AKADEMIKA
JURNAL ILMIAH MEDIA PUBLIKASI ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI
Available on : https://journal.umgo.ac.id/index.php/akademika

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS IV SDN 7 TULANG BAWANG TENGAH

Nuril Samsiah
SDN 7 Tulang Bawang Tengah
nurilsyamsiah77@gmail.com

Abstract

The implementation of this study aims to improve speaking skills through the role-playing method for fourth grade students at SDN 7 Tulang Bawang Tengah. The method used in this research is the Classroom Action Research (CAR) method which is carried out in 2 cycles. Data collection techniques in this study were in the form of observation of researcher activities, observation of student activities, tests, and documentation. Initial observations of students' speaking ability reached (25% or 5 students who were able and (75%) or 15 students who were not. In the first cycle of class action, only 13 students were able or (65%). In the second cycle it increased to 18 students (90%). From the results of the research and discussion conducted, the research on improving speaking skills through the role playing method in fourth grade students of SDN 7 Tulang Bawang Tengah increased.

Keywords: *Role Playing Method.*

Abstrak

Pelaksanaan dari penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa kelas IV SDN 7 Tulang Bawang Tengah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi aktivitas peneliti, observasi aktivitas siswa, tes, dan dokumentasi. Observasi awal kemampuan siswa dalam berbicara mencapai (25% atau 5 siswa yang mampu dan (75%) atau 15 siswa yang belum mampu. Pada pelaksanaan tindakan kelas siklus I hanya 13 orang siswa yang mampu atau (65%). Pada siklus II meningkat menjadi 18 siswa (90%). Dari hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka penelitian meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa kelas IV SDN 7 Tulang Bawang Tengah meningkat.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran

PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara penting untuk mempermudah berkomunikasi dengan orang lain. Kemampuan berbicara yang terbatas (tidak terampil) akan menggangu kelangsungan proses berkomunikasi antara pemberi pesan dan penyimak (orang yang menerima informasi). Dengan berbicara yang baik dan benar maka maksud pesan yang ingin disampaikan pemberi pesan dapat diterima dengan baik oleh penyimak. Pemberi pesan dan penyimak sama-sama dituntut memiliki kemampuan berbicara yang baik agar komunikasi terjalin dengan baik. Komunikasi merupakan sesuatu yang fungsional, mengandung maksud, dan dirancang untuk menghasilkan beberapa efek atau akibat pada lingkungan para pembicara dan penyimak.

Kemampuan berbicara tidak diperoleh dengan sendirinya. Kemampuan ini dikembangkan lewat jalur sekolah, melalui program yang direncakan secara khusus dan latihan. Kemampuan berbicara jika dikembangkan secara berkala makin lama semakin sempurna dalam arti strukturnya menjadi benar, pilihan katanya semakin tepat, kalimat-kalimatnya semakin bervariasai, dan sebagainya. Kemampuan berbicara termasuk dalam salah satu dari keempat kemampuan berbahasa, yaitu kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan-kemampuan itu erat kaitannya satu sama lain.

Kemampuan berbicara tersebut dapat dikembangkan melalui pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran ini merupakan suatu bidang studi yang ditujukan untuk melatih dan mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar Melalui pembelajaran bahasa Indonesia, kemampuan siswa dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis akan dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Adapun tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan kata lain, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia, yang baik secara lisan maupun tulisan.

Menurut Hamri (2018:14) mengemukakan kemampuan

berbicara merupakan suatu kegiatan berkomunikasi karena didalamnya terjadi pesan dari suatu sumber ketempat dimana yang menerima pesan yang disampaikan oleh pembawah pesan. Sementara Nuraeni (2016:25) menyatakan kemampuan berbicara adalah proses penyampaian informasi dari pembicara kepada pendengar dengan tujuan terjadi perubahan pengetahuan, sikap, dan kemampuan pendengar sebagai akibat dari informasi yang diterimanya

Mengingat betapa penting kemampuan berbicara dalam kehidupan manusia, maka pembelajaran bahasa Indonesia di SD sudah selayaknya mendapat perhatian yang sama dengan pembelajaran yang lain. Kemampuan berbicara perlu dilaksanakan secara sungguh-sungguh sebagaimana pembelajaran kemampuan berbahasa yang lain. Untuk itu pembelajaran bahasa Indonesia tentang kemampuan berbicara tidak akan terlaksana dengan baik apabila seorang guru dalam membelajarkan bahasa Indonesia yakni kemampuan berbicara tidak mempergunakan metode pembelajaran yang sesuai maka kemampuan berbicara siswa tidak akan mengalami perubahan.

Kemudian Hermawan (2014:45), tujuan kemampuan berbicara bagi siswa adalah: (a) Kemudahan berbicara: peserta didik harus dilatih untuk mengembangkan kemampuan berbicara agar terlatih kepercayaan diri dalam pengucapannya; (b) Kejelasan: untuk melatih peserta didik agar dapat berbicara dengan artikulasi yang jelas dan tepat dalam pengucapan; (c) Bertanggung jawab: latihan untuk peserta didik agar berbicara dengan baik dan dapat menempatkan pada situasi yang sesuai agar dapat bertanggung jawab; (d) Membentuk pendengar yang kritis: melatih peserta didik dalam menyimak lawan bicara dan mampu mengoreksi jika ada ucapan yang salah; dan (e) Membentuk kebiasaan: yaitu membiasakan peserta didik dalam mengucapkan kosa kata atau kalimat sederhana secara baik dan ini juga harus dibantu oleh lingkungan sekolah atau guru.

Menurut Juhji (2018:10) Metode bermain peran merupakan cara mendramatisasi perilaku dalam kaitannya dengan masalah sosial dengan tujuan agar siswa dapat menghargai dan menghargai

perasaan orang lain, dapat belajar berbagi tanggung jawab, dan dapat mengambil keputusan secara spontan. sementara Nurhasanah (2016:23) bermain peran adalah suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan materi pelajaran berdasarkan kreativitas dan ekspresi siswa dalam mengekspresikan imajinasinya terkait dengan materi pelajaran yang dipelajarinya tanpa batasan kata-kata dan kata-kata. gerak, tetapi tidak keluar dari konteks. bahan ajar.

Berdasarkan uraian tersebut, maka diperlukan suatu penelitian Tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa kelas IV SDN 7 Tulang Bawang Tengah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Menurut Sanjaya (2016:11) bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan tanggung jawab dan kualitas peran guru untuk mengelola pembelajaran dan melakukan reflekasi oleh para partisipan seperti guru, peserta didik, kepala sekolah untuk meningkatkan pembelajaran di dalam kelas. Desain Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Taggart (dalam Aqib dan Chotibuddin (2018:5). Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 7 Tulang Bawang Tengah. siswa yang berjumlah 20 orang yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 11 orang perempuan.

Adapun prosedur penelitian dalam penelitian ini yaitu dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi sampai pada tahap refleksi. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas dari Chotibuddin (2018:5) yang tahapannya diuraikan sebagai berikut:

Siklus I

1. Perencanaan antara lain (1) Menghubungi dan memberitahu kepala sekolah, (2) Mengadakan observasi awal terhadap sumber penelitian, (3) Menyusun rencana pembelajaran yang berisi langkah-langkah yang akan dilakukan guru dalam kelas, (4) Mempersiapkan lembar pengamatan, (5) Membuat alat evaluasi sebagai dasar dalam pertimbangan pelaksanaan tindak selanjutnya

2. Pelaksanaan Tindakan Meluputi:
   a. Mengadakan apersepsi (*pre test)*
   b. Melaksanakan pembelajaran dengan materi yang telah ditetapkan yakni meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa kelas IV SDN 7 Tulang Bawang Tengah.
   c. Memantau proses pembelajaran.
   d. Melaksanakan tes akhir.
   e. Melaksanakan analisis dan refleksi.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan apabila pelaksanaan pada siklus I belum Mencapai Indikator yang ditentukan.

   a. Mengadakan apersepsi (*pre test)*
   b. Melaksanakan pembelajaran dengan materi yang telah ditetapkan yakni meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa kelas IV SDN 7 Tulang Bawang Tengah
   c. Memantau proses pembelajaran.
   d. Melaksanakan tes akhir.

3. Pemantauan dan Evaluasi

   Pada tahap ini dilakukan proses pemantauan oleh guru mitra selaku *observer* terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan.

4. Analisis Data dan refleksi

   Analisis data dilakukan dengan memperhatikan hasil-hasil tes yang diberikan kepada peserta didik dengan tehnik persentase, sehingga pada tahap refleksi pendidik dapat melihat data observasi dan hasil tes, apakah tindakan yang dilaksanakan mencapai hasil yang diharapkan.

Menurut Subari (2016:93-94) langkah-langkah metode bermain peran sebagai berikut:

   a. Guru menerangkan teknik sosiodrama dengan cara yang mudah dimengerti oleh para siswa.
   b. Masalah yang akan dimainkan harus disesuaikan dengan tingkat umur dan kemampuan.
   c. Guru menceritakan masalah yang akan dimainkan itu secara sederhana tetapi jelas, untuk mengatur adegan dan memberi kesiapan mental para pemain.
   d. Jika sosiodrama itu untuk pertama kali dilakukan

sebaiknya para pemerannya ditentukan oleh guru.

e. Guru menetapkan para pendengar, yaitu para siswa yang tidak berperan.
f. Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang harus dimainkan.
g. Guru menyarankan kata-kata pertama yang harus diucapkan pemain untuk memulai permainan.
h. Guru menghentikan permainan di saat situasi sedang mencapai klimaks dan kemudian membuka diskusi umum.
i. Sebagai hasil diskusi, guru dapat meminta siswa untuk menyelesaikan masalah itu dengan cara-cara lain.
j. Guru dan siswa menarik kesimpulan-kesimpulan dari drama yang dimainkan baik dalam teknik maupun dalam isinya.

Selanjutnya Lefudin (2017:199) menjelaskan langkah-langkah metode bermain peran sebagai berikut :

a. Guru menyiapkan skrip yang akan di tampilkan
b. Guru memilih beberapa siswa untuk mempelajari skrip sebelum pembelajaran di langsungkan
c. Guru membuat kelompok yang terdiri dari 5 orang siswa setiap kelompok
d. Memberikan penjelasan tentang tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran
e. Mempersilahkan para siswa yang sudah dipilih untuk melaksanakan skrip yang sudah di siapkan
f. Setiap siswa duduk dikelompoknya masing-masing sambil memperhatikan skrip yang sedang di peragakan.
g. Setelah selesai diperagakan, masing-masing siswa dibagikan kertas sebagai lembar kerja siswa untuk pembahahasan
h. Setiap kelompok memaparkan hasil kesimpulannya
i. Evaluasi
j. Penutup

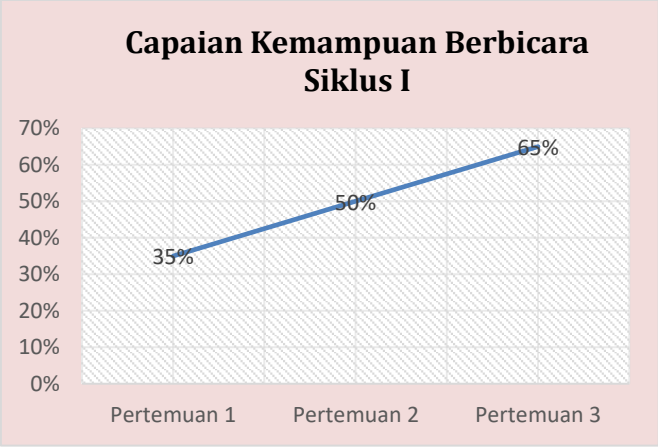
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil belajar siswa yang telah dilakukan pada siklus I Aktivitas guru pada siklus I pembelajaran I dari 24 aspek yang diamati pada kategori sangat baik 5 aspek atau mencapai 21%, kategori baik 7 atau mencapai 29%, kategori cukup 12 atau mencapai 50%. Pembelajaran II dari 24 aspek yang amati kategori

sangat baik 5 aspek atau mencapai 21%, kategori baik 9 aspek atau mencapai 37%, kategori cukup 10 aspek atau mencapai 42%. Pembelajaran III dari 24 aspek yang diamati kategori sangat baik 5 aspek atau mencapai 21%, pada kategori baik 10 aspek atau mencapai 42%, kategori cukup 9 aspek atau mencapai 37%.

Aktivitas siswa pada siklus I pembelajaran I dari 22 aspek yang diamati kategori sangat baik 3 aspek atau mencapai 14%, kategori baik 10 aspek atau mencapai 45%, kategori cukup 6 aspek atau 27%, kategori kurang 3 aspek atau mencapai 14%. pembelajaran II kategori sangat baik 3 aspek atau 14%, kategori baik 11 aspek atau mencapai 50%, kategori cukup 5 aspek atau mencapai 22%, kategori kurang 3 aspek atau mencapai 14%. Pembelajaran III kategori sangat baik 3 aspek atau mencapai 14%, kategori baik 12 aspek atau mencapai 54%, kategori cukup 4 aspek atau mencapai 18%, sedangkan kategori kurang 3 aspek atau mencapai 14%.

Hasil evaluasi meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa kelas IV SDN 7 Tulang Bawang Tengah dalam proses pembelajaran I sampai dengan pembelajaran III dapat diuraikan sebagai berikut: pembelajaran I dari 20 siswa yang mampu 7 siswa atau 35% sedangkan yang tidak mampu 13 siswa atau 65%. Sedangkan pada pembelajaran II dari 20 jumlah siswa terdapat 10 siswa yang mampu atau 50% sedangkan yang tidak mampu 10 siswa atau 50%. Sementara pada pembelajaran III dari 20 siswa keseluruhan jumlah siswa, terdapat 13 siswa yang mampu atau mencapai 65%. Sedangkan yang tidak mampu berjumlah 7 siswa atau mencapai 35%.



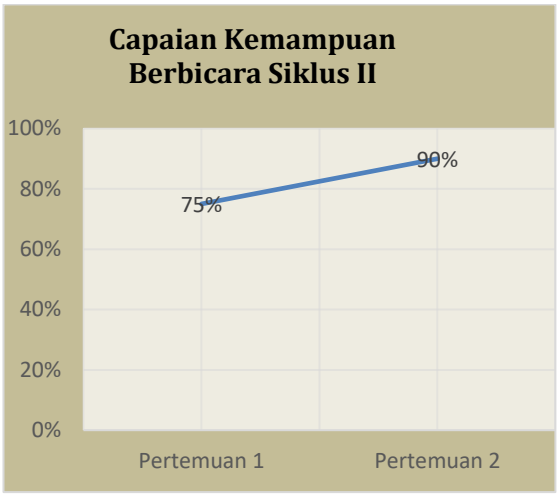
Gambar 1 Grafik Perubahan Kemampuan Berbicara Siklus I Pembelajaran 1, 2 dan 3.

Pelaksanaan siklus II Aktivitas guru pembelajaran I siklus II, dari 24 aspek yang diamati pada kategori sangat baik 5 aspek atau

mencapai 21%, kategori baik 14 aspek atau mencapai 58%, kategori cukup 5 aspek atau mnecapai 21%. Pertemua V siklus II, kategori sangat baik 5 aspek atau mencapai 21%, kategori baik 16 aspek atau mencapai 67%, kategori cukup 3 aspek atau 12%.

Aktivitas siswa pembelajaran I siklus II, kategori sangat baik 3 aspek atau mencapai 14%, kategori baik 14 aspek atau mencapai 63%, kategori cukup 5 aspek atau mencapai 23%. Pembelajaran II siklus II, kategori sangat baik 4 aspek atau mencapai 14%, kategori baik 15 aspek atau mencapai 68%. Sedangkan kategori cukup 3 aspek atau mencapai 14%.

Hasil evaluasi meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa kelas IV SDN 7 Tulang Bawang Tengah siklus II pada pembelajaran I dan II dapat diuraikan sebagai berikut: Pembelajaran I dari 20 jumlah siswa terdapat 15 siswa yang mampu berbicara dengan baik pada pembelajaran bahasa indonesia melalui metode bermain peran atau mencapai 75% dan yang tidak mempu berbicara pada pembelajaran bahasa indonesia melalui metode bermain peran terdapat 5 siswa atau mencapai 25%. Sedangkan pada pembelajaran II dari 20 siswa keseluruhan jumlah, terdapat 18 siswa yang mampu berbicara pada pembelajaran bahasa indonesia melalui metode bermain peran atau mencapai 90%. Sedangkan yang tidak mampu berbicara dengan baik pada pembelajaran bahasa indonesia melalui metode bermain peran berjumlah 4 siswa atau mencapai 10%.



Gambar 2 Grafik Perubahan Kemampuan Berbicara Siklus II Pembelajaran 1 dan 2

Sesuai dengan hasil yang diperoleh tersebut, maka peneliti yang dibantu oleh guru mitra sepakat untuk menyimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa Kelas IV SDN 7 Tulang Bawang Tengah Pada

Pembelajaran Bahasa Indonesia, karena penelitian pada siklus II sudah memperoleh kategori nilai sangat baik dengan indikator kinerja yang ditetapkan yaitu 80% dan hipotesis dapat diterima.

Dengan demikian, hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa jika guru menggunakan metode bermain peran maka kemampuan berbicara pada siswa kelas IV SDN 7 Tulang Bawang Tengah dapat meningkat.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan siswa kelas IV SDN 7 Tulang Bawang Tengah tentang berbicara pada pembelajaran bahasa indonesia dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode bermain peran.

Peningkatan tersebut dibuktikan dengan hasil pelaksanaan tindakan kelas siklus I siswa yang mampu berbicara melalui metode bermain peran berjumlah 13 orang siswa atau 65%, sedangkan yang mendapatkan nilai belum mampu berbicara melalui metode bermain peran masih berjumlah 7 orang siswa 35%. Setelah dilaksanakan tindakan kelas dengan memperbaiki aspek-aspek yang masih rendah siklus II jumlah siswa yang mampu berbicara melalui metode bermain peran berjumlah 18 orang siswa atau 90%. Sedangkan yang belum mampu berbicara melalui metode bermain peran berjumlah 2 orang siswa atau 10%. Maka dengan hasil yang diperoleh dari siklus I dan diperbaiki lagi pada siklus II maka Kemampuan berbicara melalui metode bermain peran pada pembelajaran bahasa indonesia siswa Kelas IV SDN 7 Tulang Bawang Tengah dapat ditingkatkan kemampuannya dengan metode bermain peran.

DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zaenal Dan Chotibuddin, M. 2018. *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Guru/Kepala dan Pengawas Sekolah/Dosen dan Mahapeserta didik/Peneliti.* Yogyakarta: Deepublish

Hamri.2018. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Kelas Indonesia Kelas Tinggi*, Jakarta: Depdikbud

Hermawan. 2014. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Karakter di Sekolah Dasar",* Jurnal Pendidikan Bahasa, Vol. 8, No. 1. Diakses tanggal 20 Maret 2021

Juhji.2018.*Model Pembelajaran Untuk Calon Guru SD/MI*. Serang: Media Madani

Lefudin.2017. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: UnIersitas Terbuka

Nuraeni.2016. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Kelas Indonesia Kelas Tinggi*, Jakarta: Depdikbu

Nurhasanah.2016. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X AP1 Pada Pelajaran PPKn.Jurnal Penelitian*. Vol 2 tahun 2019. Diakses tanggal 25 Maret 2021.

Sanjaya, Wina. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Kencana

Subari 2016. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta