definisi kamus, berbicara atau wicara merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif lisan. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa setelah menyelesaikan pembelajaran adalah keterampilan berbicara. Setiap manusia yang terlahir normal pasti bisa berbicara, namun pada situasi formal, mereka merasa gugup dalam mengungkapkan idenya sehingga apa yang akan disampaikan tidak bisa dimengerti.

Beberapa penyebab kurangnya kemampuan siswa dalam berbicara diuraikan pada paragraph berikut ini. *Pertama*, sebagian siswa enggan

berbicara dalam Bahasa Indonesia karena siswa banyak dipengaruhi oleh bahasa ibu. *Kedua*, siswa takut salah saat berbicara. *Ketiga*, dalam proses pembelajaran guru jarang menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari yang dialami oleh siswa. *Keempat*, pembelajaran di kelas hanya mengejar target kelulusan ujian akhir nasional. *Kelima*, guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat kesenjangan yang tinggi antara harapan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan berbicara dengan kenyataan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Untuk mencapai keterampilan berbicara yang diharapkan, guru perlu memperbaiki pola pembelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan masalah diatas adalah melalui penerapan metode bermain peran. Metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan model atau pendekatan yang disebut intraksi sosial. ( Sagala dalam Putu Erinawati 2011). Dalam pendekatan ini, proses pembelajaran yang dilakukan berupaya untuk mengembangkan kemampuan dan kesangupan siswa untuk mengadakan hubungan dengan orang lain/ siswa lain, mengembangkan sikap dan perilaku demokratis, serta menumbuhkan produktivitas kegiatan belajar siswa. Langkah yang ditempuh dalam pendekatan ini adalah (1) guru melemparkan masalah/ topik dalam bentuk situasi social pada siswa, (2) siswa menelusuri masalah tersebut dengan bimbingan guru, (3) siswa diberi tugas berkaitan dengan permasalahan dalam hal ini menyusun dialog untuk dimainkan, (4) siswa saling berintraksi dengan melakukan diskusi tentang percakapan sehingga siap dimainkan, (5) siswa membuat kesimpulan tentang materi dan, (6) siswa membahas kembali hasil-hasil kegiatan belajar.

Keterlibatan siswa dalam suatu topic materi dengan memerankan salah satu tokoh diharapkan dapat merangsang siswa untuk menghargai perasaan orang

lain, membagi tanggung jawab, belajar mengambil keputusan secara spontan, serta dapat merangsang kelas untuk berfikir untuk memecahkan masalah.

Sebagai upaya meningkatkan kemampuan berbicara siswa, selain mempertimbangkan faktor pendekatan pembelajaran yang diterapkan, guru juga perlu memperhatikan factor internal siswa, salah satunya adalah minat.

Minat menurut Slametto (1995 :180) adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh. Dari pengertian tersebut jelaslah bahwa minat itu sebagai pemusatan perhatian atau reaksi terhadap suatu obyek seperti benda tertentu atau situasi tertentu yang didahului oleh perasaan senang terhadap obyek tersebut.

Dengan demikian, minat siswa perlu diperhatikan dalam pembelajaran berbicara, mengingat berbicara adalah suatu keterampilan yang tentunya membutuhkan perhatian yang maksimal.

Siswa yang memiliki minat tinggi pada suatu mata pelajaran maka dia akan memberikan perhatian penuh terhadap pelajaran tersebut dan dilakukan dengan rasa senang dan penuh kesadaran sehingga nantinya hasil yang didapatkan akan maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, dibutuhkan pembuktian mengenai pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa ditinjau dari minat Berbahasa Indonesia siswa kelas V Gugus I Aikmel tahun Ajaran 2012/2013. Tujuan penelitian ini adalah : (1). Apakah terdapat perbedaan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dengan siswa yang mengikuti metode konvensional, (2) Untuk mengetahui pengaruh intraksi antara metode bermain peran dengan minat siswa terhadap kemampuan berbicara Bahasa Indonesia, (3). Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia antara siswa yang mengikuti pembelajaran metode bermain peran dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa

dengan minat rendah, (4). Untuk mengetahui terdapat kemampuan berbicara Bahasa Indonesia antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa dengan minat tinggi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan eksperimen semu menggunakan *post-test only control group design*. Variabel dalam penelitian ini yaitu: penerapan metode bermain peran sebagai variabel bebas, kemampuan berbicara dalam Bahasa Indonesia sebagai variabel terikat, dan minat siswa sebagai variabel moderator yang dibedakan menjadi minat tinggi dan minat rendah. Dengan demikian, desain analisis adalah factorial 2 x 2 karena setiap factor dalam penelitian ini menggunakan 2 kategori (Suryabrata,2006:111).

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V Gugus I Aikmel, yang terdiri dari 6 sekolah yaitu: SD No 1 Aikmel, SD No 2 Aikmel, SD No 3 Aikmel, SD No 4 Aikmel, SD No 4 Aikmel, SD No 5 Aikmel dan SD No 6 Aikmel. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik random sampling. Sebelum dilakukan pengambilan sampel, dilakukan pengujian kesetaraan kelas dengan uji t. Hasil uji kesetaraan menunjukkan bahwa semua kelas dinyatakan dalam kondisi setara.

Berdasarkan pengundian, diperoleh hasil SD No 1 Aikmel sebagai kelas eksperimen, dan SD No 3 Aikmel sebagai kelas kontrol. Masing-masing SD ini kelas limanya terdiri dari dua kelas dengan jumlah sampel sebanyak 208 siswa.

Data dikumpulkan dengan metode tes. Kemampuan berbicara siswa dikumpulkan melalui tes unjuk kerja dan minat berbahasa dikumpulkan melalui kuisioner minat berbahasa yang menggunakan skala likert. Analisis data menggunakan Anava Dua jalur.

Untuk memenuhi kualitas isi instrument dilakukan dengan cara

konsultasi dengan ahli dalam hal ini adalah pembimbing.

Hasil uji validasi butir kuisisioner minat dari 35 butir kuisisioner yang disebarakan 33 butir kuisisioner yang dinyatakan valid dan 2 butir kuisisioner yang tidak valid. Reliabilitas minat Berbahasa Indonesia adalah 0,83 dengan kriteria sangat tinggi.

kemampuan berbicara di ukur dengan menggunakan rubrik penilaian. 30 butir pernyataan rubric yang diuji cobakan ada 4 pernyataan rubrik yang tidak valid dan 26 pernyataan rubric yang valid. Reliabilitas kemampuan berbicara adalah 0,98 dengan kriteria sangat tinggi. Dari 26 butir pernyataan rubrik yang terpilih, 25 dipakai untuk mengukur kemampuan berbicara siswa.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan ANAVA dua jalur. Apabila diketahui terdapat interaksi antara penggunaan metode pembelajaran

dengan minat terhadap kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa, maka dilanjutkan dengan uji Tukey untuk mengetahui efek interaksi mana yang lebih baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uji normalitas data diperoleh hasil bahwa semua data berdistribusi normal. Sedangkan, untuk pengujian homogenitas diperoleh nilai signifikan sebesar  $4,91 < 11,35$ . Ini berarti data memiliki varians yang homogeny.

Mengacu pada hasil uji prasyarat dan uji homogenitas varians, dapat disimpulkan bahwa data dari semua kelompok berasal dari data berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama atau homogeny. Dengan demikian, uji hipotesis dengan analisis varian dua jalur dapat dilakukan.

