

**PENGARUH TEKNIK BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN BERDIALOG SISWA KELAS XI.IS.3 SMA NEGERI 1 PAREPARE**

***INFLUENCE OF ROLE PLAYING TECHNIQUES AGAINST ABILITY DIALOGUE STUDENT CLASS XI.IS.3 SMAN 1 PARE PARE***

Risma Pemuda

Program Studi Pendidikan Bahasa Kekhususan Bahasa Indonesia

Program Pascasarjana UNM

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan, (1) mengkaji kemampuan berdialog pada pelajaran bahasa Indonesia Kelas XI.IS.3 SMA Negeri 1 Parepare sebelum menerapkan teknik bermain peran, (2) mengkaji kemampuan berdialog pada pelajaran bahasa Indonesia siswa Kelas XI.IS.3 SMA Negeri 1 Parepare sesudah penerapan teknik bermain peran, (3) membuktikan teknik bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berdialog siswa Kelas XI.IS.3 SMA Negeri 1 Parepare. Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian kuantitatif. Populasi penelitian ini berjumlah 261 orang. Sampel penelitian, Kelas XI.IS.3 SMA yang berjumlah 25 siswa. Penarikan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis data yang digunakan analisis statistik deskriptif dengan uji regresi*.* Hasil analisis data statistik deskriptif menunjukkan (1) nilai tertinggi pada *pretest* adalah 71 dan nilai terendah yang diperoleh adalah 50 dengan nilai rata-rata 63,8 (2) pada *posttest* nilai tertinggi yang diperoleh siswa 80 dan nilai terendah 67 dengan nilai rata-rata 72,44. (3) Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji *regresi* diperoleh nilai probabilitas = 0,00. Karena nilai sig 0,000 < 0,05 maka keputusannya adalah H0 ditolakH1 diterima. Artinya teknik bermain peranberpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berdialog siswa Kelas XI.IS.3 SMA Negeri 1 Parepare.

Kata kunci: teknik bermain peran, kemampuan berdialog, pengaruh.

**ABSTRACT**

 The study aims at examining (1) dialog ability on Bahasa Indonesia in grade XI.IS.3 at SMAN I Parepare before implementing role playing technique, (2) the dialog ability on Bahasa Indonesia of grade XI.IS.3 at SMAN 1 Parepare after implementing role playing technique, (3) whether role playing technique gives influence on dialog ability of grade XI.IS.3 students at SMAN 1 Parepare. The research design used is quantitative research design. The population was 261 students. The sample of the study was grade XI.IS.3 with the total of 25 students. Sample was chosen by employing purposive sampling technique. Data were analyzed using statistics descriptive analysis with regression test. The results of statistics descriptive data analysis reveal (l) the highest score of the pre-test is 71 and the lowest is 50 with the mean score 63.8, (2) the highest score of the post-test is 80 and the lowest if 678 with the mean score 72.44, (3) the result of statistics inferential analysis using regression test indicates that the score of probability is 0.00. Because the score of sig. 0.000 -0.05—0 the decision is Ho is rejected and HI is accepted, meaning that the role playing technique gives influence significantly on dialog ability of grade XI.IS.3 students at SMAN I Parepare.

Keywords: *role playing technique, dialog ability, influence*

**PENDAHULUAN**

Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh seorang peserta didik adalah keterampilan berbicara. Berbicara juga merupakan suatu proses kompleks karena melibatkan keterampilan berbahasa yang lain seperti mendengar serta keterampilan sosial seperti komunikasi. Tarigan, (1985 ) berpendapat berbicara adalah kemampuan menyebutkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata yang mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Berdasarkan hasil observasi dari jumlah 25 siswa menunjukkan bahwa yang sudah mampu terampil berbicara secara formal di depan kelas, sekitar 10 siswa dengan presentase 20% dan yang tidak berhasil 15 siswa dengan presentase 80%.

Faktor internal, pendekatan pembelajaran, metode, media, atau sumber pembelajaran yang digunakan oleh guru memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap tingkat kemampuan berbicara langsung monoton dan membosankan. Para siswa tidak diajak untuk belajar berbicara, tetapi cenderung diajak untuk belajar berbahasa. Artinya, apa yang disajikan oleh guru di kelas bukan bagaimana siswa berbicara sesuai dengan konteks dan situasi tutur, melainkan diajak untuk mempelajari teori tentang berbicara.

Hasil pengamatan yang selama ini penulis lakukan, para siswa terus menerus mengalami kesulitan dalam mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara lancar, memilih kata (diksi) yang tepat, menyusun struktur kalimat yang efektif, membangun pola penalaran yang masuk akal, dan menjalin kontak mata dengan pihak lain secara komunikatif dan interaktif, serta gerak-gerik pada saat berbicara. Oleh karena itu, perlu diupayakan perubahan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian diperlukan pendekatan pembelajaran kemampuan berbicara yang inovatif dan kreatif, efektif, dan menyenangkan, siswa tidak hanya diajak untuk belajar dan berlatih dalam konteks dan situasi tutur yang sesungguhnya dalam suasana pembelajaran yang dialogis, interaktif, menarik, dan menyenangkan, tetapi siswa tidak akan terpasung dalam suasana pembelajaran yang kaku, monoton, dan membosankan. Pembelajaran keterampilan berbicara menjadi sajian materi yang selalu dirindukan dan dinantikan oleh siswa.

 Beberapa teori yang mendukung untuk menjelaskan konsep dalam penelitian ini adalah teori tentang keterampilan berbahasa, pengajaran keterampilan berbicara, dan teknik bermain peran*.* Teori tentang keterampilan berbahasa mengkaji tentang keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Mengingat keterampilan berbahasa aspek yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa. Tarigan (2008) mengemukakan bahwa menyimak merupakan proses kegitan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interprestasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

 Nurgiyanto (2010: 399), berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia belajar mengucapkan dan akhirnya mampu berbicara. Berbicara erat kaitannya dengan penguasaan kosakata yang diperoleh anak melalui kegiatan menyimak dan membaca. Ketidakmatangan merupakan kendala yang dihadapi dalam proses belajar berbicara. Perlu kita sadari bahwa keterampilan-keterampilan yang diperlukan untuk berbicara efektif banyak persamaannya dengan yang dibutuhkan bagi komunikasi efektif untuk terampil berbahasa.

 Dalampengajaran keterampilan berbicara ada beberapa yang menjadi kajiannya, yakni diskusi, debat, pidato dan dialog. Metode diskusi dalam proses pembelajaran menurut (Suryosubroto. 2002: 179) adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana guru memberi kesempatan kepada para siswa (kelompok-kelompok siswa) untuk mengadakan perbincangan guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan atau menyusun berbagai alternatif pemecahan atas sesuatu masalah.

Selanjutnya metode debat aktif adalah metode yang membantu anak didik menyalurkan ide, gagasan dan pendapatnya. Kelebihan metode ini adalah pada daya membangkitkan keberanian mental anak didik dalam berbicara dan bertanggung jawab atas pengetahuan yang didapat melalui proses debat, baik di kelas maupun diluar kelas. Sedangkan pidato atau berpidato adalah berbicara di hadapan orang banyak (di depan umum) dalam rangka menyampaikan suatu masalah untuk mencapai suatu tujuan tertentu, misalnya untuk bermusyawarah, memberikan rujukan dan sebagainya.

Dialog atau percakapan adalah pertukaran pikiran atau pendapat mengenai suatu topik antara dua atau lebih pembicara. Dalam setiap dialog atau percakapan ada dua kegiatan berbahasa yang dilaksanakan secara simultan yakni berbicara dan menyimak. Pertukaran pembicara menjadi penyimak atau dari penyimak menjadi pembicara berlangsung secara wajar, sistematis, dan otomatis. Ada dua macam teknik dialog (pembicaran), yaitu monolog (pembicaraan oleh satu orang) dan konversi (pembicaraan atau percakapan oleh dua orang atau lebih). Ada juga teknik dialog dalam bentuk prolog (pembukaan atau peristiwa pendahuluan yang diucapkan pemeran utama dalam drama) dan epilog (bagian penutup pada drama untuk menyampaikan atau menafsirkan maksud drama tersebut. Dalam pembelajaran berdialog tentu kita menggunakan model ataupun teknik pembelajaran untuk menarik minat siswa. Salah satu teknik yang sering digunakan adalah teknik bermain peran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003:697) disebutkan bahwa yang dimaksud dengan bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak). Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain.

**METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pra-experimental dikatakan demikian karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Penelitian ini dilaksanakan di SMA 1Parepare dengan populasi penelitian ini berjumlah 261 orang. Adapun sampel penelitian ini yaitu kelas XI.IS3 yang berjumlah 25 siswa.

Penarikan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* (sampel bertujuan). Instrumen yang digunakan adalah tes unjuk kerja menulis paragraf eksposisi. Tes tersebut digunakan pada tes awal (*pretes*) dan dan tes akhir (*posttes*). Teknik analisis data yang digunakan analisis statistik deskriptif yang mengkaji hasil keterampilan awal berdialog siswa sedangkan analisis statistik inferensial mengkaji data postes setelah diberi perlakuan teknik bermain peran.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penyajian hasil analisis data terdiri dari atas dua, yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial pada *pretes* dan *postes*. Penyajian hasil anaisis data tersebut meliputi (1) ststistik deskriptif (penyajian hasil analisis statistik deskriptif *pretest* dan *posttest*); (2) penyajian hasil analisis deskriptif inferensi (uji normalitas, uji homogenitas *varians*, dan uji regresi).

1. **Deskripsi kemampuan berdialog sebelum mendapat perlakuan teknik bermain peransiswa kelas XI.IS SMA Negeri 1 Parepare**

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data *pretes* dalam berdialog. Data yang diperoleh adalah kemampuan berdialog siswa yang berjumlah 25 orang. Data nilai tersebut diperoleh sebelum diberikan perlakuan teknik bermain peran. Berdasarkan analisis data pretes dengan jumlah 25 siswa diperoleh gambaran, yaitu tidak ada siswa yang memperoleh nilai 100 sebagai nilai maksimal. Nilai tertinggi, yaitu 71 yang diperoleh oleh dua orang siswa dan nilai terendah 51 diperoleh oleh satu orang siswa. Gambaran yang lebih jelas mulai mengenai penilaian kemampuan berdialog siswa kelas XI.IS.3 SMA Negeri 1 Parepare dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil *Pretest* Sebelum Mendapat Perlakuan

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nilai | frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
| 50 | 1 | 4.0 | 4.0 | 4.0 |
| 51 | 1 | 4.0 | 4.0 | 8.0 |
| 53 | 1 | 4.0 | 4.0 | 12.0 |
| 55 | 2 | 8.0 | 8.0 | 20.0 |
| 61 | 1 | 4.0 | 4.0 | 24.0 |
| 62 | 2 | 8.0 | 8.0 | 32.0 |
| 63 | 1 | 4.0 | 4.0 | 36.0 |
| 64 | 1 | 4.0 | 4.0 | 40.0 |
| 65 | 3 | 12.0 | 12.0 | 52.0 |
| 66 | 1 | 4.0 | 4.0 | 56.0 |
| 67 | 4 | 16.0 | 16.0 | 72.0 |
| 69 | 2 | 8.0 | 8.0 | 76.0 |
| 70 | 3 | 12.0 | 12.0 | 92.0 |
| 71 | 2 | 8.0 | 8.0 | 100.0 |
| Total | 25 | 100.0 | 100.0 |  |

Nilai tertinggi 71 diperoleh oleh dua orang siswa (8,0), nilai 70 diperoleh oleh tiga orang siswa (12%), nilai 69 diperoleh oleh satu orang siswa (4,0%), nilai 67 diperoleh empat orang siswa (16%), nilai 66 diperoleh satu orang siswa (4,0%), nilai 65 diperoleh oleh tiga orang siswa (12 %), nilai 64 diperoleh oleh satu siswa (4,0 %), nilai 63 diperoleh oleh satu orang siswa (4,0%), nilai 62 diperoleh oleh dua orang siswa (8,0%), nilai 61 diperoleh satu orang (4,0%), nilai 55 diperoleh dua orang siswa (8,0%), nilai 53 diperoleh oleh satu siswa, nilai 51 diperoleh satu orang siswa (4,0%), dan nilai terendah 50 diperoleh oeh satu orang siswa (4, 0%).

Tabel 4.3 Data Karakteristik Nilai Statistik *Pretest*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Statistika | Nilai Statistik |
| 1 | Nilai Terendah (Minimum) | 50 |
| 2 | Nilai Tertinggi (Maksimum) | 71 |
| 3 | Nilai Rata-rata (Mean) | 63.8 |
| 4 | *Variance* | 40.6 |
| 5 | Standar Deviasi | 6,37 |
| 6 | *Range* | 21 |
| 7 | Jumlah Sampel | 25 |

Pada Tabel 4.3 diperoleh data bahwa nilai tertinggi (maksimum) yang diperoleh oleh siswa, yaitu 71, sedangkan untuk nilai terendah (minimum) yang diperoleh oleh siswa, yaitu 50. *Variance* yang diperoleh 40,6 standar deviasi adalah 6, 37 dan *range* adalah 21, nilai rata-rata yang diperoleh siswa 63,8.

**2. Deskripsi Data Keterampilan Menulis Paragraf Eksposisi Setelah Mendapat Perlakuan *Think Pair And Share* Siswa Kelas X7 SMA Negeri 3 Watampone**

Pelaksanaan pembelajaran kemampuan berdialog pada tahap ini, yaitu dengan menggunakan teknik bermain peran. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data *posttes* dalam pembelajaran berdialog. Penilaian berdialog meliputi empat kriteria penilaian, yaitu penghayatan, intonasi, mimik dan penguasaan dialog. Pada aspek penghayatan umumnya siswa dapat menghayati isi dialog sesuai dengan peran yag diberikan. Pada aspek intonasi, pada umumnya siswa dapat menggunakan intonasi yang tepat; siswa sudah mampu memberikan jeda dengan tepat sesuai isi dialog serta tekanan dalam berdialog cukup lugas. Pada aspek mimik, pada umumnya siswa dapat menunjukkan mimik yang sesuai dengan dialog. Tidak hanya itu, pada aspek penguasaan dialog umumnya siswa sudah menguasai isi dialog. Siswa tampak fasih dan lancar saat berdialog hal ini didukung dengan gestur dan bloking yang terlihat alami.

Gambaran yang lebih jelas mulai mengenai penilaian kemampuan berdialog siswa kelas XI.IS.3 SMA Negeri 1 Parepare dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini.

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil *Posttest* dengan Menggunakan Teknik bermain peran

|  |
| --- |
| **Posttest** |
|  | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
| Valid | 67 | 2 | 8.0 | 8.0 | 8.0 |
| 68 | 4 | 16.0 | 16.0 | 24.0 |
| 71 | 2 | 8.0 | 8.0 | 32.0 |
| 72 | 4 | 16.0 | 16.0 | 48.0 |
| 73 | 3 | 12.0 | 12.0 | 60.0 |
| 74 | 4 | 16.0 | 16.0 | 76.0 |
| 75 | 4 | 16.0 | 16.0 | 92.0 |
| 80 | 2 | 8.0 | 8.0 | 100.0 |
| Total | 25 | 100.0 | 100.0 |  |

Berdasarkan tabel 4.5 tersebut, dapat dinyatakan bahwa hasil *posttest* terdiri dari nilai tertinggi hingga nilai terendah. Nilai tertinggi 80 diperoleh dua orang siswa (8,0), nilai 75 diperoleh oleh empat orang siswa (16%), nilai 74 diperoleh oleh empat orang siswa (16%), nilai 73 diperoleh tiga orang siswa (12%), nilai 72 diperoleh empat orang siswa (16%), nilai 71 diperoleh oleh dua orang siswa (8 %), nilai 68 diperoleh oleh empat siswa (4,0 %) dan nilai terendah 67 diperoleh oleh dua orang siswa (8, 0%). .

Sesuai dengan perolehan nilai siswa, dilakukan analisis statistik deskriptif untuk memeroleh nilai rata-rata *(mean)*, nilai tengah *(median)*, nilai tertinggi *(maximum)*, nilai terendah *(minimum)*, *range*, dan standar deviasi pada hasil *posttes .* Untuk lebih jelasnya, rangkuman nilai statistik deskriptif data *posttes* ditunjukkan pada tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4.6 Data Karakteristik Nilai Statistik *Posttest*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Statistik | Nilai Statistik |
| 1 | Nilai Terendah (Minimum) | 67 |
| 2 | Nilai Tertinggi (Maksimum) | 80 |
| 3 | Nilai Rata-rata (Mean) | 72,44 |
| 4 | *Variance*  | 12,25 |
| 5 | Standar Deviasi | 3,5 |
| 6 | *Range* | 13 |
| 7 | Jumlah Sampel | 25 |

Tabel 4.6 menggambarkan bahwa data *posttest* kelas XI.IS.3 SMA Negeri 1 Parepare dari 25 jumlah sampel, nilai rata-rata (*mean)* yang diperoleh oleh siswa, yaitu 72,44. Nilai tertinggi (maksimum) adalah 80, nilai terendah (minimum) adalah 62, *variance* yang diperoleh adalah 12,25, *range* dengan nilai 13, dan standar deviasi yaitu 3,5. Berdasarkan uraian data hasil *posttes* tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai yang dapat dicapai siswa dalam berdialog berada pada rentang nilai 62 sampai dengan nilai 80. Sehingga dapat dinyatakan bahwa teknik bermain peran pada pelajaran bahasa Indonesia dapat berpengaruh terhadap kemampuan berdialog kelas XI.IS.3 SMA Negeri 1 Parepare. Hal ini dibuktikan oleh banyaknya siswa yang mampu berdialog sesuai dengan empat kriteria penilaian yakni; penghayatan, intonasi, mimik dan penguasaan dialog setelah penerapan teknik bermain peran.

1. **Hasil analisis statistik inferensial pengaruh teknik bermain peran terhadap kemampuan berdialog kelas XI.IS.3 SMA Negeri 1 Parepare**

Analisis statistik inferensial berikut ini adalah analisis pengaruh teknik bermain peran terhadap kemampuan berdialog siswa kelas XI.IS.3 SMA Negeri 1 Parepare. Analisis tersebut diketahui berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* pada kelas XI (XI.IS.3). Untuk menganalisis pengaruh teknik bermain peran siswa kelas XI.IS.3 SMA Negeri 1 Parepare digunakan statistik inferensial. Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

Penyajian analisis inferensial berikut ini adalah hasil uji-f jenis *regression* untuk mengukur pengaruh penggunaan teknik bermain peransiswa kelas XI.IS.3 SMA Negeri 1 Parepare. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial uji regresi, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji linearitas sebagai syarat untuk melakukan uji f atau uji hipotesis.

1. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data tentang hasil belajar siswa pada sebuah kelompok perlakukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu mengikuti sebaran normal atau tidak normal dapat dilakukan dengan *Kolmogorov-Smirnov.*

Uji normalitas dilakukan pada nilai keterampilan berdialog pada *pretest* dan *posttest* kelas XI.IS.3. Adapun hipotesis yang diajukan untuk uji normalitas data sebagai berikut.

H1: data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H0: data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Hasil analisis uji normalitas untuk nilai yang berasal dari *pretest* dan *posttest* kelas XI.IS.3. Hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS versi 20 disajikan dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 4.9 Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*  Kelas XI.IS.3 SMA Negeri 1 Parepare

|  |
| --- |
| **Tests of Normality** |
|  | Perlakuan | Kolmogorov-Smirnova | Shapiro-Wilk |
|  | Statistic | Df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Nilai | Pretest | .172 | 25 | .054 | .875 | 25 | .005 |
| Posttest | .152 | 25 | .138 | .923 | 25 | .059 |
| a. Lilliefors Significance Correction |

Tabel 4.9 menunjukkan bahwa taraf signifikansi *pretest* kelas XIIS3sebelum diberi perlakuan yang diberi simbol *p = 0,054*. Begitupun sebaliknya pada data *posttest* setelah diberi perlakuan teknik bermain peran yang diberi simbol *p = 0,138.* Nilai tersebut membuktikan bahwa nilai signifikansi *p > α = 0,05* berarti data pada *pretest* dan *posttest* kelas XI.IS.3 yang diambil berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Berdasarkan hipotesis dirumuskan bahwa data Ho jika data yang diambil homogen. Sedangkan data H1 jika data yang diambil tidak homogen. Signifikansi α = 0,05.

*Tabel*4.10 Uji Homogenitas Kolmogorov-Smirnov *K*elas XI.IS.3 SMA Negeri 1 Parepare

|  |
| --- |
| **Test of Homogeneity of Variance** |
|  | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| Nilai | Based on Mean | 7.063 | 1 | 48 | .051 |
| Based on Median | 4.728 | 1 | 48 | .055 |
| Based on Median and with adjusted df | 4.728 | 1 | 36.791 | .056 |
| Based on trimmed mean | 6.214 | 1 | 48 | .056 |

Pada tabel 4.10, menunjukkan hasil uji normalitas data pretes dan posttes yang menunjukkan data telah memenuhi standar homogenitas data dengan perolehan Sig. 0,51, 0,55, 0,56, 0,56. Sehingga data tersebut telah memenuhi persyaratan nilai Sig.> 0,05.

1. Uji regresi

Tabel 4.11 *Variables Entered/Removeda*

|  |
| --- |
| **Variables Entered/Removeda** |
| Model | Variables Entered | Variables Removed | Method |
| 1 | Posttestb | . | Enter |
| a. Dependent Variable: Pretest |
| b. All requested variables entered. |

Tabel 4.11 menunjukkan variabel apa saja yang diproses. Variabel tersebut diklasifikasikan menjadi variabel bebas dan variabel terikat.

Tabel 4.12 Model Summary

|  |
| --- |
| **Model Summary** |
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1 | .703a | .495 | .473 | 4.629 |
| a. Predictors: (Constant), Posttest |

Pada tabel, menunjukkan besaran nilai korelasi/ hubungan (R) yaitu sebesar 0,703 dan dijelaskan besarnya presentase pengaruh pervariabel (perlakuan) yang disebut koofesien determinasi yang merupakan hasil penguadratan R. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R2) sebesar 0,495, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah sebesar 49,5% . Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh beberapa variabel lain.

Tabel 4.13 *Annova Regression*

|  |
| --- |
| **ANOVAa** |
| Model | Sum of Squares | Df | Mean Square | F | Sig. |
| 1 | Regression | 482.554 | 1 | 482.554 | 22.522 | .000b |
| Residual | 492.806 | 23 | 21.426 |  |  |
| Total | 975.360 | 24 |  |  |  |
| a. Dependent Variable: Pretest |
| b. Predictors: (Constant), Posttest |

Pada tabel menjelaskan hal yang nyata (signifikan) sebelum diadakan perlakuan (*pretest*) dan setelah dilaksanakan perlakuan (*posttest*). Dari hasil analisis tersebut diperlihatkan bahwa F hitung = 22,522 dengan tingkat signifikansi/ probalitas 0,000 < 0,05 maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi tingkat keterpengaruhan data.

Tabel 4.14 Coefficients

|  |
| --- |
| **Coefficientsa** |
| Model | Unstandardized Coefficients | Standardized Coefficients | t | Sig. |
| B | Std. Error | Beta |
| 1 | (Constant) | 28.941 | 19.573 |  | 1.479 | .153 |
| Posttest | 1.281 | .270 | .703 | 4.746 | .000 |
| a. Dependent Variable: Pretest |

Tabel *Coefficient* menunjukkan bahwa pada kolom B pada Constant (a) adalah 28, 941 sedangkan nilai Posttest (b) adalah 1,281 sehingga persamaan regresinya dapat dituliskan

Y = a + bX atau 28,941 + 1,281

Dari kesuluruhan proses analisis yang telah dilaksanakan diperoleh kesimpulan bahwa diketahui nilai (t) hitung = 1,479 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, yang dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang nyata (signifikan) antara sebelum pemberian perlakuan (*pretest*) dansetelah diberikan perlakuan (*posttest*)

Koefisien b dinamakan koefisien arah regresi dan menyatakan sebesar satu satuan, perubahan ini merupakan pertambahan positif sehingga persamaan koefisien perubahan ini merupakan pertambahan positif sehingga, persamaan tersebut diartikan sebagai berikut:

H0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan variabel X (*teknik bermain peran*) terhadap keterampilan berdialog(Y)

H1 = Ada pengaruh yang signifikan variabel X (*teknik bermain peran* terhadap keterampilan berdialog(Y)

Adapun signifikan 0,000 < 0,05 artinya variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat. Dengan kata lain H1 diterima yang berarti ada pengaruh yang signifikan variabel X (teknik bermain peran) terhadap keterampilan berdialog(Y).

Jadi, hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis satu (H1) diterima. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* terhadap kemampuan berdialog*.* Sehingga, teknik bermain peranberpengaruh terhadap keterampilan berdialog siswa kelas XI.IS.3 SMA Negeri 1 Parepare.

**SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan dalam pembahasan, maka disimpulkan sebagai berikut,

1. Berdasarkan hasil *pretest* Kelas XI.IS.3 SMA Negeri 1 Parepare diperoleh nilai terendah hingga nilai tertinggi. Satu siswa yang mendapatkan nilai terendah, yaitu nilai 50. Nilai 51 dan nilai 53 juga diperoleh oleh 1 siswa, nilai 55 diperoleh 2 siswa, nilai 61, 63, 64 diperoleh oleh satu siswa. Sementara itu dua siswa memperoleh nlai 62, tiga siswa memeroleh nilai 65 dan satu siswa memeroleh nilai 66. Selanjutnya empat siswa memperoleh nilai 67. Sedangkan untuk nilai 69 diperoleh oleh satu siswa. Sementara itu, nilai 70 diperoleh oleh tiga siswa dan dua siswa memperoleh nilai tertinggi 71. Nilai rata-rata siswa pada kegiatan *pretest* adalah 63,8. Sehingga hasil berdialog siswa pada kegiatan pretest dikategorikan berada pada kategori rendah.
2. Berdasarkan hasil *posttest* Kelas XI.IS.3 SMA Negeri 1 Parepare dengan menggunakan teknik bermain peran terdiri atas nilai terendah hingga nilai tertinggi. Siswa yang mendapatkan nilai terendah, yaitu 67 diperoleh dua siswa, nilai 68 diperoleh empat siswa, nilai 71 diperoleh dua siswa, nilai 74 diperoleh empat siswa, nilai 75 diperoleh empat siswa, nilai tertinggi 80 diperoleh oleh dua siswa. Nilai rata-rata siswa pada kegiatan *posttest* adalah 72,44. Sehingga, hasil berdialog siswa pada kegiatan *posttest* berada pada kategori sedang.
3. Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan uji regresi nilai signifikansi yang diperoleh 0,00 dengan demikian nilai signifikansi lebih kecil dari nilai probabilitas menunjukkan bahwa teknik bermain peranberpengaruh secara siknifikan terhadap kemampuan berdialog siswa Kelas XI.IS.3 SMA Negeri 1 Parepare.

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disampaikan beberapa saran. Saran tersebut ditujukan kepada beberapa pihak antara lain:

1. Bagi guru

Guru Kelas XI SMA Negeri 1 Parepare dapat mengarahkan siswa untuk mengoptimalkan kemampuan berdialog dengan menerapkan teknikdalam proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan keinginan dan motivasi terhadap siswa.

1. Bagi sekolah

Pihak sekolah dapat menganjurkan kepada guru bahasa Indonesia untuk lebih variatif dalam menggunakan strategi ataupun teknik dalam kegiatan pembelajaran serta mendukung sepenuhnya kepada guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arif, Tiro Muhammad. 2003. *Dasar-dasar Statistikka Edisi Revisi*. Makassar: State Universitas of Makassar Press.

Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Depdiknas.2004. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Indonesia Pusta Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Hamzah B. Uno. (2010). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Mulyani, Sumantri & Johar Permana. (1998/1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.

Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yokyakarta: Pustaka Setia

Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.

Suryosubroto.2002.*Proses Belajar Mengajar di sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta

Tarigan, Hendry Guntur. 1987*. Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tarigan, Hendry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.