

Peningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui *Metode Role Playing*

Erwin Eka Saputra¹,

¹ Universitas Sulawesi Tenggara, Kendari, Indonesia

¹e-mail : erwinekasaputra08@gmail.com

ARTICLE INFO

Submit	05-11-2023	Review	07-11-2023
Accepted	22-01-2023	Published	05-02-2024

ABSTRACT

The problem in this classroom action research is that the low value of Indonesian through the role playing method can improve the speaking skills of Class V students at SDN 219 Ara, Bonto Bahari District, Bulukumba Regency. Bulukumba. The approach used is a qualitative approach. The type of research used is classroom action research which consists of two cycles, where each cycle consists of two meetings, with activity procedures including planning, implementation, observation and reflection. The subjects in this study were teachers and fifth grade students at SDN 219 Ara, Bonto Bahari District, Bulukumba Regency. Those who are actively registered in the odd semester of the 2012/2013 academic year have 10 students, consisting of 9 boys and 1 girl. Data collection techniques used are observation, tests and documentation. The data analysis technique used is descriptive quantitative analysis. The indicators of the success of this research are the indicators of the process and results of speaking skills. The results show that with the optimal application of the Role Playing method, student learning activities increase, this can be seen in the first cycle being in the medium category because it is seen from the results of the speaking skills test at the end of the first cycle where the average score The average student has not reached the predetermined KKM and in the second cycle is in the very high category. Thus there is an increase in students' speaking skills in Indonesian subjects after the implementation of the Role Playing method can increase.

Keyword : Role Playing Method, Learning Outcomes, Indonesian Language

1. Pendahuluan

Salah satu kelemahan sistem pengajaran tradisional adalah menitikberatkan pada sistem impasasi sebagaimana dikemukakan Hamalik (2004), yakni “pengajaran dengan cara menuangkan hal-hal yang dianggap penting oleh guru bagi murid”. Cara tersebut di atas tentu tidak mempertimbangkan apakah bahan pelajaran yang diberikan itu sesuai dengan kesanggupan, kebutuhan, minat dan tingkat perkembangan murid. Tidak pula diperhatikan apakah bahan-bahan yang diberikan didasarkan atas motivasi dan tujuan pembelajaran pada murid. Ketika hal tersebut terjadi, maka hal itu akan mempengaruhi semangat dan orientasi belajar murid, karena adanya ketidaksesuaian antara kebutuhan murid dan keinginan guru.

Perubahan (perbaikan) pada aspek-aspek yang berkaitan dengan pendidikan seperti peningkatan kualitas tenaga pengajar merupakan amanat Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagaimana tertuang pada Bab XI pasal 39 ayat 2 bahwa “pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan

melaksanakan proses pembelajaran”, dan prinsip penyelenggaraan pendidikan sebagaimana tertuang pada Bab III pasal 4 ayat 5 bahwa “pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat”.

Salah satu aspek yang berkaitan dengan budaya membaca adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara memegang peranan penting dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya. Dengan menguasa-sai keterampilan berbicara, peserta didik akan mampu mengekspresikan pikiran (gagasan/ide) dan perasaannya secara cerdas sesuai konteks dan situasi ketika sedang berbicara. Keterampilan berbicara juga akan mampu membentuk generasi masa depan yang kreatif sehingga mampu melahirkan tuturan atau ujaran yang beradab, komunikatif, jelas, runtut dan mudah dipahami.

Keterampilan berbicara dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar saat ini dituangkan dalam tujuan pengajaran bahasa Indonesia yang secara eksplisit dinyatakan dalam

kurikulum. Menurut Tarigan (1991) bahwa "Terampil dalam berbahasa meliputi empat hal, yakni: terampil menyimak, terampil berbicara, terampil menulis dan terampil membaca". Melalui harapan tersebut, pengajaran bahasa Indonesia dikelola agar anak-anak memiliki keterampilan-keterampilan praktis berbahasa Indonesia, seperti: menulis laporan ilmiah, membuat surat lamaran pekerjaan, berbicara di depan umum atau berdiskusi, berpikir kritis dan kreatif dalam membaca, dan membuat karangan-karangan bebas untuk majalah, koran, surat-surat pembaca, dan sebagainya.

