



Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu

¹Angela Christanti Yoseva Silalahi, ²Ria Ariesta, ³Nafri Yanti

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu

Korespondensi: angelasilalahi45@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena keterampilan berbicara yang dianggap menakutkan bagi generasi muda. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* pada elemen keterampilan berbicara dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi di kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif model eksperimen menggunakan desain *quasi experiment*. Data yang dikumpulkan menggunakan nilai pada pretest dan posttest dengan menilai aspek kebahasaan dan aspek non kebahasaan. Data dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas dengan uji t atau independent sample t test. Berdasarkan rata-rata pretest di kelas kontrol sebesar 57,81 yang mengalami kenaikan pada nilai posttest sebesar 66,90. Di kelas eksperimen pada pretest nilai rata-rata sebesar 57,69. Pada saat diberi perlakuan berupa metode *role playing* mengalami kenaikan sebesar 79,11. Hasil uji menggunakan IBM SPSS Statistics 25 yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,005. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *role playing* dalam pembelajaran pada teks laporan hasil observasi memiliki pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa di kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu.

Kata Kunci: *Keterampilan Berbicara, Laporan Hasil Observasi, Metode Role Playing*

Abstract

This research is motivated by the phenomenon of speaking skills that are considered frightening for the younger generation. The purpose of this study was to determine the effect of the *role playing* method on the elements of speaking skills in learning observation report texts in class VIII of SMP Negeri 1 Kota Bengkulu. This type of research is a quantitative experimental model research using a quasi-experimental design. The data collected used the values on the pretest and posttest by assessing the linguistic and non-linguistic aspects. Data were analyzed using normality tests and homogeneity tests with t-tests or independent sample t-tests. Based on the average pretest in the control class of 57.81 which increased in the posttest value of 66.90. In the experimental class, the average pretest value was 57.69. When given treatment in the form of the *role playing* method, it increased by 79.11. The test results using IBM SPSS Statistics 25 showed a significance value of 0.000 which was smaller than 0.005. The results

showed that the use of role playing in learning on observation report texts had an influence on students' speaking skills in class VIII of SMP Negeri 1 Kota Bengkulu.

Keywords: *Speaking Skills, Observation Results Report, Role Playing Method*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki beberapa aspek yang harus dikuasai oleh siswa. Salah satunya adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk menyatakan, mengekspresikan, serta menyampaikan gagasan, pikiran, dan perasaan (Tarigan, 1993). Pada kenyataannya keterampilan berbicara menjadi salah satu hal yang menimbulkan ketakutan bagi sebagian orang. Masalah rasa percaya diri, penggunaan dan pemilihan kata yang tepat, intonasi berbicara, ekspresi dan banyak faktor lainnya dalam berbicara memberikan dampak yang berbeda. Harianto (2020) mengungkapkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas dalam berbicara ialah faktor kecemasan berbicara, dan bertukar gagasan. Penting bagi generasi muda saat ini untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berbicara. Pada era society 5.0 turut menuntut pembelajaran yang sejalan dengan kompetensi abad ke-21 yakni kecakapan berpikir kritis dan memecahkan masalah, kecakapan dalam berkomunikasi, kreativitas dan inovasi, dan kolaborasi (Kamal dkk., 2020).

Kurikulum Merdeka Belajar menurut BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan) merupakan suatu kurikulum pembelajaran yang berkaitan dengan pendekatan berdasarkan minat dan bakat dan merupakan bagian dari upaya pemerintah untuk menghasilkan generasi penerus yang memiliki keterampilan di berbagai bidang (Zainuri, 2023). Terdapat berbagai aspek dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti metode pembelajaran, yaitu sebuah perencanaan yang sistematis dalam menyampaikan materi secara terstruktur, berdasarkan pendekatan yang sebelumnya telah ditentukan (Ningtyas & Pradikto, 2025). Masih banyak guru yang hanya menerapkan metode penugasan sebagai metode pembelajaran. Metode ini dianggap kurang efektif karena pembelajaran menjadi membosankan dan membuat siswa menjadi pasif.

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Pada observasi awal, diketahui bahwa pada pembelajaran bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara, masih banyak siswa yang masih kesulitan dalam mengekspresikan dirinya melalui aktivitas berbicara. Materi bahasa Indonesia yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa salah satunya adalah materi teks laporan hasil observasi.

Teks laporan hasil observasi merupakan sebuah teks yang menyajikan hasil observasi secara sistematis dan objektif berdasarkan fakta atau kenyataan yang ada (Nasution dkk, 2021). Salah satu tujuan dari teks laporan hasil observasi adalah untuk menyampaikan data hasil dari pengamatan secara sistematis dan faktual (Sarita & Imawati, 2022). Pada proses pembelajaran teks laporan hasil observasi biasanya siswa diminta menyampaikan hasil observasi dalam bentuk tulisan, namun siswa tidak dilatih atau kurang diberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi secara lisan. Hasil wawancara yang dilakukan pada salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Kota Bengkulu, metode pembelajaran yang digunakan guru melatih

siswa untuk menyampaikan hasil observasi siswa dalam bentuk tulisan dan mempresentasikan hasil observasi mereka. Dengan metode ini kemampuan berbicara siswa kelas VIII masih belum terlalu baik dalam menyampaikan hasil observasi. Beberapa siswa ada yang terampil menyampaikan hasil observasi melalui tulisan, namun kurang percaya diri dalam menyampaikan hasil observasi secara lisan.

Metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah metode *role playing*. Dalam permainan ini menuntut para pemain untuk dapat memerankan peran yang imajinatif, dan mampu dalam bekerja sama untuk menyusun suatu cerita dan memerankan cerita tersebut (Subagiyo, 2023). *Role playing* (bermain peran) merupakan suatu metode yang dapat digunakan untuk menguasai materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Komalasari, 2011). Dalam penelitian ini menggunakan teori metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) yang dipelopori oleh George Shaftel dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong siswa untuk mengekspresikan perasaannya serta meningkatkan kesadaran melalui keterlibatan spontan yang diikuti dengan analisis terhadap situasi permasalahan dalam kehidupan nyata (Uno, 2012).

Prosesnya melibatkan identifikasi masalah, penguraian, pemeranan, dan diskusi (Dahlan, 1984). Shaftel (1967) mengungkapkan sembilan tahap dalam bermain peran, yaitu (1) memotivasi kelompok, (2) memilih pemeran, (3) menyiapkan pengamat (4) menyiapkan tahap-tahap peran, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi I, (7) pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi II, dan (9) membagi pengalaman dan menarik generalisasi. Pada penerapan metode *role playing* dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk mengadaptasi langkah-langkah operasional dengan menghilangkan beberapa tahap yang dianggap tidak relevan dengan penelitian yang dilakukan. Langkah-langkah yang tidak digunakan dalam penelitian ini adalah tahap (3) menyiapkan pengamat, tahap (7) pemeranan ulang, dan tahap (8) diskusi dan evaluasi II.

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu penelitian Yusnarti dan Lili (2021) yang membahas Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menunjukkan ada pengaruh signifikan atas implementasi role playing terhadap hasil belajar siswa SD Negeri 1 Dompu. Rumusan masalah dalam penelitian yang berjudul, “Pengaruh Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi Terhadap Keterampilan Berbicara Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu”, yaitu 1) Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran teks laporan hasil observasi dengan menggunakan metode *role playing* di kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu?, 2) Apakah terdapat perbedaan nilai rata-rata keterampilan berbicara yang signifikan antara kelas yang menerapkan metode *role playing* dengan kelas yang tidak menerapkan metode *role playing* di kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu? 3) Bagaimana efektivitas dalam keterampilan berbicara siswa menggunakan metode *role playing* pada kelas VIII di SMP Negeri 1 Kota Bengkulu?

METODE

Penelitian ini mengacu pada pendekatan penelitian kuantitatif dengan menggunakan angka, pengolahan, struktur, dan percobaan terkontrol (Sukmadinata, 2010). Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *quasi eksperimen* (eksperimen semu), yaitu desain penelitian eksperimen yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada penelitian ini tetap terdapat kontrol terhadap variabel-variabel lain di luar variabel penelitian yang merupakan ancaman validitas (Yuwanto,

2019). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes. Tes yang akan digunakan pada penelitian ini terdiri dari pre-test (tes awal) dan post-test (tes akhir). Analisis data dilakukan dengan dua cara, yakni analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Uji t sampel independent digunakan untuk menguji apakah dua sampel yang tidak saling berhubungan memiliki nilai rata-rata yang berbeda (Putri dkk, 2023). Untuk melihat perbedaan penggunaan metode pembelajaran *role play*, dilakukan independent-sample t test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Proses Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Metode *Role Playing*

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan untuk kelas kontrol dan tiga kali pertemuan pada kelas eksperimen dengan durasi masing-masing dua jam pelajaran pada setiap pertemuan. Pre-test dilakukan untuk mengetahui sejauh mana materi atau bahan yang akan diajarkan telah dapat di kuasai oleh siswa (Magdalena dkk, 2021). Pada kelas VIII 1 pretest dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, yaitu mempresentasikan laporan hasil observasi di depan teman-teman sekelas. Kelas ini akan menjadi kelas kontrol dalam penelitian ini. Pada kelas VIII 9 pretest dilakukan dengan mempresentasikan laporan hasil observasi di depan teman-teman sekelas. Kelas ini akan menjadi kelas eksperimen dalam penelitian ini.

Post-test merupakan bentuk pertanyaan untuk mengetahui apakah siswa sudah mengerti dan memahami mengenai materi yang telah diberikan (Ulfah & Suryantoro, 2021). Posttest dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang telah dipelajari. Sanjaya (2017) menyatakan tes lisan adalah bentuk tes yang melibatkan penggunaan bahasa secara lisan baik dalam bentuk pertanyaan yang diajukan maupun jawaban yang diberikan oleh peserta tes.

Pada kelas VIII 1 posttest yang diberikan sama dengan pretest, yaitu menggunakan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dengan presentasi di depan teman-teman sekelas. Pada kegiatan ini, siswa kelas VIII 1 mempresentasikan laporan hasil observasi yang mereka amati, namun objek yang diamati berbeda dengan objek yang digunakan di pretest.

