

Pengaruh Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Peserta didik di MI/SD

Khoirun Nisa Lubis¹, Mardianto², Ramadan Lubis³

¹UINSU, khoirun0306201097@uinsu.ac.id

²UINSU, mardianto@uinsu.ac.id

³UINSU, ramadanlubis99@uinsu.ac.id

ABSTRACT

The aim of this research was to determine: 1) Implementation of role playing in class V of SD Al-Ittihadiyah, 2) speaking skills of class V students of SD Al-Ittihadiyah, 3) the influence of role playing on the speaking skills of class V students of SD Al-Ittihadiyah. The method in this research uses quantitative research, the type of research used is quasi-experimental. The population at this time is 38 people, all of them are class V students at Al-Ittihadiyah Elementary School for the 2023/2024 academic year. The sampling technique used in this research is total sampling. The research instruments and tools used to collect data in this research are observation. The data analysis techniques used are Descriptive Statistical Data Analysis and Inferential Statistical Data Analysis. Based on the results of data analysis, it was found that 1) The speaking skills of fifth grade students at Al-Ittihadiyah Elementary School showed that the average speaking skills of students in the control class who did not receive treatment received a score of 65.26, while those who received treatment using Role Playing in the experimental class received a score of 76.58, 2) The application of role playing in Class V of Al-Ittihadiyah Elementary School shows an increase according to the results of data analysis in the average level of students' speaking skills after implementing Role 76.58. This average value shows that the students' speaking ability after implementing role playing is higher than the average value of students' speaking ability before being given treatment. 3) The effect of role playing on the speaking skills of fifth grade students at SD Al-Ittihadiyah is 65.26 with a standard deviation of 10.603. This means that there is an increase in the average student's speaking ability. The average value before being given treatment was 56.84, with a standard deviation of 13.664, and the value after being given treatment was 76.58 and a standard deviation of 6.882. Finally, based on the results of the independent t test, the Sig (2 tail) value was $0.000 < 0.005$. Accepted, this means that there is an influence between the role playing learning model and students' speaking skills in Indonesian language learning at SD Al-Ittihadiyah T.A 2023/2024.

Keywords: Role Playing & Speaking Skills

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Pelaksanaan *role playing* di kelas V SD Al-Ittihadiyah, 2) Kemampuan berbicara siswa kelas V SD Al-Ittihadiyah, 3) pengaruh *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Al-Ittihadiyah. Metode pada penelitian ini menggunakan penelitian Kuantitatif, jenis penelitian yang dipakai ialah Quasi eksperimen. Populasi pada ini berjumlah 38 orang, seluruhnya siswa kelas V SD Al-Ittihadiyah tahun pelajaran 2023/2024. Teknik pengambilan sampel yang digunakan didalam penelitian ini ialah total sampling. Instrumen maupun alat penelitian yang dipakai untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah Analisis Data Statistik Deskriptif dan Analisis Data Statistik Inferensial. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh 1) Keterampilan berbicara siswa kelas V SD Al-Ittihadiyah menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan berbicara siswa pada kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan memperoleh nilai 65,26, sedangkan yang mendapat perlakuan menggunakan *Role Playing* pada kelas eksperimen memperoleh nilai 76,58, 2) Penerapan *role playing* di Kelas V SD Al-Ittihadiyah menunjukkan adanya peningkatan sesuai hasil analisis data rata-rata tingkat keterampilan berbicara siswa setelah penerapan Peran 76,58. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa setelah penerapan *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa sebelum diberi perlakuan, 3) Pengaruh *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Al-Ittihadiyah sebesar 65,26 dengan standar deviasi sebesar 10,603. Artinya terjadi peningkatan rata-rata kemampuan berbicara siswa. Nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan adalah 56,84, dengan standar deviasi 13,664, dan Nilai setelah diberikan perlakuan adalah 76,58 dan standar deviasi 6,882. Terakhir, berdasarkan hasil uji t independen diperoleh nilai Sig (2 tail) sebesar $0,000 < 0,005$. Diterima, Artinya terdapat pengaruh antara model pembelajaran *role playing* dengan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia di SD Al-Ittihadiyah T.A 2023/2024.

Kata Kunci: *Role Playing* & Keterampilan Berbicara

Naskah diterima: #date, direvisi: #date, diterbitkan: #date

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam keberlangsungan dan perkembangan baru di negara yang berkepentingan. Pendidikan yang bermutu tentu akan melahirkan manusia yang lebih cerdas dan kreatif. Pendidikan menjadi bagian yang pokok dari segala perkembangan serta keberlangsungan, karena melalui pendidikan masyarakat mampu melahirkan keterampilan pribadi baik sebagai individu ataupun masyarakat.

Pendidikan merupakan suatu tindakan yang dapat membina dan mengembangkan seseorang secara lahir dan batin, juga harus dilakukan secara bertahap yang berlangsung seumur hidup. Oleh karena itu pertumbuhan dan perkembangan hanya dapat dicapai dengan mengikuti jalur demi jalur setiap pendidikan yang merupakan tujuan akhir. Tidak ada makhluk hidup ciptaan Tuhan di bumi yang dapat mencapai kesempurnaan/kedewasaan hidup tanpa menempuh jalan pendidikan (Saleh et al., 2020:1).

Adapun tujuan pendidikan nasional ialah mampu meningkatkan pemahaman dan melahirkan kepribadian serta kebudayaan Negara yang terhormat dengan tujuan berbudi pekerti yang baik, dan mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa. Berbudi luhur, sehat, berilmu dan berbakat, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab (*Undang Undang No 20 Tahun 2003 Bab LI Pasal 3*, n.d.).

Upaya peningkatan kualitas pendidikan sudah dilakukan, diantaranya dengan melakukan pembenahan kurikulum, penyempurnaan kegiatan studi, peningkatan mutu guru melalui pelatihan, dan berbagai hal lainnya. Diantara inisiatifnya dalam mengembangkan mutu pendidikan adalah dengan melahirkan lingkungan belajar yang positif dimana kegiatan yang diciptakan sesuai dengan gaya alami dan kenikmatan belajar, sehingga memungkinkan mereka termotivasi, bahagia dan terlibat penuh dalam pembelajaran berkelanjutan dan berproses (Priatna & Setyarini, 2019:149).

Untuk itu, guru perlu senantiasa memperoleh laporan mengenai situasi yang dapat mengoptimalkan mutu pembelajaran di sekolah dasar. Indonesia mempunyai peranan penting dalam perkembangan sosial dan emosional peserta didik, serta menjadi indikator utama yang efektif pada semua mata pelajaran di sekolah dasar.

Lingkungan berperan dalam memberikan dorongan pada otak anak untuk mengembangkan pola pikir internal yang ditandai dengan eksplorasi intelektual dan menghasilkan perkembangan intelektual. Terakhir, jika dilihat dari sudut pandang kecerdasan, dapat dipahami bahwa dalam mempelajari suatu bahasa dan cara berpikir, pembelajaran terjadi melalui proses mental pada manusia, dan pembelajaran bahasa merupakan proses berpikir yang kompleks (Anas & Sapri, 2022:6)

Pertumbuhan dan perkembangan menyebabkan perubahan baik fisik maupun mental, perbedaannya lambat atau ekstrim dan tidak dapat dilihat dengan panca indra atau pengamatan

ilmiah (R. Lubis, 2022:67) Artinya tumbuh kembang fisik dan mental sangat mempengaruhi kemampuan berbicara. Proses pertumbuhan dan perkembangan melibatkan perubahan secara bertahap, baik fisik maupun mental. Oleh karena itu, kemampuan berbicara seseorang bisa berubah sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhan. Misalnya, anak-anak yang pengalangan dan kematangan fisik dan mentalnya baik mungkin pada suatu saat dapat berbicara. Di sisi lain, seseorang dengan disabilitas perkembangan mungkin mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berbicara.

Setiap siswa mempunyai bakat, karakteristik dan kemampuan yang berbeda-beda. Perbedaan memerlukan cara dan metode yang berbeda untuk mencapai hasil terbaik. Hal ini disebabkan kesulitan belajar timbul karena banyak faktor psikologis, terutama masalah kepribadian dan jati diri (Wandini & Ananda, 2022:4175). Oleh karena itu, siswa penyandang disabilitas mungkin akan kesulitan berbicara di depan umum. Mereka mungkin merasa lebih baik menghadiri acara ceramah dengan mengambil pendekatan sederhana dan menawarkan banyak dukungan. Meskipun sebagian besar siswa mungkin banyak berbicara, mereka dapat mempelajari keterampilan mendengarkan dengan baik dan belajar dari tanggapan orang lain.

Penting untuk dipahami bahwa kemampuan berbicara tidak sekedar bertumpu pada faktor tubuh melainkan perkembangan mental seperti pemahaman, kreativitas dan kemampuan berpikir jernih. Oleh karena itu, memahami hubungan antara pertumbuhan, perkembangan dan keterampilan berbicara dapat membantu memberikan dukungan dan bimbingan yang tepat untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan berbicara secara optimal pada semua tahap kehidupan.

Kemampuan mengembangkan keterampilan berbicara memiliki beragam bentuk dialog serta kesanggupan memahami makna, tanggung jawab, interpretasi, evaluasi dan kemampuan mengekspresikan diri secara lisan. Jadi, kita harus mengetahui bahwa seseorang mempunyai hak dapat mengeluarkan pendapat atau berkomunikasi dengan jelas dan efektif, namun ada juga seseorang yang tidak mempunyai kemampuan komunikasi dengan jelas dan efektif. Sehingga, pembelajaran bahasa Indonesia perlu diperhatikan dalam pengajaran keterampilan berbicara di sekolah (Astutik & Juwita, 2022:110).

Bahasa Indonesia juga merupakan pusat utama bagi pelajar lokal. Ada 4 unsur keterampilan berbahasa yang harus dilatih siswa: (1) Mendengarkan, (2) Berbicara, (3) Membaca dan (4) Menulis. Keterampilan berbahasa ini saling berhubungan. Keterampilan berbicara merupakan suatu hal yang perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan. Siswa dilatih menggunakan dan mengungkapkan pikiran dan gagasannya dengan kata-kata dan kalimat yang indah. Seseorang yang memiliki kemampuan komunikasi yang baik akan mudah bergaul dengan orang-orang disekitarnya dan berkomunikasi secara efektif.

Keterampilan berbahasa diperlukan bagi semua orang. Karena keterampilan berbahasa merupakan model pengembangan keterampilan siswa baik secara sosial maupun emosional.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang penting. Ada empat keterampilan berbahasa yang perlu dikembangkan siswa agar dapat berkomunikasi secara efektif. Semakin banyak mereka berlatih, semakin baik keterampilan berbicara dan komunikasi mereka. Oleh karena itu, siswa perlu meningkatkan keempat keterampilan berbahasa tersebut melalui pembelajaran bahasa.

Mempelajari keterampilan berbicara yang baik membantu siswa mengekspresikan diri mereka baik di sekolah maupun dalam menjaga hubungan baik bersama orang sekitar. Apalagi jika keterampilan berbicara ini dibarengi dengan penggunaan bahasa yang baik (Magdalena et al., 2021:3). Peneliti menemukan keterampilan berbicara siswa kelas V pada mata pelajaran bahasa Indonesia memperlihatkan bahwasanya keterampilan berbicara siswa tersebut rendah. Penyebabnya beragam alasan atas permasalahan tersebut. Salah satunya ialah materi, yaitu materi tutur yang menghasilkan bunyi-bunyi bahasa. Faktor lainnya ialah psikologis yang bisa mempengaruhi keterampilan berbicara. Yang ketiga adalah materi otak, yakni jaringan saraf yang menjembati otak dengan mulut, telinga, serta bagian tubuh lainnya dimana terlibat didalam berbicara. Keempat, persoalan penafsiran yang jelas. Kelima, faktor kebahasaan yang berhubungan pada hakikat bahasa (Padmawati et al., 2019:190). Keterampilan masing-masing individu haruslah senantiasa dikembangkan serta ditingkatkan lewat pelatihan atau program kepemimpinan. Kemampuan dasar tersebut dapat memberikan manfaat dan nilai tambah pribadi maupun individu lain (Nurkholidah Rambe, Riris et al., 2023:54). Keterampilan berbicara memegang peranan penting dalam segala pembelajaran sebab siswa diharapkan dapat berkomunikasi secara efektif dalam setiap pembelajaran sehingga proses pembelajaran bisa berjalan sejalan akan harapan. Setiap individu bisa berbicara, tapi tidaklah semua individu bisa berbicara secara baik.

Berkenaan dengan perkataan di atas, berbicara dalam proses pembelajaran di SD ialah salah satu bidang keterampilan berbahasa yang haruslah dilakukan pengembangan dan dilatih dengan baik oleh siswa. Keterampilan komunikasi yang mereka pelajari memungkinkan siswa dalam berkomunikasi dengan efektif bersama orang-orang disekitarnya. Keterampilan berbicara yang bisa ditransformasikan jadi keterampilan komunikasi ialah keterampilan yang harusnya dimiliki seluruh siswa.

Berdasarkan temuan yang dilaksanakan peneliti di SD Al-Ittihadiyah pada tanggal 13 November 2023, kualitas keterampilan berbicara siswa kelas V SD Al-Ittihadiyah masih sangat buruk, siswanya masih malu-malu dan terbata-bata saat berbicara didepan teman-temannya serta jarang bertanya, mereka kebanyakan diam pada saat guru menyuruhnya berbicara, siswa masih bandel, pemalu dan penakut. Siswa mudah bosan karena kurangnya keberagaman dalam pembelajaran. Selain itu, guru suka menggunakan metode ceramah. Dengan memperhatikan berbagai hal tersebut, kita dapat memastikan kemampuan komunikasi masih kurang baik dan informasi yang diterima siswa juga sulit untuk dikemukannya kembali.

Melihat permasalahan yang ditemukan pada hasil wawancara dan observasi, terlihat bahwa perhatian khusus harus diberikan pada keterampilan berbicara siswa. Maka dari itu, diperlukan

sebuah penelitian yang mengikutsertakan siswa yang berminat mempelajari serta meningkatkan keterampilannya. Kefasihan berbahasa Indonesia secara efektif serta efisien. Salah satu metode pembelajaran yang bisa dipakai ialah *Role Playing*.

Mengingat pentingnya siswa memiliki keterampilan berbicara yang memadai ketika belajar bahasa Indonesia, maka guru perlu mengembangkan keterampilan tersebut. Upaya yang bisa dilaksanakan guru diantaranya dengan pemanfaatan pembelajaran terlibat. Model pembelajaran *role playing* yang melibatkan siswa dalam melatih keterampilan berbicara melalui aktivitas bermain peran di kehidupan nyata. *Role playing* sangatlah cocok digunakan pada pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia, karena pada *role play* ini pembelajaran siswa memegang peranan penting didalam proses pembelajaran serta langsung mempraktekannya, hingga siswa dapat meningkatkan keterampilan bicaranya dan guru dapat melihat bagaimana mengenali faktor-faktor bahasa seperti pengucapan yang benar dan pemilihan kata yang tidak tepat dilakukan oleh peserta didik (Deliyana & Fitriani, 2019:32-33).

Sejalan dengan itu, Asep Priatna dan Ghea Setyarini juga mengatakan bahwa *role playing* bisa mempengaruhi keterampilan berbicara siswa. Elisa Deliyana dan Hamdah Siti Hamsanah Fitriani juga mengatakan bahwa bermain peran juga dapat mempengaruhi keterampilan berbicara. Oleh karena itu, peneliti meyakini dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

METODE PENELITIAN

Didalam penelitian ini, metode penelitian yang dipakai ialah Kuantitatif. Metode penelitian diartikan sebagai suatu metode yang memakai pendekatan sistematis dengan tujuan mengetahui pengaruh suatu variabel tunggal didalam memberikan perlakuan dan pengendalian tertentu pada situasi tertentu. Jenis penelitian yang dipakai ialah penelitian kuasi eksperimen, yaitu jenis penelitian yang dilaksanakan menggunakan desain cross-sectional namun dengan membuat kelompok secara acak.

Penelitian ini juga menggunakan tipe desain kelompok kontrol yang berbeda dalam rangka mengetahui pengaruh bermain peran terhadap keterampilan berbicara. Dalam percobaan kelompok siswa diperlukan sekelompok siswa sebagai pembanding. Dua kelompok siswa dipilih secara acak untuk diambil hasil penelitiannya (Sugiyono, 2017:116)

Tabel 3.3
Desain Penelitian

Kelas	Observasi	Perlakuan	Observasi
VA (Eksperimen)	O1	X1 <i>(Role Playing)</i>	O2

VB (Kontrol)	O3	$\bar{\quad}$ (Konvensional)	O4
-----------------	----	---------------------------------	----

Keterangan:

O1 = Hasil observasi Ikelompok siswa eksperimen.

O2 = Hasil Observasi Ikelompok siswa eksperimen.

O3 = Hasil Observasi I kelompok siswa kontrol.

O4 = Hasil Observasi II kelompok siswa kontrol.

X = Kelompok siswa eksperimen diberi perlakuan *Role Playing*

$\bar{\quad}$ = Kondisi wajar, yakni kelompok siswa dengan kondisi hasil belajar siswa yang wajar ataupun pembelajaran yang umumnya dilaksanakan guru ataupun pembelajaran tradisional.

Sampel adalah sekelompok orang yang bermaksud melakukan penelitian dan menggunakan penelitian. Dalam bahasa pendidikan, komunitas mengacu pada sekelompok siswa di sekolah, hal-hal yang menjadi lingkungan belajar di lembaga pendidikan, atau peristiwa (tindakan ataupun perilaku dimana dilaksanakan individu maupun sekelompok) yang didefinisikan dalam sistem pendidikan dibidang pendidikan (Hasbi, Syauckani, 2022:41), sedangkan Sampel ialah bahagian ataupun perwakilan atas populasi penelitian. Jika kita ingin membandingkan hasil survei, kita menyebutnya sampel acak. Sampel ialah bahagian atas karakteristik populasi (Sugiyono, 2017:116). Teknik pengambilan sampel yang dipakai didalam penelitian ini ialah total sampling. Alasan pengambilan sampel seluruhnya ialah sebab jumlah populasinya kurang dari 100. Jadi sampel dan populasi pada penelltian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Al-Ittihadiyah tahun pelajaran 2023/2024.

Tabel 3.2
Data Sampel Penelitian

No	Objek	Laki-laki	Prempuan	Sampel
1.	VA	8	11	19 Orang
2.	VB	7	12	19 Orang
Total		15	23	38 Orang

Sumber: SD Al-Ittihadiyah

Teknik pengumpula data pada penelitian ini ialah observasi dan dokumetasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah Analisis Data Statistik Deskriptif dan Analisis Data Statistik Inferensial.

Analisis Data Statistik Deskriptif

Analisis ini ialah dengan melakukan penyajian data lewat tabel distribusi frekuensi, histogram, mean serta standar deviasi. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan

penjelasan terhadap suatu topik penelitian berdasarkan data yang didapat atas perubahan sekelompok subjek yang diteliti serta tidak dimaksudkan dalam menguji suatu hipotesis (Azwar, 2016: 126).

Statistik deskriptif ialah statistik yang dipakai dalam menganalisis data guna menggambarkan serta menyajikan data yang dikumpulkan sebagaimana adanya, tanpa menarik kesimpulan yang bersifat umum (Sugiyono, 2017:116). Didalam analisis ini penelitian menentukan tingkat kemampuan siswa didalam mempelajari mata pelajaran menurut proses yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (2003):

Table 3.5
Standar ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

No	Kategori Hasil Belajar	Tingkat Penguasaan (%)
1.	Sangat Rendah	0 – 59%
2.	Rendah	60 – 69%
3.	Sedang	70 – 79%
4.	Tinggi	80 – 89%
5.	Sangat Tinggi	90 – 100%

Analisis data, khususnya pemeringkatan prestasi akademik, menggunakan kriteria evaluasi yang ditetapkan sekolah. Terlihat tabel dibawah untuk informasi lebih lanjut:

Tabel 3.6
Kriteria Ketuntasan

Nilai	Kriteria Ketuntasan
≤ 59	Tidak Tuntas
≥ 70	Tuntas

Kriteria tuntasnya pengetahuan seorang siswa adalah tuntas bila memenuhi nilai minimal 70 yang ditetapkan sekolah, dan tercapai nilai penuh bila minimal 80% siswa di sekolah tersebut mempunyai nilai minimal berhasil. Tercapainya pendidikan klasikal yang utuh. Persentase respon klasikal bisa dihitung memakai rumus ini:

$$\frac{\text{Banyaknya siswa dengan skor} \geq}{\text{Banyaknya siswa}} = \times 100\%$$

Analisis Data Statistik Inferensial

Analisis primer memakai uji normalitas dengan teknik analisis *Liliefors*, uji homogenitas, serta hipotesis dengan memakai uji statistik.

Uji Normalitas

Tes standar dilaksanakan dalam rangka menentukan apakah informasi standar disediakan. Peneliti melakukan pengujian terstandar dengan menggunakan IBM SPSS

Statistics 22. Data yang digunakan adalah nilai akademik siswa atau posttest karena penelitian ingin melihat apakah standar pendidikan membuahkan hasil. Kriteria yang sangat penting untuk menerima atau menolak suatu keputusan apakah suatu distribusi data normal adalah dengan membandingkan nilai Asymp Sig (2 tail) dengan nilai $\alpha = 0,05$.

Uji Homogenitas

Uji ini dilaksanakan dalam rangka mengetahui apakah korelasi diantara kelompok kontrol (X) dan kelompok eksperimen (Y) mempunyai nilai beda tunggal. Menghitung data untuk pengujian homogenitas menggunakan statistik IBM SPSS 22. Uji homogenitas menggunakan Analisis Perbandingan One-Way ANOVA. Standar deviasinya adalah 5% (0,05).

Uji Hipotesis

Uji t berpasangan digunakan didalam penelitian ini. Uji t-statistik merupakan uji statistik dalam rangka mengetahui apakah setiap koefisien memiliki pengaruh yang signifikan ataupun tidak signifikan terhadap suatu variabel terikat dimana asumsinya variabel lainnya tetap ataupun konstan. Hasil uji t pada SPSS dapat terlihat pada tabel koefisien pada kolom sig. Dalam pengujian ini digunakan tingkat signifikansi sebesar 0,05 ($\alpha = 5\%$) (Ghozali, 2018:37). Kriteria tersebut adalah:

Apabila nilai signifikansi $t < 0,05$ maka H_a dapat diterima artinya variabel mempunyai pengaruh signifikan terhadap variabel.

Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_a ditolak artinya variabel tersebut tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Responden

Kelas Kontrol

Karakteristik responden merupakan rincian kehadiran responden pada penelitian. Ciri-ciri tersebut disajikan sebagai berikut, menurut jenis kelamin dan usia, dengan sampel sebanyak 19 siswa.

Tabel 4.1

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Perempuan	11	57,9	57,9	42,1
Laki-Laki	8	42,1	42,1	100,0
Total	19	100,0	100,0	

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa dari 19 peserta, 11 orang adalah perempuan dan 8 orang laki-laki..

Kelas Eksperimen

Karakteristik responden merupakan rincian kehadiran responden berdasarkan penelitian. Ciri-ciri tersebut tampak tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Perempuan	12	63	63	37
Laki-Laki	7	37	37	100,0
Total	19	100,0	100,0	

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa dari 19 responden, 12 orang berjenis kelamin perempuan dan 7 orang laki-laki..

Hasil Keterampilan Berbicara Siswa Prestes dan Postest

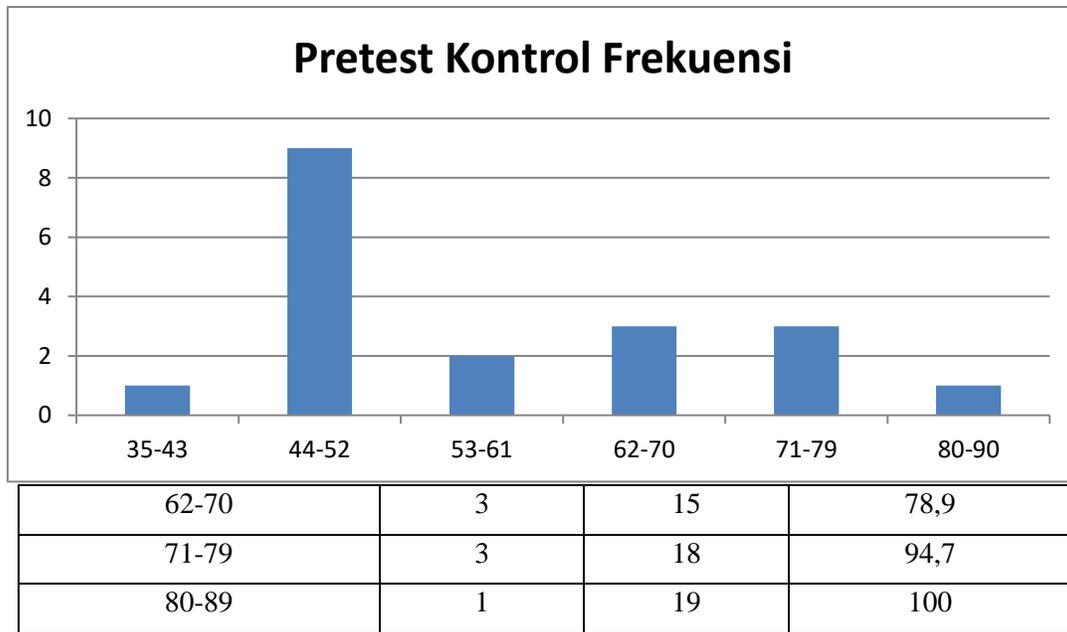
Kelas Kontrol

Terdapat perubahan prestasi akademik siswa selama periode penelitian. Perubahan tersebut berupa respon observasi yang valid setelah dilakukan perlakuan. Perubahan tersebut dapat diperoleh dari informasi di bawah ini. Data yang diperoleh dari nilai observasi keterampilan berbicara siswa kelompok V SD Al-Ittihadiyah sebelum dan sesudah penerapan *role playing*.

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari partisipan penelitian ini, nilaiterendah adalah 35 dan nilaitertinggi adalah 88, seperti terlihat pada Tabel 4.3 di bawah ini.

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Hasil Pretes Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif	Persentase
35-43	1	1	5,2
44-52	9	10	52,6
53-61	2	12	63,1



Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa mayoritas jawaban dari responden pada interval antara 44-52 yaitu sebanyak 9 orang dengan frekuensi kumulatif 10 dan persentase 52,6%. Sedangkan distribusi frekuensi yang lain yaitu antara interval 35 – 43 sebanyak 1 orang dengan frekuensi kumulatif 1 dan persentase 5,2% , antara 53-61 sebanyak 2 orang dengan frekuensi kumulatif 12 dan persentase 63,1%, antara 62-70 sebanyak 3 orang dengan frekuensi kumulatif 15 dan persentase 78,9%, antara 71-79 sebanyak 3 orang dengan frekuensi kumulatif 18 dan persentase 94,7%, dan antara 80-89 sebanyak 1 orang dengan frekuensi kumulatif 19 dan persentase 100%. Sehingga dapat di bentuk grafik seperti gambar di bawah ini

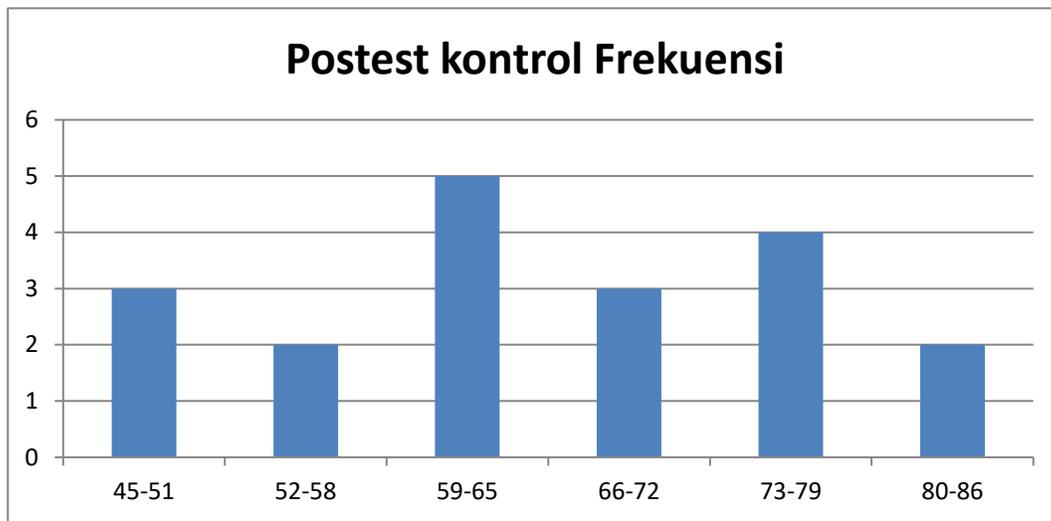
Gambar 4.1

Setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil posttest kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Hasil Postes Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif	Persentase
45-51	3	3	15,7
52-58	2	5	26,3
59-65	5	10	52,6
66-72	3	13	68,4
73-79	4	17	89,4
80-86	2	19	100

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa mayoritas jawaban dari responden pada interval antara 59-65 yaitu sebanyak 5 orang dengan frekuensi kumulatif 10 dan persentase 52,6%. Sedangkan distribusi frekuensi yang lain yaitu antara interval 45 – 51 sebanyak 3 orang dengan frekuensi kumulatif 3 dan persentase 15,7% , antara 52-58 sebanyak 2 orang dengan frekuensi kumulatif 5 dan persentase 26,3%, antara 66-72 sebanyak 3 orang dengan frekuensi kumulatif 13 dan persentase 68,4%, antara 73-79 sebanyak 4 orang dengan frekuensi kumulatif 17 dan persentase 89,4%, dan antara 80-86 sebanyak 2 orang dengan frekuensi kumulatif 19 dan persentase 100%. Sehingga dapat di bentuk gambar seperti di bawah ini



Gambar 4.2

Kelas Eksperimen

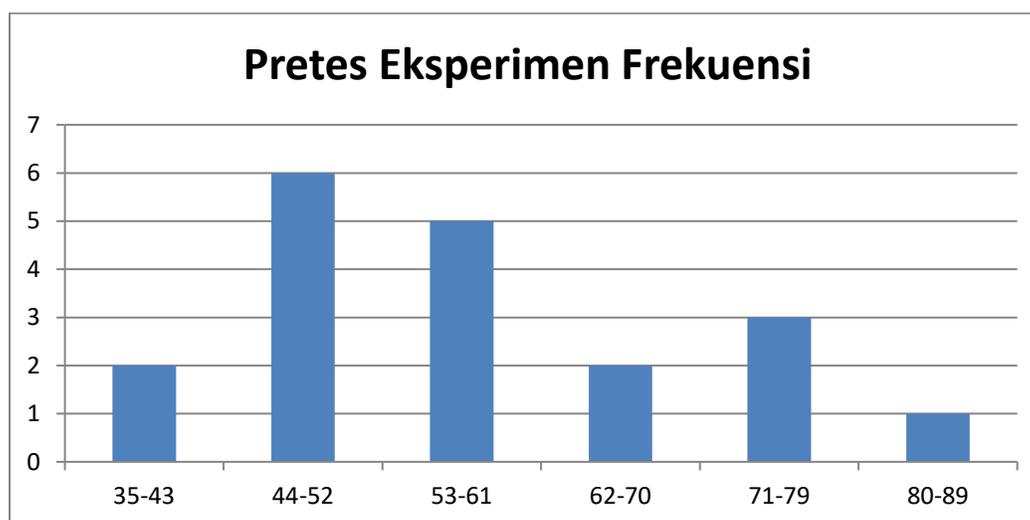
Perubahan setelah diberi perlakuan terjadi pada diri siswa selama penelitian. Variabel-variabel tersebut dimasukkan dalam hasil penelitian dan datanya akan diterima setelah diterimanya posttest. Perubahan tersebut dapat diperoleh dari informasi di bawah ini. Nilai keterampilan berbicara siswa kelompok V SD Al-Ittihadiyah sebelum dan sesudah penerapan *role playing*

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari partisipan penelitian ini, nilai terendah adalah 35 dan nilai tertinggi adalah 88, seperti terlihat pada Tabel 4.5 di bawah ini.

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi Hasil Pretes Kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif	Persentase
35-43	2	2	10,5
44-52	6	8	42,1
53-61	5	13	68,4
62-70	2	15	78,9
71-79	3	18	94,7
80-89	1	19	100

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa mayoritas jawaban dari responden pada interval antara 44-52 yaitu sebanyak 6 orang dengan frekuensi kumulatif 8 dan persentase 42,1%. Sedangkan distribusi frekuensi yang lain yaitu antara interval 35 – 43 sebanyak 2 orang dengan frekuensi kumulatif 2 dan persentase 10,5% , antara 53-61 sebanyak 5 orang dengan frekuensi kumulatif 13 dan persentase 68,4%, antara 62-70 sebanyak 2 orang dengan frekuensi kumulatif 15 dan persentase 78,9%, antara 71-79 sebanyak 3 orang dengan frekuensi kumulatif 18 dan persentase 94,7%, dan antara 80-89 sebanyak 1 orang dengan frekuensi kumulatif 19 dan persentase 100%. Sehingga dapat di bentuk grafik seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4.3

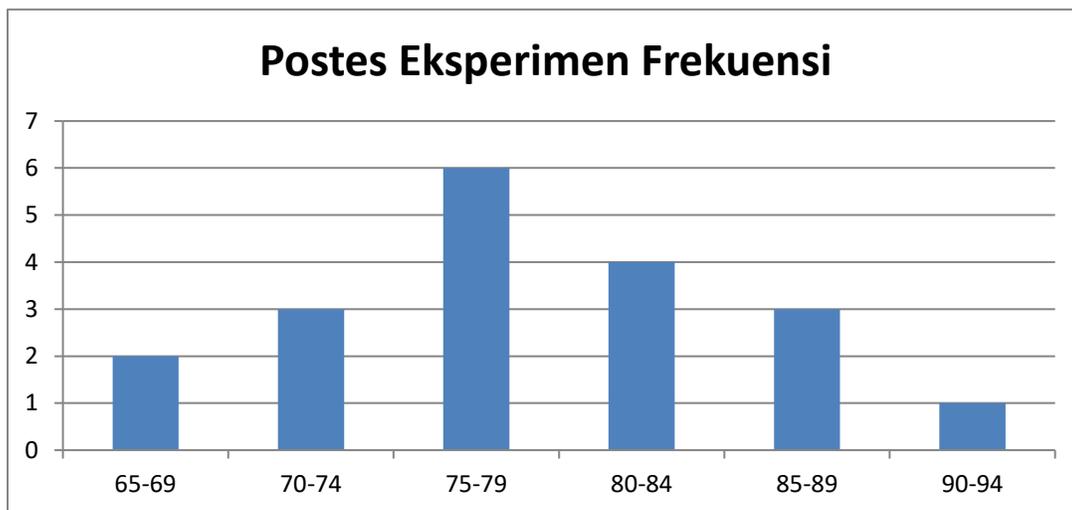
Kemudian hasil postest kelas eksperimen setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *role playing*, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5.6
Distribusi Frekuensi Hasil Postes Kelas Eksperimen

Intervasl	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif	Persentase
65-69	2	2	10,2
70-74	3	5	26,3

75-79	6	11	57,8
80-84	4	15	78,9
85-89	3	18	94,7
90-94	1	19	100

Berdasarkan tabel 5.10 menunjukkan bahwa mayoritas jawaban dari responden pada interval antara 75-79 yaitu sebanyak 6 orang dengan frekuensi kumulatif 11 dan persentase 57,8%. Sedangkan distribusi frekuensi yang lain yaitu antara interval 65 – 59 sebanyak 2 orang dengan frekuensi kumulatif 2 dan persentase 10,5% , antara 70-74 sebanyak 3 orang dengan frekuensi kumulatif 5 dan persentase 26,3%, antara 80-84 sebanyak 4 orang dengan frekuensi kumulatif 15 dan persentase 78,9%, antara 85-89 sebanyak 3 orang dengan frekuensi kumulatif 18 dan persentase 94,7%, dan antara 90-94 sebanyak 1 orang dengan frekuensi kumulatif 19 dan persentase 100%. Sehingga dapat dibentuk gambar seperti di bawah ini



Gambar 4.4

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah perbedaan data pada dua kelompok sama (satu) atau berbeda (tidak sama). Kriteria pengambilan uji homogenitas adalah selisih data dikatakan homogen jika nilai signifikansi (Sig) relatif terhadap mean $> 0,05$. Sebaliknya jika signifikan $> 0,05$ maka perbedaan antar data bersifat heterogen. Hasil uji homogenitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.411	1	36	.525
	Based on Median	.025	1	36	.875
	Based on Median and with adjusted df	.025	1	27.234	.875
	Based on trimmed mean	.210	1	36	.650

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikan (Sig) Based on Mean sebesar $0,525 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa varians data pada penelitian ini adalah homogen.

