

PENGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA KELAS V SDN WOLOARA

Yohana Nono BS

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores

Email: yohanaBS@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode *Role Playing Dalam* pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi drama dan peningkatan keterampilan berbicara bagi siswa kelas V SDN Woloara setelah menggunakan metode *Role Playing*. Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Woloara yang berjumlah 12 orang. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari empat komponen utama yaitu Perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data metode ini adalah metode pengamatan (observasi), wawancara, dokumentasi dan tes kemampuan belajar selama proses berlangsung. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Hasil belajar siklus I dengan rata-rata 56,94 dan pada siklus II kemampuan belajar meningkat rata-rata 87,77. Dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan Keterampilan berbicara siswa kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Keterampilan Berbicara, Metode *Role Playing*.

Abstract: *Use Of Role Playing Method To Improve Speaking Skills In Indonesian Language Subjects In Class V SDN Woloara.* This research aims to determine the use of the role-playing method in learning Indonesian with drama material and improving speaking skills for fifth grade students at SDN Woloara after using the role-playing method. This type of research is called classroom action research (PTK). The subjects in this research were 12 class V students at SDN Woloara. This research was carried out in two cycles, each consisting of four main components: planning, action, observation, and reflection. The data collection techniques for this method are observation, interviews, documentation, and learning ability tests during the process. From the research results, it is concluded that the use of role playing in Indonesian language subjects means that students' abilities in the learning process have increased with each cycle. Learning outcomes in cycle I averaged 56.94, and in cycle II, learning ability increased by an average of 87.77. It can be concluded that the *Role Playing* method can improve the speaking skills of fifth grade elementary school students.

Keywords: *Speaking Skills, Role Playing Method.*

PENDAHULUAN

Guru adalah aktor utama perubahan masyarakat. Guru juga harus mampu untuk memecahkan permasalahan-permasalahan belajar yang dihadapi siswa, sehingga siswa mampu memahami pembelajaran yang diajarkan, dan akan mendorong kualitas guru dalam, berpikir, berbuat, bertindak dan berkarya demi keharuman bangsa dan Negara. Menjadi seorang guru yang hanya mengajar memang mudah, tetapi menjadi seorang guru yang profesional tidak semudah yang dibayangkan. Guru yang profesional adalah guru bertindak sebagai Pendidik, sebagai pengajar dan sebagai pelatih sekaligus bertindak sebagai arsitek atau perancang pelaksanaan pembelajaran dan pengevaluasi proses dan hasil pembelajaran (Koten, 2012).

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa supaya berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, sehingga mampu untuk mengekspresikan atau mampu untuk menyampaikan pemikiran, ide, gagasan yang mereka miliki di depan banyak orang. Kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra terdiri dari

keempat komponen yaitu keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, ketrampilan membaca dan keterampilan menulis. Dalam penelitian ini difokuskan pada materi keterampilan berbicara.

Berdasarkan hasil observasi peneliti ditemukan bahwa peserta didik di kelas V SDN Woloara pada semester 1 tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah peserta didik 12 orang sering menggunakan bahasa daerah, sehingga keterampilan berbicara peserta didik masih rendah. Rendahnya keterampilan berbicara peserta didik disebabkan beberapa faktor yaitu, peserta didik merasa jenuh dan bosan karena kegiatan pembelajaran yang pasif, peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena penugasan berdasarkan buku paket yang hanya dicatat atau dirangkum, dan siswa kurang termotivasi untuk bertanya atau menjawab pertanyaan guru, siswa beranggapan bahwa kegiatan pembelajaran ini tidak penting untuk dilakukan karena tidak adanya penilaian dari guru. Dole (2014) Berbicara secara umum dapat diartikan sebagai penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain. Berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, dan lingkungan sedemikian ekstensif secara luas sehingga dapat dikatakan sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial. Sedangkan menurut Tarigan (2008:16) berbicara adalah suatu alat mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak. Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh para ahli maka dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat ekspresif dan produktif lisan.

Untuk mengatasi kurangnya kemampuan peserta didik dalam berbicara yang baik dan benar maka harus dikembangkan melalui latihan dan pembinaan. Oleh karena itu perlu meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara peserta didik dengan menggunakan metode *Role Playing*. Menurut Huda (2013) *Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan ajar melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Berdasarkan kutipan tersebut, berarti metode pembelajaran *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang didalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh yang ada dalam drama. *Role playing* merupakan cabang dari metode simulasi yang menganggap dirinya sebagai orang lain yang tujuannya adalah untuk mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan (Munir, dkk, 2017). Metode *role playing* merupakan permainan peran dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan yang bertitik tolak dari permasalahan yang berhubungan dengan tujuan untuk mengkreasi kembali peristiwa-peristiwa sejarah, perbuatan yang pernah dialami siswa atau disaksikan secara langsung (Martha, dkk, 2014).