Pada kelas VIII 9 posttest yang diberikan sama dengan pretest, yaitu dengan mempresentasikan hasil observasi di depan teman sekelas. Namun, sebelum dilakukan posttest, kelas VIII 9 diberikan perlakuan, yaitu dengan menggunakan metode *role playing* atau bermain peran, dimana siswa kelas VIII 9 menampilkan drama. Langkah-langkah *role playing* yang dilakukan oleh peneliti, yaitu tahap pertama : memotivasi kelompok, tahap kedua : memilih pemeran, tahap ketiga : menyiapkan tahap-tahap peran, tahap keempat : pemeranan, tahap kelima : diskusi dan evaluasi, dan tahap keenam : membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

2. Nilai Rata-Rata Keterampilan Berbicara

Analisis data adalah salah satu proses dalam penelitian yang dilakukan setelah semua data yang dibutuhkan untuk memecahkan permasalahan yang akan diteliti sudah diperoleh secara lengkap (Muhson, 2006). Pada data kualitatif dilakukan analisis secara deskriptif kualitatif, yaitu dengan memberikan arti pada data yang begitu banyak (Fadli, 2021). Pada analisis deskriptif kuantitatif, yaitu menarik kesimpulan dengan menggunakan angka-angka dari fenomena yang dapat diamati (Wahyudi, 2022)

Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu

Berdasarkan data yang dihasilkan pada pretest, di kelas kontrol nilai rata-rata yang diperoleh, yaitu sebesar 57,81. Kemudian pada kelas eksperimen nilai rata-rata yang diperoleh, yaitu sebesar 57,69. Dari hasil pengumpulan data posttest di kelas kontrol nilai rata-rata yang diperoleh, yaitu sebesar 66,90. Kemudian pada kelas eksperimen nilai rata-rata yang diperoleh adalah 87,5.

3. Efektivitas Keterampilan Berbicara Siswa Menggunakan Metode *Role Playing*

Untuk melihat pengaruh metode *role playing* dalam keterampilan berbicara, dilakukan uji homogenitas dan uji normalitas. Uji homogenitas dilakukan untuk melihat bahwa perbedaan yang terjadi pada uji statistik parametrik benar-benar terjadi karena terdapat perbedaan antar kelompok, bukan sebagai akibat perbedaan dalam kelompok (Sianturi, 2022). Uji normalitas adalah metode yang digunakan untuk melihat apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal ataukah terdapat di dalam distribusi normal (Nasar dkk, 2024).

a. Uji Homogenitas Pretest

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui nilai signifikansi diperoleh sebesar 0,705 yang mana nilai ini lebih besar dari 0,05 sehingga H_0 diterima. Dengan demikian, diketahui hasil pretest siswa kelas VIII 1 dan VIII 9 berdistribusi homogen seperti pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Homogenitas Nilai Pretest Kelas VIII 1 (Kelas Kontrol) dan Kelas VIII 9 (Kelas Eksperimen)
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keterampilan_Berbicara	Based on Mean	.145	1	60	.705
	Based on Median	.077	1	60	.783
	Based on Median and with adjusted df	.077	1	57.097	.783
	Based on trimmed mean	.185	1	60	.669

b. Uji Normalitas Pretest

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan IBM SPSS Statistics 25 diperoleh data seperti pada tabel 4.6 diketahui nilai signifikansi diperoleh sebesar 0,07 yang mana nilai ini lebih besar dari 0,05 sehingga H_0 diterima. Dengan demikian, diketahui hasil pretest siswa kelas VIII 1 dan VIII 9 berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Nilai Pretest Kelas VIII 1 (Kelas Kontrol) dan Kelas VIII 9 (Kelas Eksperimen)

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keterampilan_Berbicara	VIII 1 (Kelas Kontrol)	.152	31	.066	.899	31	.007
	VIII 9 (Kelas Eksperimen)	.173	31	.018	.940	31	.083

a. Lilliefors Significance Correction

Perhitungan uji normalitas data pada nilai pretest didapatkan sebesar 0,07. Kemudian perhitungan uji homogenitas pada nilai pretest didapatkan sebesar 0,705. Hasil yang didapatkan dari pretest tersebut menunjukkan bahwa nilai atau skor keterampilan berbicara siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen hampir sama. Data yang didapatkan juga berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen.

c. Uji Homogenitas Posttest

Berdasarkan tabel 4.7 diketahui nilai signifikansi diperoleh sebesar 0,28 yang mana nilai ini lebih besar dari 0,05 sehingga H_0 diterima. Dengan demikian, diketahui hasil pretest siswa kelas VIII 1 dan VIII 9 berdistribusi homogen.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Nilai Posttest Kelas VIII 1 (Kelas Kontrol) dan Kelas VIII 9 (Kelas Eksperimen)

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keterampilan Berbicara	Based on Mean	5.062	1	60	.028
	Based on Median	3.945	1	60	.052
	Based on Median and with adjusted df	3.945	1	48.807	.053
	Based on trimmed mean	4.825	1	60	.032

Berdasarkan tabel 4.8 diketahui nilai signifikansi diperoleh sebesar 0,29 yang mana nilai ini lebih besar dari 0,05 sehingga H_0 diterima. Dengan demikian, diketahui hasil posttest siswa kelas VIII 1 dan VIII 9 berdistribusi homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Nilai Posttest Kelas VIII 1 (Kelas Kontrol) dan Kelas VIII 9 (Kelas Eksperimen)

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keterampilan Berbicara	VIII 1 (Kelas Kontrol)	.163	31	.035	.923	31	.029
	VIII 9 (Kelas Eksperimen)	.137	31	.146	.928	31	.040

a. Lilliefors Significance Correction

Perhitungan uji normalitas data pada nilai posttest didapatkan sebesar 0,029. Kemudian perhitungan uji homogenitas pada nilai posttest didapatkan sebesar 0,028. Setelah dilakukan uji keduanya, hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal dan memiliki varian data yang homogen.

d. Uji Independent Simple T Test

Uji T bertujuan untuk mendapatkan informasi ada atau tidaknya tingkat perbedaan efektivitas antara kedua kelompok baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen (Fatar & Tyas, 2021). Hipotesis dalam penelitian ini disusun berdasar pada pemahaman proses, terkhusus pada media landasan dan dalil atau teori terkait dengan kasus atau fenomena yang menjadi objek dalam penelitian (Yam & Taufik, 2021).

Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa.

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa.

Apabila H_a diterima dimana terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa maka penerapan metode pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan IBM SPSS Statistics 25 diperoleh data seperti pada tabel 4.9 diketahui nilai signifikansi diperoleh sebesar 0,000 yang mana nilai ini lebih kecil dari 0,05 sehingga H_a diterima. Dengan demikian, diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa.

Tabel 5. Nilai Signifikansi Keterampilan Berbicara

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
KeterampilanBerbicara	VIII 1 (Kelas Kontrol)	31	66.6129	5.26579	.94576
	VIII 9 (Kelas Eksperimen)	31	79.8387	3.47224	.62363

Independent Sample T Test						
Levene's Test for Equality of Variances						
		F	Sig.	t		
				t	df	Sig. (2-tailed)
KeterampilanBerbicara	Equal variances assumed	5.062	.028	-11.675	60	.000
	Equal variances not assumed			-11.675	51.940	.000

Berdasarkan tabel independent sample t-test diperoleh signifikansi 0,000 kurang dari taraf signifikan (α) = 0,05, maka H_0 ditolak. Perbedaan yang ditemukan antara dua kelompok (kelas dengan perlakuan dan kelas tanpa perlakuan) terjadi secara kebetulan adalah sangat kecil, mendekati nol. Dengan kata lain, kemungkinan bahwa perbedaan ini terjadi hanya karena faktor kebetulan sangat rendah. Oleh karena itu, p-value yang sangat kecil ini menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata antara dua kelas tersebut sangat signifikan secara statistik. Pada taraf signifikan α merupakan ambang batas yang digunakan untuk menentukan apakah hasil uji statistik cukup kuat untuk menolak hipotesis nol (H_0). Dalam hal ini, α = 0,05 artinya kita akan menolak H_0 jika p-value lebih kecil dari 0,05. Karena p-value yang diperoleh adalah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, kita menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_1). Artinya ada perbedaan yang signifikan, yaitu rata-rata nilai kelas yang tidak mendapat perlakuan lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata kelas yang mendapat perlakuan. Sehingga, dapat

disimpulkan terjadi pengaruh yang signifikan pada kelas yang mendapat perlakuan atau kelas eksperimen.

Tabel 6. Perbandingan Uji-t dan t-tabel

Variabel	t-hitung	t- tabel	Sig.	Level of Significant
Kelas Kontrol (VIII 1) Dan Kelas Ekperimen (VIII 9)	11, 675	1,67065	0,000	0,05
N: 62				

Dalam perhitungan di atas, diperoleh nilai thitung sebesar 11,675. Untuk mengetahui signifikansi nilai thitung yang diperoleh, maka perlu dibandingkan dengan nilai ttabel. Pada tabel dengan degrees of freedom sebesar 60 ($df = N - 2 = 62 - 2 = 60$) dan signifikansi α 0,05 diperoleh nilai ttabel (11,675 > 1,67065), yang membuktikan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada kelas yang mendapat perlakuan metode role playing. Dengan demikian, H_0 ditolak karena nilai t yang diperoleh signifikan.

Pembahasan

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang krusial bagi siswa, baik dalam kehidupan sehari-hari, konteks sosial, akademik, maupun profesional. Keterampilan ini merujuk pada kemampuan individu untuk menyampaikan ide, informasi, atau perasaan secara efektif melalui lisan. Dengan memperhatikan aspek-aspek seperti kejelasan, intonasi, pengucapan, dan kelancaran berbicara. Namun, keterampilan berbicara juga merupakan keterampilan yang kompleks dan sering kali dianggap sulit untuk dikuasai. Tantangan terbesar yang dialami oleh siswa dalam keterampilan berbicara terletak pada kebutuhan untuk berkomunikasi secara spontan, mengelola kosakata dan tata bahasa secara tepat, serta mengatasi hambatan psikologis, seperti rasa malu atau takut melakukan kesalahan. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penerapan metode *role playing* terbukti memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap keterampilan berbicara dibandingkan metode penugasan yang diterapkan oleh guru. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan analisis data yang diperoleh dari hasil keterampilan berbicara siswa. Pada kelas kontrol dan kelas eksperimen siswa akan melakukan kegiatan berbicara dengan presentasi baik pada pretest maupun posttest. Akan tetapi, hanya kelas eksperimen saja yang akan diberikan perlakuan atau metode *role playing*.

Pretest bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam keterampilan berbicara, khususnya pada saat mempresentasikan hasil observasi siswa mengenai SMP Negeri 1 Kota Bengkulu. Pada kegiatan pretest ini diikuti oleh kelas kontrol (VIII 1) maupun kelas eksperimen (VIII 9). Akan tetapi, peneliti melihat baik siswa di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen masih belum menguasai aspek kebahasaan dan non kebahasaan dalam keterampilan berbicara dengan baik. Peneliti melihat hampir setiap siswa sudah menguasai topik dengan baik, namun malu untuk maju ke depan dan menyuruh teman-teman yang mereka pikir siap untuk maju. Siswa yang berani untuk maju presentasi terlebih dahulu pun hanya siswa yang memang aktif dalam pembelajaran di

***Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VIII
SMP Negeri 1 Kota Bengkulu***

kelas. Pada aspek non kebahasaan peneliti melihat rata-rata siswa saat maju presentasi masih kurang dapat mengatur volume suaranya dengan baik. Beberapa siswa lain masih belum menunjukkan sikap yang tenang, seperti menggoyang-goyangkan kaki, senyum-senyum melihat temannya, bahkan mengulang presentasi dari awal karena tidak fokus. Karena topik yang diberikan sama, siswa lain yang belum atau sudah maju presentasi sibuk dengan kegiatan masing-masing dan tidak memperhatikan ketika presentasi. Sehingga situasi menjadi tidak kondusif.

Kemudian dalam penilaian aspek kebahasaan peneliti melihat, para siswa sudah dapat menyampaikan isi presentasi dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Akan tetapi, diksi atau pilihan kata yang digunakan oleh kebanyakan siswa belum bervariasi. Sehingga apa yang dipresentasikan cenderung menggunakan kata dan kalimat yang sama. Kemudian, pengucapan atau lafal siswa sering terdengar tidak terlalu jelas, seperti salah satu siswa yang menjelaskan “SMP 1 memiliki eks...kurikuler seperti drumband, futsal, voli, PMR, PKS, dll.” Dalam presentasinya siswa tersebut menyebutkan ekstrakurikuler, namun karena tidak terdengar jelas, yang terdengar seperti eks kurikuler. Hal inilah yang mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak sepenuhnya tercapai. Sejalan dengan pendapat Susanti dkk (2021), yaitu banyak orang menganggap bahwa berbicara atau berkomunikasi secara lisan adalah hal yang mudah, namun tidak semua orang memiliki keterampilan untuk berbicara dengan baik dan benar. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan berbicara seharusnya mendapat perhatian khusus dalam proses pembelajaran keterampilan berbahasa di pendidikan formal.

Berdasarkan data yang dihasilkan pada pretest, skor tertinggi yang diperoleh kelas kontrol dengan kode siswa 10A adalah sebesar 75, skor terendah dengan kode siswa 29A sebesar 45,5, dan rata-rata 57,81. Kemudian pada kelas eksperimen skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan kode 12B sebesar 77,5, skor terendah yang diperoleh oleh siswa dengan kode 9B sebesar 50, dan rata-rata 57,69. Perhitungan uji normalitas data pada nilai pretest didapatkan sebesar 0,07. Kemudian perhitungan uji homogenitas pada nilai pretest didapatkan sebesar 0,705. Hasil yang didapatkan dari pretest tersebut menunjukkan bahwa nilai atau skor keterampilan berbicara siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen hampir sama. Data yang didapatkan juga berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen.

Kemudian di pertemuan berikutnya siswa di kelas eksperimen melakukan kegiatan *role playing* atau bermain peran sesuai dengan langkah-langkah operasional pembelajaran. Dalam kegiatan *role playing* ini membantu siswa dalam upaya untuk mengatasi masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*) seperti topik-topik yang diangkat peneliti dari video-video yang diambil dari *youtube*. Hal ini sejalan dengan pendapat Hasrian, dkk (2023) bahwa metode *role playing* akan lebih baik apabila guru juga memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, misalnya dengan memanfaatkan media pembelajaran audio visual. Pengalaman yang diperoleh siswa dalam metode ini meliputi, kemampuan komunikatif, kerjasama, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

Dalam penelitian ini, metode *role playing* yang diterapkan adalah berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Shaftel (1967), yaitu pada tahap pertama hal yang dilakukan adalah memotivasi kelompok. Dalam hal ini, peneliti memulai dengan mengajak siswa untuk berdiskusi dan mengidentifikasi masalah sosial yang relevan dengan kehidupan mereka, seperti bullying atau konflik antar teman. Hal ini dapat membantu siswa merasa

lebih terhubung dan termotivasi untuk berpartisipasi. Pada tahap kedua, hal yang dilakukan peneliti, yaitu memilih pemeran. Siswa dapat memilih peran yang akan dimainkan berdasarkan karakter-karakter dalam situasi yang sedang diangkat, yaitu ada yang berperan sebagai pewawancara, ilmuwan, dan masyarakat. Pada tahap ketiga, siswa dapat menyiapkan tahap-tahap peran secara terstruktur, mengidentifikasi tujuan dari peran mereka, dan mengingatkan mereka tentang konteks sosial yang relevan, seperti emosi dan reaksi yang seharusnya terjadi dalam situasi tersebut.

Pada tahap keempat, siswa berhasil memainkan peran mereka dengan mengikuti skenario yang sudah disiapkan. Kemudian, pada tahap kelima siswa dapat mengungkapkan melalui diskusi apa yang mereka rasakan ketika memerankan karakter dari peran yang dimainkan, bagaimana mereka melihat masalah dari sudut pandang orang lain, dan apa yang dapat mereka pelajari dari peran tersebut. Lalu, pada tahap keenam, yaitu siswa dapat membagikan pengalaman mereka dan melalui kegiatan *role playing* tersebut, siswa merasa terbantu dan tahu bagaimana jika diperhadapkan dengan masalah-masalah yang menjadi topik-topik pemeranan dan bagaimana cara mengatasi masalah tersebut. Dalam keenam tahap tersebut peneliti menyimpulkan bahwa setiap tahap berhasil dilakukan sesuai teori *role playing* yang dikemukakan oleh Shaftel (1967).

Pada kegiatan *role playing* terjadi banyak terjadi interaksi, baik antara siswa dengan guru serta interaksi antara siswa dengan temannya. Hampir setiap kelompok rebutan untuk segera maju memainkan peran, pada tiap kelompok ada saja yang mengangkat tangan dan mengatakan “Bu, kelompok kami bu.”. Namun, tidak semua anggota kelompok yang bersemangat untuk segera maju. Ada yang mengatakan pada temannya yang ingin maju “Kelompok mereka saja dulu, saya masih takut”. Karena pemilihan anggota kelompok merata, yang berarti pada setiap kelompok ada salah satu atau beberapa orang yang aktif dalam berbicara. Jadi, setiap kelompok memang berharap untuk segera maju. Namun, beberapa dari anggotanya tetap ada yang merasa belum siap. Hal ini sejalan dengan pernyataan Chadijah (2023) bahwa dengan menggunakan *role playing* (bermain peran) siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan serta pendapatnya tanpa merasa khawatir dan sanksi. Suasana pada saat pembelajaran juga lebih menyenangkan dan kondusif. Pada saat salah satu kelompok maju, kelompok lain juga serius mengamati. Hal ini membuat semua siswa ikut berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

Kemudian pada pertemuan berikutnya di kelas eksperimen, siswa diberikan tugas posttest, yaitu siswa diberikan tautan video mengenai “Rumput”. Lalu, siswa menuliskan hasil observasinya mengenai rumput dan mempresentasikan hasil observasi mereka di depan teman sekelas. Pada saat presentasi di pertemuan ini, siswa menjadi lebih percaya diri dan tidak malu-malu dan tidak harus disuruh maju baru mau maju. Saat maju ada banyak perkembangan pada kelancaran berbicara, volume berbicara lebih terdengar, diksi atau pilihan kata yang digunakan siswa lebih bervariasi, dan sudah mulai menggunakan intonasi dengan baik. Sebagian besar siswa juga lebih aktif dan lebih berani saat berbicara di depan. Siswa yang siap langsung maju mempresentasikan hasil observasinya dengan percaya diri. Salah satunya siswa dengan kode kelas 5B pada saat pretest, malu-malu dan kurang percaya diri saat berbicara di depan, sehingga volume suaranya pun tidak terlalu terdengar. Kemudian pada saat posttest siswa lebih percaya diri, karena siswa berani maju tanpa disuruh, bahkan volume suaranya pun lebih terdengar jelas pada saat mempresentasikan hasil observasinya mengenai rumput.

***Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VIII
SMP Negeri 1 Kota Bengkulu***

Hasil yang berbeda terjadi pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa metode *role playing*. Pada saat posttest, siswa di kelas kontrol juga melakukan presentasi dari video dengan topik mengenai “Hewan reptil”. Namun posttest yang dilakukan di kelas kontrol ini tidak mengalami perubahan yang berarti. Siswa-siswa di kelas kontrol tetap mengalami kenaikan nilai keterampilan berbicara, namun tetap tidak berarti nilai keterampilan berbicara termasuk dalam kategori tinggi. Kenaikan skala nilai tersebut terjadi karena beberapa faktor, seperti penyampaian materi oleh peneliti mengenai aspek kebahasaan dan aspek non kebahasaan yang harus dikuasai oleh siswa dalam keterampilan berbicara. Dengan penyampaian materi tersebut, sebagian besar siswa sudah cukup meningkatkan volume suara dan intonasi suara, namun belum memperbaiki struktur kalimat dengan padu dan belum menggunakan diksi atau pilihan kata yang bervariasi.

Dari hasil pengumpulan data posttest tersebut skor tertinggi yang diperoleh kelas kontrol dengan kode siswa 10A adalah 82,5, skor terendah diperoleh oleh siswa dengan kode 14A sebesar 57,5, dan rata-rata 66,90. Kemudian pada kelas eksperimen skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan kode 25B adalah 87,5, skor terendah yang diperoleh sebanyak 6 siswa sebesar 75, dan rata-rata 79,11. Perhitungan uji normalitas data pada nilai posttest didapatkan sebesar 0,029. Kemudian perhitungan uji homogenitas pada nilai posttest didapatkan sebesar 0,028. Setelah dilakukan uji keduanya, hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal dan memiliki varian data yang homogen.

Pada penelitian ini, kelas eksperimen dianggap memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan melakukan uji *independent sample t test* untuk melihat perbandingan keterampilan berbicara siswa. Uji *independent sample t test* kelas kontrol dan kelas eksperimen diketahui nilai signifikansi diperoleh sebesar 0,000 yang mana nilai ini lebih kecil dari 0,05 sehingga H_a diterima. Dengan demikian, diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa. Pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode pembelajaran *role playing* dengan metode pembelajaran yang biasa digunakan guru menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa dibandingkan metode pembelajaran yang digunakan guru sebelumnya. Sejalan dengan hasil penelitian Sunardi (2023) mengenai model bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa menunjukkan hasil pretest memiliki perbedaan yang tidak berarti. Sedangkan rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen 21,98 dan total rata-rata posttest kelompok kontrol 21,01. Rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen lebih tinggi dari nilai kelompok kontrol. Dengan selisih 0,96 kedua kelompok memiliki perbedaan signifikan.

Selama pelaksanaan penelitian di kelas kontrol (VIII 1) dan kelas eksperimen (VIII 9) terdapat beberapa perbedaan yang teramati selama proses pembelajaran berlangsung. Pada kelas kontrol (VIII 1) siswa cenderung hanya fokus untuk menyelesaikan tugas dan pengembangan keterampilan hanya berfokus pada satu keterampilan saja sehingga keterampilan lainnya tidak dilatih, terutama pada keterampilan berbicara. Siswa pada kelas kontrol juga umumnya tidak menerima kesempatan berbicara yang diberikan guru dan melemparkan kesempatan tersebut pada temannya yang lain yang dirasa mampu untuk berbicara di depan kelas. Menurut Dakhlitunnabi'ah (2019)

pembelajaran keterampilan berbicara yang ideal adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan berbicara yang sama, sehingga semua siswa dapat terlatih keterampilannya dalam berbicara, selain itu pembelajaran ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan terhindar dari rasa bosan. Selama proses pembelajaran dan latihan berbicara, siswa perlu dilatih dalam pelafalan dan pengucapan yang dilakukan dengan guru kelas.

Pada kelas eksperimen (VIII 9) siswa lebih aktif dalam mengekspresikan dan menyampaikan isi pikiran, gagasan, dan perasaan melalui peningkatan keterampilan dalam menggunakan gestur dan intonasi yang tepat saat berbicara, selain itu siswa mampu berdiskusi secara aktif, efektif, konstruktif, dan santun. Siswa juga menjadi lebih terlatih dalam menyusun kalimat dari kegiatan menyimak video suatu topik yang diberikan oleh guru. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari (2020) dimana diperoleh hasil bahwa dalam penerapan metode pembelajaran *role playing* mampu menumbuhkan keterampilan berbicara pada siswa Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Melalui hasil penelitian ini membuktikan bahwa metode pembelajaran ini memiliki pengaruh yang signifikan karena dengan metode tersebut pembelajaran menjadi efektif, berkesan, dan menarik bagi siswa sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan keterampilan berbicara siswa lebih terbina. Selain itu, lebih banyak terjadi interaksi antar siswa karena kegiatan dilaksanakan secara berkelompok dan setiap siswa memiliki perannya masing-masing dalam kegiatan *role playing* ini sehingga dalam menyiapkan *role playing* siswa lebih banyak berinteraksi dan berdiskusi dimana kegiatan ini secara tidak langsung juga meningkatkan keterampilan siswa dalam menyusun kalimat, berkerjasama dan meningkatkan kepercayaan diri siswa saat tampil berbicara di depan teman sekelas.

PENUTUP

Proses pelaksanaan pembelajaran teks laporan hasil observasi dengan menggunakan metode *role playing* di kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu dilakukan dengan memberikan siswa lebih banyak kesempatan berbicara yang dapat memberikan pengaruh pada keterampilan berbicara melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Terdapat pengaruh yang signifikan pada nilai rata-rata hasil belajar antara kelas yang menerapkan metode *role playing* dengan kelas yang tidak menerapkan metode *role playing* di kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu. Pengaruh tersebut didukung oleh data nilai rata-rata pretest di kelas kontrol sebesar 57,81 yang mengalami kenaikan pada nilai posttest sebesar 66,90. Dan di kelas eksperimen pada pretest nilai rata-rata sebesar 57,69, pada saat diberi perlakuan berupa metode *role playing* mengalami kenaikan sebesar 79,11. Hasil lain menunjukkan adanya pengaruh pada hasil uji Independent Sample T Test menggunakan IBM SPSS Statistics 25 yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,005.

Metode *role playing* terbukti memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap kemajuan siswa dalam keterampilan berbicara pada kelas VIII di SMP Negeri 1 Kota Bengkulu karena terdapat pengaruh yang signifikan antara nilai keterampilan berbicara siswa di kelas kontrol dan nilai keterampilan berbicara di kelas eksperimen.

DAFTAR RUJUKAN

- Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar(JAA)*,4(2),161–174. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/194>
- Dakhliatunnavi'ah. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Role Playing (Bermain Peran) Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 12*. <https://jurnal.iarm-ngabar.com/index.php/ies/article/view/471/304>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Fatar Kiranadewi, D., & Tyas, A. H. A. (2021). Perbandingan Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Model Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran PPKn. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 1–7.
- Hariato, E. (2020). Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. *Didaktika:JurnalKependidikan*,9(4),411–422. <https://doi.org/10.58230/27454312.56>
- Hasrian Rudi, S. dan A. B. (2023). *Monograf: Metode Role play (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik)* (R. Harfiani (ed.); 1st ed.). UMSU Press. <https://books.google.co.id/books?id=rFmoEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Kamal, I., Firmansyah, E. A., Rafiah, K. K., Rahmawan, A. F., & Rejito, C. (2020). *Pembelajaran di Era 4.0. November*, 265–276.
- Komalasari, K. (2011). *Konsep Pembelajaran Kontekstual*. Refika Aditama.
- Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 150–165. <https://ejournal.stipn.ac.id/index.php/nusantara>
- Muhson, A. (2006). Teknik Analisis Kuantitatif 1 Teknik Analisis Kualitatif. *Academia*, 1–7. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/pendidikan/Analisis+Kuantitatif.pdf>
- Nasar, A., Saputra, D. H., Arkaan, M. R., Ferlyando, M. B., Andriansyah, M. T., & Pangestu, P. D. (2024). Uji Prasyarat Analisis. *JEBI: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(6), 786–799.
- Nasution, S., Nurbaiti, & Arfannudin. (2021). *Teks Laporan Hasil Observasi Untuk Tingkat SMPKelasVII*. Guepedia. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Ro1LEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=laporan+hasil+observasi&ots=SPm2ixiS-b&sig=Br-vrOLqFk35epWSQPyoI3dVLB4&redir_esc=y#v=onepage&q=laporanhasilobservasi&f=false
- Ningtyas, S. Z., & Pradikto, S. (2025). *Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional dan Game terhadap Pembelajaran KWU dalam Meningkatkan Minat Belajar SMAN 4 Pasuruan*.
- Putri, A. D., Ahman, A., Hilmia, R. S., Almaliyah, S., & Permana, S. (2023). Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(3), 1978–1987.

- <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>
- Rika Kurnia Sari. (2020). Research & Learning in Primary Education Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD Kurnia in. *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SDResearch*,2.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/582>
- Sanjaya, W. B. A. (2017). *Paradigma Baru Mengajar*. Kencana. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=27185>
- Sarita, A. A., & Imawati, E. (2022). Peningkatan Keterampilan Memahami Teks Laporan Hasil Observasi Menggunakan Metode Diskusi Siswa Kelas Viii. *Prosiding Seminar Akademik Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*,1(1),39–46.
<https://conference.ut.ac.id/index.php/psapbin/article/view/1094>
- Shaftel. (1967). *Role Playing of Social Values : Decision making in the social studies*.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Subagiyo,H.(2023).Roleplay.*KenyonReview*,45(4),257–262.
<https://doi.org/10.5040/9780571285617.00000027>
- Sukmadidinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sunardi, S. (2023). Efektivitas Model Bermain Peran Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 87–107.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p87-107>
- Susanti, Hartati, T., & Nuryani, P. (2021). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 1–12.
- Tarigan, H. G. (1993). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Angkasa (ed.)).
- Ulfah, Y., & Suryantoro, A. (2021). Evaluasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 terhadap Nilai Pretest dan Posttest IPA Kelas IX.A SMP Negeri Purworejo Lampung Tengah. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 2(1), 28–35.
<https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v2i1.3387>
- Uno, H. (2012). *Model Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Wahyudi, W. (2022). Analisis Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Blended Learning Saat Pandemi Covid-19 (Deskriptif Kuantitatif Di Sman1 Babadan Ponorogo).*Kadikem A*,13(1),68.
<https://doi.org/10.19184/kdma.v13i1.31327>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif. Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*. 3(2), 96–102.
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>
- Yuwanto, L. (2019). *Metode Penelitian Eksperimen Edisi 2* (2nd ed.). Graha Ilmu.
- Zainuri, Ah. (2023). Manajemen Kurikulum Merdeka. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.