Hasil penelitian menunjukkan data sebagai berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Skor Kemampuan Berbicara dalam Mata Pelajaran Berbahasa Indonesia

Variabel statistik	A1	A2	B1	B2	A1B1	AB2	A2B1	A2B2
Mean	80,90	75	80,7	76,8	86,59	82,25	75,51	70,5
Modus	80	75	90	75	98	80	75	70
Median	80	75	80	77,5	85	80	78	70
SD	9,8	8,4	9,5	6,9	8,2	6,5	7,41	7,3
Varians	96,3	70,6	89	47,7	67,71	42,3	55,02	45,5
Maksimum	98	93	98	90	98	95	85	81
Minimum	60	60	64	60	70	60	60	60
range	38	33	34	30	28	35	25	21

Mengacu pada tabel 1, tampak bahwa rata-rata skor kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran adalah 80,90 lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional yaitu 75. Untuk siswa yang memiliki minat tinggi skor rata-rata yang diperoleh lebih tinggi yaitu 80,7 dibandingkan skor rata-rata siswa yang memiliki minat rendah. Untuk siswa yang mengikuti pembelajaran bermain peran dan memiliki minat tinggi

skor rata-rata yang diperoleh lebih besar yaitu 86,59 dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dengan minat tinggi yaitu 75,51. Sedangkan, untuk siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dan memiliki minat rendah skor rata-rata yang diperoleh lebih tinggi yaitu 82,25 dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dengan minat rendah yaitu 70,5. pengujian hipotesis menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Ringkasan ANAVA Dua Jalur Kemampuan berbicara Bahasa Indonesia

Sumber varians	JK	Db	RJK	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$		keterangan
					0,05	0,01	
A	3501	1	3501	50,93	3,96	6,96	Signifikan
B	583	1	583	8,48	3,96	6,96	Signifikan
AB	8165	1	8165	118,7	3,96	6,96	signifikan
Dal	7148	104	68,73				
Total							

Hasil pengujian hipotesis yang **pertama**. Hasil perhitungan analisis varians dua jalur menunjukkan bahwa F antar tingkat faktor pada pendekatan pembelajaran diperoleh  $F_{A_{hitung}}$  lebih besar dari pada  $F_{tabel}$  ( $F_{hitung} = 50,93 > F_{tabel}$  (0,05=3,96). Hal ini berarti hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan “terdapat perbedaan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional”, diterima.

Pencapaian hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Dewi (2010) yang menyimpulkan bahwa prestasi siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran hal senada juga dikemukakan oleh Wahyu (2012) menyimpulkan bahwa metode bermain peran dalam keterampilan berbicara sangat efektif meningkatkan hasil belajar keterampilan berbicara siswa.

Mengacu pada hasil analisis data dan temuan terdahulu, terbukti bahwa pembelajaran dengan metode bermain peran lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini tidak terlepas dari proses pembelajaran yang dilaksanakan. Proses pembelajaran keterampilan berbicara membutuhkan keterlibatan siswa secara langsung. Semakin bertambah aktif anak dalam pembelajaran maka semakin meningkat juga kemampuan berbicara siswa sesuai dengan berbagai peran yang telah di perankan dan dari apa yang didengar selama proses pembelajaran.

Proses belajar keterampilan berbicara seperti yang telah diuraikan di atas membutuhkan perhatian yang maksimal. Dalam metode bermain peran anak bisa mengungkapkan ide-ide yang mereka punya dan tentunya sesuai dengan kehidupan yang dialaminya.

Metode bermain peran dikemas sedemikian rupa memberikan peluang yang sangat luas bagi siswa untuk menguasai semua aspek yang diperlukan untuk dapat berbicara dengan baik (Putu Erinawati 2011)

Apabila dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran konvensional, kegiatan pembelajaran berbicaranya dilakukan dengan cara menghafalkan dialog. Jadi siswa hanya terbatas pada penghafalan dialog kemudian diperaktekkan tanpa adanya tantangan yang dapat membuat mereka lebih kreatif.

Mengacu pada hal tersebut, maka terdapat perbedaan pembelajaran bermain peran dengan pembelajaran secara konvensional. Dengan adanya perbedaan proses pembelajaran yang diterapkan antara metode bermain peran dengan metode konvensional, maka suatu hal yang sangat mungkin jika kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa lebih baik dari pada siswa yang mengikuti metode konvensional.

Hasil pengujian hipotesis **Kedua**, menunjukkan harga  $F_{AB}$  (hitung) sebesar 118,7, sedangkan  $F_{AB}$  (tabel) sebesar 3,96, sehingga  $F_{AB}$  (hitung)  $>$   $F_{AB}$  (tabel). Hal ini berarti hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, sebaliknya hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan, “terdapat perbedaan interaksi antara minat belajar dengan

metode pembelajaran terhadap kemampuan berbicara siswa”, diterima.

Skor rata-rata kemampuan berbicara siswa yang memiliki minat tinggi dan mengikuti pembelajaran bermain peran lebih tinggi yaitu 86,59 lebih tinggi daripada skor rata-rata siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional dan memiliki minat tinggi yaitu 75,51.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Niputu Erinawati (2011) yang melaporkan bahwa minat memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap hasil belajar. Dalam penelitian tersebut siswa yang memiliki minat tinggi mendapatkan hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang memiliki minat rendah.

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil penelitian terdahulu, terbukti bahwa terdapat interaksi antara minat belajar dengan metode pembelajaran terhadap kemampuan berbicara siswa.

Kemampuan berbicara dipengaruhi oleh banyak factor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri individu, salah satunya adalah minat siswa, dalam hal ini adalah minat Berbahasa Indonesia. Minat berkaitan dengan ketertarikan siswa untuk menggunakan Bahasa Indonesia dalam berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Minat siswa dalam Berbahasa Indonesia ada yang tinggi dan ada yang rendah. sebagai upaya meningkatkan kemampuan berbicara siswa, baik yang memiliki minat tinggi maupun yang memiliki minat rendah perlu didukung dengan metode pembelajaran yang tepat agar sesuai dengan karakteristik dan kemampuan siswa.

Hasil pengujian hipotesis **Ketiga**, berdasarkan hasil perhitungan dengan uji Tukey diperoleh  $Q_{hitung}$  lebih besar dari  $Q_{tabel} = 6,95 > 2,83$ , sedangkan hipotesa alternative ( $H_a$ ) yang menyatakan bahwa, “terdapat perbedaan kemampuan berbicara siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dan memiliki minat rendah dengan siswa yang mengikuti

pembelajaran dengan metode konvensional dan memiliki minat rendah” diterima. Skor rata-rata kemampuan berbicara siswa yang memiliki minat rendah dan mengikuti pembelajaran bermain peran sebesar 82,25 lebih besar daripada skor rata-rata siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dan memiliki minat rendah yaitu sebesar 70,55.

Temuan data penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Niputu Erinawati (2011) yang meneliti tentang penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa ditinjau dari minat siswa terhadap pelajaran Bahasa Inggris. Hasil penelitian ini menunjukkan kemampuan berbicara siswa yang memiliki minat rendah dan mengikuti pembelajaran bermain peran lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki minat rendah dan mengikuti pembelajaran konvensional.

Berdasarkan temuan dalam penelitian yang terdahulu diperoleh hasil bahwa, pembelajaran bermain peran cocok diterapkan untuk siswa yang memiliki minat rendah. Bila murid telah berminat terhadap kegiatan belajar maka dapat dipastikan proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik.

Hasil pengujian hipotesis **Keempat**, skor rata-rata kemampuan berbicara siswa yang memiliki minat tinggi dan mengikuti metode bermain peran sebesar 86,59 lebih tinggi dibandingkan dengan skor rata-rata kemampuan berbicara siswa yang memiliki minat tinggi dan mengikuti metode konvensional yaitu sebesar 75,51.

Hasil penelitian yang sama juga dilaporkan oleh Niputu Erinawati (2011) yang melaporkan bahwa minat memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap hasil belajar. Dalam penelitian tersebut siswa yang memiliki minat tinggi mendapatkan hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang memiliki minat rendah.

Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian dan hasil analisis data pada penelitian terdahulu terbukti bahwa terdapat perbedaan kemampuan

berbicara siswa yang mengikuti metode bermain peran dengan siswa yang mengikuti metode konvensional yang memiliki minat tinggi.

Siswa yang memiliki minat tinggi memiliki cirri-ciri : (1) memiliki rasa senang, (2). Mempunyai ketertarikan, (3). Mempunyai perhatian, dan (4) mau terlibat (Dinar Barokah 2011).

Berdasarkan cirri-ciri yang dimiliki oleh siswa yang memiliki minat tinggi, diperlukan suatu metode pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa untuk dapat berkembang sesuai dengan kemampuan masing-masing. Dengan membawa situasi nyata (real) yang ada dalam kehidupan sehari-hari membuat pelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton. Suasana yang terkadang lucu dapat mengurangi ketakutan siswa dan sekaligus membangkitkan minat mereka untuk belajar. Disamping itu, kehidupan sehari-hari yang diangkat menjadi topik akan membuat mereka tertantang untuk berlatih karena siswa merasa apa yang mereka tertantang untuk berlatih karena siswa merasa apa yang mereka pelajari akan mereka dalam kehidupan nyata.

Apabila dibandingkan dengan metode konvensional yang proses pembelajarannya berpusat pada guru. Metode konvensional tidak melatih siswa untuk mengungkapkan ide dengan spontan.

Dengan demikian, siswa yang memiliki minat tinggi kemampuan berbicaranya lebih bagus melalui pembelajaran dengan metode bermain peran daripada metode konvensional.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

*Pertama*, terdapat perbedaan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional pada siswa kelas V Gugus 1 Aikmel.

*Kedua*, terdapat pengaruh interaksi antara metode pembelajaran dengan minat siswa terhadap kemampuan berbicara siswa pada siswa kelas V Gugus 1 Aikmel.

*Ketiga*, untuk siswa yang memiliki minat tinggi, kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa yang mengikuti metode bermain peran lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti metode konvensional pada siswa kelas V Gugus 1 Aikmel

*Keempat*, untuk siswa yang memiliki minat rendah, kemampuan berbicara Bahasa Indonesia yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran lebih tinggi dari pada metode konvensional pada siswa kelas V Gugus 1 Aikmel

Berdasarkan simpulan penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat diajukan beberapa saran. *Pertama*, kepada para kepala Sekolah Dasar disarankan agar memberikan peluang kepada guru untuk kreatif mengembangkan pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara di Sekolah Dasar, termasuk menerapkan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran. *Kedua*, kepada guru SD disarankan agar memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai salah satu alternatif strategi pelaksanaan pembelajaran berbicara, bahkan dapat dicobakan untuk pembelajaran keterampilan lain. *Ketiga*, kepada penulis buku lain diharapkan untuk memasukan pembelajaran keterampilan berbicara melalui metode bermain peran dalam tulisannya sebagai sumber acuan/ccontoh dalam membuat rencana penerapan pembelajaran Sekolah Dasar. *Keempat*, kepada peneliti lain disarankan dapat merancang penelitian yang berkaitan dengan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan berbicara untuk mengembangkan aspek-aspek lain dalam mengembangkan konsep berbicara.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Mulyasa. 2004. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

- Musadda, Syaeful (dkk). 2011. *pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Kelas Rendah*. Mataram: Cerdas Press Mataram, Lombok
- Roestiyah. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Santoso, Puji (dkk). 2008. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta : universitas Terbuka
- Slameto, 1988. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Bima Aksara
- Subana, dan sunarti. 2006. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia, Berbagai Pendekatan, Metode Teknik Dan Media Pengajaran*. Bandung : CV Pustaka Setia
- Tarigan, Djagi. 2006. *Pendidikan Keterampilan Berbahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Winata Putra, Udin S. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Ni Putu Erinawati. 2011. *Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Ditinjau Dari Minat Siswa Terhadap Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas Viii Smpn 1 Tabanan*. Tesis (tidak diterbitkan) singaraja: Undiksa
- wahyu widiarti *Metode Bermain Peran Dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sdn Peneleh I Surabaya*.  
<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/2057>