

Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas III-B MIN 8 Gunungkidul

Rujati

MIN 2 Gunungkidul Yogyakarta

e-Mail: rujatijati@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to improve the quality of the process and results of speaking skills by using the role-playing method for third-grade students. MIN 8 Gunungkidul 2018/2019 Academic Year. This research is in the form of Classroom Action Research (CAR). The subject of this study was class III. B MIN 8 Gunungkidul 2018/2019 Academic Year amounted to 21 students. Data collection techniques used were observation, interviews, tests, and document studies - data validity using source triangulation and method triangulation. The data analysis technique used is an interactive analysis model, including data reduction, data presentation, and drawing conclusions or verification. The research process was carried out in two cycles. Each cycle consists of four stages, namely: (1) action planning, (2) implementation of actions, (3) observation, and (4) reflection. Based on the results of the study, it was concluded that the role-playing method could improve the quality of the process and the results of speaking skills in class III students. B MIN 8 Gunungkidul Academic Year 2018/2019. This can be proven by the increasing percentage of students' attitudes to aspects of interest, activity, cooperation, and seriousness in the first cycle and second cycle. In the first cycle, the classic percentage of students' attitudes is 77.77% interest, 66.66% student activity, 72.22% cooperation, and 50% seriousness. In the second cycle, the classic percentage of a student, attitudes increased to interest 88.88%, student activity 77.77%, cooperation 83.33%, and sincerity 77.77%. The quality of the results is proven by obtaining the average value of the initial test results before the action (pra siklus), which is 68.77 with classical completeness of 27.77%. In the first cycle, the grade average value increased to 73.44 with 61.11% classical completeness. After the action in the second cycle, the average grade value increased to 80.77 with classical completeness 88.88%.

Keywords: *Speaking Skills, Role Playing Method, Learning Outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil keterampilan berbicara dengan menggunakan metode role playing pada siswa kelas III.B MIN 8 Gunungkidul Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah kelas III.B MIN 8 Gunungkidul Tahun Pelajaran 2018/2019 berjumlah 21 siswa. Teknik pengumpulan data yang

*digunakan adalah observasi, wawancara, tes, dan kajian dokumen. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif meliputi reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan atau verifikasi. Proses penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil keterampilan berbicara pada siswa kelas III.B MIN 8 Gunungkidul Tahun Pelajaran 2018/2019. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya persentase sikap siswa pada aspek minat, keaktifan, kerja sama, dan kesungguhan pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I persentase klasikal sikap siswa adalah minat 77,77%, keaktifan siswa 66,66%, kerja sama 72,22%, dan kesungguhan 50%. Pada siklus II persentase klasikal sikap siswa meningkat menjadi: minat 88,88%, keaktifan siswa 77,77%, kerja sama 83,33%, dan kesungguhan 77,77%. Kualitas hasil dibuktikan dengan diperoleh nilai rata-rata hasil tes awal sebelum tindakan (prasiklus) yaitu 68,77 dengan ketuntasan klasikal 27,77%. Pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat mencapai 73,44 dengan ketuntasan klasikal 61,11%. Setelah tindakan pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 80,77 dengan ketuntasan klasikal 88,88%.*

Kata Kunci: *Keterampilan Berbicara, Metode Role Playing, Hasil Belajar*

Pendahuluan

Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek, yaitu (1) keterampilan menyimak, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca, dan (4) keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan atau merupakan catur tunggal. Peningkatan keterampilan berbahasa tersebut dilaksanakan secara terpadu, kontekstual, dan fungsional dengan fokus pada keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara berganti-ganti dan berkesinambungan. Djago Tarigan (1992: 132) menyatakan bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Sejalan dengan pendapat tersebut, H.G Tarigan (2008: 16) berpendapat bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Sebagai pendidik profesional guru diharapkan dapat merencanakan pembelajaran dengan runtut, dapat memberikan pembelajaran yang menarik, dan dapat menilai pembelajaranyang tepat. Sebagai salah satu komponen yang pendukung keberhasilan pendidikan, guru sebagai pengelola pembelajaran harus professional. Guru yang profesional adalah guru yang dapat merencanakan pembelajaran dengan runtut, dapat melaksanakan pembelajaran yang menarik dan dapat menilai pembelajaran dengan tepat.

Dalam merencanakan pembelajaran, guru dituntut untuk membuat perangkat pembelajaran (RPP), menyiapkan program semester dan program

tahunan, penyiapan media atau alat peraga pembelajaran, menyiapkan lembar kerja siswa, dan sebagainya. Sedangkan dalam pembelajaran, guru dituntut dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan metode-metode pembelajaran yang menarik, mengembangkan proses pembelajaran yang menyenangkan, menantang dan mengaktifkan siswa. Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan siswa yang tersusun dan terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan ini merupakan aktivitas dari peserta didik dan guru. Guru berperan sebagai pembimbing, mediator dan fasilitator. Sependapat dengan Sadirman A.M. (2007: 17) bahwa guru sebagai pembimbing, guru harus berusaha menghidupkan dan memberikan motivasi agar terjadi proses interaksi pembelajaran yang kondusif. Proses pembelajaran yang kondusif adalah suasana pembelajaran yang menarik, menantang menyenangkan, munculnya kreativitas siswa dan mengaktifkan siswa.

Selanjutnya untuk mengetahui keberhasilan dari tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa diperoleh dengan evaluasi melalui tes yang berupa soal lisan atau tulis. Evaluasi ini dipergunakan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi pada setiap indikator yang telah ditentukan nilai standar ketuntasannya. Berkaitan dengan interaksi belajar, siswa pada kelas tersebut mempunyai pemahaman yang rendah dalam pelajaran bahasa Indonesia. Berkaitan dengan disiplin belajar, beberapa siswa tidak mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah, ada siswa yang tidak memperhatikan pelajaran, bermain-main sendiri atau mengantuk dan banyak siswa yang menyontek ketika diberi tugas.

Dari pengamatan di atas penyebabnya adalah pendekatan pembelajaran yang kurang bervariasi, kurang menarik dan kurang menyenangkan. Metode yang digunakan adalah metode ceramah. Pembelajaran didominasi dan berpusat pada guru. Situasi dan kondisi pembelajaran semacam ini menyebabkan aktivitas dan hasil belajar siswa rendah.

Keterampilan Berbicara

Keterampilan seseorang di dalam menyelesaikan suatu pekerjaan atau bidang tertentu jelas berbeda-beda. Keterampilan itu hanya dapat diperoleh melalui proses belajar dan latihan yang berkesinambungan. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 1180) mengartikan terampil adalah cakap dalam menyelesaikan tugas, mampu, dan cekatan. Sedangkan, keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas, Soemarjadi, Muzni Ramanto, dan Wikdati Zahri (2001: 2) berpendapat bahwa kata keterampilan sama artinya dengan kata kecekatan. Terampil atau cekatan adalah kepandaian melakukan sesuatu pekerjaan dengan cepat dan benar. Ruang lingkup keterampilan cukup luas meliputi kegiatan berupa perbuatan, berpikir, berbicara, melihat, mendengar, dan sebagainya. Tri Budiharto (2008: 1-2) mengungkapkan bahwa keterampilan berasal dari kata terampil yang artinya adalah mampu bertindak dengan cepat dan tepat. Istilah lain dari terampil adalah cekatan, cakap mengerjakan sesuatu. Berbicara (KBBI, 2007: 148) adalah berkata, bercakap, berbahasa, dan melahirkan pendapat dengan perkataan.

Berbicara itu mengutarakan isi pikiran atau melisankan sesuatu yang dimaksudkan. Menurut Iskandarwassid dan Dadang Suhendar (2008: 241), keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain.

Metode *role playing* atau bermain peran sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan yang sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986). Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran didalam kelas, selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain (Basri Syamsu, 2000).

Metode *role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya diaukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Pada metode bermain peranan, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera kedalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktek-praktek berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman temannya pada situasi tertentu.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas III.B MIN 8 Gunungkidul tahun pelajaran 2018/2019, dengan jumlah siswa 21 siswa. Di kelas tersebut kondisi siswa heterogen (berbeda-beda kemampuannya). Teknik pengumpulan data ini menggunakan wawancara mendalam (*In Dept Interview*), observasi, tes, dan kajian dokumen. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data (*display data*), dan penarikan simpulan. Instrumen pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, pedoman observasi, dan kartu soal.

Prosedur Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas, sehingga mekanisme kerjanya diwujudkan dalam bentuk siklus (direncanakan 2 siklus), yang dalam setiap siklusnya tercakup 4 kegiatan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan (tindakan), (3) observasi, dan (4) refleksi. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Suhardjono (dalam Suharsimi Arikunto dkk, 2006: 74) bahwa penelitian tindakan kelas merupakan proses pengkajian sistem berdaur dalam suatu siklus.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum melaksanakan siklus I dan siklus II terlebih dahulu peneliti melaksanakan pengamatan awal (pra siklus) melalui pengamatan proses pembelajaran berbicara di kelas serta dengan wawancara dengan siswa kelas III.B.

Hasil penilaian proses prasiklus secara detail dapat dilihat pada lampiran. Selanjutnya, data penilaian proses prasiklus dapat dimasukkan ke dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1.
Kondisi Awal (Prasiklus) Penilaian Pembelajaran Keterampilan Berbicara kelas

No.	Sikap Siswa	Frekuensi (siswa)	Persentase (%)
1	Minat	10	55,55
2	Keaktifan	10	55,55
3	Kerja sama	9	50
4	Kesungguhan	6	33,33

Dilihat dari sajian data penilaian proses siswa kelas III.B pada kondisi awal (prasiklus) dari tabel di atas maka siswa yang menunjukkan keempat aspek sikap siswa tersebut rata-rata masih di bawah 60% dari jumlah siswa yang ada yakni 18 siswa. Proses kegiatan yang dilakukan siswa dari aspek empat sikap tersebut tergolong masih rendah sehingga perlu diadakan tindakan pembelajaran selanjutnya.

Tabel 2. Data Frekuensi Nilai Keterampilan Berbicara Siswa

No	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
1	< 75	16	72,22	Tidak Tuntas
2	≥ 75	5	27,77	Tuntas
Jumlah		21	100	
Nilai rata-rata = $1.238 : 21 = 68,77\%$ Tingkat Ketuntasan Klasikal = $5 : 21 \times 100\% = 27,77\%$				

Berdasarkan kondisi awal tersebut, maka peneliti melanjutkan kegiatan penelitian pada 2 siklus. Tahapan-tahapan pada siklus I dan II adalah 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), 2) Mempersiapkan Fasilitas dan Sarana Pendukung, 3) Menyiapkan RPP dan pedoman penilaian Proses pembelajaran berbicara siswa, 4) Menyiapkan Instrumen Penilaian, dan 5) Menunjuk guru kolaborasi.

Di dalam proses pembelajaran siswa sudah terlihat lebih aktif dan bersungguh-sungguh dibandingkan dengan kondisi awal. Secara klasikal terdapat peningkatan terhadap minat, keaktifan, kerjasama, dan kesungguhan pada diri siswa.

Tabel 3. Data Penilaian Proses (Sikap Siswa) Pembelajaran Keterampilan Berbicara pada Siklus I

No.	Sikap Siswa	Frekuensi (siswa)	Persentase (%)
1.	Minat	14	77,77
2.	Keaktifan	12	66,66
3.	Kerja sama	13	72,22
4.	Kesungguhan	9	50

Setelah dilakukan proses penilaian, berdasarkan tabel di atas minat, keaktifan, dan kerja sama siswa mengalami kenaikan 77,75% dari siklus I. Setelah diadakan tes tindakan pada siklus I diperoleh data nilai keterampilan berbicara. Data nilai tersebut dikelompokkan ke dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4. Data Frekuensi Nilai Keterampilan Berbicara Siswa

No	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
1	< 75	7	38,88	Tidak Tuntas
2	≥ 75	14	61,11	Tuntas
Jumlah		21	100	
Nilai rata-rata : $1.272 : 21 = 70,66$				
Tingkat Ketuntasan : $7 : 21 \times 100\% = 38,88 \%$				

Hasil pengamatan siklus II terhadap sikap siswa dapat dilihat pada lampiran Pengamatan sikap siswa selama pembelajaran ini adalah bentuk penilaian kualitas proses. Secara klasikal terdapat peningkatan terhadap minat, keaktifan, kerjasama, dan kesungguhan pada diri siswa dibandingkan dengan siklus I. Data pengamatan sikap siswa pada siklus II dapat dimasukkan ke dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 5. Data Penilaian Proses (Sikap Siswa) Pembelajaran Keterampilan Berbicara pada Siklus II

No.	Sikap Siswa	Frekuensi (siswa)	Persentase (%)
1.	Minat	16	88,88
2.	Keaktifan	14	77,77
3.	Kerja sama	15	83,33
4.	Kesungguhan	14	77,77

Tabel 6. Data Frekuensi Nilai Keterampilan Berbicara Siswa

No	Nilai	Frekuensi	Presentase (%)	Keterangan
1	< 75	2	11,11	Tidak Tuntas
2	≥ 75	19	88,88	Tuntas
Jumlah		21	100	
Nilai rata-rata = $1.454 : 21 = 80,77$				
Tingkat Ketuntasan Klasikal = $19 : 21 \times 100\% = 88,88\%$				

Peningkatan kualitas proses ditunjukkan dari sebaran frekuensi sikap siswa meliputi minat, keaktifan, kerjasama, dan kesungguhan siswa yang semakin besar (meningkat) seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Data Frekuensi Penilaian Proses Pembelajaran Keterampilan Berbicara

No.	Sikap Siswa	Frekuensi (Banyaknya Siswa)		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Minat	10	14	16
2.	Keaktifan	10	12	14
3.	Kerja sama	9	13	15
4.	Kesungguhan	6	9	14

Tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan frekuensi pengamatan sikap siswa dari prasiklus sampai siklus II. Secara klasikal aspek sikap minat, keaktifan, kerjasama, dan kesungguhan siswa dalam proses pembelajaran terjadi peningkatan. Peningkatan kualitas hasil ditunjukkan dari sebaran frekuensi nilai keterampilan berbicara dari penilaian aspek lafal, intonasi, kelancaran, ekspresi, dan pemahaman isi yang semakin besar meningkat.

Tabel 8. Data Frekuensi Nilai Keterampilan Berbicara Siswa pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No.	Nilai	Frekuensi		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	< 75	16	7	2
2.	≥ 75	5	14	19
	Jumlah Siswa	21	21	21
	Siswa Tidak Tuntas	72,22 %	38,88 %	11,11 %
	Siswa Sudah Tuntas	27,77%	61,11%	88,88%
	Nilai Rata-Rata Kelas	68,77	73,44	80,77
	Ketuntasan Klasikal	27,77%	61,11%	88,88%

Simpulan

Penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan kualitas proses keterampilan berbicara pada siswa kelas III.B MIN 8 Gunungkidul tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini ditandai dengan meningkatnya persentase minat, keaktifan, kerjasama, dan kesungguhan dalam proses pembelajaran. Pada siklus I persentase klasikal minat siswa sebesar 77,77%, keaktifan 66,66%, kerja sama 72,22%, dan kesungguhan 50%. Pada siklus II terjadi peningkatan yaitu persentase klasikal minat siswa menjadi 88,88%, keaktifan 77,77%, kerja sama 83,33%, dan kesungguhan 77,77%.

Penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan kualitas hasil keterampilan berbicara pada siswa kelas III.B MIN 8 Gunungkidul tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini ditandai dengan nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa yang mengalami peningkatan pada tiap siklusnya, yaitu siklus I sebesar 73,44 dan

siklus II sebesar 80,77. Dilihat dari hasil tes berbicara pada siklus I diketahui 11 siswa (61,11%) dari 21 siswa telah mencapai nilai KKM (75) dan meningkat pada siklus II sebanyak 19 siswa (88,88%) dari 18 siswa telah berhasil mencapai nilai KKM.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Maidar G., dan Mukti U.S. 1991. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar Model Silabus Kelas V*. Jakarta: Diknas.
- Hamalik, Oemar, 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Joyce, Bruce, Weil, Marsha dan Emily Calchoun. 2009. *Models of Teaching (Model-Model Pengajaran)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pusat Bahasa Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sabarti Akhadiah MK, dkk. 1991/1992. *Bahasa Indonesia I*. Jakarta: Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Santosa, Puji, dkk. 2008. *Materi Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumantri, Mulyani dan Johan Permana. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana.
- Tarigan, Djago, 1992. *Materi Pokok Pendidikan bahasa Indonesia 1*. Jakarta: Depdikbud.
- Tarigan, Henry Guntur, 2008. *Berbicara Sebagai Salah Satu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wahab, Abdul Azis, 2009. *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.
- Yamin, Martinis, 2005. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Ciputat : Gaung Persada Press.