

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII C SMP NEGERI 4 BOJONEGORO MELALUI ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Sri Sakti Wahyu A.^a

^a SMPN 4 Bojonegoro, Indonesia

Correspondence: saktiwayhu4455@gmail.com

Abstract

The ability to speak is the ability to pronounce articulated sounds or utter words to express, express, convey thoughts, ideas and feelings (Arsjad and Mukti, 1988: 17). Measurement of students' initial and final speaking ability which is the initial data and final data is done by using a questionnaire. Measurement of students' final speaking ability in addition to using a questionnaire is also carried out by using self-assessment, by friends and teachers which is the result of Role Playing observations displayed by students and documentation data in the form of field notes obtained from observations at each meeting. This data is used to help describe the data obtained through a questionnaire. The measurement of students' speaking ability is done by comparing the data of the initial speaking ability with the students' final speaking ability. The application of Role Playing in Indonesian language learning can improve learning outcomes. In cycle I, student learning outcomes as measured by daily test scores showed that 17 students (54.8%) had completed and 14 students (45.2%) had not completed with a mean of 73.2. In cycle II, 27 students (87.1%) have completed and 4 students (12.9%) who have not completed with a mean of 83.74. This shows an increase in the average score and the number of students who completed the second cycle. Learning Indonesian through Role Playing can develop speaking skills. Based on the results of observations and data in the field, students experienced an increase in speaking between cycle I and cycle II.

Keywords: speaking skills, learning outcomes, Role Playing.

Abstrak

Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Arsjad dan Mukti, 1988:17). Pengukuran kemampuan berbicara awal dan akhir siswa yang merupakan data awal dan data akhir dilakukan dengan cara menggunakan kuesioner. Pengukuran kemampuan berbicara akhir siswa selain dengan menggunakan kuesioner juga dilakukan dengan cara menggunakan penilaian diri sendiri, oleh teman dan guru yang merupakan hasil observasi Role Playing yang ditampilkan oleh siswa serta data dokumentasi yang berupa catatan lapangan yang diperoleh dari hasil observasi pada setiap pertemuan. Data ini digunakan untuk membantu deskripsi data yang diperoleh melalui kuesioner. Pengukuran kemampuan berbicara siswa dilakukan dengan membandingkan antara data kemampuan berbicara awal dengan kemampuan berbicara akhir siswa. Penerapan Role Playing pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar. Pada siklus I, hasil belajar siswa yang diukur dengan nilai ulangan harian

menunjukkan bahwa sebanyak 17 siswa (54,8%) tuntas dan yang belum tuntas sebanyak 14 siswa (45,2%) dengan rerata 73,2. Pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 27 siswa (87,1%) dan yang belum tuntas sebanyak 4 siswa (12,9%) dengan rerata 83,74. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dan jumlah siswa yang tuntas pada siklus II. Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Role Playing dapat mengembangkan kemampuan berbicara. Berdasarkan hasil observasi dan data di lapangan, siswa mengalami peningkatan dalam berbicara antara siklus I dan siklus II.

Katakunci: kemampuan berbicara, hasil belajar, Role Playing.

Pendahuluan

Dunia pendidikan sebagai ruang bagi peningkatan kualitas generasi bangsa harus dimulai dengan perubahan cara pandang bahwa pendidikan adalah bagian untuk mengembangkan potensi, daya pikir dan daya nalar serta pengembangan kreativitas yang dimiliki. Berdasarkan hasil observasi, Proses Belajar Mengajar di SMPN 4 Bojonegoro diketahui bahwa dalam pembelajaran di kelas guru cenderung hanya mementingkan tingkat kognisi tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara yang dimiliki. Inovasi-inovasi yang banyak dilakukan baik dalam bentuk strategi, metode dan media pembelajaran selama ini masih belum mampu mengeksplorasi kemampuan berbicara siswa. Inovasi yang ditawarkan dalam penelitian ini untuk mengeksplorasi kemampuan berbicara siswa adalah melalui kegiatan bermain peran (Role Playing) dalam kegiatan wawancara.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa kelas VIII C semester genap tahun ajaran 2017/2018 dengan jumlah 31 orang. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Masing-masing dilaksanakan sebagai proses pengkajian berdaur yang terdiri dari empat tahap guna memecahkan persoalan penelitian yaitu, (1) tahap perencanaan tindakan, (2) tahap pelaksanaan tindakan, (3) tahap observasi dan (4) tahap refleksi. Penelitian ini menggunakan instrumen pedoman observasi, kuesioner dan soal tes. Data penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan persentase.

Metode Penelitian

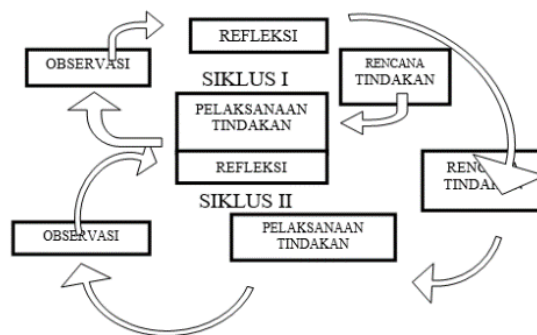
Bermain peran adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat (Hadari Nawawi, 1993: 295). Jadi secara singkat metode bermain peran adalah cara atau jalan untuk mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu didalam posisi yang membedakan peranan masing-masing.

Apabila ditinjau secara istilah, metode bermain peran adalah bentuk metode mengajar dengan mendramakan/ memerankan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, yang lebih

menekankan pada kenyataan-kenyataan dimana para murid diikutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramakan masalah-masalah hubungan sosial. Metode ini kadang-kadang disebut dengan dramatisasi (Zuhairini, dkk., 1983: 101-102).

Dalam metode ini anak diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan mendapat ulasan dari guru agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dalam bermain peran, anak diberi kebebasan untuk menggunakan benda-benda sekitarnya dan mengkhayalkannya jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawa. Contoh kegiatan ini misalnya anak memerankan bagaimana Bapak Tani mencangkul sawahnya, bagaimana kupu-kupu yang menghisap madu bunga, bagaimana gerakan pohon yang ditiup angin, dan sebagainya (Hapidin, 1995: 70).

- a. Tahap Perencanaan Tindakan. Agar pelaksanaan tindakan dapat sesuai sasaran, maka perlu dilakukan perencanaan tindakan yang meliputi hal-hal sebagai berikut.



Gambar 3.1. Spiral Penelitian Tindakan Kelas (Tim Pelatihan Proyek PGSM, 1999)

- b. Tahap Pelaksanaan Tindakan. Implementasi tahap pelaksanaan tindakan penelitian berupa rangkaian kegiatan Role Playing dengan alokasi waktu 5 jam pelajaran atau 5 X 40 menit untuk siklus I dan 5 X 40 menit untuk siklus II. Sebelum dilaksanakan kegiatan, terlebih dahulu ditentukan tata cara dalam pembelajaran. Adapun urutan kegiatan selama pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut.

1. Guru membuka pelajaran
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
3. Guru memberikan gambaran tentang wawancara yang meliputi etika berwawancara.
4. Guru membentuk kelompok secara heterogen. Setiap kelompok terdiri dari 3 - 4 siswa.
5. Guru memberi tugas siswa untuk melakukan observasi tentang video wawancara.

6. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk menuangkan kegiatan wawancara ke dalam suatu naskah drama untuk dimainkan dalam kegiatan Role Playing. Waktu presentasi dalam Role Playing setiap kelompok adalah 10 menit.
 7. Guru meminta siswa untuk memberikan tanggapan terhadap pertunjukan yang ditampilkan oleh kelompok yang telah tampil.
 8. Guru melakukan observasi terhadap kerja siswa yang dibantu oleh observer.
 9. Guru melakukan evaluasi dan validasi hasil observasi yang telah dilakukan.
 10. Guru menutup pelajaran.
- c. Tahap Observasi. Tahapan ini dilaksanakan bersamaan dengan berlangsungnya pembelajaran. Observasi penting untuk merekam atau mengakses segala aktivitas siswa selama proses belajar mengajar di kelas maupun kegiatan guru. Observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh 3 orang observer dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disediakan.
- d. Tahap Refleksi. Tahap refleksi merupakan tahap mengamati secara rinci segala hal yang telah dilakukan beserta hasil-hasilnya sehingga dapat dilanjutkan dengan mengidentifikasi serta menetapkan sasaran-sasaran perbaikan, perencanaan dan implementasi tindakan baru. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penarikan kesimpulan atas adanya kelebihan dan kekurangan serta berhasil tidaknya kegiatan pembelajaran melalui Role Playing pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap pengembangan kemampuan berbicara siswa. Hasil refleksi siklus I digunakan sebagai bahan pertimbangan dan untuk mengambil tindakan selanjutnya pada siklus berikutnya. Kerangka kedua siklus adalah sama, kecuali pada tahap pelaksanaan tindakan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Instrumen penelitian merupakan alat bantu dalam pengumpulan data (Arikunto, 2006:149). Instrumen atau alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini antara lain; lembar observasi, catatan lapangan, kuesioner kemampuan berbicara dan soal tes kognitif (Ulangan Harian). Instrumen penelitian secara rinci dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel. 1. Instrumen Penelitian

No	Variabel	Indikator	Instrumen
1.	<i>Role Playing</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Orientasi; Presentasi wawancara dengan cara yang berbeda antar kelompok yang menunjukkan kreativitas dan mampu menjelaskan topik, tujuan, hasil belajar yg diharapkan dapat tercapai oleh siswa. ❖ Siswa menyampaikan ide-ide dalam suatu kegiatan presentasi (pertunjukan) wawancara yang unik. ❖ Siswa menyajikan pertunjukan yang memuat etika berwawancara sesuai dengan topik yang dipelajari. ❖ Siswa menyampaikan pesan moral dalam pertunjukan wawancara ❖ Siswa mampu menampilkan suatu presentasi wawancara yang membuat suasana santai, rileks dan informasi yang disampaikan dapat ditangkap oleh <i>audience</i> (teman yang lain), misalnya mengambil perhatian mereka dengan bahasa tubuh atau peristiwa yang dramatik. ❖ Siswa mampu memberikan variasi dalam presentasi wawancara sebagai penekanan pada beberapa konsep yang penting. ❖ Dalam mengisi lembar kuesioner siswa menunjukkan kemampuan berbicara ataupun perkembangan dng. melihat hasil pengisian kuesioner pada setiap sesi. ❖ Siswa menyajikan presentasi yang kreatif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. ❖ Siswa menunjukkan kekompakan dalam kerja kelompok baik dalam kegiatan diskusi perencanaan maupun pelaksanaan kegiatan presentasi. 	Lembar observasi kegiatan guru dan siswa, catatan lapangan
2.	Kemampuan Berbicara	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Siswa membuat refleksi diri dan mampu memahami kelebihan dan kekurangannya dalam kegiatan pembelajaran (kemampuan berbicara). ❖ Siswa menunjukkan pemahaman materi yang dipelajari dengan menggunakan tes formal. 	Lembar observasi siswa oleh observer dan teman, lembar refleksi diri siswa, catatan lapangan, kuesioner
3.	Hasil Belajar		Lembar tes tertulis

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I, diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa (45,2%) dan yang belum tuntas sebanyak 17 siswa (58,2%). Hal tersebut di atas menunjukkan bahwa pada siklus I, kelas tersebut belum dapat dikatakan tuntas belajar, karena siswa yang dapat dikatakan tuntas belajarnya hanya 58,2% dan belum mencapai 85% (ketuntasan belajar secara klasikal) dengan rerata 73,2.

Tabel 2. Hasil Ulangan Harian Siklus I

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	AGENG JATI HIDAYAT	58		√
2.	AHMAD ARIF BILLAH	51		√
3.	AHMAD SHOLEH	87	√	
4.	AJI BAYU SAPUTRO	80	√	
5.	AKBAR ROHIB ZAIFUDIN	79	√	
6.	AMIRUL HASAN	67		√
7.	ANGGITIA AYU NURDIYANTI	81	√	
8.	ARI PUTRI SETYONINGRUM	72		√
9.	DIMAS WAHYU WIJAYANTO	65		√
10.	FRENANDITO MULINA PUTRA	79	√	
11.	JAMES AGUS SETIAWAN	78	√	
12.	KIDUNG BUKIT DARMAWAN	53		√
13.	MEI NUR SAFITRI	87	√	
14.	MUHAMMAD ILHAM WIBOWO	80	√	
15.	MUHAMMAD ZAIN HABIBULLAH	81	√	
16.	NABILA NURCAHYANI	89	√	
17.	NAUVALDIE HEGA PATRIA H	58		√
18.	NIA HAWA KUSUMAWATI	78	√	
19.	RAHAYU NINGTYAS	83	√	
20.	RAMADHAN YUDHA PRAKOSA	84	√	
21.	RIFKY FIRMANSYAH RAMADANI	65		√
22.	RISMA DWI EKSANTI	83	√	
23.	ROZIK BAGAS JULIAN	59		√
24.	SEPTIANA IKHFATUR ROHMAH	85	√	

25.	SOIHAN DIKI ARYA NAFAL	65		√
26.	SRIANI	78	√	
27.	SRIYANI	65		√
28.	SUSILO	70		√
29.	WAHYU AJI SYAH PUTRA	84	√	
30.	YOVI PUTRA LAKSANA AKBARI	58		√
31.	YUNI	67		√
	Rata-rata	73,2		

Tabel 3. Hasil Ulangan Harian Siklus II

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	AGENG JATI HIDAYAT	67		√
2.	AHMAD ARIF BILLAH	77	√	
3.	AHMAD SHOLEH	78	√	
4.	AJI BAYU SAPUTRO	74		√
5.	AKBAR ROHIB ZAIFUDIN	88	√	
6.	AMIRUL HASAN	78	√	
7.	ANGGITIA AYU NURDIYANTI	81	√	
8.	ARI PUTRI SETYONINGRUM	77	√	
9.	DIMAS WAHYU WIJAYANTO	74		√
10.	FRENANDITO MULINA PUTRA	85	√	
11.	JAMES AGUS SETIAWAN	90	√	
12.	KIDUNG BUKIT DARMAWAN	85	√	
13.	MEI NUR SAFITRI	84	√	
14.	MUHAMMAD ILHAM WIBOWO	91	√	
15.	MUHAMMAD ZAIN HABIBULLAH	85	√	
16.	NABILA NURCAHYANI	100	√	
17.	NAUVALDIE HEGA PATRIA H	64		√
18.	NIA HAWA KUSUMAWATI	87	√	
19.	RAHAYU NINGTYAS	94	√	
20.	RAMADHAN YUDHA PRAKOSA	90	√	
21.	RIFKY FIRMANSYAH RAMADANI	81	√	
22.	RISMA DWI EKSANTI	87	√	
23.	ROZIK BAGAS JULIAN	83	√	
24.	SEPTIANA IKHFATUR ROHMAH	94	√	
25.	SOIHAN DIKI ARYA NAFAL	88	√	
26.	SRIANI	91	√	
27.	SRIYANI	78	√	
28.	SUSILO	82	√	
29.	WAHYU AJI SYAH PUTRA	90	√	

30.	YOVI PUTRA LAKSANA AKBARI	92	√	
31.	YUNI	81	√	
	Rata-rata	83,74		

Pada siklus I, keterlaksanaan (keberhasilan) Role Playing oleh siswa mencapai 64,3% dan dikategorikan cukup. Setelah dilakukan beberapa perbaikan, pada siklus II persentase keberhasilan keterlaksanaan Role Playing mencapai 100% dan dikategorikan sangat baik. Hal tersebut karena pada siklus I siswa belum siap melakukan Role Playing. Meskipun pada pertemuan kedua hampir semua siswa berperan dalam konser Role Playing, misalnya suatu kelompok menampilkan drama maka peran yang dimainkan dalam wawancara dibagi sejumlah anggota kelompok. Namun, tampaknya mereka masih belum terbiasa bekerja sama. Ada beberapa anak yang tampak pasif dalam kegiatan pembelajaran. Mereka tidak mau bergabung dengan teman-temannya saat mendiskusikan kegiatan Role Playing. Ada kecenderungan mereka bekerja sendiri. Hal tersebut sesuai dengan yang dinyatakan oleh Glaser (1977) dalam Kelly (2008) bahwa ada beberapa masalah dengan pengendalian siswa. Siswa perlu mempelajari bagaimana membuat suatu pilihan yang kritis ketika memutuskan suatu tindakan. Siswa juga perlu membedakan antara apa yang diinginkan dan apa yang mereka perlukan.

Berdasarkan hasil dari siklus I maka pada siklus II dilakukan beberapa perbaikan pelaksanaan Role Playing berdasarkan kekurangan pada siklus I. Oleh karena itu, untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I, maka pada siklus II guru memantau setiap 2 hari sekali persiapan siswa untuk melakukan Role Playing. Guru sebagai pembimbing harus menyediakan waktu 24 jam penuh jika siswa membutuhkan konsultasi. Konsultasi tidak harus dilakukan dengan bertatap muka tetapi juga bisa lewat telepon, sms, ataupun internet (email). Oleh karena itu, guru harus memiliki waktu lebih untuk membimbing siswa. Guru menemui dan mengecek siswa setiap 2 hari sekali untuk mengetahui sejauh mana persiapan siswa. Guru juga harus mampu menyumbangkan ide jika siswa memerlukan beberapa saran dalam persiapan kegiatan Role Playing, sehingga pelaksanaan Role Playing pada siklus II semakin baik. Hal ini tampak dari penampilan siswa yang mengalami kemajuan dan ketepatan waktu dalam pelaksanaannya. Pada saat penampilan, semua kelompok telah siap untuk tampil. Dalam hal ini, peran guru sebagai konsultan dan pembimbing juga terlaksana dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan yang dinyatakan oleh Papanikolaou & Grigoriadou (2004) dalam Kelly (2008) bahwa guru harus mampu memahami karakteristik siswa untuk memberikan umpan balik sehingga pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan berhasil.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan data dan temuan di lapangan serta hasil pembahasan, penelitian yang difokuskan pada pengembangan kemampuan berbicara dan hasil belajar siswa kelas VIII C SMP Negeri 4 Bojonegoro melalui Role Playing pada pembelajaran Bahasa Indonesia menghasilkan kesimpulan sebagai berikut. Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Role Playing dapat berlangsung dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian yang diperoleh data bahwa pada siklus I, keterlaksanaan (keberhasilan) Role Playing oleh siswa mencapai 64,3% dan dikategorikan baik sedangkan pada siklus II, persentase keberhasilannya mencapai 100% dan dikategorikan sangat baik.

Penerapan Role Playing pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar. Pada siklus I, hasil belajar siswa yang diukur dengan nilai ulangan harian menunjukkan bahwa sebanyak 17 siswa (54,8%) tuntas dan yang belum tuntas sebanyak 14 siswa (45,2%) dengan rerata 73,2. Pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 27 siswa (87,1%) dan yang belum tuntas sebanyak 4 siswa (12,9%) dengan rerata 83,74. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dan jumlah siswa yang tuntas pada siklus II. Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Role Playing dapat mengembangkan kemampuan berbicara. Berdasarkan hasil observasi dan data di lapangan, siswa mengalami peningkatan dalam berbicara antara siklus I dan siklus II..

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: P.T Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2008). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Arsyad dan Mukti. (1991). *Faktor Kebahasaan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Depdikbud, (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Depdikbud.
- Kelly, D. (2008). Adaptive Versus Laerner Control in a Multiple Intelligence Learning Environment (Vol. 17 No. 3, pp 307-334). *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia: Academic Research Library*.
- Lestari, S. (2004). *Hubungan Antara Pengetahuan Tentang Lingkungan Hidup dengan Sikap Terhadap Pelestariannya Pada Siswa SMA Negeri dan Swata Kelas 1 di Kabupaten Jombang*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Malang: UM.
- Rahmawati, T. (2007). *Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PAI Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Bina Anak Shaleh Yogyakarta*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta..