

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK KELAS II
SDN 013 PASIR KALIKI**

Riza Meishaparina¹, Dwi Heryanto², Widasari³,

¹PGSD PPG Prajabatan Universitas Pendidikan Indonesia

¹meishaparina@gmail.com, ²dwi_heryanto@upi.edu, ³widasari528@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by learning which is dominated by smart students in class, another problem found is when students are asked to speak in front of the class and share experiences, ideas, and ideas students tend to be shy, less expressive, confused about what to do. convey. The solution to this problem is the use of the Role Playing method. This study aims to determine the effect of using the Role Playing method on the speaking skills of students in class II-B SDN 013 Pasir Kaliki. This type of research is Classroom Action Research (CAR). Based on the analysis of performance test scores there was an increase in students' speaking skills. The results of the research on student activities experienced an increase from cycle I obtaining a percentage of 72.20% in the medium category and in cycle II obtaining a percentage of 86.10% in the high category. The ability to speak in cycle I obtained a percentage of 40% in the low category and increased to 80% in the high category. Based on the problems that have been described, it can be said that the application of the Role Playing method can improve the speaking skills of class II students at SDN 013 Pasir Kaliki.

Keywords: method, role playing, classroom action research.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang dominasi oleh peserta didik yang pintar di kelas, masalah lain yang ditemukan adalah ketika peserta didik diminta untuk berbicara di depan kelas dan menceritakan pengalaman, ide, dan gagasan peserta didik cenderung malu, kurang ekspresif, bingung apa yang harus di sampaikan. Solusi dari permasalahan tersebut yakni penggunaan metode Role Playing. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan metode Role Playing terhadap keterampilan berbicara peserta didik di kelas II-B SDN 013 Pasir Kaliki. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan dari analisis nilai tes performa terjadi peningkatan terhadap keterampilan berbicara peserta didik. Hasil penelitian pada aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh persentase 72,20% dengan kategori sedang dan pada siklus II memperoleh persentase 86,10% dengan kategori tinggi. Kemampuan berbicara pada siklus I memperoleh persentase 40% dengan kategori rendah dan meningkat menjadi 80% dengan kategori tinggi. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka dapat dikatakan bahwa adanya penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas II SDN 013 Pasir Kaliki.

Kata Kunci : role playing, keterampilan berbicara, penelitian tindakan kelas

A. Pendahuluan

Pada hakikatnya pendidikan merupakan salah satu hak dasar manusia untuk dapat dinikmati yang posisinya sebagai upaya untuk mencerdaskan, mengembangkan dan membentuk pribadi yang terampil. Penyelenggaraan proses pembelajaran di sekolah melibatkan guru sebagai tenaga pendidik dan siswa sebagai peserta didik diwujudkan dengan adanya interaksi proses belajar mengajar.

Menurut Fatthurohman dalam (Rojak, 2016, hlm. 5) bahwasannya belajar adalah proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.

Dalam pembelajaran tentunya tidak hanya tentang proses melihat, mengamati, dan memahami namun juga diharapkan memiliki sikap dan keterampilan. Salah satunya adalah keterampilan berbahasa di dalam keterampilan berbahasa ini terdiri dari berbicara, membaca, menulis, dan menyimak. Seluruh terampilan tersebut sangat penting dan saling berkaitan, salah satu diantaranya adalah keterampilan berbicara. Menurut (Nupus & Parmiti, 2017) menyatakan bahwa keterampilan berbicara merupakan kemampuan yang sangat penting dimiliki oleh setiap individu untuk meningkatkan

kemampuan berkomunikasi secara lisan dengan baik.

Selanjutnya dikemukakan (Dewi, 2020, hlm. 450) mengemukakan bahwa berbicara merupakan keterampilan yang harus dikuasai oleh setiap individu yang nantinya akan mempengaruhi komunikasi individu tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 2B SDN 013 Pasir Kaliki pada tanggal 21 Februari 2023 bahwa pembelajaran di dominasi oleh peserta didik yang pintar di kelas, masalah lain yang ditemukan adalah ketika peserta didik diminta untuk berbicara di depan kelas dan menceritakan pengalaman, ide, dan gagasan peserta didik cenderung malu, kurang ekspresif, bingung apa yang harus di sampaikan dan saat berbicara belum bisa memilih kata yang tepat sehingga masih bercampur menggunakan bahasa daerah.

Untuk mengatasi permasalahan dari hasil pengamatan yang telah dilakukan di kelas tersebut, maka membuktikan bahwa keterampilan berbicara peserta didik di kelas tersebut perlu diberikan suatu pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dan meningkatkan keterampilan berbicara

peserta didik. Salah satu cara alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan yaitu metode pembelajaran role playing. Seperti yang dijelaskan (Ananda, 2018, hlm. 34) metode role playing memberikan pengalaman kepadapeserta 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.

Untuk itu peneliti memilih metode role playing karena metode ini memiliki inti menanamkan nilai bagi peserta didik melalui proses interaksi komunikasi, yang di dalamnya terdapat proses memainkan sebuah peran. Selain itu juga dengan menggunakan metode role playing ini tidak hanya mengaktifkan intelektual

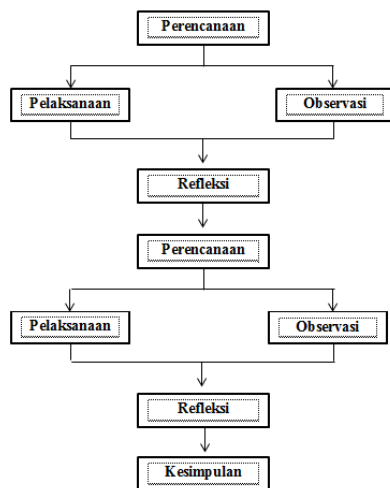
peserta didik saja, namun juga dapat menumbuhkan keaktifan dan memberikan kesempatan dalam memperoleh informasi sesuai dengan gaya belajar masing-masing peserta didik. Penggunaan metode role playing ini juga dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dengan melatih keberanian peserta didik meningkatkan semangat peserta didik sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap keterampilan berbicaranya. Karena unsur dari berbicara ini menjadi bagian penting dalam pelaksanaan role playing maka untuk mengatasi masalah berbicara peserta didik di kelas 2B dipilihlah model pembelajaran role playing.

Berdasarkan Uraian latar belakang di atas peneliti tertarik untuk membahas masalah tersebut dalam suatu penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Metode Role playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas II SDN 013 Pasir Kaliki”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc. Taggart dalam (Hopkins, 2011, hlm. 92)

memaparkan bahwasannya tahapan penelitian tindakan kelas terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.



Siklus model Kemmis dan Mc. Taggart dalam
(Hopkins, 2011, hlm. 92)

Partisipan penelitian ini adalah peserta didik kelas II di SDN 013 Pasir Kaliki Bandung. Kelas yang digunakan untuk penelitian yaitu kelas II yang terdiri dari 26 orang. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 013 Pasir Kaliki Bandung.

Peneliti merancang penelitian tindakan untuk setiap siklusnya yang merujuk pada model adaptasi dari Kemmis dan Mc. Taggart. Hal-hal yang dilakukan dalam tahap perencanaan diantaranya sebagai berikut.

1. Siklus I

a. Perencanaan, pada tahap ini peneliti mempersiapkan instrumen pembelajaran dan instrumen penelitian yang

disesuaikan dengan indikator keterampilan berbicara dengan menggunakan metode role playing. Berikut adalah instrumen pembelajaran dan instrumen penelitian yang peneliti siapkan.

a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai pedoman guru dalam mengajar dan melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Langkah-langkah dalam RPP disusun berdasarkan tahapan metode role playing.

b) Membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang mencakup proses kegiatan menenukan dan mengasosiasi informasi dalam bentuk esai. Lembar kerja yang disusun dijadikan sebagai bahan mengalihkan peserta didik agar tetap fokus saat role playing dilakukan. Pengerjaan lembar kerja ini dilakukan secara berkelompok.

c) Mempersiapkan berbagai sumber belajar sesuai dengan topik pembelajaran yang akan dipelajari. Dalam penelitian siklus satu, media yang

disiapkan yaitu skenario cerita yang akan ditampilkan saat role playing dan name tag untuk dijadikan ciri dari masing-masing peran yang akan ditampilkan peserta didik.

d) Mempersiapkan instrumen penelitian yang diperlukan, yaitu lembar observasi keterlaksanaan metode role playing dan lembar penilaian peserta didik dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara

b. Pelaksanaan, pada tahap ini dilaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah metode role playing. Adapun tahapan pelaksanaan metode role playing diantaranya adalah sebagai berikut.

a) Menampilkan skenario teks dongeng.

b) Membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok.

c) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.

d) Berdiskusi untuk membagi peran yang akan dilakoni.

e) Memanggil setiap kelompok untuk bermain peran.

f) Mengintruksikan kelompok yang tidak tampil untuk mengamati kelompok yang sedang tampil.

g) Membagikan lembar kerja peserta didik untuk membahas penampilan dari kelompok yang sedang tampil.

h) Meminta setiap kelompok untuk mempersentasikan hasil diskusi.

i) Memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

c. Refleksi, Kegiatan refleksi ini dilakukan untuk memperbaiki tindakan sebelumnya pada pelaksanaan tindakan selanjutnya. Bahan refleksi adalah nilai dari lembar evaluasi peserta didik yang perlu dilihat perkembangannya, hasil pengamatan observer terhadap kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik dengan menggunakan

metode role playing, dan catatan lapangan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Siklus II

Tahapan yang dilakukan di siklus II sama dengan siklus I. Diharapkan mampu mengatasi kekurangan yang ada di siklus I sehingga hasil penelitian yang di capai sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Kemudian Data dari siklus I dan II akan dianalisis dan dideskripsikan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Jika data yang diperoleh sudah cukup untuk memenuhi kriteria kelulusan klasikal, kemudian dibuat kesimpulan.

Data keterampilan berbicara dalam penelitian ini diperoleh dari hasil lembar observasi dengan mengamati secara langsung peserta didik saat melakukan kegiatan pembelajaran. Lembar penilaian keterampilan berbicara ini terdiri dari enam indikator yang diantaranya 1) lafal, 2) intonasi, 3) kelancaran, 4) ekspresi, 5) pemahaman, 6) keberanian.

Aninditya dalam (Hayati, 2020, hlm. 29-33).

Menurut Djamarah (dalam Prasetyo & Abduh, 2021) untuk menganalisis data-data tentang penerapan metode bermain peran yang dilakukan dengan cara mengobservasi aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan untuk menilai keterampilan berbicara diambil dari tes kinerja digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Untuk mengetahui nilai rata-rata kelas dapat dirumuskan nilai sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{seluruh nilai peserta didik}}{\text{jumlah peserta didik}}$$

Setelah dilakukan perhitungan keberhasilan dari indikator keterampilan berbicara dengan menggunakan metode role playing, maka selanjutnya yaitu menganalisis persentase capaian dengan mengacu kepada Arikunto (dalam Prasetyo & Abduh, 2021) sebagai berikut:

Tabel 1 Indikator Capaian Keberhasilan

Presentase Capaian	Kriteria
75% – 100%	Tinggi
51% - 74%	Sedang
25% - 50%	Rendah
0% - 24%	Sangat Rendah

C.Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan berbicara peserta didik dengan menerapkan metode Role Playing. Penelitian ini juga mengamati aktivitas peserta didik dengan menerapkan metode role playing. Hasil dari penelitian akan dinilai menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas peserta didik serta penilaian keterampilan berbicara peserta didik pada setiap siklus.

1. Aktivitas Peserta Didik

Pengamatan aktivitas peserta didik juga dilakukan oleh teman sejawat. Hasil dari kegiatan pada siklus I menuju siklus II mengalami peningkatan.

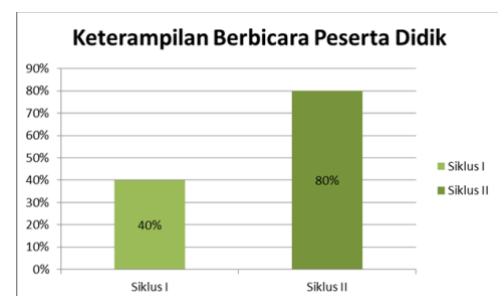


Gambar 1. Diagram Aktivitas Peserta Didik

Berdasarkan gambar diatas, nilai diagram aktivitas peserta didik pada siklus I memperoleh persentase 72,20% dengan kategori sedang dan pada siklus II memperoleh persentase 86,10% dengan kategori tinggi. Peningkatan ini terjadi karena peserta didik sudah melakukan berbagai perbaikan yang masih kurang maksimal pada siklus I, seperti halnya peserta didik dapat memperhatikan kelompok yang sedang tampil, peserta didik berani tampil dan memberikan masukan bagi kelompok yang sudah tampil.

2. Kemampuan Berbicara Peserta Didik

Adanyapeningkatan keterampilan berbicara peserta didik dalam menerapkan metode Role Playing dapat dilihat melalui lembar tes lisan keterampilan berbicara peserta didik pada setiap siklus.



Gambar 2. Diagram Diagram Keterampilan Berbicara Peserta Didik

Berdasarkan gambar diatas, bahwasannya dapat disimpulkan pada siklus I keterampilan berbicara

peserta didik memperoleh persentase 40% dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 8 orang dan yang tidak tuntas 12 orang, kemudian pada siklus II keterampilan berbicara peserta didik memperoleh persentase 80% dengan jumlah peserta didik yang tuntas yaitu 16 orang dan yang tidak tuntas 4 orang. Dengan demikian dari hasil pengamatan bahwasannya perolehan nilai dari siklus I menuju siklus II mengalami peningkatan keterampilan berbicara peserta didik di kelas II sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas II-B SDN 013 Pasir Kaliki menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada aktivitas kegiatan peserta didik dan keterampilan berbicara peserta didik setiap siklusnya. Hasil penelitian pada aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh persentase 72,20% dengan kategori sedang dan pada siklus II memperoleh persentase 86,10% dengan kategori tinggi. Kemampuan berbicara pada siklus I

memperoleh persentase 40% dengan kategori rendah dan meningkat menjadi 80% dengan kategori tinggi. Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwasannya penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas II. Metode Role Playing juga perlu diterapkan sebagai salah satu variasi metode dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rizki. 2018. *Peningkatan Pembelajaran PKN dengan Penerapan Metode Role Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. Jurnal Basicedu. Vol. 2 (1).*
- Dewi, A.A. 2020. *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual. Mimbar Ilmu. 25 (3).*
- Hopkins & Fawaid, D.A. (2011) *Panduan Guru L Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.*
- Nupus, M.H & Parmiti, D.P. 2017. *Peningkatan Keterampilan*

*Berbicara melalui Penerapan
Metode Show and Tell Siswa SD
Negeri 3 Banjar Jawa. Jurnal Ilmiah
Sekolah Dasar. Vol 1 (4).*

*Prasetyo, A.P & Abduh, M. 2021.
Peningkatan Keaktifan Belajar
Siswa Melalui Model Discovery
Learning di Sekolah Dasar. Jurnal
Basicedu. 5(4).*

*Rojak, Abdul Regi. 2017. Rancang
bangun multimedia pembelajaran
berbasis game dengan inquiry
training model untuk meningkatkan
pemahaman siswa smk. Skripsi.
Bandung. Univeristas Pendidikan
Indonesia.*