

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS IV SDN 2 CIBANTENG

Euis Rosmawati¹, Deni Chandra², Winarti Dwi Febriani³

^{1, 2, 3}Universitas Perjuangan Tasikmalaya, Jl. Peta No.177, Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia

Email: euisrosmawati2020@gmail.com

Article History

Received: 01-06-2024

Revision: 07-06-2024

Accepted: 08-06-2024

Published: 09-06-2024

Abstract. This study aims to improve students' speaking skills through the implementation of the role-playing method in Indonesian language learning. The research method used is classroom action research (CAR), which consists of planning, action, observation, and reflection in each cycle. The subjects of this study are 32 students, consisting of 17 female and 15 male students. Based on the research results, the students' speaking skills are still low; students tend to be shy, less expressive, hesitant, and confused about what to say. Students have not mastered linguistic factors such as pronunciation accuracy, intonation, and word choice. The role-playing learning method involves students extensively in speaking through drama activities. The results of this study indicate that students' speaking skills improved using the role-playing method. In the first cycle, the average score was 76.6, with 23 students passing and 9 students not passing, resulting in a percentage of 71.88% categorized as high. There was an improvement in the second cycle, with an average score of 87.96, where 30 students passed and 2 students did not, resulting in a percentage of 93.75% categorized as very high.

Keywords: Speaking Skills, Role Playing Method, Indonesian Language Learning

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi dalam setiap siklus. Subjek pada penelitian ini yaitu 32 siswa terdiri dari 17 siswa Perempuan dan 15 siswa laki-laki. Berdasarkan hasil penelitian keterampilan berbicara siswa masih rendah siswa cenderung malu, kurang ekspresif, terbata-bata dan bingung apa saja yang harus disampaikan. Siswa belum menguasai faktor-faktor kebahasaan, seperti ketepatan bunyi bahasa, intonasi, dan pemilihan kata. Metode pembelajaran *role playing* ini banyak melibatkan peserta didik untuk berbicara melalui kegiatan drama. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa keterampilan berbicara siswa menggunakan metode *role playing* Berdasarkan hasil penelitian siklus I memperoleh nilai rata-rata 76,6 dengan jumlah siswa yang tuntas 23 dan belum tuntas 9 dengan persentase 71,88% dan dikategorikan tinggi dan mengalami peningkatan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 87,96 dengan jumlah siswa yang tuntas 30 dan belum tuntas 2 siswa dengan persentase 93,75% dan dikategorikan sangat tinggi.

Kata Kunci: Keterampilan Berbicara, Metode *Role Playing*, Bahasa Indonesia

How to Cite: Rosmawati, E., Chandra, D., & Febriani, W. D. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Menggunakan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 2 Cibanteng. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (3), 2813-2821. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1192>

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi salah satu komponen penting dalam kurikulum sekolah dasar. Bahasa memiliki peran sebagai sarana berkomunikasi antar individu, menjadi elemen khas kebangsaan Indonesia, dan menjadi bahasa nasional yang digunakan sebagai alat

komunikasi resmi. menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia mempunyai tujuan agar siswa mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia, memahami dan menggunakan bahasa dengan tepat dan kreatif, meningkatkan intelektual dan emosional serta sosial, dan dapat menikmati karya sastra (Azwardi, 2018). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat 4 keterampilan yaitu keterampilan berbicara, keterampilan menulis, keterampilan menyimak, dan keterampilan membaca. Pada dasarnya, proses pembelajaran melibatkan penguasaan keterampilan komunikasi. Tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia secara efektif dan akurat. Salah satu aspek keterampilan yang menjadi fokus adalah kemampuan berbicara (Khair, 2018).

Keterampilan berbicara merupakan bagian dari empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keseluruhan keterampilan-keterampilan ini saling berkaitan satu sama lain (Tarigan, 2018). Dengan demikian, setiap anak mengerti bahwa berbicara merupakan bagian yang penting sekali untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lisan. Selanjutnya akan terbentuk kebiasaan memperhatikan, memahami, dan menanggapi secara kritis pembicaraan orang lain. Keterampilan berbicara di sekolah sangat penting, karena kemampuan ini memiliki manfaat besar dalam kehidupan sehari-hari siswa dan merupakan salah satu dasar dalam berkomunikasi dengan orang lain. Berbicara merupakan kemampuan untuk menyampaikan ide, gagasan, serta pendapat secara efektif dan tepat. Menurut (Tana, 2016), menyatakan bahwa keterampilan berbicara siswa sangat mempengaruhi penilaian belajar, siswa dituntut terampil berbicara selama proses pembelajaran. Siswa harus mampu mengutarakan gagasan, menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan dengan baik, sehingga siswa yang lain mengerti maksud dari pertanyaannya.

Berdasarkan observasi di SDN 2 Cibanteng terhadap pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan di sekolah khususnya kelas IV. Pada pelaksanaan pembelajaran guru cenderung kurang memberi bimbingan dalam keterampilan berbicara siswa. Siswa cenderung malu, kurang ekspresif, terbata-bata dan bingung apa saja yang harus disampaikan. Siswa belum menguasai faktor-faktor kebahasaan, seperti ketepatan bunyi bahasa, intonasi, dan pemilihan kata. Sejauh ini, pendekatan yang digunakan oleh guru hanya terbatas pada metode konvensional seperti memberikan ceramah dan penugasan. Pendekatan tersebut dianggap tidak efektif dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia dan menyebabkan siswa merasa bosan ketika materi pembelajaran disampaikan oleh guru.

Permasalahan mengenai rendahnya keterampilan berbicara di dapat dari hasil wawancara dan salah satu metode pembelajaran yang penulis pilih dalam penelitian ini sebagai upaya dalam meningkatkan keterampilan berbicara yang digunakan guru dalam mengajarkan mata pelajaran bahasa Indonesia adalah metode pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran dengan kompetensi dasar yaitu memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat. Menurut (Bahri, 2015), metode pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang dapat memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melatih kemampuan berbicara. Metode ini banyak melibatkan peserta didik untuk berbicara melalui kegiatan drama, sehingga membuat siswa senang belajar.

Berdasarkan penelitian sebelumnya Penerapan metode *role playing* juga pernah dilakukan (Lisnawati, 2017), berdasarkan hasil penelitiannya diperoleh bahwa kemampuan berbicara siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing* yaitu siswa yang tuntas berjumlah 4 orang atau 13%. Setelah menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa yang tuntas berjumlah 28 orang atau 93% Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara peserta didik melalui metode ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada mata Pelajaran bahasa Indonesia adalah sangat baik. Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas maka peneliti tertarik dan memilih metode *role playing* sebagai bahan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN 2 Cibanteng Kabupaten Tasikmalaya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut (Arikunto, 2015) menjelaskan penelitian tindakan kelas digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan tindakan kepada siswa

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 2 Cibanteng. Penelitian (PTK) ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Pada model ini terdapat empat tahap pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek pada penelitian ini yaitu 32 siswa terdiri dari 17 siswa Perempuan dan 15 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan 3 tahapan yaitu Tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan 4 tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, display data dan kesimpulan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru untuk mencari data tentang aktivitas guru selama pembelajaran, lembar observasi aktivitas Siswa

untuk mencari data tentang aktivitas siswa selama pembelajaran, serta Lembar Tes untuk mengukur kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara menggunakan metode *role playing*

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 2 Cibanteng Kabupaten Tasikmalaya tahun pelajaran 2023/2024 pada semester genap (II) siklus pertama ini dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 29 Maret 2024 dengan alokasi waktu setiap pertemuan 3 x 35 menit. Sedangkan untuk siklus kedua dilaksanakan pada hari Sabtu 27 April 2024 dengan alokasi waktu setiap pertemuan 3 x 35 menit. Pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan metode Kemmis dan Mc. Tagget dengan empat komponen tindakan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode *role playing*.

HASIL DAN DISKUSI

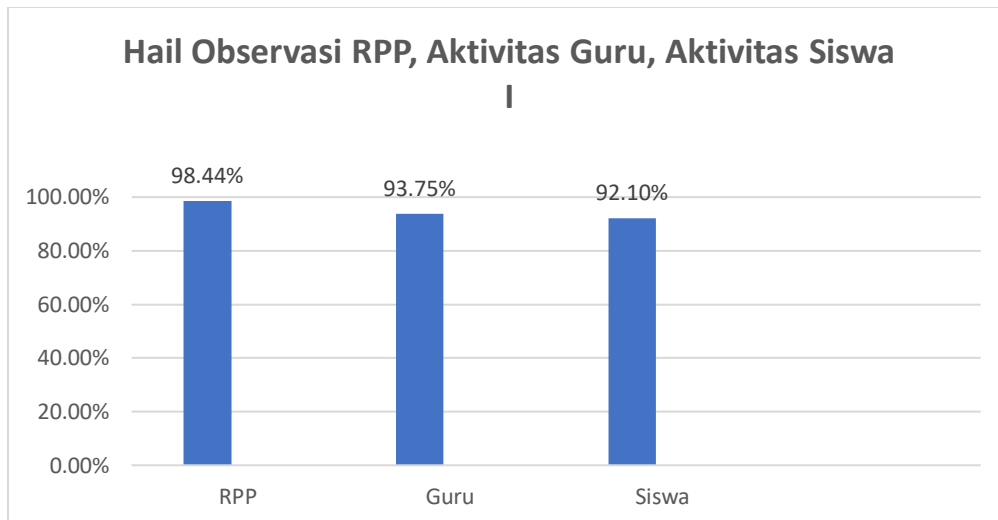
Hasil Pelaksanaan Siklus I

Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan 1) Menyusun perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. 2) Setelah menyusun perangkat pembelajaran, selanjutnya peneliti menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang nantinya akan divalidasi oleh guru wali kelas IV yang menjadi observer pada saat proses pembelajaran berlangsung, 3) Selanjutnya peneliti mempersiapkan materi drama "Asal Mula Telaga Warna" yang akan dipelajari dan menyusun LKPD.

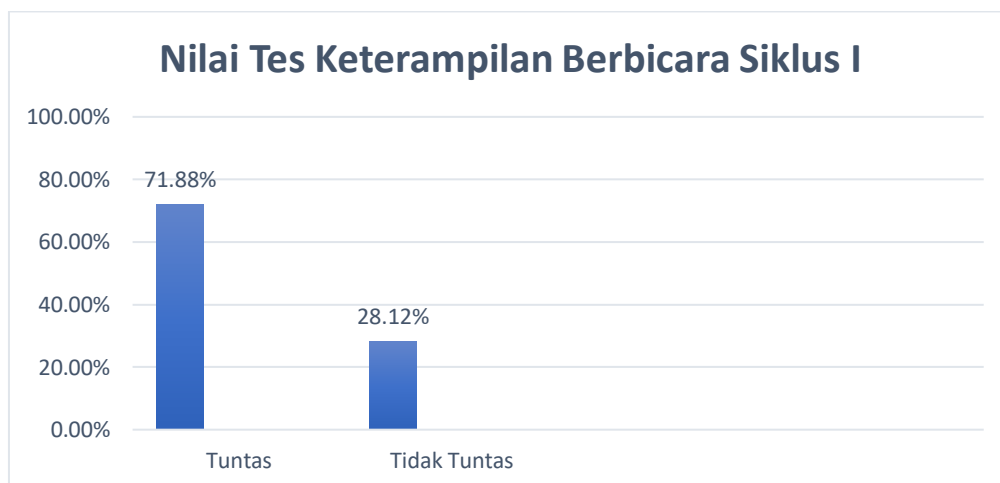
Pelaksanaan dan Observasi

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, observer melakukan observasi terhadap RPP, aktivitas guru dan aktivitas siswa. Berdasarkan hasil observasi RPP dalam pembelajaran bahasa indonesia dengan menerapkan metode *Role Playing* pada siklus I diperoleh hasil observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I mendapatkan skor 63 dengan rata-rata 3,94 dan presentase 98,44% termasuk ke dalam kategori "Sangat Tinggi". Sedangkan Observasi aktivitas guru siklus I memperoleh skor 105 dengan rata-rata 3,75 dan persentase 93,75% termasuk dalam kategori "Sangat Tinggi". Dan observasi aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 71 dari jumlah skor maksimal 76 dengan nilai rata-rata 3,68 dan persentase 92,10% dengan kategori "Sangat Tinggi", dapat dilihat pada diagram dibawah:



Gambar 1. Diagram hasil observasi RPP, aktivitas guru, aktivitas siswa siklus I

Data hasil tes keterampilan berbicara menunjukkan bahwa terdapat 23 siswa dengan persentase 71,88% yang mendapat nilai mencapai KKM, sedangkan 9 siswa dengan persentase 28,12% belum mencapai nilai KKM, dengan nilai rata-rata hasil tes keterampilan berbicara 76,6. Berikut ketuntasan keterampilan berbicara menggunakan metode *Role Playing* pada perolehan siklus I yang dapat dilihat dalam bentuk diagram berikut :



Gambar 2. Diagram nilai tes keterampilan berbicara siklus I

Refleksi

Berdasarkan pengamatan dan pelaksanaan metode *Role Playing* dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa menunjukkan adanya peningkatan dari kondisi sebelumnya. Dengan menerapkan metode *Role Playing* telah berhasil meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Nilai rata-rata hasil tes keterampilan berbicara siklus I yaitu nilai rata-rata 76,6, siswa yang tuntas 23 dengan

persentase 71,88%, siswa yang belum tuntas 9 dengan persentase 28,12%, Peneliti menemukan beberapa kekurangan yang harus diperbaiki untuk siklus selanjutnya. Pertama, 9 siswa masih rendah dalam keterampilan berbicara. Dari jumlah tersebut, 5 siswa belum lancar ketika berbicara dan intonasinya masih kurang jelas, sementara 4 siswa lainnya belum percaya diri dan intonasinya juga masih kurang jelas. Kedua, guru masih belum bisa mengkondisikan kelas yang sedikit gaduh saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan kekurangan serta kendala dalam pelaksanaan siklus I, maka tindak lanjut yang dilaksanakan oleh peneliti adalah sebagai berikut: Pertama, pada kegiatan inti, peneliti akan menerangkan kembali metode pembelajaran Role Playing serta langkah-langkah untuk menerapkan keterampilan berbicara. Peneliti juga akan memperlihatkan kembali penampilan Role Playing. Kedua, peneliti akan mengkondisikan siswa dan memberi arahan agar mereka tetap kondusif selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil dari pelaksanaan siklus I, dengan tahap observasi, tes, pelaksanaan, dan refleksi yang telah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa keterampilan berbicara siswa menggunakan metode *Role Playing* memperoleh nilai rata-rata 76,6 ketuntasan dengan presentase 71,88%, dalam pencapaian KKM sudah mencapai nilai rata-rata 75 tetapi belum mencapai indikator keberhasilan (85%). Maka dari itu, tindak lanjut sebagai peneliti, akan dilanjutkan ke penelitian berikutnya yaitu siklus II dengan melaksanakan tindak lanjut agar pada siklus ke II mampu memenuhi seluruh indikator keberhasilan penelitian.

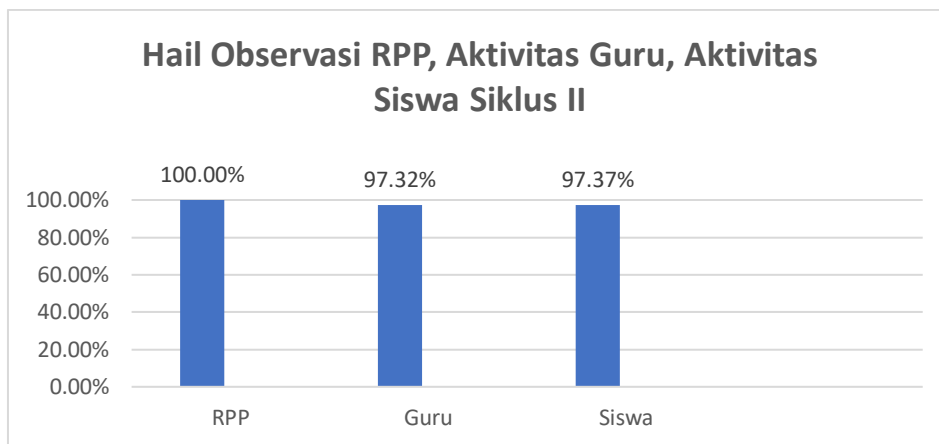
Hasil Pelaksanaan Siklus II

Perencanaan

Perencanaan pada siklus II merupakan tindakan untuk memperbaiki kekurangan dari pelaksanaan siklus I. Pada tahap perencanaan ini peneliti mengupayakan agar meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat berjalan maksimal dan memperbaiki kekurangan pada siklus I. Tahap perencanaan pada siklus II yaitu menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan metode Role Playing untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Setelah menyusun perangkat pembelajaran, peneliti juga membuat lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang akan divalidasi oleh guru wali kelas IV yang menjadi observer saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, peneliti menyiapkan materi drama "Kasuari dan Dara Mahkota" yang akan dipelajari serta menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Pelaksanaan dan Observasi

Observasi dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung, observer melakukan observasi terhadap RPP, aktivitas guru dan siswa. Berdasarkan hasil observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II mendapatkan jumlah 64 dengan rata-rata 4 dan presentase 100% termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik”. Sedangkan hasil observasi aktivitas guru siklus II memperoleh skor 109 dengan rata-rata 3,89 dan persentase 97,32% termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dan hasil observasi aktivitas pada siklus II memperoleh skor 74 dari jumlah skor maksimal 76 dengan nilai rata-rata 3,89 dan persentase 97,37% dengan kategori “sangat baik”.



Gambar 3. Diagram observasi RPP, aktivitas guru, aktivitas siswa siklus II

Data hasil tes keterampilan berbicara siswa menggunakan metode *role playing* pada siklus II menunjukkan bahwa terdapat 30 siswa dengan persentase 93,75% yang mendapat nilai mencapai KKM, sedangkan 2 siswa dengan persentase 6,25% belum mencapai nilai KKM, dengan nilai rata-rata hasil tes keterampilan berbicara 87,96. Berikut ketuntasan keterampilan berbicara menggunakan metode *Role Playing* pada perolehan siklus I yang dapat dilihat dalam bentuk diagram berikut:



Gambar 4. Diagram nilai tes keterampilan berbicara siklus II

Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan dari kondisi sebelumnya yaitu siklus I. yang terlihat dari hasil siklus I terdapat 9 siswa yang belum tuntas, pada siklus II ada 2 siswa yang belum tuntas. Hal ini dikarenakan siswa belum mencapai kriteria keterampilan berbicara. Dengan demikian dapat dibuktikan bahwa penerapan metode *Role Playing* pada siklus II dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian pada siklus II dinyatakan berhasil dan dihentikan karena 87,96% siswa telah mencapai nilai KKM dan lebih dari target pencapaian yaitu 85%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian tindakan kelas (PTK) mengenai penerapan metode *Role Playing* dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 2 Cibanteng, terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut. Pertama, perencanaan pembelajaran pada materi drama dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas IV SDN 2 Cibanteng dapat dikategorikan baik. Peneliti melaksanakan dua siklus dengan perencanaan yang dilakukan meliputi penyusunan perangkat pembelajaran dan lembar observasi aktivitas guru serta siswa. Kedua, pelaksanaan pembelajaran pada materi drama dengan menerapkan metode *Role Playing* di kelas IV SDN 2 Cibanteng terlaksana dengan baik. Aktivitas guru dengan menggunakan metode *Role Playing* meningkat dari siklus I yang mencapai 93,75% dalam kategori sangat tinggi, menjadi 97,32% pada siklus II yang juga dalam kategori sangat tinggi. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* juga meningkat dari siklus I yang mencapai 92,10% dalam kategori sangat tinggi, menjadi 97,37% pada siklus II yang juga dalam kategori sangat tinggi. Ketiga, keterampilan berbicara siswa pada materi drama dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas IV SDN 2 Cibanteng mengalami peningkatan. Pada siklus I, nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa sebesar 76,6 dengan persentase ketuntasan 71,88% dalam kategori tinggi, dengan 23 siswa dari 32 siswa yang tuntas. Pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 87,96 dengan persentase ketuntasan keterampilan berbicara siswa mencapai 93,75% dalam kategori sangat tinggi, dengan hanya 2 siswa dari 32 siswa yang belum tuntas.

REFERENSI

- Arikunto, (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara. Wibawa.
- Aris Shoimin. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ruzz Media.
- Arum Lisnawati, (2017). *Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing di Kelas V MIS Parmiyatu wassa'adah*. Sumatera Utara
- Azwari, (2018). *Menulis Ilmiah Bahasa Indonesia*. Banda Aceh: Bina Karya Akademik. Hlm 90
- Fatmawati, (2015). *Pengertian Metode Role Playing*. Jakarta: Media PRESS
- Hamdani, (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Huda, (2013-2014). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Irmalati, (2017). *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Guru kita (JGK). Vol. 1 (2)
- Ismawati Alidha Nurhasanah, dkk. (2016). *Penerapan Metode Role Palaying Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya*. Jurnal Pena Ilmiah. Vol.1 No.1. hlm.613
- Khair, U. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81.
- Lomu, L., & Widodo, S. A (2018). *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa*.
- Mardia Hayati dkk. (2014). *Desain Pembelajaran*. Pekanbaru: CV. Mutiara Pesisir Sumatra.
- Ntelu, A. (2017). *Teknik Keterampilan Berbicara Ragam Dialogis*. Gorontalo: Ideas Publishing
- Nurfitra Hayati, (2020). *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Tema Daerah Tempat Tinggalku DiKelas IV MI Istiqomah*. Pekanbaru
- Nurgiyantoro, (2015). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE- Yogyakarta.
- Nurpartiwi, R. T., Sriwanto, S., & Sarjanti, E. (2015). *Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Metode Picture and Picture dengan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Geografi di kelas XII IPS 2 SMA Negeri 1 Bantarkawung*. Geo Edukasi, 4 (2).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuntitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaiful Bahri Djamran, (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta Majid, hlm. 05
- Tambunan, P. (2018). *Pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar*. Jurnal Curere, 2 (1).
- Tana, *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 1 Melalui Penggunaan Media Gambar Seri*, Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol.2 No.1, April 2016, hlm.74
- Tarigan, H.G. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.