
PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA TENTANG KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI METODE ROLE PLAYING

Muawanah

*Sekolah Dasar Negeri Weru II
Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan*

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berbicara dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas V SDN Weru II Paciran Lamongan. Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Weru II Paciran Lamongan berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan analisis deduktif kualitatif dan kuantitatif. 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 hasil belajar dan kemampuan berbicara pada siswa kelas V SDN Weru II Paciran Lamongan. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya prosentase ketuntasan tiap siklus. Pada pra Siklus ketuntasan siswa hanya mencapai 25% dengan nilai rata-rata siswa sebesar 61, pada siklus I mengalami peningkatan sebanyak 29% menjadi 54% dengan nilai rata-rata siswa mencapai 70, dan pada Siklus II meningkat lagi sebanyak 26% menjadi 80% dengan rata-rata nilai siswa sebesar 90.

Kata kunci: hasil belajar, kemampuan berbicara, metode *role playing*

Abstract: The purpose of this research is to improve learning result and speech ability by using *role playing* method on grade V SDN Weru II Paciran Lamongan. This research is in the form of Classroom Action Research (PTK). The subjects used in this study are the students of grade V SDN Weru II Paciran Lamongan amounted to 20 students consisting of 11 male students and 9 female students. Data collection techniques used are observation and test. Data analysis technique used is with qualitative and quantitative deductive analysis. The research process is carried out in two cycles. Each cycle consists of four stages: (1) action planning, (2) action implementation, (3) observation, and (4) reflection. Based on the result of research, it can be concluded that *Role Playing* method can improve learning result and speaking ability in grade V SDN Weru II Paciran Lamongan. This can be proved by increasing the percentage of completeness per cycle. At the pre cycle Student completeness only reached 25% with the average score of 61 students, in the first cycle increased by 29% to 54% with the average student reaches 70, and in the second cycle increased again by 26% to 80% with an average student score of 90.

Keywords: learning outcomes, speaking skills, *role playing* methods

PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang dimiliki seseorang. Kemampuan berbicara formal memerlukan latihan dan bimbingan secara serius. Dikalangan pelajar, kemampuan berbicara masih rendah, hal ini terlihat dari cara mereka mengemukakan pendapat, bertanya, diskusi, ataupun berpidato, bahkan lebih parahnya lagi masih ada yang tidak berani berbicara. Apabila melihat kurikulum sekolah dasar 1994, khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia akan ditemukan beberapa pembaharuan. Pembaharuan tersebut terutama tampak pada penggunaan pendekatan komunikatif *anintegrative* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hal ini sejalan dengan pendapat K. Goodman tentang konsep keterampilan materi pelajaran bahasa yang dapat dilihat dari dua segi, yaitu : keterpaduan antara materi bahasa dalam pembelajaran bahasa itu sendiri dan keterpaduan antara pembelajaran bahasa dengan materi pembelajaran mata pelajaran lain. Perubahan lain bukan hanya tampak pada pendekatan komunikatif yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, tetapi sumber belajar atau sarana, alokasi waktu dan evaluasi yang tidak ditemukan dalam garis-garis besar program pembelajaran (GBPP) akan memberikan keleluasaan bagi guru dalam menyusun program pembelajaran. Hal ini di dukung oleh keterampilan berbahasa.

Karakteristik lain kurikulum 1994, mata pelajaran bahasa Indonesia juga tampak pada tujuan pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu (1) meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia secara baik dan benar, (2) mengembangkan keterampilan dasar menggunakan bahasa yaitu terampil berbahasa (siswa belajar berbahasa) dan mengembangkan ilmu pengetahuan, (3)

menggunakan bahan kegiatan yang berkaitan dengan lingkungannya (Sukarman, 1997 :78).

Kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia 1994 mengandung komponen terpadu yaitu kebahasaan (lafal, ejaan, tanda baca, struktur, kosa kata, paragraf dan wacana), pemahaman (menyimak, membaca dan penggunaan bahasa berbicara dan menulis).

Bahasa Indonesia memang diajarkan sejak anak-anak, tetapi model pengajaran yang baik dan benar tidak banyak dilakukan oleh seorang pengajar. Metode pengajaran Bahasa Indonesia tidak dapat menggunakan satu metode karena Bahasa Indonesia sendiri yang bersifat dinamis. Bahasa sendiri bukan sebagai ilmu tetapi sebagai keterampilan sehingga penggunaan metode yang tepat perlu dilakukan. Pencarian penulis di beberapa artikel baik melalui internet maupun perpustakaan daerah belum banyak ditemukan hasil-hasil penelitian metode terbaik pengajaran bahasa Indonesia. Pengajar Bahasa memiliki suatu kewajiban untuk mempertahankan keberadaan bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan sekaligus memperjuangkan Bahasa Indonesia dapat diterima dan membuat tertarik bangsa lain untuk mempelajarinya. Oleh sebab itu, pengajaran yang baik menjadi tanggung jawab para pengajar bahasa. Demokratisasi pembelajaran, yang beberapa waktu lalu dipromosikan melalui pendekatan berbagai kurikulum, telah membawa tantangan baru bagi profesi guru.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional yang digunakan untuk komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Namun, masih banyak diantara siswa yang memiliki kemampuan komunikasi yang rendah, hal ini disebabkan oleh banyak faktor salah satunya adalah pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru terasa membosankan. Hal ini terjadi

pada anak didik kelas V SD Negeri Weru II Paciran Lamongan, mayoritas dari mereka masih mengalami kesulitan dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia, padahal guru sudah mengajarkan mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan berbagai metode pembelajaran yang baik. Untuk mengatasi permasalahan diatas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru dapat memilih metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan yang gin dicapai.

Hal ini terlihat dari masih rendahnya nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dievaluasi, dari 20 siswa yang terdiri dari 9 perempuan 11 laki-laki, terdapat 5 siswa yang tuntas dan 15 anak yang belum tuntas dari nilai ketuntasan maksimal yang ditentukan sehingga nilai ketuntasan masih 25%. Semua itu terjadi karena siswa masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan.

Dari latar belakang yang kami uraikan diatas, maka perlu adanya pemikiran dan tindakan yang dilakukan oleh guru agar siswa dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam bidang komunikasi tidak lagi mengalami kesulitan, sehingga tujuan pembelajaran yang telah dibuat oleh guru dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Oleh sebab itu penggunaan metode *Role Playing* dirasa sangat penting untuk membantu siswa agar dapat berkomunikasi dengan baik.

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Sudjana, 2004:62). Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Pemain ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang

diperankan. Metode *Role Playing* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut maka dalam penelitian ini memilih judul *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tentang Kemampuan Berbicara Melalui Penggunaan Metode Role Playing Bagi Siswa Kelas V SDN WERU II Paciran Lamongan*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah digunakannya metode *Role Playing* dan peningkatan kemampuan berbicara siswa setelah diterapkannya metode *Role Playing*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas V SD Negeri Weru II Paciran Lamongan dengan jumlah siswa sebanyak 20 anak yang terdiri dari 9 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Dalam penelitian ini terdapat tahapan-tahapan pada tiap-tiap pertemuan. Tahapan-tahapan tersebut yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Instrumen pengumpulan data berupa RPP, Lembar pengamatan/observasi, dan tes (tulisan dan lisan).

Teknik analisis data penelitian ini adalah data kuantitatif diolah dengan analisis diskriptif yaitu dengan menentukan rata-rata dengan keberhasilan rata-rata lebih atau sama dengan 70 KKM (Kreteria Ketuntasan Minimal) Bahasa Indonesia kelas V dengan ketuntasan klasikal 75%. Cara menghitung rata-rata adalah dengan membagi skor total dengan jumlah siswa. Cara menghitung ketuntasan Klasikal adalah dengan membagi jumlah siswa yang tuntas dengan seluruhnya

jumlah siswa dikali seratus persen. Sedangkan data kualitatif diolah dalam bentuk paparan narasi menggambarkan kualitas pembelajaran.

Pada penelitian ini digunakan analisis data secara deskriptif kualitatif yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran sebelum perbaikan siklus I ini peneliti belum menggunakan metode pembelajaran yang baik, disini peneliti hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Sebelum memasuki siklus I terlebih dahulu akan peneliti tampilkan nilai pra siklus sebagai berikut :
55,55,60,55,55,50,60,55,45,80,80,45,80,55,55,60,75,60,80,60.

Dari data sebelum penggunaan metode Role Playing terlihat bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa 45 sedangkan yang tertinggi adalah 80 dan dengan rata-ratanya 61. Dari hasil perolehan nilai yang tertera di atas peneliti memilih penggunaan metode Role Playing adalah suatu metode yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar tentang kemampuan berbicara pada pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk mengetahui hasil penelitian, maka peneliti menggunakan dua siklus yang masing-masing siklus dilakukan dua kali pertemuan guna mencapai pembelajaran yang maksimal.

Fase Perencanaan

Dalam siklus I ini pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang direncanakan difokuskan pada penerapan metode pembelajaran bermain peran (Role Play), sebagai upaya meningkatkan

materi membaca naskah drama dengan lafal dan intonasi yang tepat. Maka fokus penelitian adalah hal – hal yang berkaitan dengan penggunaan metode bermain peran (role play) serta dampaknya terhadap hasil pembelajaran. Tetapi hasilnya belum terlalu memuaskan, maka akan dilanjutkan siklus II.

Fase Tindakan dan Observasi

Dalam siklus I perbaikan pembelajaran dilaksanakan pada hari Senin, 19 Januari 2015 pukul 07.15 s/d 08.25 wib dan Hari Rabu, 21 Januari 2015. Hasilnya menunjukkan adanya kenaikan nilai yang semula 25% menjadi 54% dari pra siklus dengan siklus I dan ketuntasan belajar naik dari 5 anak menjadi 12 anak. Karena nilai ketuntasan belum memenuhi standar KKM yang ditentukan 70, maka peneliti perlu menindak lanjuti proses belajar mengajar melalui siklus II supaya mendapat nilai yang melebihi KKM. Dari hasil observasi pada siklus pertama terdapat peningkatan kemampuan berbicara siswa melalui metode Role Playing untuk materi membaca naskah drama dengan lafal dan intonasi yang tepat.

Fase Refleksi

Pengamatan proses pembelajaran dan hasil refleksi ini digunakan untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Hasil yang diperoleh refleksi sebagai berikut:

Keberhasilan

- 1) Siswa senang dengan disuruh membaca sendiri.
- 2) Siswa tertarik dengan kegiatan yang diadakan guru.
- 3) Siswa aktif dalam pembelajaran.

Kekurangan

- 1) Guru kurang dalam memotivasi siswa.

- 2) Ada siswa yang belum maju karena masih takut salah dan belum menguasai materi.
- 3) Dalam membaca siswa kurang memahami cerita.

Hasil Penelitian Siklus II

Fase Perencanaan

Dalam rencana perbaikan di siklus II ini disusun atas kekurangan yang terdapat pada perbaikan pembelajaran siklus I. Di sini peneliti lebih menekankan pada pengoptimalan penggunaan metode bermain peran. Di dalam siklus ini kekurangan-kekurangan pada siklus I diperbaiki dengan maksimal hingga membuahkan hasil yang lebih baik.

Fase Tindakan dan Observasi

Dalam siklus II perbaikan pembelajaran dilaksanakan pada Hari Senin, 26 Januari 2015 pukul 07.15 wib s/d 08.25 wib dan Hari Rabu, 28 Januari 2015. Hasilnya menunjukkan adanya perbedaan perolehan nilai pada siklus I dan II. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dan kemampuan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Weru II Paciran Lamongan.

Perbandingan antara siklus I dan siklus II yaitu dari sebelumnya mencapai 54% dari jumlah siswa. Sedangkan peningkatan pada siklus ke-2 terjadi perolehan 80% dari jumlah siswa yang merupakan nilai ketuntasan Klasikal yang ditentukan yaitu 75%. Dan nilai hasil belajar terendah siswa mencapai 70 sedangkan nilai tertinggi 100. Maka peneliti tidak perlu melakukan tindakan selanjutnya karena hasil penilaiannya sudah mencapai kriteria KKM yang ditentukan.

Dari hasil pengamatan guru pada siklus kedua ini siswa pada masing-masing kelompok terdapat peningkatan dalam hasil pembelajaran siswa mampu

berbicara melalui penggunaan metode Role Playing.

Fase Refleksi

Setelah melaksanakan perbaikan pembelajaran siklus II terdapat peningkatan kemampuan berbicara pada siswa melalui penggunaan metode Role Playing, sehingga guru tidak perlu menyiapkan persiapan siklus ketiga, dan diperoleh refleksi sebagai berikut :

Keberhasilan

- 1) Guru telah melaksanakan kegiatan sesuai dengan rencana.
- 2) Siswa sudah aktif dalam kelompok maupun dalam pembelajaran.
- 3) Secara individu siswa sudah dapat memahami materi cerita pendek.
- 4) Siswa mencapai nilai ketuntasan klasikal lebih dari 75%.

Kekurangan

Dalam akhir perbaikan pembelajaran siklus II ini sudah tidak di temukan kekurangan karena peneliti sudah menjalankan sesuai dengan rencana pembelajaran dengan baik untuk mengetahui perolehan nilai.

Pembahasan

Fokus perbaikan pembelajaran pada siklus I dan II adalah penerapan metode Role Playing. Metode ini merupakan penerapan metode yang menuntut siswa mampu berbicara, memahami karakter tokoh dan memahami cerita untuk mengetahui makna dari pembelajaran yang akan dilaksanakan, kemudian ditunjukkan dengan berperan sesuai dengan tokoh sehingga teman yang lain mampu memahami materi yang dimaksud.

Pada kegiatan sebelum perbaikan (Pra Siklus) siswa belum menggunakan metode Role Playing, tetapi masih menggunakan ceramah, tanya jawab dan siswa disuruh memahami sendiri. Hasil

nilai siswa pada Pra Siklus ini mendapatkan rata-rata 61 dari 20 siswa dan nilai ketuntasan belajarnya sebesar 25%.

Pada Siklus I pembelajaran sudah menggunakan metode Role Playing, dan diskusi tetapi masih banyak siswa yang masih malu menunjukkan perannya di depan kelas. Siswa yang belum aktif dalam pembelajaran salah satunya disebabkan karena mereka masih merasa takut salah dan malu untuk tampil di depan kelas untuk memahami materi cerita yang akan ditampilkan.

Belum optimalnya peran siswa dalam pembelajaran juga berdampak pada kurangnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi karena siswa belum serius dalam memperhatikan teman yang tampil. Pada siklus I nilai rata-rata siswa 67,5 dan nilai ketuntasan belajar 54 %. Selanjutnya pada siklus II penelitian perbaikan pembelajaran difokuskan pada pengoptimalan penggunaan metode Role Playing, diskusi, based learning, dan karya wisata selama proses pembelajaran, siswa tampak lebih proaktif, hasil rata - rata siswa pun meningkat sebesar 13,75 dari Siklus I yaitu sebesar 81,25 yang sebelumnya 67,5 dan dengan nilai ketuntasan belajar 80%. Meskipun belum dapat mencapai 100%, namun dapat dikatakan siswa telah berhasil meningkatkan belajarnya melebihi nilai rata-rata 70 dan mencapai ketuntasan belajarnya melebihi standar ketuntasan klasikal sebesar 75%. Sampai pada perbaikan pembelajaran siklus II, masih ditemukan beberapa siswa dalam satu kelas yang belum berhasil mencapai nilai tuntas. Hal ini disebabkan karena siswa kurang memahami bacaan dan tingkat pemahaman siswa terhadap aspek kemampuan berbicara masih cukup kurang. Tapi dengan Metode Role Playing ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berbicara

Siswa SD Negeri Weru II Paciran Lamongan.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian perbaikan pembelajaran, peneliti mengambil simpulan berikut.

Melalui penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca naskah drama dengan lafal dan intonasi yang tepat di kelas V SD Negeri Weru II Paciran Lamongan. Dari 25% pada pra siklus dengan menggunakan metode ceramah menjadi 54% pada siklus I disebabkan guru menggunakan metode role playing dan naik lagi menjadi 80% pada siklus II dengan mengoptimalkan penerapan metode Role Playing.

Dengan penggunaan metode Role Playing berdampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca naskah drama pendek dengan lafal dan intonasi yang tepat di kelas V SD Negeri Weru II Paciran Lamongan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dimiyati, Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful B. & Zain A. 2002. *Evaluasi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto.1991. *Perspektif Bimbingan Konseling dan Penerapannya di Berbagai Institusi*. Semarang: Satya Wacana.
- Slameto. 2007. *Pembelajaran Aktif (Active Learning)*. Salatiga: BK FKIP.