Diharapkan penggunaan metode *Role Playing* peserta didik peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan aktif, kritis dan selalu ingin mencoba di setiap proses pembelajaran untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, karena dilihat dari karakteristik siswa Sekolah Dasar lebih menyenangi belajar sambil bermain.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh seorang atau sekelompok pengajar dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran berdasarkan refleksi mengenai hasil tindakan tersebut

Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia, jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) rancangan penelitian menurut model Kemmis Dan Mc Taggart.

Subjek dalam penelitian yang akan diteliti yaitu peserta didik kelas V SDN Woloara tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 12 siswa. Terdiri dari 9 peserta didik perempuan dan 3 siswa laki-laki. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa dan guru. Data yang diperlukan terdiri dari. *Pertama*, penerapan pembelajaran aktif tipe *role playing*. *Kedua*, keterampilan berbicara siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi tes, dokumentasi, dan catatan lapangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam menjalankan kegiatan pada tindakan pertama ada langkah-langkah kegiatan yang harus dijalankan. Hal ini dilakukan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, sehingga dapat mewujudkan apa yang menjadi tujuan dari kegiatan pembelajaran.

Setelah memperagakan percakapan di depan kelas dengan tujuan memahami isi percakapan dengan panduan strategi pembelajaran keterampilan berbicara umumnya semua siswa telah berjuang untuk terlibat dalam percakapan, namun dalam proses pengamatan pada semua indikator ada beberapa peserta didik belum bisa mencapai ketuntasan. Maka dapat disimpulkan untuk siklus I menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh hasil belajar masih sangat rendah. Oleh karena itu peneliti akan melanjutkan ke siklus ke II.

Observasi adalah tindakan pengamatan yang dilakukan pada tindakan pertama di mana kegiatan sedang berjalan, pengamatan ini dilakukan sejak awal dimulainya metode *Role Playing* sampai pada akhir kegiatan dan mencatat semua hal-hal yang diperlukan menggunakan format penilaian yang telah disiapkan.

Berdasarkan perolehan persentase pada siklus I, siswa belum mencapai persentase maksimal untuk semua percakapan. Hasil observasi menjelaskan bahwa semuanya ini disebabkan oleh beberapa kendala yang ditemukan yakni: (1) siswa belum terlalu aktif dalam memperagakan percakapan, (2) siswa masih merasa malu bertanya kepada peneliti tentang hal-hal yang belum dipahami, (3) siswa kurang aktif dan kreatif, (4) guru belum terlalu serius dalam mengontrol proses pelaksanaan pembelajaran sehingga siswa lebih serius dalam memperagakan percakapan.

Berdasarkan kendala yang dialami tersebut, maka ditawarkan beberapa langkah strategi sebagai berikut: (1) siswa diminta lebih aktif dalam berbicara agar bisa memperagakan percakapan, (2) Peran guru hanya sebagai fasilitator, manajer dan konsultan pada kegiatan belajar mengajar sehingga siswa lebih dilatih untuk mengembangkan kemampuan berbicara, (3) berhadapan dengan suasana kelas yang tak terkendali dan siswa yang nakal, peneliti harus melakukan pendekatan persuasif. (4) Pelaksanaan pengamatan harus taat terhadap pembagian alokasi waktu pada RPP, (5) RPP khususnya dalam bagian proses pembelajaran harus dirancang ulang berdasarkan temuan-temuan sebelumnya.

Langkah-langkah strategis yang diberikan ini merupakan hasil refleksi pelaksanaan siklus I. Langkah-langkah tersebut akan diterapkan oleh guru dalam pelaksanaan tindakan kedua dengan harapan dapat meningkatkan hasil persentase pemahaman siswa untuk semua indikator siklus II. Pada kegiatan tindakan kedua peneliti akan mendeskripsikan prosedur penggunaan metode *Role Playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi drama.

Pada tanggal 11 Desember 2023 pelaksanaan siklus II dimulai. Sebelum melakukan tindakan kedua, langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam mengkaji ulang langkah-langkah strategis yang telah peneliti temukan dalam siklus I. Hasil kajian itu, kemudian dilakukan pada siklus II. Langkah pembelajaran yang dilakukan dalam siklus II tidak jauh beda dengan siklus I. Ada beberapa

prinsip yang peneliti mempersiapkan untuk dijalankan dalam siklus ke II, yakni peneliti mempersiapkan RPP berdasarkan indikator yang sesuai dengan langkah-langkah penggunaan *Role Playing* pembelajaran LKS berupa teks percakapan yang bertujuan untuk mengamati keterampilan berbicara peserta didik melalui metode *Role Playing* maupun lembar observasi.

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian dengan mengacu pada langkah-langkah RPP dan berdasarkan pada hasil analisis dan refleksi. Pelaksanaan tindakan dapat dirincikan sebagai berikut:

Kegiatan ini diawali dengan guru mengabsen siswa kemudian guru menyampaikan pembelajaran. Merujuk pada rencana kegiatan tindakan selanjutnya peneliti mulai membagi siswa kedalam kelompok, peneliti membagikan LKS berupa teks percakapan untuk dibaca dan dihafal dengan jelas dan lancar sesuai dengan intonasi, mimik wajah dan sikap tubuh yang tepat. guru memotivasi siswa, membantu siswa yang mengalami kesulitan dan mengamati setiap kelompok dalam kelompok belajar, guru meminta setiap peserta didik memperagakan percakapan dalam LKS tersebut tanpa menggunakan teks percakapan dan guru memberi penegasan dan perbaikan memperagakan percakapan yang tepat. Pada tahap ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti menjelaskan kembali hal-hal yang belum dipahami oleh siswa dalam memperagakan percakapan, membuat kesimpulan dan menutup kegiatan pembelajaran dengan Do'a, dokumentasi terlampir

Setelah mengetahui sejauh mana perkembangan dan kemajuan keterampilan berbicara atas materi yang diajarkan, peneliti merangkum kembali penilaian hasil kemampuan siswa keterampilan berbicara pada siklus II. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa tindakan guru siklus II mendapat skor 100 dengan rata-rata 4,45 dan persentase 90,90% Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas sudah dilaksanakan dengan sangat baik. Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus ke II memperoleh skor 53 dengan rata-rata 4,41 dan persentase 88,33 untuk mengetahui hasil observasi dapat mengamati lembar observasi terlampir.

Berdasarkan proses pelaksanaan siklus pertama dan siklus kedua bisa dilihat bahwa perubahannya yang signifikan. Selama pelaksanaan PTK dijumpai perkembangan aktivitas guru yang membanggakan. Siklus pertama aktivitas guru yang membanggakan mencapai nilai persentase 62,72 % dan siklus kedua mencapai persentase 90,90%, berarti mengalami kenaikan 28,18%. Aktivitas dapat mengetahui perkembangan aktivitas peserta didik tindakan kedua pada tahap ini peneliti melakukan perbandingan aktivitas peserta didik pertama dan aktivitas peserta didik. Perbedaan pada hasil refleksi dan analisis ditemukan pada hasil belajar dan tindakan kedua pembelajaran Bahasa Indonesia materi Drama menggunakan metode *Role Playing*. Mengalami perubahan yang sangat memuaskan dari siswa kelas V SDN Woloara, untuk mengetahui hasil dapat dilihat pada tabel perbandingan hasil belajar tindakan pertama dan tindakan kedua. Pemahaman konsep yang cukup dapat membuat siswa mudah mengungkapkan pengalamannya tentang kegiatan-kegiatan sosial melalui sebuah cerita. Selain itu keterampilan berbicara atau bercerita siswa akan meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat Mahaputra, dkk (2016) yang menyatakan bahwa peningkatan mutu pendidikan mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Kelebihan metode *Role Playing* yaitu dapat melatih siswa untuk mengingat dan memahami bacaan yang akan diperankan atau dimainkan. Siswa juga harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan mengenai materi yang akan diperankan. Hal ini akan melatih daya ingat, inisiatif dan bakat siswa sehingga dimungkinkan muncul generasi-generasi seniman yang jika dilatih terus menerus akan menjadi pemeran seni yang baik di suatu saat nanti (Yanto, 2015).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan sebagai BAHWA Penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan selama yang dilaksanakan selama penelitian berlangsung, hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Drama dengan penggunaan metode *Role Playing* meningkat dari Siklus I ke Siklus II.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan yaitu untuk sekolah sebagai tempat pembelajaran mempunyai tanggung jawab besar dalam memberikan motivasi, sarana dan prasarana penunjang pembelajaran pembelajaran Bahasa Indonesia agar peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk guru diharapkan pada guru agar dapat menerapkan model pembelajaran *Role Playing* sebagai salah satu model yang dapat meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar dan menambahkan model bervariasi dalam melaksanakan proses pembelajaran, serta guru dapat memberikan dorongan kepada peserta didik. Untuk peserta didik diharapkan lebih banyak belajar dan berlatih lebih giat dalam mencari dan menemukan dan menemukan sendiri sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Bahtiar R.S. & Suryarini D.Y. 2019. Metode *Role Playing* dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3 (1): 71-78
- Danim, S. 2013. *Pengantar Kependidikan*. Bandung
- Djiwandono, S. 2011. *Tes Bahasa*. PT Indeks Belajar
- Huda M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka
- Mahaputra, I. G. D., Suarni, N. K., & Murda, I. N. (2016). Penerapan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V semester ganjil sdn 4 Bungkulan tahun pelajaran 2016/2017. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(3).
- Martha, I. M. A., Meter, G., & Sujana, W. (2014). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbasis karakter berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar ips kelas V gugus 4 Kerobokan Kelod. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–10.
- Munir, M., Fatiqin, A., & Kendi, I. (2017). Pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap minat belajar siswa kelas X pada materi virus di sma Azharyah Palembang. *Florea : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 4(1), 36. <https://doi.org/10.25273/florea.v4i1.1066>
- Natsir. 2012. *Profesi Kependidikan*. Yogyakarta. Nusa Indah
- Sanjaya, W. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Fajar Interpratama CV Alfabeta
- Syaiful B. Djamarah dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar dan Mengajar*. Jakarta PT Rineka Cipta
- Yanto, A. 2015. Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).