

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA E-KOMIK TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SD NEGERI GUGUS IX YOS SUDARSO TAHUN AJARAN 2023/2024

Oleh
Lisna Yuaniandari, NIM 2011031296
Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media e-komik terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Gugus IX Yos Sudarso Tahun Ajaran 2023/2024. Penelitian ini termasuk dalam rancangan eksperimen semu menggunakan rancangan *Quasi Experimental Desain*. Populasi penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas IV SD Gugus IX Yos Sudarso Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 202 siswa yang terdiri dari 8 kelas dari 5 sekolah. Sampel ditentukan dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Untuk menentukan kelompok eksperimen dan juga kelompok kontrol dengan undian. Maka, didapatkan kelas IVA di SD Negeri 10 Sanur adalah kelas eksperimen yang berjumlah 22 siswa dan pada kelas IVA di SD Negeri 12 Sanur adalah kelas kontrol yang berjumlah 24 siswa. Pengumpulan data keterampilan berbicara menggunakan metode non tes berupa observasi berstruktur dengan instrument rubrik penelian. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh $t_{hitung} = 5,295$ sedangkan pada taraf signifikan 5% dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 44$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,015$. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan berbicara Bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media e-komik dengan kelompok siswa dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media e-komik berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Gugus IX Yos Sudarso Tahun Ajaran 2023/2024

Kata Kunci: Kooperatif Tipe *Role Playing*, Keterampilan Berbicara, Bahasa Indonesia

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of the role playing type cooperative learning model assisted by e-comic media on the Indonesian language speaking skills of class IV students at Gugus IX Yos Sudarso Elementary School for the 2023/2024 academic year. This research is included in a quasi-experimental design using a Quasi Experimental Design. The population of this study was all fourth grade students at SD Gugus IX Yos Sudarso for the 2023/2024 academic year, totaling 202 students consisting of 8 classes from 5 schools. The sample was determined using a cluster random sampling technique. To determine the experimental group and also the control group by drawing lots. So, it was found that class IVA at SD Negeri 10 Sanur was an experimental class with a total of 22 students and class IVA at SD Negeri 12 Sanur was a control class with a total of 24 students. Data collection on speaking skills used a non-test method in the form of structured observation with a research rubric instrument. Based on the results of data analysis, $t_{count} = 5.295$, while at the 5% significance level with $dk = n_1 + n_2 - 2 = 44$, the $t_{table} = 2.015$. This means that $t_{count} > t_{table}$, then H_0 is rejected and H_a is accepted so it can be concluded that there is a significant difference in Indonesian speaking skills between the group of students taught using the role playing type cooperative learning model assisted by e-comic media and the group of students taught using conventional learning. It can be concluded that the role playing type cooperative learning model assisted by e-comic media has a significant effect on the Indonesian language speaking skills of class IV students at Gugus IX Yos Sudarso Elementary School for the 2023/2024 academic year.

Keywords: *Cooperative Role Playing Type, Speaking Skills, Indonesian*