

**PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA  
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI GESIKAN  
TAHUN AJARAN 2013/2014**

**Agil Mirdiyanto<sup>1</sup>, Joharman<sup>2</sup>, Kartika Chrysti S<sup>3</sup>**

1 Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret

2, 3 Dosen PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret

**PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta**

e-mail: agilmirdiyanto16@gmail.com

***Abstract:** Using Role Playing Method To Improve Speaking Skills Indonesian Student Class Gesikan SDN Academic Year 2013/2014. The purpose of this study is to describe the steps methods play a role, to improve the skills of speaking Indonesian, to describe the constraints and solutions play a role. This research was a classroom action research carried out in three cycle. Each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects this study were students of class V SDN Gesikan. Sources the data of this study were students, teachers, and observer. Data collection used is documentation, observation, interviews and tes. Validity of data using triangulation techniques and triangulation techniques data. The conclusion of this research is the use of role-playing method can improve speaking skills Indonesian fifth grade students of SDN Gesikan 2013/2014 school year.*

***Keywords:** Role Playing Method, Speaking Skills, Indonesian*

**Abstrak:** Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Gesikan Tahun Ajaran 2013/2014. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan langkah-langkah metode bermain peran, untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia, untuk mendiskripsikan kendala dan solusi metode bermain peran. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Gesikan. Sumber data penelitian ini adalah siswa, guru, dan observer. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, observasi, wawancara dan tes. Validitas data menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik pengumpulan data. Simpulan penelitian ini adalah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Gesikan tahun ajaran 2013/2014.

**Kata kunci:** Metode Bermain Peran, Keterampilan Berbicara, Bahasa Indonesia

## **PENDAHULUAN**

Peningkatan mutu pendidikan di sekolah dasar diawali dari peran orang tua sebagai pendidik pertama dalam keluarga, serta guru di sekolah

dan juga masyarakat sekitar sekolah tempat peserta didik mencari ilmu. Sekolah dasar merupakan pondasi bagi semua jenjang pendidikan di atasnya yang mengupayakan peserta didik

menjadi generasi masa depan yang memiliki kualitas kompetensi dan kreativitas tinggi. Sekolah dasar sebagai lembaga formal yang berfungsi menanamkan kemampuan dan keterampilan dasar bagi peserta didik untuk keperluan melanjutkan pendidikan pada tingkat lanjutan berikutnya.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia telah ada sejak kita duduk di bangku Sekolah Dasar. Mata pelajaran ini termasuk mata pelajaran yang sangat penting, karena merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh semua peserta didik dan seluruh warga Indonesia. Dengan mata pelajaran bahasa Indonesia ini peserta didik dibekali dengan keterampilan berbahasa yang sangat bermanfaat. Sejak di bangku Sekolah Dasar peserta didik telah dibekali dengan keterampilan berbahasa sebagai bahasa persatuan yang harus dimiliki oleh semua peserta didik. Keterampilan bahasa mempunyai empat komponen keterampilan yang perlu dikembangkan yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan keterampilan menulis, keempat keterampilan tersebut saling berhubungan satu sama lainnya. Dengan demikian, jenjang Sekolah Dasar harus mampu untuk membekali peserta didik dengan empat aspek keterampilan berbahasa tersebut dengan seimbang, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Peserta didik pada umumnya memiliki kepekaan terhadap bahasa lisan atau ucapan dari seseorang, oleh karenanya siswa mudah sekali berbicara seperti apa yang telah didengarnya, tanpa perlu tahu benar atau tidaknya penggunaan bahasa yang digunakan tersebut. Seperti halnya siswa SD Negeri Gesikan Kebumen. Dalam pandangan peneliti, para siswa pada umumnya dalam berbicara dengan

menggunakan Bahasa Indonesia belum sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar, karena kebanyakan masih bercampur dengan bahasa lain, yaitu keseharian yang biasa digunakannya.

Bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dilakukan dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati dan pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang. Peran-peran dengan berbagai karakter itulah yang dimainkan oleh beberapa orang peserta atau peserta didik, sementara yang lainnya mengamati. Hubungan metode bermain peran dengan Bahasa Indonesia yaitu di dalam suatu alur cerita para peserta didik belajar berperan dan berbicara dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar berdasarkan imajinasi dan penghayatan dari peserta didik itu sendiri.

Langkah-langkah pelaksanaan bermain peran menurut Anitah (2009) yaitu: 1) Guru menerangkan teknik baru ini dengan cara sederhana, 2) Guru menceritakan cerita atau konsep yang akan diperankan, 3) Guru menunjuk beberapa orang untuk memerankan cerita itu, 4) Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang harus dimainkan oleh para pelaku, 5) Guru menetapkan peranan pendengar, 6) Guru menyarankan kalimat pertama, 7) Guru menghentikan sosiodrama pada detik-detik masalah diskusi umum, 8) Guru memberikan kesempatan kepada pendengar untuk memberikan pendapat untuk kemudian mengambil kesimpulan.

Dalam mengevaluasi keterampilan berbicara seseorang, pada prinsipnya kita harus memperhatikan lima faktor yaitu sebagai berikut, a)

Apakah bunyi-bunyi tersendiri diucapkan dengan tepat, b) Apakah pola-pola intonasi, naik dan turunnya suara, serta tekanan suku kata memuaskan, c) Apakah ketetapan dan ketepatan ucapan mencerminkan bahwa sang pembicara tanpa referensi internal memahami bahasa yang digunakannya, d) Apakah kata-kata yang diucapkan itu dalam bentuk dan urutan yang tepat, f) Sejauh manakah kewajaran atau kelancaran yang tercermin bila seseorang berbicara. (Brook, 1964) dalam bukunya Tarigan (2008).

Kelemahan metode bermain peran menurut Anitah (2009) yaitu: a) Adanya kurang kesungguhan para pemain menyebabkan tujuan tak tercapai, b) Pendengar (siswa yang tak berperan) sering menertawakan tingkah laku pemain sehingga merusak suasana, c) Jika tidak tersedia informasi yang cukup baik tentang materi atau karakter para pelaku atau pihak-pihak yang akan diperankan, maka metode ini tidak akan berjalan efektif.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (a) bagaimana langkah-langkah penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan ke-terampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa SDN Gesikan, (b) apakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa SDN Gesikan, (c) apa kendala dan solusi penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa SDN Gesikan.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah: (a) untuk mendeskripsikan langkah-langkah metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa SDN Gesikan, (b) untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa In-

donesia menggunakan metode bermain peran siswa SDN Gesikan, (c) untuk mendeskripsikan kendala dan solusi metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa SDN Gesikan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gesikan, Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Gesikan Tahun Ajaran 2013/2014 yang berjumlah 23 siswa terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2013/2014.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa, guru, dan observer. Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumentasi, observasi, wawancara, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Analisis data kualitatif menggunakan model analisis dari Miles dan Huberman yang meliputi tiga langkah kegiatan analisis, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2009: 246-253).

Indikator kinerja penelitian yang diharapkan adalah  $\geq 75\%$  untuk adanya peningkatan keterampilan berbicara,  $\geq 75\%$  untuk penggunaan metode bermain peran, dan  $\geq 75\%$  untuk menunjukkan kendala dan solusi metode bermain peran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap perencanaan peneliti menyusun skenario pembelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran me-

lalui penggunaan metode bermain peran. Peneliti juga menyiapkan instrumen yang dibutuhkan untuk pengamatan proses pembelajaran berupa lembar observasi, pedoman wawancara dan tes. Sedangkan hasil pretes menunjukkan sebagian besar siswa kelas V sebelum diadakan pembelajaran dengan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan berbicara belum berhasil karena siswa kurang bergairah.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada tiap pertemuan, hasil akhir observasi siklus I-III adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Guru pada Siklus I, II, dan III

Pelaksanaan	Rata-rata hasil observasi
Siklus I	2,72
Siklus II	3,1
Siklus III	3,35

Tabel 1. menunjukkan bahwa hasil observasi guru menggunakan langkah-langkah penggunaan metode bermain peran pada tiap siklus mengalami peningkatan. Rata-rata siklus I sebesar 2,72. Siklus II sebesar 3,1. Dan siklus III sebesar 3,35. Jadi, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 0,38. Dan dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 0,25.

Langkah-langkah penggunaan metode bermain peran adalah guru menerangkan teknik baru ini dengan cara sederhana, guru menceritakan cerita atau konsep yang akan diperankan, guru menunjuk beberapa orang untuk memerankan cerita itu, guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang harus dimainkan oleh para pelaku, guru menetapkan peranan pendengar, guru menyarankan kalimat pertama, guru menghentikan so-

siodrama pada detik-detik masalah diskusi umum, guru memberikan kesempatan kepada pendengar untuk memberikan pendapat untuk kemudian mengambil kesimpulan. Hal ini sesuai dengan langkah menurut Anitah (2009).

Pembelajaran selama pelaksanaan tindakan berjalan dengan lancar. Siswa sedikit demi sedikit dapat melaksanakan dengan baik kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara melalui penggunaan metode bermain peran. Hal ini terbukti pada hasil observasi siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara yang terus meningkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia sesuai dengan skenario dan RPP dapat memaksimalkan proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil observasi siswa pada siklus I-III

Pelaksanaan	Rata-rata hasil observasi
Siklus I	2,87
Siklus II	2,9
Siklus III	3,22

Tabel 2. menunjukkan hasil observasi siswa pada tiap siklus mengalami peningkatan. Rata-rata siklus I sebesar 2,87. Siklus II sebesar 2,9. Dan siklus III sebesar 3,22. Peningkatan hasil observasi siswa berdampak pada peningkatan hasil ketuntasan KKM pada hasil kemampuan berbicara siswa. Berikut hasil kemampuan berbicara siswa pada siklus I sampai dengan siklus III.

Tabel 3. Hasil kemampuan berbicara siswa siklus I-III

Pelaksanaan	Rata-rata kemampuan berbicara siswa
Siklus I	62,39
Siklus II	70
Siklus III	77,17

Tabel 3. menunjukkan bahwa hasil kemampuan berbicara siswa tiap siklus mengalami peningkatan. Rata-rata siklus I sebesar 62,39. Siklus II sebesar 70. Dan siklus III sebesar 77,17.

Kendala bermain peran bagi guru membutuhkan waktu yang lama, solusinya yaitu guru sebaiknya melaksanakan pembelajaran diluar jam pelajaran. Sedangkan kendala bermain peran bagi siswa yaitu rasa malu, solusinya sebaiknya siswa lebih percaya diri dalam memainkan peran.

#### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus I-III, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Langkah-langkah penggunaan metode bermain peran adalah sebagai berikut: (a) Guru menerangkan teknik baru ini dengan cara sederhana, (b) Guru menceritakan cerita atau konsep yang akan diperankan, (c) Guru menunjuk beberapa orang untuk memerankan cerita itu, (d) Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang harus dimainkan oleh para pelaku, (e) Guru menetapkan peranan pendengar, (f) Guru menyarankan kalimat pertama, (g) Guru menghentikan sosiodrama pada detik-detik masalah diskusi umum, (h) Guru memberikan kesempatan kepada pendengar untuk memberikan pendapat untuk kemudian mengambil kesimpulan. (2) Metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. Hal ini antara lain dapat di-

lihat dari peningkatan pencapaian hasil belajar siswa pada tiap siklus. Tingkat ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 43,47%, siklus II sebesar 65,2% dan siklus III sebesar 91,29%. (3) Kendala bagi guru dalam melaksanakan bermain peran membutuhkan waktu yang lama, solusi bagi guru sebaiknya lebih meningkatkan dalam membimbing siswa dalam memainkan peran, serta pengelolaan membagi waktu supaya sesuai dengan alokasi waktu. Atau melaksanakan pembelajaran di luar jam pelajaran. Sedangkan kendala bagi siswa sering mengalami kesulitan dalam memainkan peran karena rasa malu, solusi bagi siswa sebaiknya mereka lebih percaya diri dalam memainkan peran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2009). *Teknologi Pembelajaran*. Pustaka Surakarta: Yuma.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.