

**ANALISIS DESKRIPTIF PENERAPAN BERMAIN PERAN UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA MURID KELAS 2
SDI AL AZHAR 25 SEMARANG**

Anis Fidiyaningrum¹, Ngatmini²

^{1,2} Pendidikan Dasar UPGRIS Semarang

¹fidiyaningrumanis@gmail.com, ²ngatmini@upgris.ac.id

ABSTRACT

This study is motivated by the existence of problems in students' speaking skills, for example students still tend to be shy (lack of confidence) when asked to speak in front of the class or when asked to answer questions from the teacher. The hope is that every student can have good speaking skills according to their age stage. This study aims to determine the process of applying role-playing in improving speaking skills in grade 2 students of SDI Al Azhar 25 Semarang. This study used descriptive quantitative method, with data collection techniques through observation and documentation. The results showed that with the application of role playing, good results were obtained in the speaking skills of grade 2 students of SDI Al Azhar 25. For the aspect of speaking with clear memorization reached 86.7%, the aspect of speaking with the right intonation reached 81.9%, the aspect of speaking fluently as much as 83.8%, the aspect of speaking with good expression reached 65.7% and the aspect of speaking according to the content of the drama played as much as 81.9%. Based on the results of this study, it is still necessary to conduct further research on speaking with the right expression in speaking skills.

Keywords: Role Play, Speaking Skills

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya permasalahan dalam keterampilan berbicara murid, misalnya murid masih cenderung malu (kurang percaya diri) saat diminta untuk berbicara di depan kelas ataupun saat diminta untuk menjawab pertanyaan dari guru. Harapannya, setiap murid bisa memiliki keterampilan berbicara dengan baik sesuai dengan tahapan usianya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada murid kelas 2 SDI Al Azhar 25 Semarang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan bermain peran, diperoleh hasil yang baik pada keterampilan berbicara murid kelas 2 SDI Al Azhar 25. Untuk aspek berbicara dengan lafal yang jelas mencapai 86,7 %, aspek berbicara dengan intonasi yang tepat mencapai 81,9 %, aspek berbicara dengan lancar sebanyak 83,8 %, aspek berbicara dengan ekspresi yang baik mencapai 65,7% dan aspek berbicara sesuai isi drama yang diperankan sebanyak 81,9%. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka masih perlu diadakan penelitian lanjutan tentang berbicara dengan ekspresi yang tepat dalam keterampilan berbicara.

Kata Kunci: Bermain Peran, Keterampilan Membaca

A. Pendahuluan

Berdasarkan hasil pengamatan di SDI Al Azhar 25 Semarang kelas 2, terlihat bahwa keterampilan berbicara pada murid masih cenderung kurang. Hal tersebut dapat dilihat dari masih ditemukannya murid yang malu ketika diminta untuk berbicara atau bercerita di depan kelas. Murid masih takut berdiri dan berbicara di hadapan teman sekelasnya. Suara yang dikeluarkan tergolong pelan dan tidak terdengar oleh teman lainnya. Bahkan tidak jarang beberapa murid berkeringat dingin, berdiri kaku, hanya terdiam dan terlihat seperti akan menangis di depan kelas untuk berbicara. Salah satu penyebabnya adalah guru masih kurang memberikan variasi-variasi dalam pembelajaran agar murid dapat memperoleh keterampilan berbicara yang baik, terutama saat di depan kelas.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap individu dengan tidak mengabaikan kemampuan-kemampuan lainnya seperti kemampuan menyimak, membaca, dan menulis dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia. Karena dengan kemampuan tersebut individu dapat berkomunikasi dengan siapapun, baik dalam situasi formal maupun informal.

Pembelajaran Bahasa Indonesia SD ditujukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berinteraksi atau berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tulisan. Hal ini sejalan dengan pendapat Basiran (1999:36) dalam (Sari, 2020) yang mengatakan bahwa tujuan pembelajaran bahasa indonesia adalah ketrampilan komunikasi dalam berbagai konteks. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat 4 cakupan aspek keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan membaca, menulis menyimak dan berbicara. Untuk kemampuan berbicara masih belum maksimal diterapkan oleh guru saat kegiatan pembelajaran sehingga siswa kurang berpartisipasi dikarenakan kurang terlatih dan rendahnya keberanian siswa dalam berbicara. Jika hal ini terus terjadi maka siswa akan cenderung kurang aktif dalam berdiskusi, mengeluarkan pendapat, bertanya dan berapresiasi sehingga dapat mengganggu proses pembelajaran. Maka dari itu guru

harus menerapkan kemampuan berbicara dengan mengembangkan daya tangkap, makna, peran, daya tafsir, menilai dan mengespresikan diri dengan berbicara secara baik dan benar. Salah satu alternatif solusinya yaitu perlunya penggunaan model role playing agar siswa dapat belajar melalui kegiatan berdialog, bercerita atau mengungkapkan perasaan dan berinteraksi dengan temannya.

Menurut Tarigan dalam (Beta, 2019) dan (Anugerah Husada, Mei Fita Asri Untari, Ahmad Nashir Tsalatsa, 2019) menyatakan bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa lisan yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain.

Menurut Ananda, 2018:34 dalam (Riza Meishaparina, 2023),

metode role playing memberikan pengalaman kepada peserta didik dengan merasakan proses pembelajaran yang berbeda. Metode role playing juga memberikan banyak manfaat untuk peserta didik seperti dapat mengembangkan kreativitas peserta didik, memupuk kerja sama antara peserta didik, peserta didik lebih memperhatikan pembelajaran karena menghayati diri sendiri, memupuk keberanian dalam berpendapat di kelas, melatih peserta didik untuk menganalisa masalah, dan mengambil kesimpulan dalam waktu yang singkat serta peserta didik dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain.

Kelebihan metode bermain peran yaitu: (1) Siswa melatih dirinya untuk memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama; (2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk

mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia; (3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak; (4) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya; (5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya; (6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Kelemahan metode bermain peran yaitu: (1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif; (2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan; (3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas; (4) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan

Zain, 2010: 89-90) dalam (Hayani, 2019)

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode bermain peran pada siswa kelas 2 SDI Al Azhar 25 Semarang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini membahas mengenai hasil keterampilan berbicara siswa kelas 2 SDI Al Azhar 25 Semarang dengan menerapkan metode bermain peran. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif. Menurut Bungin (2015, hlm. 48-49) penelitian deskriptif kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan, atau meringkaskan berbagai kondisi, situasi, fenomena, atau berbagai variabel penelitian menurut kejadian sebagaimana adanya yang dapat dipotret, diwawancara, diobservasi, serta yang dapat diungkapkan melalui bahan-bahan dokumenter. Jadi peneliti menggambarkan dan menjelaskan hasil keterampilan berbicara dengan menerapkan bermain peran secara

rinci dari hasil pengolahan hasil kuesioner.

Instrumen pada teknik ini berupa lembar observasi dan dokumentasi sebagai alat pengumpulan data. Lembar observasi berupa kuesioner tentang keterampilan berbicara yang memuat unsur 1) berbicara dengan lafal yang jelas; 2) berbicara dengan intonasi yang tepat; 3) berbicara dengan lancar; 4) berbicara dengan ekspresi yang baik; dan 5) berbicara sesuai drama yang diperankan. Adapun dokumentasi yang peneliti lakukan yaitu mengambil foto dan video saat kegiatan bermain peran di kelas. Untuk variabel bermain peran, peneliti memberikan beberapa pertanyaan terkait respon murid terhadap pelaksanaan bermain peran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan ***Role Playing* (Bermain Peran)**

Bagi siswa yang mendapatkan model *role playing* mereka akan terbantu melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang didalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar (Santosa, 2004) dalam (Asep Priatna,

Ghea Setyarini, 2019). Selain itu, mereka juga akan terlatih untuk mengemukakan gagasan dan perasaan secara cerdas dan kreatif, mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, serta mampu menemukan dan menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya dalam menghadapi persoalan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

Teori ini yang mendasari penggunaan model *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru akan membagikan skenario yang telah dipersiapkan, kemudian dibagikan kepada tiap kelompok dan memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokan skenario yang sudah dipersiapkan. Model pembelajaran *role playing* bahasa lisan siswa yang dapat dibina menjadi bahasa yang baik yang mudah dipahami orang lain dan cara yang tepat bagi siswa untuk belajar dan berlatih berbicara dengan menilai aspek-aspek dalam berbicara mengungkapkan perasaan melalui gerakan-gerakan serta ekspresi wajah, sehingga keterampilan berbicara siswa semakin meningkat.

Untuk melaksanakan metode bermain peran, peneliti menyiapkan terlebih dahulu beberapa skenario atau naskah yang akan diperankan oleh masing-masing kelompok. Peneliti mengambil beberapa topik pembicaraan yang biasa ditemui dalam kehidupan sehari-hari murid, seperti topik menjaga kebersihan, topik pengalaman liburan, topik saat berolahraga, dan topik kegiatan di mobil antar jemput. Tujuannya yaitu agar murid lebih mudah dalam mempraktekkan percakapan yang mereka perankan. Dalam satu kelas, peneliti membagi menjadi 4 kelompok, yang tiap kelompok terdiri dari 5-6 murid.

Sebelum murid melakukan bermain peran, peneliti memberikan penjelasan terlebih dahulu bagaimana cara memainkannya. Anggota kelompok kemudian bergabung membentuk kelompok, yang sebelumnya sudah peneliti beri kartu percakapan. Setiap kelompok berlatih beberapa kali memerankan sesuai naskah yang ada di dalam kartu percakapan, Setelah kelompok siap untuk praktek di depan kelas, mereka diperkenalkan maju ke depan kelas, sementara kelompok yang lain ikut menyimak dan

mendengarkannya. Peneliti mengobservasi saat kelompok maju dengan menggunakan pedoman observasi atau kuesioner dan mendokumentasikannya dalam bentuk video. Hal ini dilakukan untuk melengkapi data apabila terjadi kesalahan dalam mengobservasi.

Setelah setiap kelompok tampil, anggota kelompok lainnya memberikan apresiasi positif dengan memberikan tepuk tangan. Kemudian dilanjutkan kelompok lainnya tampil sampai selesai semuanya. Peneliti memberikan pujian dan apresiasi setelah semua kelompok berhasil maju ke depan. Lalu setiap murid mendapatkan lembar evaluasi sebagai respon dari hasil pelaksanaan bermain peran, seperti bagaimana rasanya bermain peran, apakah pernah bermain peran sebelumnya, dan apakah mau jika diajak bermain peran lagi serta apa alasannya.

Hasil lembar evaluasi bermain peran menunjukkan bahwa 85,70 % murid merasa senang dan 14,30 % murid merasa biasa setelah melaksanakan bermain peran. Hal ini menunjukkan bahwa murid-murid merasa senang dan antusias untuk belajar menggunakan metode

bermain peran. Murid akan lebih bersemangat dalam belajar di kelas.

Untuk tingkat kemudahan pelaksanaan metode bermain peran, sebanyak 81 % murid menjawab bahwa bermain peran itu mudah, dan sebanyak 19 % merasa sulit. Kemungkinan murid-murid yang merasakan kesulitan saat bermain peran yaitu masih malu atau kurang percaya diri saat tampil di depan kelas.

Sebanyak 61,90 % murid menjawab belum pernah mengikuti kegiatan bermain peran, dan sebanyak 38,10 % murid menjawab pernah melakukan kegiatan bermain peran. Untuk pertanyaan apakah murid-murid mau diajak untuk kegiatan bermain peran lagi, sebanyak 85,7 % murid menjawab mau, dan 14,3 % menjawab tidak mau.

Keterampilan Berbicara

Menurut Tarigan (2015), berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Berbicara adalah kegiatan yang sangat penting dalam kehidupan, sebab melalui sebuah aktivitas berbicara seseorang mampu berkomunikasi dengan manusia

lainnya. Melalui aktivitas berbicara, seseorang juga mampu menyampaikan keinginan, informasi, pikiran, gagasan, membujuk, meyakinkan, mengajak, dan menghibur.

Berdasarkan hasil penelitian, keterampilan berbicara pada murid kelas 2 SDI Al Azhar 25 Semarang saat melaksanakan kegiatan bermain peran dalam kelas menunjukkan hasil yang baik, dengan rata-rata semua aspek 80 %. Untuk aspek yang pertama yaitu berbicara dengan lafal yang jelas sebesar 86,7 %. Aspek yang ke dua yaitu berbicara dengan intonasi yang tepat sebesar 81,9 %.

Untuk aspek yang ke tiga adalah berbicara dengan intonasi yang tepat sebesar 83,8 %. Aspek yang ke empat yaitu berbicara dengan ekspresi yang baik sebesar 65,7 %. Aspek yang ke lima adalah berbicara sesuai drama yang diperankan mencapai 81,9%.

Berdasarkan hasil analisa data di atas, rata-rata hasil perolehan keterampilan berbicara sudah baik. Namun untuk aspek berbicara dengan ekspresi yang baik, masih cenderung kurang, dan masih perlu ditingkatkan lagi. Menurut pengamatan peneliti, rata-rata murid

kelas 2 SD cenderung masih *text book*, artinya mereka mengucapkan percakapan bermain peran saja, belum sampai untuk memahami ekspresi dari kalimat yang dibaca/dihafalkan. Kemungkinan selanjutnya adalah murid-murid melaksanakan kegiatan bermain peran saat itu juga, tidak diberikan teks percakapannya di hari sebelumnya. Jadi waktu untuk mendalami peran masing-masing masih dirasa kurang. Hal ini menunjukkan bahwa masih perlu ada penelitian lanjutan mengenai bagaimana cara meningkatkan kemampuan berbicara dengan ekspresi yang baik saat bermain peran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan bermain peran, diperoleh hasil yang baik pada keterampilan berbicara murid kelas 2 SDI Al Azhar 25. Untuk aspek berbicara dengan lafal yang jelas mencapai 86,7 %, aspek berbicara dengan intonasi yang tepat mencapai 81,9 %, aspek berbicara dengan lancar sebanyak 83,8 %, aspek berbicara dengan

ekspresi yang baik mencapai 65,7% dan aspek berbicara sesuai isi drama yang diperankan sebanyak 81,9%. Respon murid terhadap pelaksanaan bermain peran termasuk baik. Mereka merasa senang dan sebagian besar murid mau jika diajak kegiatan bermain peran lagi.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti memberikan saran agar guru bisa menerapkan metode bermain peran supaya keterampilan berbicaranya bisa berkembang baik. Selain itu, metode bermain peran juga bisa dilaksanakan untuk pelajaran yang lain sehingga materi yang disampaikan akan lebih bermakna bagi murid-murid.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugerah Husada, dkk. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa. *Journal of Education Action Research*, 125.
- Asep Priatna, Ghea Setyarini. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 153-154.

- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 49.
- Bungin, B. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-ilmu Sosial lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Hayani. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Di Sekolah Dasar. *PiJIES: Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 224.
- Riza Meishaparina, dkk. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas II. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 1741.
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD. *JURNAL PENDIDIKAN dan KONSELING*, 61-67.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.