Uji Normalitas

Tes standar dilakukan untuk menentukan apakah nilai yang tersisa telah ditetapkan. Model regresi terbaik adalah model residu tereduksi. Kriteria pengambilan uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogrov Smirnov dan Shapiro Wilk adalah nilai sig momen. Apabila lebih besar dari 0,05 maka data dapat dikatakan normal. Di bawah ini adalah hasil tes standar dalam penelitian ini.:

Tabel 4.8
Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Kelas Eksperimen	.170	19	.152	.950	19	.396
	Kelas Kontrol	.146	19	.200*	.940	19	.267

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikan kelas eksperimen pada kolom Kolmogrov-Smirnov adalah sebesar 0,152 dan kolom Shapiro-Wilk sebesar 0,396. Sedangkan nilai kelas kontrol didapat nilai sig. Kolmogrov-Smirnov sebesar 0,200 dan Shapiro-Wilk sebesar 0,267. Artinya seluruh data dalam penelitian ini dinyatakan berdistribusi normal, sehingga layak untuk dilanjutkan dengan uji hipotesis.

Uji Hipotesis Paired Sampel T Test

Uji paired sample t test ialah bahagian atas analisis statistik parametrik. Dimana memiliki tujuan dalam rangka mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata 2 sampel yang saling berpasangan ataupun berkaitan. Kriteria pengambilan keputusannya apabila nilai Sig. < 0,05 maka H0 ditolak serta Ha diterima. Berikut Hasil uji hipotesis pada penelitian ini:

Tabel 5.9
Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest_Kontrol	53.95	19	13.802	3.166
Posttest_Kontrol	65.26	19	10.603	2.433
Pair 2 Pretest_Eksperimen	56.84	19	13.664	3.135
Posttest_Eksperimen	76.58	19	6.882	1.579

Sumber: data primer diolah peneliti (2024)

Berdasarkan tabel di atas, dapat dibuat interpretasi data sebagai berikut:

Nilai mean pretest kelas kontrol sebesar 53,95 dengan standar deviasi 13,802 sedangkan nilai posttest sebesar 65,26 dengan standar deviasi 10,603. Artinya terjadi peningkatan nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa.

Nilai mean pretest kelas eksperimen sebesar 56,84 dengan standar deviasi 13,664 sedangkan nilai posttest sebesar 76,58 dengan standar deviasi 6,882. Artinya terjadi peningkatan nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa melalui *role playing*.

Anda juga dapat melihat tabel nilai sig untuk melihat apakah berdampak pada kemampuan berbicara siswa. dan parameter penentuannya dikatakan termasuk dalam nilai sig. lebih besar dari 0,05. Di bawah ini adalah hasil sampel independen dalam penelitian ini.

Tabel 5.10
Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest_Kontrol Posttest_Kontrol	-11.316	10.781	2.473	-16.512	-6.120	-4.575	18	.000
Pair 2 Pretest_Eksperimen- Posttest_Eksperimen	-19.737	10.862	2.492	-24.972	-14.502	-7.920	18	.000

Sumber: data primer diolah peneliti (2024)

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai Sig. lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata keterampilan berbicara siswa untuk kelas Pre-test kelas eksperimen dengan Post-test kelas eksperimen. Artinya terdapat peningkatan kemampuan berbicara siswa, melalui *role playing*. Sehingga makin sering dan makin mahir siswa dalam membuat *Role Playing* maka akan makin meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Uji Hipotesis Independen T Test

Dalam penelitian ini, setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, serta dalam menentukan analisis data akhir menggunakan uji t (uji hipotesis independent sample t-test). Uji ini diolah pada dua sampel yang bebas atau tidak berkorelasi atau tidak saling mempengaruhi karena terdapat dua sampel yang berbeda yang mengalami perlakuan berbeda. Pada penelitian ini, uji hipotesis independent sample t test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan keterampilan berbicara peserta didik kelas eksperimen (diberi perlakuan berupa role playing) dan kelas kontrol (tanpa diberi perlakuan)

Pada tabel 4.13 dapat dilihat bahwa nilai mean kelas eksperimen sebesar 76,58 dengan standar deviasi 6.882. Sedangkan nilai mean kelas kontrol 65,26 dengan standar deviasi 10.603. Artinya terjadi peningkatan nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa melalui role playing.

Tabel 5.11
Group Statistics

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Eksperimen	19	76.58	6.882	1.579
	Kontrol	19	65.26	10.603	2.433

Kriteria uji hipotesis independen T Test dikatakan signifikan atau terdapat pengaruh adalah jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 dan nilai T hitung $>$ T tabel. Berikut hasil uji independen T Test pada penelitian ini.

Tabel 5.12
Output Uji 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 of the Difference

									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	4.029	.152	3.902	36	.000	11.316	2.900	5.434	17.197
	Equal variances not assumed			3.902	30.881	.000	11.316	2.900	5.400	17.231

Hasil uji t independen berdasarkan nilaisiswa kelas kontrol dan kelas eksperimen di atas menunjukkan masing-masing mempunyai nilai positif (5,434 dan 17,197) pada kolom bawah dan atas. Sig (2- tailed) mempunyai nilai 0,000. Jadi data yang dipublikasikan dikatakan menunjukkan bahwa HO ditolak, berarti Ha diterima. Artinya uji hipotesis menunjukkan terdapat perbedaan keterampilan berbicara antara siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh partisipasi terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V tahun ajaran 2023/2024 di SD Al-Ittihadiyah. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen lengkap yang mencakup dua kelompok dengan perlakuan berbeda, yaitu kelompok VA sebagai kelompok penelitian dan kelompok VB sebagai kelompok kontrol.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi. Pada awal penelitian ini dilakukan pretest untuk mengetahui keterampilan awal siswa pada setiap kelas. Kemudian, penerapan berbeda diterapkan pada dua kelompok; yaitu kelompok penelitian dengan model Pembelajaran *role playing* dan kelompok kontrol dengan pengetahuan normal yaitu ceramah, tanya jawab. Kedua kelompok kemudian diberikan tes kecakapan akhir (posttest) yang terdiri dari soal yang sama seperti sebelumnya.

Berdasarkan tabel uji hipotesis *paired sample t test*, dapat dilihat terdapat peningkatan nilai mean pretest kelas kontrol sebesar 53,95 dengan standar deviasi 13,802 sedangkan nilai posttest sebesar 65,26 dengan standar deviasi 10,603. Artinya terjadi peningkatan nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa. Sedangkan pada kelas eksperimen bahwa nilai mean pretest kelas eksperimen sebesar 56,84 dengan standar deviasi 13,664 sedangkan nilai posttest sebesar 76,58 dengan standar deviasi 6,882. Artinya terjadi peningkatan nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa melalui *role playing*.

Kemudian berdasarkan hhasil uji *independen t test* didapat bahwa nilai mean kelas eksperimen sebesar 76,58 dengan standar deviasi 6.882. Sedangkan nilai mean kelas kontrol

65,26 dengan standar deviasi 10.603. Artinya peningkatan nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa kelas eksperimen melalui *Role Playing* lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan nilai Sig (2- tailed) sebesar $0,000 < 0,005$. artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan berbicara siswa. Dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara model pembelajaran *Role Playing* dengan keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Al-Ittihadiyah T.A 2023/2024. Peningkatan kemampuan berbicara siswa menggunakan *Role Playing* lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di SD Al-Ittihadiyah T.A 2023/2024.

Temuan penelitian ini dilakukan oleh Asep Priatna dan Ghea Setyarini (2019) pada “Pengaruh role playing terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas IV SD mata pelajaran Bahasa Indonesia”. Dengan rata-rata nilai post-test tahap kontrol yang menggunakan pembelajaran tradisional adalah 74,90, rata-rata nilai post-test tahap eksperimen yang menggunakan role model adalah 80,19.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Berdasarkan hasil analisis data, keterampilan berbicara siswa kelas V SD Al-Ittihadiyah menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan berbicara siswa kelas V SD Al-Ittihadiyah pada kelas kontrol mengalami peningkatan. Sedangkan yang tidak mendapat perlakuan memperoleh nilai 65,26, sedangkan yang mendapat perlakuan di kelas eksperimen memperoleh nilai 76,58. Penerapan *role playing* di Kelas V SD Al-Ittihadiyah menunjukkan adanya peningkatan sesuai hasil analisis data rata-rata tingkat keterampilan berbicara siswa setelah penerapan *role playing* 76,58. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa setelah penerapan High Role lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa sebelum penerapan *role playing*. Pengaruh role playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Al-Ittihadiyah mata pelajaran bahasa Indonesia sebesar 65,26 dengan standar deviasi sebesar 10,603. Artinya terjadi peningkatan rata-rata kemampuan berbicara siswa. Pada tahap eksperimen, nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 56,84, standar deviasi 13,664, dan skor post-test adalah 76,58 dan

standar deviasi 6,882. Terakhir, berdasarkan hasil uji t independen diperoleh nilai Sig (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,005$. Diterima. Artinya terdapat hubungan antar model Pembelajaran *role playing* dengan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia di SD Al-Itihadiyah T.A 2023/2024.

REFERENSI

- Anas, N., & Sapri. (2022). Komunikasi Antara Kognitif dan Kemampuan Berbahasa. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v1i1.997>
- Andina, Halimsyah Rambe, Regin Marina Sifa, Ayu Aini Riski Harahap, Miftahul Khairat, A., Halimsyah Rambe, Fika Widya Putri, F. A. G., & Setiani, E. A. (2022). Implementasi Budaya dan Pendidikan Karakter dalam Membentuk Karakter Islami di SD Nurfadilah. *Pendidikan Tambusai*, 6(2), 13081–13089. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4525>
- Arwita Putri, Riris Nurkholidah Rambe, Intan Nuraini, Lilis Lilis, Pinta Rojulani Lubis, & Rahmi Wirdayani. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 51–62. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.1984>
- Astutik, W., & Juwita, P. (2022). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Drama Siswa Kelas Xi*. 8(1), 109–115. <https://doi.org/https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i2.376>
- Deliyana, E., & Fitriani, H. S. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri Sukasari Ii Kabupaten Tangerang. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.31000/igrm.v8i1.1260>
- Dumaini, N. K. D., & Nanik Ardhiani, G. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *Lampuhyang*, 14(2), 160–176. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i2.356>
- Kusumawati, T. I. (2022). Berbagai Strategi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(2), 138. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i2.2091>
- Lubis, K. N., Lubis, F. A., Sihotang, I. P., & Wahyuni, S. (2021). Analisis Komunikasi dan Karakteristik Pada Perkembangan Peserta Didik Di SD. *Jurnal Jendela Pendidikan. Jendelaedukasi.Id*, 01(02), 48–60. <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/6>
- Lubis, R. (2022). *Psikologi Agama* (H. Purba (Ed.)). Perdana Publishing.
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Gondrong 2. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 243–252. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mardianto. (2010). *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. FITK UINSU.

- Padmawati, K. D., Arini, N. W., & Yudiana, K. (2019). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 190–200. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.18626>
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV, 147–159. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2139>
- Saleh, S., Nasution, T., & Harahap, P. (2020). *Pendidikan Luar Sekolah*. K-Media.
- Salim & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan dan Jenis*. Kencana.
- Salim, Karo-karo, I. R., & Haidir. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas* (Nur Zairina (Ed.)). Perdana Publishing.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syaukani Hasbi. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Manhaji Medan.
- undang undang no 20 tahun 2003 bab ll pasal 3*. (n.d.).
- Wandini, R. R., & Ananda, E. R. (2022). Analisis Perspektif Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4173–4181.
- Yusnaldi, E. (2020). *Potret Baru Pembelajaran IPS* (Usiono & Mahadin (Ed.)). Perdana Publishing.