



## KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MODEL INVESTIGASI KELOMPOK DAN MODEL BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIDATO IMPROMPTU PESERTA DIDIK SMA YANG INTROVER DAN EKSTROVER

Ali Asfuri<sup>✉</sup>

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Semarang

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima Januari 2013

Disetujui Februari 2013

Dipublikasikan Juni 2013

*Keywords:*

model investigasi kelompok;

model bermain peran;

pidato impromptu;

introver dan ekstrover

### Abstrak

Tujuan penelitian ini (1) menentukan keefektifan penggunaan model investigasi kelompok dalam meningkatkan kemampuan peserta didik berpidato impromptu, (2) menentukan keefektifan penggunaan model bermain peran dalam meningkatkan kemampuan peserta didik berpidato impromptu, dan (3) menentukan keefektifan antara model investigasi kelompok dan model bermain peran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berpidato impromptu. Penelitian ini berjenis penelitian quasi eksperiment. Penelitian ini dilakukan untuk membandingkan dua model antara model investigasi kelompok dengan model bermain peran untuk meningkatkan kemampuan pidato impromptu peserta didik SMA kelas XI yang introver dan ekstrover. Sumber data penelitian peserta didik SMA Keramat Kudus tahun ajaran 2011/2012, serta ahli kepribadian (psikolog). Data dikumpulkan melalui teknik observasi, angket, wawancara, tes, dan jurnal serta dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah menentukan keefektifan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpidato. Hasil penelitian, model bermain peran lebih efektif digunakan untuk pembelajaran berpidato impromptu hingga terbukti diperoleh nilai di atas KKM. Peserta didik merasa senang dan tertarik mengikuti pembelajaran berpidato impromptu.

### Abstract

*The purpose of this study (1) determine the effectiveness of the use of the model in the investigation of a group of students improve impromptu speech, (2) determine the effectiveness of the use of the model plays a role in improving students' speaking impromptu, and (3) determine the effectiveness of the model and model investigation group play role to enhance the ability of learners impromptu speech. This study type quasi experimental study. This research was conducted to compare the two models between model investigations with the model group play to improve high school students' impromptu speech class XI are introverted and extroverted, the source of research data Sacred Spirit High School students of the school year 2011/2012, as well as personality expert (psychologist). Data were collected through observation, questionnaires, interviews, tests, and journals and analyzed qualitative and quantitative description. Results of this study was to determine the effectiveness of the learning model to improve speech. The results of the study, the model plays a role more effectively spent on impromptu speech until proven earned value above KKM. Students get excited and interested in following an impromptu speech learning lessons*

© 2013 Universitas Negeri Semarang

## Pendahuluan

Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan belum terkondisi secara ideal. Menurut Budimansyah *et al* (2010:7), pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Pakem) dinilai dapat menciptakan ketertarikan bagi peserta didik (*creating excitement in the classroom*), dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat berpikir dan bekerja (*getting students to think and work*) sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik lebih banyak melakukan sesuatu daripada hanya sekadar mendengarkan (*student must do more than just listen*). Peserta didik harus membaca, menulis, mendiskusikan, atau terlibat secara aktif dalam pemecahan masalah (*they must read, write, discuss, or be engaged in solving problems*). Namun, realitasnya banyak guru yang masih menerapkan pembelajaran konvensional, akibatnya para peserta didik mudah bosan karena pembelajaran kurang menarik.

Pembelajaran pakem sebagaimana pendapat Budimansyah *et al* (2010:7) sangat penting untuk direalisasikan mengingat keadaan peserta didik hari ini sangatlah berbeda dengan tempo dulu, peserta didik sekarang ini lebih banyak menuntut ke guru untuk mampu memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan agar mereka tidak jenuh selama didalam kelas.

Peningkatan mutu pembelajaran membutuhkan kemampuan guru dalam menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu, menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu, mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif, mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif, dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri atas pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, dan prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai (Depdiknas 2006). Selain itu, guru juga dituntut dalam penggunaan berbagai metode, media, dan model pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami prinsip dan konsep pembelajaran.

Pembelajaran berpidato dapat mencapai hasil yang maksimal apabila menggunakan model pembelajaran yang tepat dan efektif. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembe-

lajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Winataputra 2001:3).

Selanjutnya Prawiradilaga (2007:33) menjelaskan model pembelajaran sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur dan sistematis, serta mengandung pemikiran yang bersifat uraian atau penjelasan. Model pembelajaran pada dasarnya disusun untuk mengarahkan belajar, dengan cara guru membantu peserta didik untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berpikir dan mengekspresikan dirinya secara baik.

Dari pendapat berbagai ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan atau menggambarkan prosedur yang teratur dan sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar yang berfungsi sebagai pedoman perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran mampu berjalan secara efektif dan tujuan pembelajaran tercapai.

Model investigasi kelompok dan model bermain peran inilah yang akan peneliti eksperimenkan (membandingkan antara dua model) pada pembelajaran berpidato impromptu. Berbicara merupakan bentuk menyampaikan gagasan secara lisan (bicara) sering dilakukan oleh peserta didik SMA dibandingkan dengan kemampuan lainnya, seperti menyimak, menulis, dan membaca. Pembelajaran berpidato yang diselenggarakan di sekolah, guru masih menggunakan cara-cara konvensional dengan memberikan teori secukupnya, kemudian peserta didik diberi tugas untuk mempraktikkan pidato berdasarkan topik tertentu tanpa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menganalisis persoalan atau memecahkan suatu masalah terlebih dahulu tentang topik yang akan dipaparkan.

Winataputra (2005:34) menjelaskan model investigasi kelompok merupakan model pembelajaran kooperatif yang kompleks. Hal senada diungkapkan Trianto (2007:59) bahwa model investigasi kelompok merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling kompleks dan paling sulit untuk diterapkan, model ini bagian rumpun model pengajaran sosial yang pertama kali dikembangkan oleh Thelan, dalam perkembangan model ini diperluas dan dipertajam oleh Sharan dari Universitas Tel Aviv. Pembelajaran model investigasi kelompok dimulai dengan pembagian kelompok dengan anggota 5-6 peserta didik yang heterogen perkelompok. Kelompok ini dibentuk dengan mempertimbangkan keakraban persahabatan atau minat yang sama dalam topik tertentu.

tu. Model investigasi kelompok terdapat 3 konsep utama, yaitu penelitian atau *inquiry*, pengetahuan atau *knowledge*, dan dinamika belajar kelompok atau *dynamics of the learning group*.

Model *role playing* menurut Sanjaya (2009:159) adalah model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul pada masa mendatang, selanjutnya Sugiyanto (2009:70) berpendapat model *role playing* (bermain peran) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Berpidato menurut Tarigan (1988: 35) merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain. Hal senada, Arsjad dan Mukti (1991:53) berpendapat bahwa berpidato merupakan penyampaian dan penanaman pikiran, informasi atau gagasan dari pembicara kepada khalayak ramai. Seorang yang berpidato dengan baik akan mampu meyakinkan pendengar untuk menerima dan memilah pikiran, informasi, gagasan atau pesan yang disampaikan. Rosalina (1999:23) menyatakan bahwa berpidato adalah kegiatan seseorang yang dilakukan dihadapan orang banyak dengan mengandalkan kemampuan berbahasa sebagai alatnya. Oleh sebab itu, berpidato merupakan kegiatan berbahasa yang berstandar keterampilan, yaitu keterampilan berbicara.

Metode pidato menurut Hasbullah (2008: 6) ada empat macam, yaitu metode menghafal, membaca teks pidato, membuat kerangka pidato (ekstemporan), dan spontanitas (impromptu).

Ardito (1995) dalam artikelnya menyebutkan bahwa sistematika berpidato impromptu sangatlah menarik perhatian bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dalam observasinya, terdapat beberapa karakteristik dalam kegiatan pidato impromptu yaitu kegiatan pidato yang dilakukan peserta didik tanpa menggunakan teks, dan terdapat bermacam-macam variasi walaupun memang kegiatan pidato impromptu memang dirasakan sulit bagi peserta didik yang dikatakan pemula dalam kegiatan berpidato. Setelah dikomparasikan dengan model pidato yang lain, pidato impromptu dirasakan cukup baik sebagai kegiatan berkomunikasi dan kegiatan tersebut dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dalam pembelajaran.

Sehubungan dengan pidato impromptu, Tompkins (1998) dalam artikel berjudul "*Role*

*Playing/ Simulation*" berpendapat bahwa bermain peran/simulasi adalah metode yang sangat berharga untuk belajar. Model bermain peran dapat mendorong berpikir dan kreativitas, memungkinkan peserta didik mengembangkan dalam berlatih bahasa dan keterampilan perilaku dalam pembelajaran, dapat menciptakan motivasi dan keterlibatan yang diperlukan dalam pembelajaran. Dalam jurnal ilmiah internasional, Ignalaga (2008) menulis artikel berjudul "*The World Is like An Impromptu Speech*". Ignalaga (2008) menulis bahwa pidato tanpa persiapan membutuhkan banyak kepercayaan, kehadiran pikiran, dan ketulusan hati.

Berpidato impromptu menurut Hasbullah (2008: 6) merupakan berpidato yang dilakukan tanpa persiapan atau dilakukan secara spontanitas tanpa teks. Hal ini terjadi karena didorong kebutuhan mendadak. Cara berpidato ini akan berhasil kalau yang berbicara (pidato) mempunyai pengalaman, menguasai materi pembicaraan, dan menguasai langkah-langkah berpidato.

Jung (dalam Libert 1974:148) menjelaskan individu dengan kepribadian ekstrover dikenal sebagai orang yang luar biasa dibandingkan dengan orang lain karena keramahannya, kemampuan untuk memperkenalkan diri di depan umum serta pandai berteman. Jung (dalam Sartain 1959:44) berpendapat bahwa individu dengan kepribadian ekstrover dicirikan sebagai individu yang ramah, suka berbicara, mau mendengarkan, bersemangat, dan periang.

Penelitian "Keefektifan Penggunaan Model Investigasi Kelompok dan Model Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpidato Impromptu Peserta Didik SMA Kelas XI yang Introver dan Ekstrover" ini merupakan penelitian eksperimen untuk membandingkan dua model pembelajaran pada pembelajaran berpidato impromptu.

Dalam penelitian ini dibahas, (1) bagaimanakah keefektifan penerapan model investigasi kelompok dalam meningkatkan kemampuan berpidato impromptu peserta didik kelas XI SMA yang introver dan ekstrover, (2) bagaimanakah keefektifan penerapan model bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berpidato impromptu peserta didik kelas XI SMA yang introver dan ekstrover, dan (3) manakah model pembelajaran yang lebih efektif diterapkan dalam meningkatkan kemampuan berpidato impromptu peserta didik kelas XI SMA yang introver dan ekstrover. Tujuan penelitian ini, (1) menentukan keefektifan penerapan model investigasi kelompok dalam meningkatkan kemampuan berpidato impromptu peserta didik kelas XI SMA

yang introver dan ekstrover, (2) menentukan keefektifan penerapan model bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berpidato impromptu peserta didik kelas XI SMA yang introver dan ekstrover, dan (3) menentukan keefektifan antara model investigasi kelompok dan model bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berpidato impromptu peserta didik kelas XI SMA yang introver dan ekstrover.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono 2011:109). Dalam penelitian eksperimen ini dapat dilihat perbedaan kelompok eksperimen 1 yang dirancang dengan perlakuan model investigasi kelompok dan kelompok eksperimen 2 dengan perlakuan model bermain peran.

Adapun desain penelitian eksperimen ini adalah *quasi experimental design (nonequivalent control group design)* (Sugiyono 2011: 109). Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok eksperimen yang dipilih kemudian diberi *pre-tes* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2. Hasil *pre-tes* yang baik bila nilai dua kelompok eksperimen tersebut tidak terdapat perbedaan secara signifikan atau setara.

Pada penelitian ini dicari kemungkinan sebab akibat melalui manipulasi bervariasi bebas, dan pengujian perubahan yang diakibatkan oleh manipulasi tersebut. Dua kelompok dalam penelitian ini dianggap sama dalam semua aspek yang relevan (homogen) dan perbedaannya hanya terdapat dalam perlakuan pada kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2. Hasil pengukuran dari dua kelompok dibandingkan untuk melihat efek perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di SMA Keramat Kudus. Sekolah ini dipilih karena memiliki karakteristik tersendiri dibanding dengan sekolah lainnya, SMA Keramat Kudus tidak termasuk kategori SMA rintisan sekolah berstandar internasional (SMA-RSBI) atau sekolah berstandar internasional (SMA-SBI) melainkan hanya sekolah swasta yang dikelola masyarakat. Prosedur yang akan dilakukan dalam penelitian ini meliputi tahap-tahap sebagai berikut:

### Tahap I : Perencanaan

Dalam tahap perencanaan kegiatan yang

akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Menyusun instrumen penelitian yang akan diujicobakan pada kelas sampel.
2. Menyusun kisi-kisi tes.
3. Menyusun instrumen tes uji coba berdasarkan kisi-kisi tes yang ada.
4. Merancang kelas yang akan dijadikan sampel yakni dengan teknik *random sampling* ditentukan dua kelas untuk sampel penelitian yaitu satu untuk kelas eksperimen dan satu kelas eksperimen 2.

### Tahap II : Pelaksanaan

1. Mengujicobakan instrumen tes uji coba berdasarkan kisi-kisi tes yang telah disusun.
2. Menganalisis data hasil uji coba untuk mengetahui reliabilitas, validitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda.
3. Melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen 1 dengan perlakuan model investigasi kelompok sekaligus pengelompokan antara peserta didik yang ekstrover dan introver.
4. Melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen 2 dengan perlakuan model bermain peran sekaligus pengelompokan antara peserta didik yang ekstrover dan introver.

### Tahap III : Penelitian

Pada tahap penelitian, peneliti mengumpulkan data-data yang diperlukan dengan cara melaksanakan tes untuk mengukur aspek kemampuan berpidato impromptu dan pengamatan sikap peserta didik selama pembelajaran. Tes diberikan di kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2.

Peneliti melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen 1 dengan perlakuan model investigasi kelompok selama kegiatan pembelajaran berpidato impromptu dengan cara pengelompokan peserta didik ekstrover dan introver. Penelitian di kelas eksperimen 2 menggunakan model bermain peran dengan cara pengelompokan peserta didik introver dan ekstrover.

### Tahap IV : Evaluasi

Pada tahap evaluasi, dilakukan olah data yang telah dikumpulkan dengan metode yang telah ditentukan.

Tahap V : Penyusunan Laporan Penelitian  
Peneliti menyusun dan melaporkan hasil-hasil penelitian pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini meliputi hasil tes kepribadian introver dan ekstrover peserta didik kelas XI SMA Keramat Kudus, penggunaan model investigasi kelompok dan model bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berpiato impromptu peserta didik kelas XI SMA Keramat Kudus.

Berdasarkan hasil observasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran, serta hasil wawancara dengan peserta didik diketahui bahwa dalam pembelajaran berpidato impromptu dibutuhkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Peran guru dalam pembelajaran berpidato impromptu adalah sebagai pembimbing, pendorong, dan pemberi motivasi. Caranya guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar peserta didik bersemangat dan tertarik mengikuti pembelajaran. Pembelajaran berpidato impromptu lebih dominan dipraktikkan bukan sekadar teori saja. Dengan demikian, pembelajaran berpidato impromptu lebih bermakna. Guru dituntut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman (mengorganisasikan kelas secara baik). Diperlukan persiapan yang baik agar pembelajaran berpidato impromptu dapat disampaikan dengan baik.

Berkaitan dengan model pembelajaran yang dibandingkan dalam penelitian ini bertujuan menemukan model pembelajaran yang paling efektif untuk digunakan dalam pembelajaran berpidato impromptu peserta didik kelas XI yang introver dan ekstrover.

### Keefektifan Pembelajaran Pidato Impromptu dengan Model Investigasi Kelompok pada Peserta Didik yang Introver dan Ekstrover

Kemampuan pidato impromptu dengan model investigasi kelompok pada peserta didik introver, jumlah responden kelas eksperimen 1 pada peserta didik introver adalah 15 peserta didik dan aspek yang dinilai ada delapan aspek, yaitu (1) aspek ketepatan topik, (2) aspek kelancaran, (3) aspek kepadatan pembicaraan terkait topik, (4) aspek kesatuan gagasan pembicaraan, (5) aspek hubungan antar pokok pikiran, (6) aspek intonasi, (7) aspek gesture dan (8) aspek isi unsur pidato.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tes awal, kelompok model investigasi kelompok diperoleh nilai tertinggi 51 dan nilai terendah 38, dengan rata-rata 45,63. Pada tes akhir, diperoleh nilai tertinggi 71 dan nilai terendah 60, dengan rata-rata 63,94.

Pada tahap uji kenormalan data tes awal dan akhir kelompok model investigasi kelompok menggunakan program SPSS agar lebih efisien dalam perhitungan kenormalan data, pengujian normalitas *one sample kolmogorov-smirnov* test diperoleh nilai Asymp.Sig (2-tailed) atau nilai signifikansinya sebesar 0,920. Hal ini berarti nilai  $0,920 > 0,05$ . Jadi berdasarkan kriteria pengujian normalitas data, data tes awal dan akhir pada kelompok model investigasi kelompok tergolong ke dalam data berdistribusi normal.

Kemampuan pidato impromptu dengan model investigasi kelompok pada peserta didik ekstrover, jumlah responden kelas eksperimen 1 peserta didik ekstrover adalah 17 dan aspek yang dinilai ada delapan aspek, yaitu (1) aspek ketepatan topik, (2) aspek kelancaran, (3) aspek kepadatan pembicaraan terkait topik, (4) aspek kesatuan gagasan pembicaraan, (5) aspek hubungan antar pokok pikiran, (6) aspek intonasi, (7) aspek gesture dan (8) aspek unsur pidato.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tes awal, kelompok model investigasi kelompok diperoleh nilai tertinggi 48 dan nilai terendah 37, dengan rata-rata 44,35. Pada tes akhir, diperoleh nilai tertinggi 71 dan nilai terendah 60, dengan rata-rata 64,12.

Pengujian kenormalan data tes awal pada kelompok model investigasi kelompok digunakan program SPSS agar lebih efisien dalam perhitungan kenormalan data. Pada tabel 4.15 pengujian normalitas *one sample kolmogorov-smirnov* test diperoleh nilai Asymp.Sig (2-tailed) atau nilai signifikansinya sebesar 0,283. Hal ini berarti nilai  $0,283 > 0,05$ . Jadi berdasarkan kriteria pengujian normalitas data, data tes awal pada kelompok model investigasi kelompok tergolong ke dalam data berdistribusi normal.

Sementara itu, untuk menguji kenormalan data tes akhir dari kelompok model investigasi kelompok, peneliti menggunakan program SPSS agar lebih efisien dalam perhitungan kenormalan data. Pengujian normalitas *one sample kolmogorov-smirnov* test diperoleh nilai Asymp.Sig (2-tailed) atau nilai signifikansinya sebesar 0,830. Hal ini berarti nilai  $0,830 > 0,05$ . Jadi berdasarkan kriteria pengujian normalitas data, data tes akhir pada kelompok model investigasi kelompok tergolong ke dalam data berdistribusi normal.

Secara umum hasil tes kemampuan pidato impromptu dengan perlakuan model investigasi kelompok menunjukkan hasil yang baik karena di atas kriteria ketuntasan minimal (70). Hal ini dapat dilihat melalui peningkatan rata-rata per aspek. Rata-rata aspek ketepatan topik adalah 2,06, aspek kelancaran adalah 2,47, as-

pek kepadatan pembicaraan terkait topik adalah 2,18, aspek kesatuan gagasan pembicaraan adalah 2,18, aspek hubungan antar pokok pikiran adalah 2,82, aspek intonasi adalah 2,59, aspek gesture adalah 3,18 dan aspek isi unsur pidato adalah 2,29.

**Keefektifan Pembelajaran Pidato Impromptu dengan Model Bermain Peran pada Peserta Didik yang Introver dan Ekstrover**

Kemampuan pidato impromptu dengan model bermain peran pada peserta didik introver, jumlah responden kelas eksperimen 2 pada peserta didik introver adalah 15 peserta didik dan aspek yang dinilai ada delapan aspek, yaitu (1) aspek ketepatan topik, (2) aspek kelancaran, (3) aspek kepadatan pembicaraan terkait topik, (4) aspek kesatuan gagasan pembicaraan, (5) aspek hubungan antar pokok pikiran, (6) aspek intonasi, (7) aspek gesture dan (8) aspek unsur pidato.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tes awal dan akhir pada kelompok model bermain peran diperoleh nilai tertinggi 55 dan nilai terendah 44, dengan rata-rata 47,80. Pada tes akhir, diperoleh nilai tertinggi 63 dan nilai terendah 79, dengan rata-rata 70,73.

Untuk mengetahui kenormalan data tes awal untuk kelompok model bermain peran digunakan program SPSS agar lebih efisien dalam perhitungan kenormalan data. Pengujian normalitas *one sample kolmogorov-smirnov* test diperoleh nilai Asymp.Sig (2-tailed) atau nilai signifikansinya sebesar 0,911. Hal ini berarti nilai  $0,911 > 0,05$ . Jadi berdasarkan kriteria pengujian normalitas data, data tes awal pada kelompok model bermain peran tergolong ke dalam data berdistribusi normal.

Sementara itu, untuk menguji kenormalan data tes akhir dari kelompok model bermain peran, peneliti menggunakan program SPSS agar lebih efisien dalam perhitungan kenormalan data. Pada tabel 4.27 pengujian normalitas *one sample kolmogorov-smirnov* test diperoleh nilai Asymp.Sig (2-tailed) atau nilai signifikansinya sebesar 0,980. Hal ini berarti nilai  $0,980 > 0,05$ . Jadi berdasarkan kriteria pengujian normalitas data, data tes akhir pada kelompok model bermain peran tergolong ke dalam data berdistribusi normal.

Berdasar hasil tes kemampuan pidato impromptu dengan perlakuan model bermain peran diperoleh hasil yang baik di atas kriteria ketuntasan minimal (70). Hal ini dapat diketahui melalui peningkatan rata-rata per aspek. Nilai rata-rata, aspek ketepatan topik adalah 3,07, aspek kelancaran adalah 2,93, aspek kepadatan pembicaraan terkait topik adalah 2,40, aspek kesatuan gagasan

pembicaraan adalah 2,80, aspek hubungan antar pokok pikiran adalah 3,13, aspek intonasi adalah 2,47, aspek gesture adalah 3,07 dan aspek isi unsur pidato adalah 3,07.

**Perbedaan Keefektifan Pembelajaran Pidato Impromptu Model Investigasi Kelompok dan Model Bermain Peran pada Peserta Didik Introver dan Ekstrover**

Hasil perhitungan dan analisis menggunakan program SPSS tentang kemampuan awal dalam pidato impromptu antara kelompok eksperimen 1 dan eksperimen 2 pada peserta didik introver dapat dicermati sebagai berikut.

Hasil penelitian adalah, nilai rata-rata hasil tes awal kelompok eksperimen 1 adalah 43,80; standar deviasinya 23,342; tertinggi 49 dan terendah 38, sedang nilai rata-rata tes awal kelompok eksperimen 2 adalah 47,80; standar deviasinya 3,167; tertinggi 55 dan terendah 44. Apabila dicermati, hasil tes awal kelompok eksperimen 2 pembelajaran pidato impromptu dengan model (bermain peran) terbukti lebih tinggi daripada hasil tes awal yang diperoleh kelompok 1 (investigasi kelompok).

Selanjutnya hasil penelitian berupa nilai rata-rata hasil tes akhir kelompok eksperimen 1 adalah 63,73; standar deviasinya 2,685; tertinggi 71 dan terendah 61, sedang nilai rata-rata tes akhir kelompok eksperimen 2 adalah 70,73; standar deviasinya 4,448; tertinggi 79 dan terendah 63. Apabila dicermati, hasil tes akhir kelompok eksperimen 2 pembelajaran pidato impromptu dengan model (bermain peran) terbukti lebih tinggi daripada hasil tes awal yang diperoleh kelompok 1 (investigasi kelompok). Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar baik eksperimen 1 terjadi peningkatan rata-rata nilai 43,80 menjadi 63,73 atau mengalami peningkatan sebesar 19,93. Pada kelompok eksperimen 2 peningkatan rata-rata nilai yaitu dari 47,80 menjadi 70,73 atau mengalami peningkatan sebesar 22,93.

Hasil analisis data pada kelompok eksperimen 2 lebih tinggi daripada kenaikan rata-rata nilai pada kelompok eksperimen 1. Hal ini berarti bahwa pembelajaran pidato impromptu dengan model bermain peran lebih efektif daripada pembelajaran pidato impromptu dengan model investigasi kelompok. Hasil eksperimen pada kedua kelompok, yaitu peserta didik introver dilakukan pembelajaran pidato impromptu dengan model investigasi kelompok, sedang pada kelompok eksperimen 2 pada peserta didik introver dilakukan pembelajaran pidato impromptu dengan model bermain peran. Analisis hasil tes akhir tersebut

dilakukan dengan uji-t. Bahwa signifikan t hasil perhitungan 5,218 lebih besar dari t tabel (2,13). Sedang taraf signifikan 0,000 lebih kecil dibanding dengan taraf signifikan 0,05. Hal ini berarti terjadi perbedaan yang signifikan nilai tes akhir antara kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 pada peserta didik introver. Dengan demikian, terjadi perbedaan yang signifikan nilai rata-rata hasil pembelajaran pidato impromptu dengan model investigasi kelompok dan nilai rata-rata hasil pembelajaran pidato impromptu dengan model bermain peran pada peserta didik introver dengan selisih nilai mencapai 7,00. Hasil analisis ini mengandung makna bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran pidato impromptu dengan model bermain peran pada peserta didik yang introver lebih efektif daripada pembelajaran pidato impromptu dengan model investigasi kelompok diterima.

Hasil penelitian pembelajaran pidato impromptu dengan model investigasi kelompok (kelompok eksperimen 1) pada peserta didik introver mempunyai nilai tes awal 43,80 adalah nilai tes akhir 63,73 sedangkan pembelajaran pidato impromptu dengan model bermain peran (kelompok eksperimen 2) pada peserta didik introver mempunyai nilai tes awal 47,80 dan nilai tes akhir 70,73. Hal ini berarti bahwa pembelajaran pidato impromptu dengan model bermain peran memberi pemahaman yang lebih mudah bagi peserta didik, dibanding dengan model investigasi kelompok.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan beberapa simpulan, yaitu 1) pembelajaran berpidato impromptu peserta didik SMA kelas XI yang introver dan ekstrover, lebih efektif dengan perlakuan model bermain peran. Dengan demikian, bermain peran cocok jika diterapkan di peserta didik yang introver dan ekstrover dalam pembelajaran berpidato impromptu, 2) pembelajaran berpidato impromptu peserta di-

dik SMA kelas XI, lebih efektif dengan perlakuan model bermain peran. Simpulan akhir dapat dinyatakan bahwa model bermain peran sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran berpidato impromptu kelas XI SMA baik peserta didik yang introver maupun ekstrover.

### Daftar Pustaka

- Ardito, Giuliana (1995), *The Systematic Use of Impromptu Speeches In Training Interpreting Students*, SSL-MIT, University of Trieste.
- Arsjad, Maidar dan Mukti. 1991. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- Budimansyah, Dasim, Suparlan, dan Dani Meirawan. 2010. *Pakem. Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Bandung: Genesindo.
- Depdiknas. 2006. *Standar Isi Kurikulum*. Jakarta: BSNP.
- Hasbullah, Muhammad Wahab. 2008. *Cara Mudah Berpidato*. Yogyakarta: Empat Pilar Pendidikan.
- Ignalaga, Ma. Leny C.. 2008. "The World Is like An Impromptu Speech" dalam <http://janisfina.multiply.com/journal/item/24>. Diakses 10 Maret 2012.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rosalina, Susi. 1991. *Contoh MC dan Pidato Praktis Lengkap dengan Seminar*. Surabaya: Amanah.
- Sartain, North, Strang dan Chapman. 1959. *Psychology : Understanding Human Behavior*, Singapore, Mc. Graw Hill, Inc.
- Sugiyanto. 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: FKIP UNS.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan" Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 1988. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tompkins, Patricia K. 1998. "Role Playing/Simulation". dalam *The Internet TESL Journal*, Vol. IV, No. 8, August 1998 <http://iteslj.org/>. Diakses 15 Juni 2012.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik: Konsep, Landasan Teoretis-Praktis, dan Implementasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Winataputra, Udin S. 2001. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PAU-PPAI.