

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV MELALUI PENERAPAN STRATEGI *ROLE PLAYING* SD NEGERI PLOSO 1 PACITAN

Zuniar Kamaluddin Mabruuri

STKIP PGRI Pacitan

Jl. Cut Nyak Dien No.4A, Ploso, Kec. Pacitan, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur 63515

Email: zuniarmabruuri@gmail.com

Ferry Aristya

STKIP PGRI Pacitan

Jl. Cut Nyak Dien No.4A, Ploso, Kec. Pacitan, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur 63515

Email: ferryaristya@gmail.com

Abstract

The objective of the research is to enhance the students' speaking skill on Indonesia language by using role play at the fourth grade students of SDN Ploso 1, Pacitan in the academic year 2016/2017. This research uses Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, acting, observing, and reflecting stages. The subject of this research is the fourth grade students of SDN 1 Ploso consisted of 25 students. The object of this research is about the students' speaking skill. The technique of collecting data is using observation method. Data analysis technique used is descriptive statistic analysis. The results show that in the first cycle, the average score of speaking skill is 76.41 and the average percentage is 75.68%, it means that it is in low category. Meanwhile, in the cycle 2, it reaches 90.64%, in the high category. The data shows an increase of 14.21%. It means that there is an increase in the percentage of students' speaking skill at the fourth grade of SDN 1 Ploso. Based on the results of this research, it can be concluded that the implementation of role play method can improve the students' speaking skill on Indonesian language at the fourth grade of SDN 1 Ploso, Pacitan in the academic year 2016/2017.

Keywords:

Speaking skills; role playing.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan metode pembelajaran Role Playing pada siswa kelas IV SD Negeri Ploso 1, Kecamatan Pacitan, Kabupaten Pacitan, Tahun Pelajaran 2016/2017. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Ploso 1 berjumlah 25 orang. Objek penelitian ini adalah keterampilan berbicara siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi. Data dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, rata-rata skor keterampilan berbicara yang diperoleh sebesar 76,41 dan rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 75,68%, berada pada kategori rendah. Pada siklus II, rata-rata skor keterampilan berbicara yang diperoleh sebesar 82 dan rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 90,64% berada pada kategori tinggi. Peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 14,21%. Hal tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan persentase keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Ploso 1. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Ploso 1, Kecamatan Pacitan, Kabupaten Pacitan tahun pelajaran 2016/2017.

Kata Kunci:

Keterampilan berbicara; role playing.

A. PENDAHULUAN

Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa. Tarigan (dalam Wendra 2009:3) mencoba menjelaskan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa berbicara adalah suatu kemampuan untuk menyampaikan isi dari hal-hal yang dipikirkan seseorang kepada orang lain. Semakin sering seseorang melakukan aktivitas berbicara, semakin lancar pula seseorang tersebut berkomunikasi.

Haryadi dan Zamzani (2000:72) mengemukakan bahwa secara umum berbicara dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain. Pengertian ini mempunyai makna yang sama dengan kedua pendapat yang diuraikan diatas, hanya saja diperjelas dengan tujuan yang lebih jauh lagi yaitu agar apa yang disampaikan dapat dipahami oleh orang lain.

Kegiatan berbicara di kelas kurang diasah oleh guru. Akibatnya, seringkali ditemukan kecendrungan siswa enggan berbicara karena takut salah. Selain itu, siswa kurang memahami kosakata Bahasa Indonesia yang baku dan malas mengungkapkan gagasan atau ide akibat kurang percaya diri. Kecendrungan ini akan berdampak pada tidak berkembangnya keterampilan berbicara yang dimiliki siswa, sehingga tujuan pembelajaran akan sulit dicapai.

Meskipun sekolah merupakan tempat untuk mengenyam pendidikan formal yang seharusnya harusnya menggunakan Bahasa Indonesia dalam kegiatannya akan tetapi realita berkata lain. SD Negeri Ploso 1 proses pembelajaran hanya memanfaatkan penggunaan Bahasa Indonesia sebesar 65% sehingga siswa masih merasa kaku apabila diminta untuk berbicara Bahasa Indonesia. Hal ini tidak

terbantu dengan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Oleh sebab itu keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar masih rendah dan perlu dilatih dan dikembangkan.

Metode pembelajaran *role playing* memiliki arti yang sama dengan metode sosiodrama. Dalam penggunaannya, dapat dilakukan secara bersamaan dan silih berganti. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial (Surakhmad, 1980), sedangkan dalam *role playing* siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis tersebut (Roestiyah, 2001). Metode ini banyak melibatkan siswa untuk berbicara melalui kegiatan percakapan dan beraktivitas dalam sebuah kegiatan drama, sehingga membuat siswa senang belajar. Metode ini mempunyai nilai tambah, yaitu (1) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, dan (2) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, metode *role playing* membuat keterampilan berbicara siswa menjadi lebih baik dan aspek keterampilan berbahasa lainnya pun dapat meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut, akan dilakukan penelitian tentang metode pembelajaran *Role Playing* agar keterampilan berbicara siswa tercapai secara optimal. Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV melalui Penerapan Strategi *Role Playing* SD N Ploso 1 Pacitan".

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan terdahulu, maka dalam penelitian yang dilakukan menggunakan metode "Penelitian Tindakan Kelas" (*Class Room Research*). Menurut Rubiyanto (2011: 107) PTK adalah suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidikan melalui perubahan

dengan mendorong para guru untuk memikirkan praktik mengajarnya sendiri agar kritis terhadap praktik tersebut dan agar mau untuk mengubahnya. Penggunaan istilah tindakan kelas dalam metode penelitian untuk lebih menekankan kelas sebagai setting dari penelitian. Penelitian tindakan kelas sendiri menekankan pada bagaimana ketrampilan dan teknik yang dimiliki oleh guru dalam menggali informasi dari siswa untuk memperbaiki masalah dalam pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam beberapa siklus. Jika pada siklus I diperoleh hasil yang tidak mencapai indikator keberhasilan, maka dilanjutkan ke siklus berikutnya sampai diperoleh hasil yang diharapkan yaitu keterampilan berbicara siswa mencapai indikator keberhasilan. Untuk melaksanakan proses tersebut, maka tahap-tahap pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang direncanakan, diantaranya sebagai berikut.

Perencanaan, beberapa hal yang perlu dilaksanakan dalam kegiatan perencanaan adalah sebagai berikut. (1) penyamaan persepsi dengan guru mengenai implementasi metode pembelajaran *Role Playing*, (2) menentukan bahan ajar yang akan dibelajarkan kepada siswa sesuai dengan silabus, (3) menyiapkan alat dan bahan pembelajaran, meliputi RPP dan lembar instrumen untuk mengukur aspek keterampilan berbicara siswa pada siklus sesuai dengan materi pembelajaran.

Tindakan, pelaksanaan tindakan disusun sesuai dengan tahap atau sintaks dari metode pembelajaran *Role Playing*. Setiap tindakan siklus dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Dalam proses pembelajaran, guru melaksanakan observasi terhadap keterampilan berbicara masing-masing siswa. Uraian kegiatan yang dilaksanakan pada tiap tahap untuk siklus berikutnya pada dasarnya sama seperti kegiatan yang dilaksanakan pada siklus sebelumnya. Setiap tahap dapat mengalami

perubahan sesuai hasil refleksi yang diperoleh berdasarkan hasil tindakan pada siklus sebelumnya.

Observasi atau Evaluasi, dilakukan untuk mengetahui kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan. Observasi dilaksanakan dari awal sampai akhir pembelajaran. Hasil observasi dituangkan dalam bentuk catatan sebagai bahan refleksi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui dampak metode pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa.

Refleksi, refleksi ini dilakukan untuk merenungkan dan mengkaji hasil tindakan pada kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan mengenai keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. Hasil renungan dan kajian tindakan ini, selanjutnya akan dipikirkan dan dicari solusi berupa alternatif tindakan baru yang diduga lebih efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. Alternatif tindakan ini akan ditetapkan menjadi tindakan baru pada rencana tindakan dalam penelitian tindakan kelas siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ploso 1 Pacitan. Merujuk dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mencoba menggunakan beberapa data dan teknik pada pengolahan data untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian yang telah dilaksanakan. Data kuantitatif diwujudkan dengan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diperoleh dengan melalui tes oleh siswa kelas IV Ploso 1 Pacitan dan data kualitatif diperoleh dari lembar pengamatan pada ketrampilan berbicara meliputi pelafalan, intonasi, struktur kalimat, kelancaran, dan ekspresi. wawancara dan catatan lapangan yang dilakukan dengan menerapkan strategi *role playing* pada siswa kelas IV SDN Ploso 1 Pacitan. Sumber Data yaitu siswa, guru, data dokumen dan berupa catatan lapangan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, metode tes, dokumentasi, kuesioner (angket), dan catatan lapangan.

Uji validitas data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah validitas isi dan triangulasi data. Validitas isi di dalam penelitian ini berhubungan dengan kemampuan suatu instrumen untuk menggambarkan secara tepat mengenai domain perilaku yang akan diukur yaitu berkaitan dengan keterampilan berbicara siswa serta prestasi belajar setelah diterapkannya strategi *role playing* pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Melalui validitas isi jugalah dapat mengukur sejauh mana item di dalam suatu tes dapat mencakup keseluruhan isi objek yang hendak diukur atau tidak. Mencakup keseluruhan isi objek tidak saja menunjukkan bahwa tes tersebut harus komprehensif isinya akan tetapi harus memuat isi yang relevan dan tidak keluar dari batasan tujuan diadakannya suatu tes. Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber (uji keabsahan data dari isi dokumen dengan hasil observasi) dan triangulasi teknik (uji keabsahan data dengan metode pengecekan data kepada sumber yang sama namun tekniknya berbeda).

Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Indikator pencapaian pada penelitian ini adalah pada siklus I siswa mencapai hasil ketuntasan minimal 70 % dari jumlah siswa. Pada siklus II siswa mencapai ketuntasan minimal sebesar 80 % dari jumlah siswa.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Ploso 1 Pacitan. Tindakan yang dilakukan adalah dengan memberi penilaian terhadap siswa yang memainkan peran sesuai dengan naskah *role playing* yang telah disiapkan dengan memperhatikan aspek kebahasaan yaitu tekanan, ucapan, nada dan irama, kosa kata atau ungkapan atau diksi, dan struktur kalimat dan aspek nonkebahasaan yaitu kelancaran,

penguasaan materi, keberanian, keramahan, dan sikap siswa.

Proses Peningkatan keterampilan berbicara tersebut didasarkan pada pelaksanaan metode *role playing* yang sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan yaitu: (1) siswa bersama guru membagi kelas menjadi tujuh kelompok, (2) siswa mempelajari naskah *role playing*, (3) siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi pembelajaran, (4) siswa berdiskusi dengan kelompoknya menentukan peran masing-masing, (5) siswa dengan bimbingan guru berlatih memainkan peran, (6) siswa memperhatikan contoh yang diberikan guru, (7) siswa bersama kelompoknya memainkan perannya, sementara kelompok lain menjadi penyimak, (8) siswa dan guru berdiskusi mengevaluasi penampilan masing-masing kelompok, (9) siswa memerankan kembali peran masing-masing dengan perbaikan yang telah dilakukan, dan (10) siswa dan guru kembali melakukan evaluasi.

Hasil yang dicapai pada siklus I kurang maksimal. Siswa kurang tertib dalam mengikuti kegiatan dan guru belum memaksimalkan penggunaan metode pembelajaran, seperti belum memberikan contoh memainkan peran dan kurang memperhatikan suasana kelas dimana adanya siswa yang kurang tertib dalam mengikuti kegiatan. Maksimalnya penggunaan metode *role playing* dengan menerapkan seluruh langkah-langkahnya pada siklus II mampu meningkatkan hasil maupun proses kegiatan pembelajaran. Guru mampu menjaga kelas tetap kondusif sehingga siswa mampu memahami materi lebih baik.

Pengkajian analisis hasil pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa terdapat peningkatan di antara siklus I dan siklus II yang di tiap siklus terdapat 2 pertemuan. Hal ini dapat ditilik dari hasil post test dan nilai pengamatan keterampilan berbicara siswa yang terdiri dari 8 indikator yaitu intonasi, pelafalan, jeda, kelancaran, ekspresi, penampilan, mimik serta nada untuk setiap siklusnya, karena guru dapat

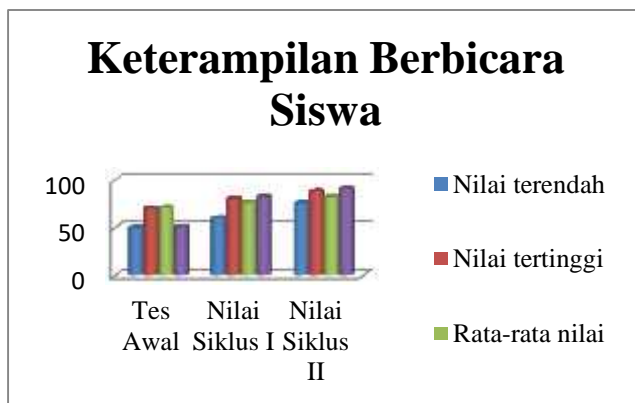
meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui strategi *role playing*. Sesuai dengan keseluruhan siklus yang telah dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Ploso 1 Pacitan, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia dengan pokok bahasan mengenai drama. Data nilai secara keseluruhan mengenai hasil tindakan baik dari siklus I maupun siklus II yang telah dilaksanakan dapat digambarkan pada tabel dan grafik berikut ini.

Tabel 1.

Data Nilai Keterampilan Berbicara dengan Strategi Role Playing Tes Awal, Siklus I Dan Siklus II

No	Keterangan	Nilai Tes Awal	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
1	Nilai terendah	50	60	75,5
2	Nilai tertinggi	70	80	88
3	Rata-rata nilai	71	76,41	82
4	Prosentase ketuntasan	50,90%	75,68%	90,64%

Adapun grafik peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui strategi Role Playing dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Grafik 1. Keterampilan Berbicara Siswa

Berdasarkan data hasil penelitian tersebut, maka hipotesis tindakan yang dirumuskan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SD Negeri Ploso 1 Pacitan dapat diterima.

C. SIMPULAN

Simpulan yang didapat dari hasil penelitian adalah meningkatnya keterampilan berbicara siswa dengan strategi *role playing*. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan keterampilan berbicara dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang dilaksanakan dalam siklus I (pertemuan 1 dan 2) dan siklus II (pertemuan 1 dan 2). Adapun untuk peningkatan keterampilan berbicara siswa pada kondisi awal, nilai rata-rata yang dicapai sebesar 71 dengan prosentase ketuntasan sebesar 50,90% yang dicapai oleh 10 siswa. Pelaksanaan tindakan siklus I, nilai rata-rata yang dapat dicapai sebesar 76,41 dengan prosentase ketuntasan adalah 75,68% yang dicapai oleh 13 siswa. Pelaksanaan tindakan siklus II, nilai rata-rata yang dapat dicapai sebesar 82 dengan prosentase ketuntasan adalah 90,64% yang dicapai oleh 18 siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka peneliti menyarankan beberapa hal demi keberhasilan dalam pembelajaran keterampilan berbicara sebagai berikut.

1. Guru
 - a. Guru kelas hendaknya menggunakan metode pembelajaran yang lebih variatif dalam pembelajaran keterampilan berbicara.
 - b. Mempertimbangkan metode *roleplaying* sebagai salah satu cara untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa.
2. Siswa
 - a. Siswa diharapkan mengikutipembelajaran dengan tertib agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

- b. Siswa diharapkan selalu berlatih untuk mengasah keterampilan berbicaranya.

DAFTAR PUSTAKA

Haryadi dan Zamzani. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. 2000.

Rubiyanto, Rubino. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta : Prodi PGSD FKIP UMS. 2011.

Roestiyah. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2001.

Surakhmad, Winarno. *Metodologi Pengajaran Nasional*. Bandung: Jemmars. 1980.

Wendra, I Wayan. *Buku Ajar Keterampilan Berbicara*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. 2009.