

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SDN 2 KEDUNGGADING KABUPATEN KENDAL

**Heribertus Ganang Wicaksono^{1*}, Muhammad Arief Budiman²,
Khusnul Fajriah³**

^{1,2,3} Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia

*Corresponding author email: ganangwicaksono@gmail.com

Received 2 April 2024; Received in revised form 25 April 2024;

Accepted 11 Mei 2024

Abstrak

Hasil pembelajaran Bahasa Indonesia aspek keterampilan berbicara siswa kelas V di SDN 2 Kedunggading masih rendah. Kondisi awal menunjukkan bahwa hanya terdapat 2 orang siswa atau 14,28 % dari 14 orang siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 75, sedangkan sisanya 12 siswa atau 85,72 % mendapat nilai 75. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan metode Role Playing. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 2 Kedunggading yang terdiri atas 14 siswa. Objek penelitian ini adalah keterampilan berbicara. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari empat kompetensi setiap siklusnya, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas V. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 2 Kedunggading, Kabupaten Kendal. Aktivitas guru melalui penerapan metode Role Playing di kelas V SDN 2 Kedunggading mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh total skor 75 dengan nilai 78,125 kategori baik dan pada siklus II memperoleh total skor 85 dengan nilai 88,54 kategori sangat baik. Aktivitas siswa melalui penerapan metode Role Playing di kelas V SDN 2 Kedunggading mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh total skor 75 dengan nilai 78,125 kategori baik dan pada siklus II memperoleh total skor 85 dengan nilai 88,54 kategori sangat baik. Kemampuan berbicara siswa setelah menerapkan metode Role Playing yang dilakukan di kelas V SDN 2 Kedunggading mengalami peningkatan.

Kata Kunci: penelitian tindakan kelas; keterampilan berbicara; metode role playing

Abstract

The results of Indonesian language learning aspects of speaking skills for class V students at SDN 2 Kedunggading are still low. Initial conditions showed that there were only 2 students or 14.28% of the 14 students who got a score of more than 75, while the remaining 12 students or 85.72% got a score of 75. The aim of this research was to improve students' speaking skills and learning activities in learning Indonesian by applying the Role Playing method. This type of research is classroom action research (PTK). The research subjects were class V students at SDN 2 Kedunggading, consisting of 14 students. The object of this research is speaking skills. The research was carried out in two cycles consisting of four competencies in each cycle, namely planning, action, observation and reflection. This research was carried out collaboratively between the researcher and the fifth grade teacher. Data collection techniques used in this research included observation, tests and documentation. The results of this research show that the application of the Role Playing method can improve the speaking skills of class V students at SDN 2 Kedunggading, Kendal Regency. Teacher activities through the application of the Role Playing method in class V of SDN 2 Kedunggading experienced an increase from cycle I, obtaining a total

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20171>

score of 75 with a value of 78.125 in the good category and in cycle II obtaining a total score of 85 with a value of 88.54 in the very good category. Student activities through the application of the Role Playing method in class V of SDN 2 Kedunggading experienced an increase from cycle I, obtaining a total score of 75 with a value of 78.125 in the good category and in cycle II obtaining a total score of 85 with a value of 88.54 in the very good category. Students' speaking abilities after implementing the Role Playing method carried out in class V of SDN 2 Kedunggading have increased.

Keywords: *classroom action research; speaking skills; role playing methods.*



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa secara umum digolongkan menjadi empat keterampilan secara garis besar yaitu keterampilan menyimak/memirsa, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan berbahasa tersebut merupakan dasar pengembangan keterampilan berkomunikasi yang efektif karena setiap aspeknya menuntut pencapaian pada indikator yang mengarah pada berlangsungnya keterampilan berkomunikasi yang ideal (Sudiati, 2019).

Kemampuan berbicara sangat penting untuk diajarkan di sekolah karena kemampuan berbicara sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari siswa dan diperlukan sebagai salah satu dasar untuk berkomunikasi dengan individu lainnya. Siswa membutuhkan keterampilan berbicara untuk berkomunikasi dengan baik, dalam hal ini berarti siswa telah mampu menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Menurut Hermawan (2014) keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan atau perasaan kepada mitra pembicara.

Berdasarkan pra penelitian yang telah dilakukan peneliti di SDN 2 Kedunggading Kabupaten Kendal, peneliti menemukan masalah dalam aspek berbicara. Proses pembelajaran di kelas pada umumnya lebih menekankan pada aspek kognitif yang lebih menekankan pada pemahaman bahan pengetahuan dan ingatan. Materi yang disampaikan masih terlihat kurang dipahami siswa dan belum menggunakan pendekatan yang ada serta lebih berfokus pada nilai yang didapatkan siswa sehingga keterampilan siswa dalam berbicara belum optimal. Kemampuan berbicara khususnya berlangsung menonton dan membosankan padahal berbicara sebagai suatu kemampuan yang bisa dikuasai dengan latihan-latihan atau praktik-praktik berbicara secara teratur dan berencana.

Siswa cenderung melakukan dan dihadapkan pada kegiatan berbicara dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran berbicara di sekolah belum maksimal, sehingga kemampuan berbicara siswa dalam berbicara pun masih rendah. Dari hasil observasi awal maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial dan kemampuan berbicara siswa kelas V SDN 2 Kedunggading Kabupaten Kendal masih rendah. Data yang didapat dari asesmen awal menunjukkan masih rendahnya keterampilan sosial dan kemampuan berbicara siswa yang belum optimal.

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20171>

Hasil pengamatan sementara yang dilakukan di SDN 2 Kedunggading menunjukkan bahwa hasil pembelajaran keterampilan berbicara oleh guru kelas V pada kondisi awal menunjukkan bahwa hanya terdapat 2 orang siswa atau 14,28% dari 14 orang siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 75, sedangkan sisanya 12 siswa atau 85,72% mendapat nilai 75 setelah melaksanakan perbaikan atau remidi. Kondisi yang demikian dapat diindikasikan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 2 Kedunggading masih rendah.

Rendahnya kemampuan siswa itu dapat dilihat dari metode yang digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan metode yang inovatif dan interaktif dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa sehingga tujuan dari pembelajaran di kelas itu juga dapat tercapai dengan yang diharapkan. Guru merupakan komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru (Mardiana, 2018).

Berdasarkan temuan yang telah diperoleh di lapangan, berbagai permasalahan yang ada perlu segera diberikan alternatif solusi penggunaan metode pembelajaran yang ada. Adanya penerapan metode pembelajaran yang berbeda diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode Role Playing. Upaya yang akan dilakukan peneliti untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa adalah melakukan penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan metode Role Playing atau metode bermain peran.

METODE PENELITIAN

Penggunaan metode deskriptif pada penelitian ini memusatkan perhatian pada masalah yang ada pada saat penelitian dilakukan atau masalah-masalah yang bersifat aktual, serta menggambarkan fakta-fakta yang terjadi tentang yang diselidiki sebagaimana adanya diiringi dengan interpretasi rasional yang memadai. Bentuk penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Kunandar (2013:45), menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus. Penelitian tindakan kelas digunakan untuk memperbaiki atau meningkatkan pembelajaran di kelas dengan menggunakan tindakan atau metode tertentu. Menurut pendapat Arikunto (2007:16) mengemukakan model penelitian tindakan kelas tidak lepas dari empat pokok yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

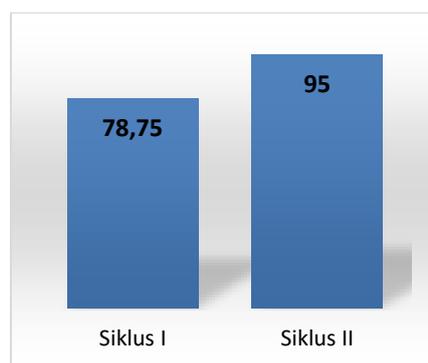
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas V SDN 2 Kedunggasing dengan menerapkan 2 siklus,. Siklus I

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20171>

dilaksanakan tanggal 2 Januari 2024 dan siklus II dilaksanakan tanggal 18 Januari 2024. Penelitian ini bertujuan mengetahui kemampuan berbicara siswa dengan menerapkan metode Role Playing pada materi mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui sebuah drama. Pembelajaran dengan metode Role Playing adalah pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat memahami materi yang dipelajari menggunakan permainan drama atau bermain peran. Sajian materi yang ditampilkan melalui skrip skenario, sehingga guru dapat efektif melakukan pembelajaran di kelas. Naskah yang berisi teori dan materi bekerja dalam satu tim yang menarik siswa. Proses pembelajaran dilakukan sebanyak dua siklus yang dimulai dari pra siklus sebelum dikenai tindakan.

Penelitian ini juga mengamati aktivitas guru dan siswa dengan menerapkan metode Role Playing. Hasil penelitiannya akan dinilai dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar penilaian tes lisan/kemampuan berbicara siswa pada setiap siklus. Pengamatan aktivitas guru yaitu dilakukan oleh wali kelas V bernama Ibu Agnes Bheritingtyastuti, S.Pd. Hasil dari kegiatan pada siklus I menuju siklus II mengalami peningkatan.



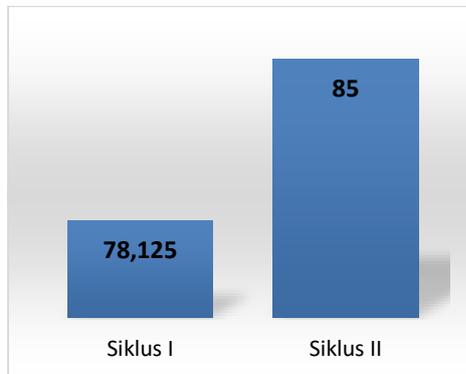
Gambar 1. Persentase Aktivitas Guru

Aktivitas guru pada siklus I memperoleh total skor 63 dengan nilai 78,75 kategori baik dan pada siklus II memperoleh total skor 75 dengan nilai 78,125 kategori sangat baik (Gambar 1). Peningkatan ini terjadi karena guru sudah melakukan berbagai perbaikan yang masih belum atau kurang maksimal pada siklus I, seperti halnya guru melakukan apersepsi, guru memberikan motivasi, guru memberikan penguatan, dan umpan balik kepada siswa. Pengamatan aktivitas siswa yaitu dilakukan oleh teman sejawat. Hasil dari kegiatan pada siklus I menuju siklus II mengalami peningkatan.

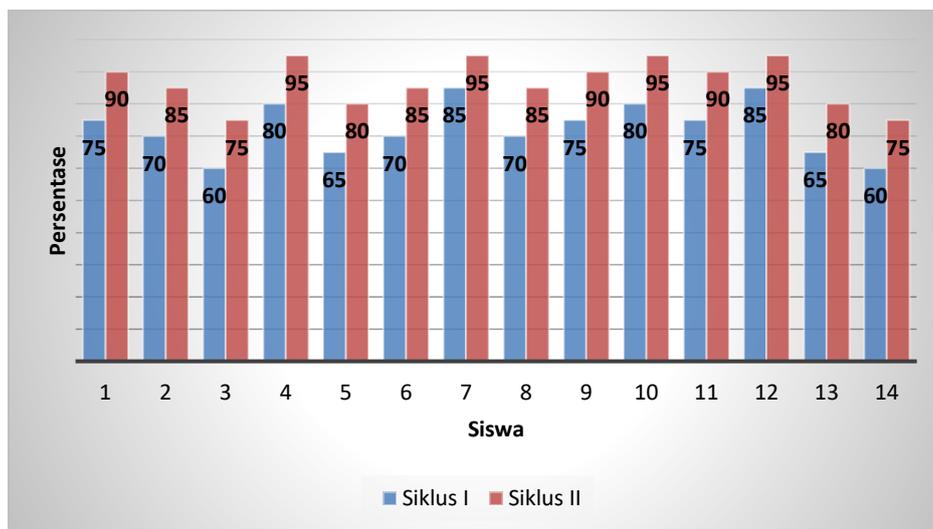
Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh total skor 75 dengan nilai 78,125 kategori baik dan pada siklus II memperoleh total skor 85 dengan nilai 88,54 kategori sangat baik (Gambar 2). Peningkatan ini terjadi karena siswa sudah melakukan berbagai perbaikan yang masih belum atau kurang maksimal pada siklus I, seperti halnya siswa menjawab apa yang diketahui, siswa memperhatikan kelompok lain, siswa mengulang cerita, dan sebagainya. Adanya peningkatan kemampuan berbicara siswa dalam menerapkan metode Role

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20171>

Playing dapat dilihat dengan lembar penilaian tes lisan/kemampuan berbicara siswa pada setiap siklus, sebagaimana hasilnya disajikan pada Gambar 3. Berdasarkan Gambar 3, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara melalui metode Role Playing pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan.



Gambar 2. Persentase Aktivitas Siswa



Gambar 3. Keterampilan Berbicara Siswa

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 2 Kedunggading Kabupaten Kendal", maka dapat disimpulkan bahwa: (a) Aktivitas guru melalui penerapan metode Role Playing di kelas V SDN 2 Kedunggading mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh total skor 75 dengan nilai 78,125 kategori baik dan pada siklus II memperoleh total skor 85 dengan nilai 88,54 kategori sangat baik. (b) Aktivitas siswa melalui penerapan metode Role Playing di kelas V SDN 2 Kedunggading mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh total skor 75 dengan nilai 78,125 kategori baik dan pada siklus II memperoleh total skor 85 dengan nilai 88,54 kategori sangat baik. (c) Kemampuan berbicara siswa setelah menerapkan metode Role Playing yang dilakukan di kelas V SDN 2 Kedunggading mengalami peningkatan.

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20171>

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, agar tercapainya tujuan pembelajaran dalam setiap pelaksanaan pembelajaran, maka disarankan: (a) Guru diharapkan dapat memilih metode pembelajaran yang cocok dengan aspek yang ingin dicapai, salah-satunya seperti metode Role Playing yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Adanya metode Role Playing maka dapat menumbuhkan antusias siswa dalam melatih kemampuan berbicara yang dilakukan dengan memerankan sebuah drama tertentu. (b) Untuk mencapai kemampuan berbicara siswa yang maksimal, guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang sesuai. Seorang guru haruslah pandai dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai agar siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan semangat yang tinggi. (c) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat untuk pembaca dan dapat menjadi pedoman untuk penulis yang lainnya. (d) Kepada peneliti lainnya jika menggunakan metode Role Playing/ bermain peran diharapkan harus melakukan secara baik dan benar sesuai dengan ketentuan seperti, menata panggung/kelas, menggunakan alat yang diperlukan dalam bermain peran, dan memakai kostum yang sesuai dengan perannya masing-masing.

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini dapat dijabarkan adalah sampel yang digunakan masih kurang, sehingga keseluruhan karakteristik siswa SDN 2 Kedunggading belum bisa diwakili dengan sampel tersebut. Selain itu, tidak semua materi pembelajaran aspek keterampilan berbicara bisa diterapkan dengan metode Role Playing.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Lukman. 2022. Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer. Jakarta: Modern English Perss.
- Amrita. 2012. Keterampilan Berbicara. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Andini, Nur Ayani Sri dkk. 2012. Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V. Bengkalis-Riau: Dotplus Publisher.
- Ardiwati. 2020. Kemampuan Berbicara Siswa Tematik Role Playing. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran.Vol. 4 No. 6
- Arikunto, Suharsimi. 2008. Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jakarta: Bima Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto. 2010. Metode Role Playing. Jakarta: Grenmedia
- Arsjad, Maidar G. dan Mukti U.S. 1993. Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia. Jakrta: Erlangga
- Asmawati. 2016. Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Team Quis pada Siswa Kelas V. Aceh Tenggara.
- Azwardi, 2018. Menulis Ilmiah Bahasa Indonesia. Banda Aceh: Bina Karya Akademik.
- Basri, Hasan. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kuala Kecamatan Tambang. Jurnal: Pendidikan dan Pengajaran Program Studi

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20171>

- Pendidikan Guru Dasar FKIP, Vol. 1, No. 1, 2017, hlm. 42
- Budiana, Nia. 2017. Keterampilan Berbicara: Desain Pembelajaran Berbasis Quantum Teaching. Jurnal Basindo UM Malang, 23
- Fatmawati, 2015. Pengertian Metode Role Playing. Jakarta: Media PRESS
- Hamdani. 2011. Pengertian Role Playing. Yogyakarta: MEDIA PRESS.
- Hamzah, Uno. 2012. Pengertian Metode Role Playing. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hanifah, Nurdiah. 2014. Memahami Penelitian Kelas. Bandung: UPI PRESS.
- Hayani. 2019. Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran di Sekolah Dasar. Jurnal Institut Agama Islam Negeri Palopo. Vol. 2, No. 2, 2019, hlm. 224-22
- Huda, Nur. 2012. Teknik Penilaian Kemampuan Berbicara. Makassar.
- Indrayani. 2018. Metode Diskusi untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Siswa Kelas V. Aceh Tenggara.
- Irmalati. 2017. Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Pelajaran Bahasa Indonesia Jurnal guru kita (JGK). Vol 1(2).
- Mabruri, Zuniar Kamaluddin. dkk. 2017. Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V melalui Metode Role Playing. Jurnal kajian Penelitian dan Pembelajaran. Vol 1,2.
- Mardani. 2019. Mengefektifkan Penggunaan Media Foto untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V. Aceh Tenggara
- Mardiana, Vera. 2018. Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V MIN 3 Aceh Besar. Aceh Besar.
- Mayani. 2006. Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurrita, Teni. 2018. Jurnal Kemampuan Berbicara Siswa Syari'ah dan Tarbiyah Santosa. 2015. Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran Kelas V. Jurnal PGSD. Vol. 3 No. 2.
- Said. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan. Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan. Vol. 2 No. 1, Februari 2019 Hal. 9-17. hlm 16.
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ruzz Media, hlm. 1634
- Tarigan, Henry Guntur. (1983). Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Wahab, Abdul Azis. 2010. Metode & Model Mengajar. Bandung : Alfabeta.
- Warsanto. 2004. Pembelajaran Metode Role Playing. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaini, Hisyam dkk. 2008. Role Playing atau Bermain Peran di Kelas. Makassar: Media Press.
- Zulkifli. 2013. Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Role Playing. Jakarta: Media Press.