

Pendahuluan

Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember

*Applying Role Playing Methods
to Improve the Fifth Grade Students' Speaking Skill Achievement
at SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember*

Anisa Haryati, Misno A. Latif, Hari Satrijono
Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)
Jln. Kalimantan Gang Nasional No. 19, Jember 68121
E-mail : anisaharyati1992@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui penerapan metode bermain peran. Di SDN ini ditemukan permasalahan bahwa keterampilan berbicara siswa masih rendah. Salah satu penyebabnya adalah guru kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa tidak terbiasa tampil berbicara di depan kelas. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang bervariasi. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian 22 siswa; terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, masing-masing satu pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember mengalami peningkatan. Berdasarkan data yang diperoleh diketahui adanya peningkatan hasil belajar dari 23% pada pra siklus menjadi 49% pada siklus I dan mengalami peningkatan yang cukup signifikan menjadi 91% pada siklus II. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember.

Kata Kunci: metode bermain peran, keterampilan berbicara.

Abstract

This research was conducted in the V grade students at SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember of Indonesian lesson with the purpose to improve the students' speaking skill achievement by applying role playing methods. At this school there was a problem that the students' speaking skill achievement was still low. One of the reasons is that the teacher did not involve the students in the teaching and learning process, so that the students were not influenced to speak in front of the class. Besides that, the teaching method that was used by the teacher was monotonous. This research used Classroom Action Research (CAR) with the subject consists of 22 students, 10 of which were boys and 12 girls. Data collection method used observation, interview, test, and documentation. This research conducted in two cycles, one meeting for each cycle. The result of this research presented that the fifth grade students' speaking skill achievement at SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember has increased. Based on the data, there was an improvement in learning process about 23% on pre cycle and 49% on cycle 1, and there was a significant improvement about 91% on the cycle 2. Based on the data above, it can be concluded that using role playing method could increase the V grade students' speaking skill achievement at SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember.

Keywords: role playing method, speaking skill achievement.

Manusia merupakan makhluk yang perlu berinteraksi dengan manusia lainnya. Interaksi dirasa semakin penting agar manusia dapat bertukar informasi. Kegiatan tersebut membutuhkan alat, sarana atau media yaitu bahasa (Santosa, 2003:1.2). Menurut Tarigan (2008a:1), setiap keterampilan tersebut sangat berhubungan erat dengan ketiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam.

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dimiliki oleh seseorang. Melalui berbicara seseorang dapat berkomunikasi secara lisan. Menurut Arsjad dan Mukti (1991:17) kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Melalui berbicara pesan yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh pendengar sehingga akan terjalin komunikasi yang baik antar sesama individu.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tidak lepas dari keterampilan berbicara. Di sekolah siswa diharapkan dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu keterampilan berbicara adalah Memerankan Drama. Kemampuan berbicara siswa dapat diasah ketika siswa memerankan drama di depan kelas. Melalui pemeranan drama siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak bosan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia dan dapat memacu keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan observasi awal dengan guru kelas V SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember diketahui bahwa siswa masih malu dan sulit jika diminta berbicara di depan kelas. Hal ini membuat kemampuan berbicara siswa rendah dan cenderung tidak lancar, sehingga guru tidak dapat memaksa siswa untuk berbicara di depan mengungkapkan gagasan atau mempresentasikan hasil belajarnya. Keadaan ini dipicu dengan metode belajar guru yang belum membiasakan siswa untuk aktif di dalam pembelajaran. Guru masih menggunakan metode ceramah yang cenderung membuat siswa bosan dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Dampak dari permasalahan tersebut adalah siswa tidak mampu untuk mengungkapkan pikirannya ketika maju ke depan kelas dan berhadapan dengan temannya. Di depan kelas siswa cenderung diam dan berbicara terbata-bata karena bingung apa yang akan disampaikannya, sehingga kemampuan siswa dalam berbicara dapat digolongkan rendah. Rendahnya kemampuan berbicara siswa dapat dilihat dari hasil belajarnya yang kurang maksimal. Selanjutnya, dari 22 siswa kelas V yang memperoleh nilai di atas KKM adalah 5 siswa, sedangkan 17 siswa lain memperoleh nilai di bawah KKM. Data yang didapat tersebut apabila dilihat dalam bentuk presentase adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Persentase hasil belajar siswa kelas V SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember tahun pelajaran 2013/2014

No.	Ketuntasan	f	Persentase (%)
1	Tuntas	5	23
2	Tidak Tuntas	17	77
Jumlah		22	100

Melibatkan siswa dalam pembelajaran dapat mengingatkan siswa lebih lama terhadap materi yang telah mereka lalui, misalnya siswa diajak memerankan drama secara langsung pada pokok bahasan “Memerankan Drama”. Siswa diberi peran menjadi salah satu tokoh dalam drama tersebut serta siswa diminta memahami bagaimana watak, latar dan seting dalam drama. Melalui keterlibatan siswa secara langsung inilah pemahaman siswa terhadap alur cerita dan makna yang tersirat dalam drama akan diketahui oleh siswa, sehingga siswa tidak bosan dengan pelajaran Bahasa Indonesia. Penerapan model pembelajaran ini disebut dengan metode pembelajaran bermain peran.

Berdasarkan permasalahan keterampilan berbicara siswa yang rendah dan hasil belajar siswa kelas V semester 1 di SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka judul penelitian yang tepat untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah “Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember”

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian dilaksanakan di SDN Tegalsari 04 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember, dengan jumlah siswa sebanyak 22, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Pengumpulan data penelitian menggunakan metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1) Kemampuan berbicara siswa dalam memerankan drama sesuai dengan skenario yang telah dibuat oleh siswa pada saat tindakan dilakukan diskor dengan kriteria sebagai berikut:

a. Ketepatan ucapan:

1. Ada beberapa ucapan yang tidak jelas, hilang beberapa bunyi tertentu
2. Ucapan sudah benar tetapi ada penambahan bunyi-bunyi tertentu dibelakang suku kata
3. Kebanyakan ucapan sudah benar hanya sedikit kesalahan
4. Ucapan sudah benar dan jelas

b. Pilihan kata atau diksi

1. Banyak menggunakan bahasa daerah dalam pembicaraan
2. Pembicaraan menggunakan bahasa Indonesia, sedikit menggunakan bahasa daerah
3. Sudah menggunakan bahasa Indonesia tetapi masih dipengaruhi bahasa daerah
4. Semua pembicaraan sudah menggunakan bahasa Indonesia

c. Mimik atau gerak-gerik

1. Pembicara terlihat takut saat berbicara
2. Pembicara telah terlihat lebih percaya diri dan jarang menunduk
3. Gerak dan mimik serasi walaupun ada gerakan yang berlebihan
4. Gerakan dan mimik sudah tepat

d. Kelancaran

1. Pembicaraan tersendat-sendat dan tidak dapat dipahami
2. Pembicaraan ragu-ragu dan beberapa pernyataan tidak terselesaikan
3. Pembicaraan sedikit tersendat, tetapi diulang dan diteruskan
4. Secara umum pembicaraan lancar, hanya sedikit tersendat

e. Keberanian

1. Gugup dan gemetar saat berbicara, sama sekali tidak memandang kearah pendengar
2. Gugup dan gemetar saat berbicara, pandangan kurang menyeluruh kearah pendengar
3. Gugup dan gemetar saat berbicara, pandangan menyeluruh kearah pendengar
4. Tidak gugup dan tidak gemetar saat berbicara, pandangan menyeluruh kearah pendengar

f. Kenyaringan suara

1. Suara tidak terdengar sama sekali sampai bangku paling belakang
2. Suara tidak terdengar jelas sampai pada bangku paling belakang
3. Suara terdengar sampai bangku paling belakang tapi terkadang masih tidak terdengar
4. Suara terdengar jelas sampai bangku paling belakang

2) Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada keterampilan berbicara siswa melalui metode bermain peran menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{m}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = persentase peningkatan hasil belajar siswa

m = jumlah siswa yang mengalami peningkatan belajar

N = jumlah seluruh siswa

Tabel 3.2 Kategori persentase peningkatan hasil belajar siswa

No.	Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
1	$P \geq 90\%$	Sangat baik
2	$80\% \leq P < 90\%$	Baik
3	$65\% \leq P < 80\%$	Cukup
4	$55\% \leq P < 65\%$	Kurang
5	$P < 55\%$	Sangat Kurang

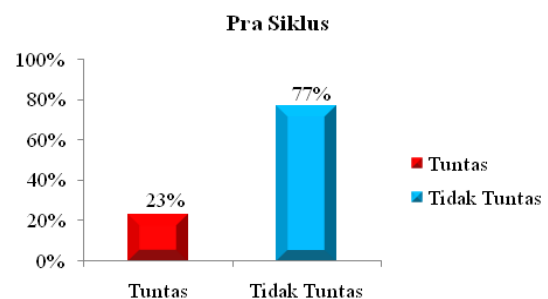
(Nurkencana dan Sunartana dalam Wirianto, 2012:57)

Hasil dan Pembahasan

1) Pra Siklus

Kegiatan pra siklus dilaksanakan oleh guru kelas V saat observasi awal dilakukan. Pelaksanaan pra siklus terkesan monoton dan membuat siswa bosan. Metode yang diterapkan oleh guru adalah ceramah dan penugasan, sehingga belum terlihat penerapan secara langsung saat pembelajaran berbicara. Terdapat 5 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 , sedangkan 17 siswa lainnya belum mencapai nilai tersebut.

Persentase ketuntasan hasil belajar pra siklus dapat digambarkan pada diagram di bawah ini.



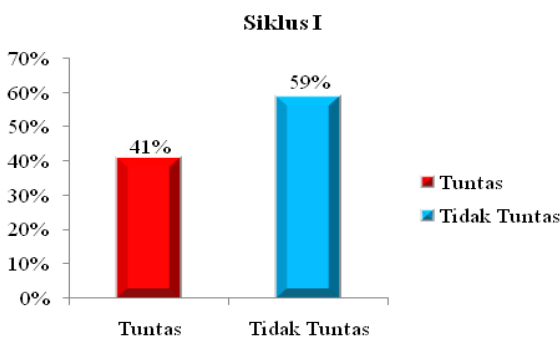
Gambar 4.1 Diagram persentase ketuntasan hasil belajar pra siklus

2) Siklus I

Siklus I dilaksanakan untuk mengatasi masalah yang di dapat pada saat pra siklus berlangsung. Hasil pra siklus didapatkan suatu permasalahan yakni rendahnya keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember. Berdasarkan permasalahan itulah ditawarkan suatu solusi yang diterapkan dalam siklus I ini, yaitu metode bermain peran.

Terdapat 5 siswa yang mencapai nilai minimal yaitu ≥ 70 , sedangkan 17 siswa lainnya belum mencapai nilai minimal tersebut. Artinya terdapat 4 siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar, dari 5 siswa pada pra siklus menjadi 9 siswa yang tuntas pada siklus I.

Persentase ketuntasan hasil belajar pra siklus dapat digambarkan pada diagram di bawah ini.



Gambar 4.2 Diagram persentase ketuntasan hasil belajar siklus I

Berdasarkan hasil tes ketrampilan berbicara yang telah dilakukan dengan metode bermain peran dapat diketahui bahwa keterampilan berbicara siswa telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan pelaksanaan pra siklus, namun peningkatan tersebut masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat pada pencapaian nilai keterampilan berbicara siswa pada saat pemeranan drama. Dari keenam indikator yang dinilai, siswa belum mampu menguasai semua. Indikator keterampilan berbicara yang belum mampu dikuasai dengan baik oleh siswa yaitu kelancaran, keberanian dan kenyaringan suara. Oleh karena itu perlu dilaksanakan siklus II untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I.

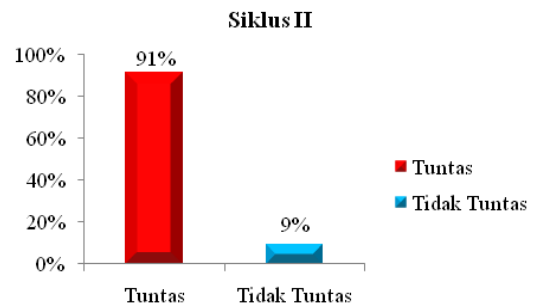
3) Siklus II

Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I. Pelaksanaan siklus II telah berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Siswa mulai berani dan tidak terbata-bata saat menampilkan tokoh yang diperankan di depan kelas. Hal tersebut dikarenakan guru lebih membimbing siswa pada saat pembuatan naskah drama sampai dengan penampilan. Guru memberikan masukan kepada setiap kelompok terkait dengan penampilan sebelumnya, sehingga setiap kelompok memperbaiki kesalahan-kesalahannya. Selain itu guru juga

memberikan waktu untuk berlatih diluar ruangan sehingga siswa lebih mantap saat tampil di depan kelas.

Hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan pencapaian hasil belajar pada siklus I. Terdapat 20 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 , sedangkan siswa yang mendapat nilai dibawah 70 hanya 2 siswa saja.

Persentase ketuntasan hasil belajar dapat digambarkan pada diagram di bawah ini.



Gambar 4.3 Diagram persentase ketuntasan hasil belajar siklus II

Berdasarkan tabel 4.3 di atas dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan siswa mengalami peningkatan dari pra siklus yaitu 22,73% menjadi 49% pada siklus I dan meningkat secara signifikan menjadi 91% pada siklus II. Peningkatan ketuntasan tersebut memiliki arti bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari pra siklus, siklus I dan siklus II.

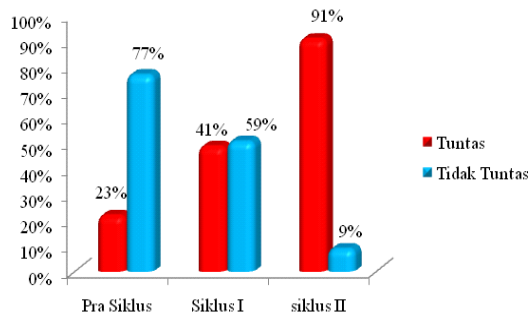
4) Perbandingan persentase ketuntasan hasil belajar

Berdasarkan hasil belajar siswa mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II diketahui terdapat peningkatan yang cukup signifikan. Di bawah ini terdapat tabel yang memperlihatkan perbandingan persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas V SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember dengan menggunakan metode bermain peran.

Tabel 4.7 Perbandingan persentase ketuntasan hasil belajar

No.	Siklus	Persentase (%)		Kualifikasi
		Tuntas	Tidak Tuntas	
1.	Pra Siklus	23	77	Sangat kurang baik
2.	Siklus I	41	59	Sangat kurang baik
3.	Siklus II	91	9	Baik

Perbandingan persentase ketuntasan hasil belajar dapat digambarkan pada diagram di bawah ini.



Gambar 4.4 Perbandingan persentase pencapaian hasil belajar pra siklus, siklus I dan siklus II

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk guru SD, hendaknya metode bermain peran dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya siswa kelas V
- 2) Bagi siswa, hendaknya lebih aktif dan lebih mengasah keterampilan berbicara terutama saat metode bermain peran diterapkan oleh guru dalam mata pelajaran bahasa Indonesia
- 3) Bagi peneliti lain, hendaknya penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melaksanakan penelitian dengan metode yang serupa terutama penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia
- 4) Bagi kepala sekolah, hendaknya menyarankan kepada guru-guru lain di SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember untuk menerapkan metode bermain peran yang bertujuan meningkatkan keterampilan berbicara siswa

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

- 1) penerapan metode bermain peran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu diawali dengan memberikan apersepsi, membagi kelas menjadi beberapa kelompok untuk pembuatan naskah drama, guru memberikan waktu kepada siswa untuk berlatih sebelum menampilkan naskah drama, dan secara bergiliran siswa menampilkan drama di depan kelas. Selanjutnya guru bersama dengan siswa melakukan evaluasi sebagai tahap akhir dari proses pembelajaran.
- 2) melalui metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia, keterampilan berbicara siswa kelas V di SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember dapat ditingkatkan. Indikatornya dapat diketahui pada pencapaian hasil belajar siswa sebesar 23% pada pra siklus, menjadi 41% pada siklus I dan menjadi 91% setelah pelaksanaan siklus II (kategori persentase peningkatan hasil belajar siswa baik).

Saran

Daftar Pustaka

- [1] Arikunto, Saharsimi., Suharjono., dan Supardi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [2] Arsjad, Maidar G. dan U. S., Mukti. 1991. *Pembinaan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- [3] Mulyasa, H. E., 2011. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [4] Sinanglingtyas, Rahayu. 2013. "Penerapan Metode *Role Playing* untuk Mengikatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Ddalam Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama di SDN Tukum 01 Lumajang". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- [5] Tarigan, Henry Guntur. 2008a. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.