Di samping itu, bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelek-tual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Namun pada kenyataan pembelajaran berbicara di sekolah – sekolah belum bisa dikatakan maksimal, sehingga keterampilan murid dalam berbicara pun masih rendah. Permasalahan dalam kemampuan berbicara juga terjadi pada murid kelas V SDN 219 Ara Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. Hal ini dapat di ketahui berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas tentang rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V yang menunjukkan nilai rata-rata kelas adalah 61,50 yaitu 4 dari 10 murid yang mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65 dan 38,50 yang masih terdapat 6 orang murid dari 10 murid kelas V SDN 219 Ara Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba yang belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) . Hal ini berarti masih rendah dari standar ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan hasil analisis yang dilakukan peneliti, dapat diidentifikasi penyebab rendahnya kemampuan berbicara murid, yakni sebagai berikut : (1) Sikap dan minat murid dalam mengikuti pembelajaran berbicara rendah. Pada umumnya murid merasa takut dan malu saat ditugasi untuk tampil berbicara di depan teman – temannya. (2) Murid kurang terampil sebagai akibat dari kurangnya latihan berbicara. Menurut guru, kegiatan berbicara selama ini masih kurang mendapat perhatian. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya waktu pembelajaran Bahasa Indonesia jika digunakan untuk melakukan praktik berbicara murid yang pada umumnya dipraktikkan secara lisan individu. (3) Pembelajaran berbicara yang dilakukan guru dapat dikatakan masih sederhana atau konvensional karena masih bertumpu pada buku pelajaran. Ketergantungan pada buku pelajaran tersebut menyebabkan guru enggan untuk mengubah metode pembelajaran. Metode

pembelajaran berbicara yang sering digunakan guru adalah metode penugasan secara individu sehingga banyak menyita waktu pembelajaran Bahasa Indonesia yang hanya 5 jam pelajaran dalam satu minggu.

Untuk mengoptimalkan hasil belajar, terutama keterampilan berbicara, diperlukan metode pengajaran yang lebih menekankan pada aktivitas belajar aktif dan kreativitas para murid selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini diperkuat oleh pendapat Nurhatim (2009) yang mengatakan bahwa "penggunaan suatu metode memiliki arti penting sebagai variasi pembelajaran dengan tujuan murid dapat mengikuti aktivitas pembelajaran di kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan".

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan guru pada murid kelas V SDN 219 Ara Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba masih bersifat satu arah (*teacher centered*), yaitu guru hanya menyampaikan pesan/informasi materi pelajaran dan murid sebagai penerimanya yang pasif. Kecenderungan pembelajaran demikian, mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri murid kelas V SDN 219 Ara Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba dalam pembelajaran sehingga prestasi belajar yang dicapai tidak optimal. Kesan menonjolnya verbalisme dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas masih terlalu kuat sehingga perlu dilakukan suatu upaya dan tindakan nyata untuk memperbaikinya.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti menerapkan metode role playing dalam bentuk penelitian tindakan kelas. Adapun alasan pemilihan metode tersebut adalah dengan pertimbangan bahwa metode ini dirasa lebih efektif dan lebih efisien untuk di terapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Dikatakan efektif karena penerapan metode role playing akan lebih menghemat waktu, hal ini disebabkan karena murid dapat tampil praktik berbicara secara berkelompok. Selain itu murid dapat menghilangkan perasaan takut dan malu karena mereka dapat tampil dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Sedangkan efisien, dimungkinkan karena proses belajar di SD lebih banyak dilakukan dengan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Permainan adalah hal paling menarik untuk anak – anak usia sekolah dasar. Untuk itu penulis mengambil judul : "Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode *Role Playing* Pada Murid Kelas V SDN 219 Ara Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba"..

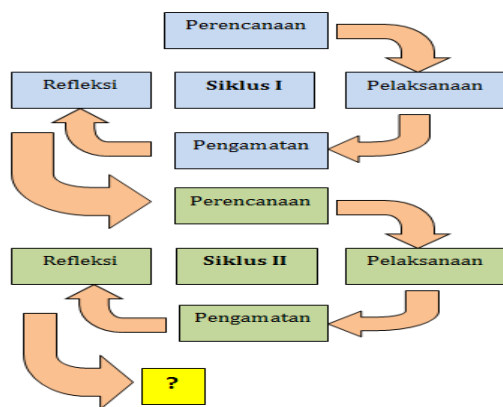
2. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Sukmadinata (2006) bahwa "penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena sosial dari sudut atau perspektif partisipan". Partisipan dalam penelitian ini adalah orang-orang yang diobservasi atau diminta memberikan data. Di samping itu,

penelitian kualitatif menggunakan peneliti sebagai bagian dari instrumen, sebagaimana dikemukakan Sukmadinata (2006) bahwa “peneliti dalam penelitian kualitatif melaksanakan peran sosial interaktif, mereka melakukan pengamatan, interviu, mencatat hasil pengamatan dan interaksi bersama partisipan”.

Jenis yang dipilih adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karakteristik yang khas dari penelitian ini yakni tindakan (aksi) yang berulang-ulang untuk memperbaiki proses pembelajaran, terutama pada aspek pengajaran guru. Menurut Kemmis (Riyanto, 2001) “penelitian tindakan merupakan upaya menguji cobakan ide-ide ke dalam praktek untuk memperbaiki atau merubah sesuatu agar memperoleh dampak nyata dari situasi”.

Tujuan penelitian tindakan kelas sebagaimana dijelaskan Umar dan Kaco (2008) antara lain: 1) PTK sangat kondusif membuat guru menjadi peka dan tanggap terhadap dinamika pembelajaran di kelasnya, 2) PTK dapat meningkatkan kinerja guru sehingga menjadi profesional, 3) guru mampu memperbaiki proses pembelajarannya, dan 4) guru menjadi lebih kreatif dalam mengembangkan proses pembelajarannya. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan siklus yang bersifat daur ulang. Arikunto (2008) mengemukakan penelitian tindakan kelas mempunyai empat tahap yaitu “perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*)”. Untuk lebih jelasnya maka akan digambarkan sebagai berikut:



Gambar. 3.1. Penelitian Tindakan Kelas Model Arikunto (2008)

Sesuai dengan jenis penelitian yang dilakukan yakni penelitian tindakan kelas, maka rencana tindakan yang akan dilakukan terdiri atas dua siklus. Di mana setiap siklus dilaksanakan sebanyak tiga pertemuan. Prosedur kegiatan dalam setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi atau evaluasi dan refleksi. Dimana dalam tahap perencanaan sampai melakukan tindakan terdapat empat langkah utama yang akan dilakukan yaitu: identifikasi masalah, analisis dan perumusan masalah, perencanaan penelitian tindakan kelas, dan melakukan penelitian tindakan kelas.

Secara lebih terperinci, prosedur penelitian tindakan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Perencanaan dan Persiapan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah meliputi

- 1) Menyampaikan kepada Kepala Sekolah perihal rencana pelaksanaan penelitian tindakan kelas.
- 2) Mengobservasi kelas yang telah ditunjuk yaitu kelas V.
- 3) Menelaah kurikulum bidang studi bahasa Indonesia SD Kelas V semester I.
- 4) Menyiapkan perangkat pembelajaran diantaranya menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), mempersiapkan materi pembelajaran (bahan bermain *role playing*), menyusun format observasi dan evaluasi keterampilan berbicara.

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah kegiatan belajar mengajar untuk model pembelajaran *role playing*. Adapun perincian kegiatan pelaksanaan tindakan tersebut adalah:

1. Kegiatan awal

- a) Guru memberikan motivasi dan apersepsi serta mengutarakan pengantar tentang tujuan belajar dengan model *role playing*.
- b) Guru menjelaskan skenario dan aturan-aturan pembelajaran model *role playing*.

2. Kegiatan inti

- a) Guru membagi kelas dalam 2 (dua) kelompok, dimana beranggotakan 5 orang.
- b) Guru membagikan skenario cerita kepada masing-masing kelompok yang berisi dilema atau masalah.
- c) Guru bersama murid pada masing-masing kelompoknya mendiskusikan pembagian peran sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita.
- d) Murid pada kelompok I menata ruang kelas sekaligus mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan selama pementasan, setelah itu dilanjutkan dengan penataan kelompok II sesuai dengan skenario cerita.
- e) Kelompok I memainkan peran lewat skenario yang telah dibagikan. Selama kelompok I memainkan peran, murid pada kelompok II yang ditugaskan oleh guru sebagai pengamat (*observer*).
- f) Guru bersama dengan murid mendiskusikan apa yang telah diperankan oleh kelompok I dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan dengan meminta pendapat dari *observer*. Jika hasil diskusi dan evaluasi ternyata menunjukkan bahwa permainan peran kelompok I sesuai dengan skenario cerita, maka bermain peran ulang tidak perlu dilakukan.

3. Kegiatan akhir

- a) Guru bersama dengan murid menyimpulkan isi cerita skenario permainan peran dan hasil

kesimpulan masing-masing kelompok dipresentasikan di depan kelas oleh perwakilan masing-masing kelompok.

b) Pada akhir siklus pertama guru memberikan tes keterampilan berbicara.

c. Observasi

Selama model pembelajaran role playing berlangsung, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas murid. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan dibantu oleh teman sejawat dengan menggunakan instrumen observasi.

d. Refleksi

Peneliti melakukan diskusi terbatas dengan teman sejawat terkait hasil observasi dan hasil tes keterampilan berbicara siklus pertama untuk dilakukan evaluasi sekaligus refleksi terhadap kekurangan-kekurangan yang diperoleh selama pembelajaran pada siklus pertama. Kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus pertama akan diperbaiki pada siklus berikutnya.

Siklus kedua dilakukan dengan tetap mengacu pada prosedur kegiatan yang sama pada siklus pertama. Hanya saja, pada siklus kedua dilakukan revisi tindakan yang berbeda dengan siklus pertama. Revisi tindakan senantiasa bertolak pada upaya perbaikan atau koreksi terhadap kekurangan yang diperoleh pada siklus pertama. Hal ini dilakukan untuk mencapai hasil yang lebih maksimal sebagaimana diharapkan dari intervensi tindakan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini adalah dua siklus. Siklus pertama terdiri dari dua kali pertemuan, dan siklus kedua juga terdiri dari dua pertemuan. Masing – masing pertemuan dilaksanakan selama dua jam pelajaran yang tiap jam terdiri dari 35 menit.

Masing – masing siklus dapat dideskripsikan sebagaimana yang diuraikan seperti tersebut di bawah ini :

A. Siklus I

Pada pelaksanaan tindakan siklus I guru mengajarkan materi berbicara dengan menggunakan metode bermain peran yang sebelumnya belum diterapkan. Pada pembelajaran sebelumnya dilakukan dengan cara dibacakan sedikit tentang materi berbicara. Kadang – kadang murid hanya disuruh untuk membaca sendiri materi yang ada pada buku paket dan kemudian murid langsung ditugasi untuk maju ke depan untuk bermain peran.

Setelah melalui proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode *Role Playing* selama dua pertemuan pada siklus I dan diakhiri dengan melakukan tes keterampilan berbicara, maka diperoleh nilai keterampilan berbicara.

Jika nilai keterampilan berbicara murid dikelompokkan berdasarkan lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagaimana pada Tabel 4.4 di bawah ini:

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	85 – 100	Sangat tinggi	0	0
2	65 – 84	Tinggi	4	40
3	55 – 64	Sedang	4	40
4	35 – 54	Rendah	2	20
5	0 – 34	Sangat rendah	0	0
Jumlah			10	100

Berdasarkan data pada Tabel 4.4 di atas, dapat dikemukakan bahwa tidak terdapat murid yang nilai keterampilan berbicaranya sangat rendah dan sangat tinggi, 40% kemampuan berbicara murid masuk kategori tinggi, 40% masuk kategori sedang, dan 20% masuk kategori rendah.

Secara individual, dari 10 murid kelas V pada siklus I hanya 4 murid atau 40% yang memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal (SKKM) sebesar 65 dan secara klasikal kriteria ketuntasan minimal belum terpenuhi karena nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 62,8 dan jumlah murid yang tuntas secara individual belum mencapai 85%.

B. Siklus II

Pada pelaksanaan tindakan siklus II guru mengajarkan materi berbicara dengan menggunakan metode bermain peran yang sebelumnya belum diterapkan. Pada pembelajaran sebelumnya dilakukan dengan cara dibacakan sedikit tentang materi berbicara. Kadang – kadang murid hanya disuruh untuk membaca sendiri materi yang ada pada buku paket dan kemudian murid langsung ditugasi untuk maju ke depan untuk bermain peran.

Setelah melalui proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode *Role Playing* selama dua pertemuan pada siklus II dan diakhiri dengan melakukan tes keterampilan berbicara, maka diperoleh nilai keterampilan berbicara.

Jika nilai keterampilan berbicara murid dikelompokkan berdasarkan lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagaimana pada Tabel 4.9 di bawah ini:

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	85 – 100	Sangat tinggi	5	50
2	65 – 84	Tinggi	5	50
3	55 – 64	Sedang	0	0
4	35 – 54	Rendah	0	0
5	0 – 34	Sangat rendah	0	0
Jumlah			10	100

Berdasarkan data pada Tabel 4.9, dapat dikemukakan bahwa terdapat 5 murid atau 50% yang nilai keterampilan berbicaranya tinggi dan 5 murid atau 50% yang nilai keterampilan berbicaranya sangat tinggi dari 10 murid kelas V.

Adapun secara individual, dari 10 murid kelas V pada siklus II terdapat 10 murid atau 100% yang memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 65 dan secara klasikal ketuntasan belajar minimal sudah terpenuhi karena nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 85 dan jumlah murid yang tuntas secara individual mencapai 100%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas murid dapat dilihat adanya kemajuan yang sangat baik. Keaktifan murid berangsur – angsur meningkat, keberanian murid juga meningkat. Observasi yang dilaksanakan bukan hanya pada aktivitas murid saja, aktivitas guru juga diobservasi.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan guru dapat diketahui bahwa ada peningkatan aktivitas guru. Kegiatan persiapan, pelaksanaan pembelajaran, dan pelaksanaan tes keterampilan berbicara pada akhir siklus II jauh lebih baik daripada siklus I.

Sebagai akhir penelitian dapat disimpulkan bahwa dari jumlah murid kelas V SDN 219 Ara Kecamatan Bonto Bahari Kabupaten Bulukumba sebanyak 10 anak, nilai rata – rata kelas pelajaran berbicara Bahasa Indonesia pada kondisi awal 61,50. Kemudian setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I meningkat menjadi 62,80 dan pada siklus II menjadi 85,90 berarti telah mencapai target di atas nilai KKM sebesar 65. Demikian juga jumlah murid yang mampu mencapai nilai berbicara Bahasa Indonesia diatas KKM pada kondisi awal sebanyak 4 murid, yang dibawah nilai KKM sebanyak 6 anak.

Sebelum tindakan dilakukan adalah 61,50 pada pelaksanaan tindakan siklus I, hasil yang dicapai dalam pelaksanaan metode role playing pada murid kelas V adalah 62,80 kemudian meningkat menjadi 85,90 pada pelaksanaan siklus II.

Pada pelaksanaan tindakan siklus I, jumlah murid yang mencapai nilai keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia di atas KKM sebanyak 4 murid dan pada siklus II meningkat

menjadi 10 murid berarti telah mencapai target yang ditentukan yang di tentukan yaitu lebih dari 80 %.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan metode role playing, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada murid kelas V SDN 219 Ara Kecamatan Bonto Bahari Kabupaten Bulukumba. dapat meningkatkan hasil belajar murid, ini terlihat pada siklus I aktifitas belajar murid berada pada kategori sedang ini dapat dilihat dari hasil tes akhir siklus. dan pada siklus II terjadi peningkatan aktifitas belajar murid menjadi sangat tinggi dilihat dari nilai rata-rata secara klasikal. Dan hasil belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode role playing, dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada murid kelas V SDN 219 Ara Kecamatan Bonto Bahari Kabupaten Bulukumba.

DaftarPustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Prosedur Penelitian*. Bandung: Bumi Aksara.
- Bambang Riyanto. 2001. *Dasar-dasar Pembelanjaan Perusahaan*. BPFE, Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Nurhatim. 2009. *Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Isi Cerpen Siswa Kelas X SMA Darul Quran Singosari*. UM : Skripsi.
- Sukmadinata, N.S. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Djago, H.G. 1990. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Angkasa
- Umar, Kaco. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas: Pengantar Ke Dalam Pemahaman Konsep dan Aplikasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM.