

## PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV SDK YUSTINUS DE YACOBIS

**Christine Martha Sellavon**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, E-mail: [christinesellavon@mhs.ac.id](mailto:christinesellavon@mhs.ac.id)

**Heru Subrata**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, E-mail: [herusubrata@unesa.ac.id](mailto:herusubrata@unesa.ac.id)

### Abstrak

Keterampilan berbicara merupakan hal penting yang harus dimiliki setiap orang guna menyampaikan pesan kepada lawan bicara dengan komunikatif. Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas IV SD Katolik St. Yustinus de Yacobis Krian dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat 23 dari 33 siswa mendapat skor dibawah KKM. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa digunakan metode bermain peran. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahap. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa observasi, unjuk kerja, catatan lapangan, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas siswa menggunakan metode bermain peran pada siklus I 6% meningkat pada siklus II menjadi 84% dan sudah mencapai indikator ketuntasan minimal. Dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV baik secara individu maupun klasikal.

**Kata Kunci:** Metode bermain peran, keterampilan berbicara.

### Abstract

Speaking skills are important things that every person must have in order to convey a message to the other person by communicative. Based on the observations of the implementation of learning in the fourth grade of Catholic St. Yustinus de Yacobis Krian in learning Indonesian there were 23 out of 33 students scored under KKM. To improve students' speaking skills used role playing methods. This type of research is classroom action research consisting of four stages. Data collection techniques use tests in the form of observation, performance, field notes, and documentation. The results showed that the activities of students using the role playing method in the first cycle of 6% increased in the second cycle to 84% and had reached the minimum completeness indicator. It can be concluded that the implementation of learning activities using role playing methods can improve the speaking skills of fourth grade students both individually and classically.

**Keywords:** Role playing methods, speaking skills.

### PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan hal penting yang harus dimiliki setiap orang. Keterampilan berbicara berguna untuk menyampaikan pesan, gagasan, atau ide secara lisan dengan bahasa yang lugas dan jelas, komunikatif, serta ekspresif kepada lawan bicara baik individu maupun kelompok. Seseorang harus memiliki kemampuan berbicara yang baik agar lawan bicara bisa menangkap dan menanggapi pesan yang disampaikan karena tidak dapat dipungkiri, setiap hari akan selalu bertemu dengan orang baru dan melakukan komunikasi.

Saat ini sering dijumpai ada beberapa orang yang sudah terampil berbicara di depan orang lain namun juga tidak sedikit orang yang belum cukup terampil untuk berbicara di depan orang lain. Hal ini karena tingkat keterampilan berbicara mereka yang tidak sama namun keterampilan berbicara adalah keterampilan yang bisa

dimiliki dan dipelajari oleh setiap orang dengan berbagai cara.

Keterampilan berbicara merupakan pembelajaran yang penting untuk diajarkan kepada siswa dalam Bahasa Indonesia di sekolah, karena dengan ini siswa menjadi lebih interaktif dalam berkomunikasi dengan seluruh elemen di sekolah. Siswa akan memiliki keterampilan berbicara yang baik serta penyampaian atau penerimaan pesan secara lisan menjadi lebih mudah dipahami. Siswa bisa berlatih untuk meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan metode bermain peran. Melalui metode bermain peran, siswa diajak untuk mengamati lingkungan sekitar juga teman sebaya yang kemudian banyak ide dimunculkan dari kegiatan mengamati ini. Hasil pengamatan kemudian dituliskan menjadi sebuah dialog yang juga dimainkan oleh siswa bersama lawan mainnya (teman di kelas) secara ekspresif dengan menambahkan gerak-gerik yang menarik dan sesuai. Hal ini bisa

membantu siswa dalam pemerolehan kata (keterampilan berbicara) siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Katolik St. Yustinus de Yacobis Krian menyatakan bahwa masih ada siswa dalam satu kelas yang belum memiliki keterampilan berbicara yang baik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya 23 siswa (69,6%) dalam satu kelas yang mendapatkan skor dibawah KKM yaitu 75, dan hanya 10 siswa (30,3%) yang mendapat skor di atas KKM. Dengan skor terendah siswa yaitu 20 dan skor tertinggi 100. Dengan melihat data hasil belajar dan pelaksanaan mata pelajaran tersebut, maka proses pembelajaran perlu ditingkatkan. Agar keterampilan berbicara siswa meningkat perlu diciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kegiatan belajar yang menyenangkan dapat tercipta apabila menerapkan metode pembelajaran yang menarik sehingga siswa termotivasi dalam belajar dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi dan peran aktif siswa inilah yang mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kurangnya minat berbicara siswa di depan kelas juga menjadi faktor penyebab rendahnya kemampuan keterampilan berbicara yang dimiliki oleh siswa. Siswa belum mampu menyampaikan gagasan dengan ekspresif serta bahasa yang kurang bisa dimengerti oleh siswa lain. Kondisi ini juga didasari oleh kurangnya inovasi Guru dalam mengemas pembelajaran yang menjadi lebih berpusat pada siswa.

Metode bermain peran dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Siswa diajak untuk memainkan peran dengan ide cerita yang dimunculkan sendiri dan bersifat sederhana. Setiap siswa memiliki kemampuan masing-masing dalam memainkan sebuah peran. Siswa yang dianggap sudah mampu perlu dipertahankan dan dikembangkan kemampuannya sedangkan bagi siswa yang kurang mampu perlu didampingi dan diberikan arahan.

Metode bermain peran dapat diajarkan secara sederhana kepada siswa. Pertama, siswa mulai mengkhayalkan atau memunculkan ide untuk dituliskan dalam sebuah dialog. Kemudian siswa mulai menuliskan ide yang sudah ada menjadi sebuah dialog. Selanjutnya, siswa memainkan dialog yang sudah dituliskan bersama lawan mainnya dengan ekspresi yang sesuai dengan karakter tokoh dan kejadian dalam dialog. Terakhir, siswa yang lain (yang tidak ikut memainkan drama) menyaksikan drama dan menyimak cerita yang sedang dimainkan.

Metode bermain peran menurut Hisyam (2002:101) merupakan suatu aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Metode bermain peran tidak terlepas dari

keterlibatan guru yang berperan sebagai pendamping sekaligus pembimbing yang mengatur kegiatan siswa. Metode bermain peran dapat berjalan lancar apabila terdapat langkah-langkah yang membantu. Langkah-langkah yang dapat digunakan dalam metode bermain peran ini adalah langkah-langkah yang terdapat pada ajaran dramaturgi yaitu; mengkhayalkan, menuliskan, memainkan, dan menyaksikan.

Metode bermain peran memiliki kelebihan diantaranya; siswa lebih tertarik pada pelajaran, karena siswa bermain peran sendiri maka siswa lebih mudah memahami masalah sosial yang ada, siswa dapat menempatkan diri sebagai watak orang yang diperankan. Kemudian kelemahan metode bermain peran adalah; apabila guru tidak menguasai tujuan instruksional penggunaan teknik ini maka pembelajaran tidak akan berhasil, metode ini perlu memperhatikan norma kaidah dan keyakinan seseorang serta adat istiadat, kemudian apabila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini maka dapat mengacaukan berlangsungnya metode bermain peran.

Unsur-unsur dari bermain peran adalah; vokal, ekspresi, dialog, acting, karakterisasi, teater. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode bermain peran maka diperlukan evaluasi pembelajaran keterampilan berbicara.

Menurut Sunendar dan Iskandarwassid (2009:179) evaluasi dapat diartikan sebagai tindakan atau proses menentukan nilai dari hasil pengajaran. Evaluasi memerlukan alat tertentu agar terealisasi dengan baik yakni menggunakan tes. Arikunto dalam Sunendar dan Iskandarwassid (2009:179) menyebutkan bahwa tes merupakan suatu prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data atau keterangan yang diinginkan dari seseorang dengan cara yang tepat. Pengertian tes menurut definisi yang sudah dipaparkan adalah penggunaan alat oleh pengajar untuk melihat ketercapaian siswa dalam memahami materi yang sudah diberikan.

Tujuan tes menurut Harris dalam Sunendar dan Iskandarwassid (2009:180) diantaranya adalah untuk menunjukkan kesiapan program pembelajaran, untuk mengklasifikasi atau menempatkan siswa pada kelas bahasa, untuk mendiagnosis kekurangan dan kelebihan siswa, untuk mengukur prestasi siswa, dan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran.

Kriteria evaluasi pembelajaran keterampilan berbicara terdiri dari ekspresi, *acting, moving*, lafal, vokal, intonasi, jenis kata, diksi.

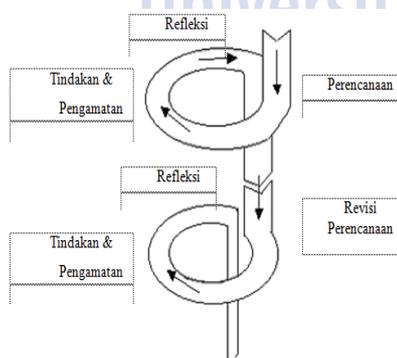
Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah Penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Sikap Sosial Dan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SDN 29 Dangin Puri Tahun Pelajaran 2015/2016." yang telah

dilakukan oleh I Gede Cakra mahasiswa S2 Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha tahun 2015. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah sama-sama menggunakan metode pembelajaran bermain peran. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian sebelumnya menganalisis kemampuan sosial siswa sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan tidak menganalisis kemampuan sosial siswa.

Penelitian relevan yang kedua adalah penelitian dengan judul “Effectiveness Of Role Playing In Enchancing The Speaking Skills Of The Learners In A Large Classroom: An Investigation Of Tertiary Level Students.” Yang telah dilakukan oleh Priscilla Islam dan Tazria Islam yang dilakukan di Bangladesh. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah sama-sama ingin mengetahui bagaimana peran metode bermain peran dalam pemerolehan kata (keterampilan berbicara) siswa. Perbedaannya adalah pada penelitian sebelumnya melihat bagaimana peningkatan keterampilan berbicara siswa tidak beserta pemerolehan kata oleh siswa sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan diperlukan juga untuk melihat pemerolehan kata siswa.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Aqib (2011:3) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri yang bertujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. dalam pelaksanaannya, penelitian ini bersifat kolaboratif bersama guru sebagai usaha untuk mewujudkan hasil yang diinginkan. Penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa siklus yang setiap siklusnya terdiri atas empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, dkk, 2010:16). Berikut merupakan bagan siklus penelitian tindakan kelas.



Bagan 1

Siklus Penelitian Tindakan Kelas  
(Model Kemmis dan Tagget dalam Sumadoyo, 2013)

Pada tahap perencanaan langkah-langkah yang dilakukan meliputi; menelaah materi pembelajaran dan indikator berama tim kolaborasi, menyusun RPP sesuai indikator dan skenario pembelajaran, menyiapkan alat evaluasi berupa lembar penilaian unjuk kerja, dan menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa dan catatan lapangan. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan tindakan direncanakan dilakukan dua siklus. Siklus pertama pertemuan pertama yaitu menjelaskan bermain peran dan membimbing siswa untuk berlatih bermain peran berdasarkan skenario drama yang ada di buku siswa. Siklus kedua pertemuan pertama melakukan pementasan bermain peran dengan skenario drama yang disusun secara mandiri oleh siswa bersama kelompoknya.

Tahap selanjutnya adalah observasi. observasi dilakukan peneliti menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa, catatan lapangan, dan dokumen dalam pengumpulan data di lapangan. Kegiatan observasi dilakukan secara kolaboratif dengan guru untuk mengamati aktivitas dan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode bermain peran. Tahap terakhir adalah refleksi. Refleksi terdiri dari empat komponen, diantaranya; analisis data hasil observasi, pemaknaan data hasil analisis, penjelasan hasil analisis, dan kesimpulan apakah masalah tersebut teratasi atau tidak. Tahap refleksi membantu menentukan apakah penelitian itu berhenti atau masih perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Katolik St. Yustinus de Yacobis Krian karena penggunaan metode bermain peran belum diterapkan ketika proses pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD sebanyak 33 siswa yang memiliki kemampuan keterampilan berbicara yang kurang.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode bermain peran, dan respon siswa ketika mengikuti pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode bermain peran. Data dalam penelitian ini adalah hasil observasi pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar keterampilan berbicara menggunakan metode bermain peran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan; teknik observasi yang digunakan untuk mengamati bagaimana metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, kemudian teknik tes unjuk kerja yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam melaksanakan metode bermain peran, selanjutnya adalah dokumentasi yang terdiri dari video serta skenario drama hasil pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode bermain peran, yang terakhir adalah catatan lapangan yang berasal dari catatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah; lembar observasi penggunaan metode bermain peran, lembar tes unjuk kerja, dan catatan lapangan.

Data hasil observasi pembelajaran menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkna keterampilan berbicara siswa terdiri dari aktivitas guru dan siswa serta hasil tes unjuk kerja siswa yang dianalisis kemudian dihitung dalam bentuk persentase. Untuk menganalisis data observasi maka penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase proses keterlaksanaan pembelajaran

F= Aktivitas yang terlaksana pada kegiatan

N= Jumlah seluruh aktivitas kegiatan

(Indarti, 2008:76)

Tabel 1

Kriteria Deskriptif Aktivitas Pembelajaran

Pencapaian persentase	Kategori
< 40%	Sangat kurang
41% - 55%	Kurang
56% - 70%	Cukup
71% - 85%	Baik
86% - 100%	Sangat baik

(Aqib, 2009:161)

## 2. Ketercapaian Pembelajaran

$$\text{Nilai Ketercapaian} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

(Kunandar, 2008:118)

Tabel 2.

Kriteria Deskriptif Ketercapaian Pembelajaran

Pencapaian persentase	Kategori
< 40	Sangat kurang
41 – 55	Kurang
56 - 70	Cukup
71 - 85	Baik
86 - 100	Sangat baik

(Aqib, 2009:161)

Metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan indikator apabila mencapai nilai keterlaksanaan  $\geq 80\%$  dan ketercapaian belajar siswa mencapai  $\geq 75$ , hasil penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara klasikal dapat dikatakan berhasil apabila mencapai  $\geq 90\%$  dan apabila seluruh siswa mendapat nilai  $\geq 75$ , kemudian kendala yang terjadi ketika proses pembelajaran dapat teratasi dengan baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), untuk pelaksanaannya peneliti berkolaborasi dengan guru kelas IV. Penelitian ini dilakukan dua siklus, siklus pertama satu pertemuan dan siklus dua satu pertemuan yang tiap siklusnya terdiri dari tiga komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi. Berikut ini adalah hasil penelitian pada tiap siklus. Hasil penelitian ini meliputi, hasil pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran, hasil belajar kemampuan belajar kemampuan berbicara siswa, dan hasil catatan lapangan tentang kendala-kendala yang terjadi selama proses pembelajaran dan cara mengatasinya.

Siklus I pertemuan satu ini dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2019 dengan alokasi waktu 5 x 35 menit, dari pukul 07.00WIB s/d 10.10WIB. Pada siklus ini peneliti melakukan tahap perencanaan yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan diterapkan sebagai solusi permasalahan yang ditemukan saat proses pembelajaran di SD Katolik St. Yustinus de Yacobis Krian dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV kurikulum 2013 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pada siklus I peneliti melakukan kegiatan perencanaan untuk melakukan proses pembelajaran yang meliputi;

Analisis kurikulum yang berguna untuk mengetahui kompetensi dasar yang hendak disampaikan kepada siswa dan penelitian ini menggunakan Kurikulum 2013 serta berfokus pada Kompetensi Dasar (KD) Bahasa Indonesia.

Menyusun perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yaitu, analisis Kompetensi Dasar, Silabus, RPP, Materi Siswa, LKPD, dan Rubrik Penilaian yang telah divalidasi oleh dosen validator. Penyusunan perangkat pembelajaran harus disesuaikan dengan materi siswa Tema 9 “Kayanya Negeriku” subtema 1 “Kekayaan Sumber Energi Di Indonesia” pembelajaran 4 kelas IV menggunakan metode bermain peran yang bertujuan meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang ditunjukkan dengan penampilan bermain peran berdasarkan LKPD yang telah dibagikan kepada siswa. LKPD dikerjakan secara berkelompok yang berisikan lembar kerja berupa membuat teks drama sederhana berdasarkan hasil laporan wawancara mengenai hak dan kewajiban manusia terhadap sumber energi. Penyusunan rubrik penilaian diukur dari aspek psikomotor (keterampilan berbicara) dan aspek kognitif (pengetahuan).

Menyusun lembar Instrumen Penelitian. Lembar instrumen penelitian terdiri dari lembar instrumen observasi pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode bermain peran dan lembar unjuk kerja siswa. Instrumen observasi pembelajaran keterampilan berbicara digunakan sebagai acuan pengamatan dan disesuaikan dengan langkah-langkah metode bermain peran. Lembar unjuk kerja siswa pada siklus I digunakan untuk memberikan penilaian terhadap aspek keterampilan berbicara dan kognitif siswa. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat hal-hal yang penting pada saat pelaksanaan proses pembelajaran.

Validasi perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. Validasi perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian siklus I dilaksanakan oleh Drs. Heru Subrata, M.Si. Perangkat pembelajaran memiliki tingkat validitas 80% dan instrumen observasi pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode bermain peran memiliki tingkat validitas 80% yang telah ditandatangani oleh validator pada tanggal 2 Mei 2019 dan dinyatakan dapat digunakan untuk penelitian.

Pada siklus I peneliti juga melakukan pelaksanaan dan pengamatan yang meliputi;

Pelaksanaan. Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan dilaksanakan di kelas IV SD Katolik St. Yustinus de Yacobis, Krian. Penelitian ini dilakukan secara kolaborasi dengan guru kelas IV Ibu Martha Hartinah, S.Pd dan Perdana Natas selaku teman sejawat.

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2019 dengan alokasi waktu 5 x 35 menit. Pertemuan siklus I dimulai pukul 07.00WIB.

Pada tahap observasi aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menggunakan metode bermain peran dilakukan oleh Perdana Natas selaku observer.

Berikut merupakan persentase keterlaksanaan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara kelas IV SD Katolik St. Yustinus de Yacobis, Krian:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{14}{18} \times 100\% \\
 &= 78\%
 \end{aligned}$$

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Katolik St. Yustinus de Yacobis Krian dengan persentase keterlaksanaan mencapai 78%.

Nilai ketercapaian pembelajaran menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Katolik St. Yustinus de Yacobis Krian pada siklus I dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai Ketercapaian} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{46}{72} \times 100 \\
 &= 64
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan dengan rumus dapat dilihat bahwa penelitian ini belum berhasil karena, penelitian ini dikatakan berhasil jika pelaksanaan pembelajaran siswa mencapai  $\geq 75$ .

Dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut seluruh aspek yang telah dicantumkan sudah terlaksana namun masih ada beberapa aspek yang memiliki skor rendah bahkan tidak terlaksana. Empat aspek yang tidak terlaksana yaitu guru melakukan apersepsi pembelajaran dengan menanyakan pengertian dari cerita fiksi, Siswa mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas, Guru memberikan kesempatan pada siswa lain untuk memberikan pendapat dan masukan terhadap hasil kerja temannya yang dipresentasikan, dan Guru memberikan reward untuk siswa.

Aspek yang mendapatkan skor rendah yaitu pada aspek guru melakukan presensi siswa, mengecek kesiapan serta kerapian dan posisi tempat duduk siswa, aspek siswa membaca nyaring secara bersama-sama dengan

waktu 10 menit yang kemudian siswa diminta untuk membuat peta konsep berdasarkan isi bacaan. Keseluruhan aspek ini mendapat skor rendah 2 yaitu 50%.

Pada aspek mengkomunikasikan hasil pengamatan, siswa secara mandiri membuat laporan hasil wawancara sesuai format pada buku siswa tentang akibat yang akan terjadi jika manusia melalaikan kewajibannya terhadap lingkungan, dengan berkelompok siswa bermain peran sesuai dengan skenario cerita yang ada pada buku siswa tentang hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat terhadap lingkungan, kelompok lain (yang belum tampil) menonton kelompok yang sedang tampil dan memberikan masukan serta pendapat secara tertulis berkaitan dengan penampilan kelompok, dan guru mengevaluasi dan memberikan apresiasi terhadap penampilan setiap kelompok mendapat skor 3 yaitu 75%.

Sedangkan pada aspek guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru memberi stimulus ide, gagasan, dan motivasi siswa dengan kegiatan tanya jawab tentang hubungan manusia dan lingkungan, guru meminta siswa untuk membaca dan memahami teks berjudul “Hemat Energi Hemat Biaya”, siswa mendiskusikan contoh perilaku hemat energi dan contoh perilaku boros energi, guru mengajak siswa untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran, dan guru menutup pelajaran mendapatkan skor 4 yaitu 100% yang berarti bahwa kegiatan tersebut sudah terlaksana dengan sangat baik.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila mencapai nilai ketercapaian  $\geq 80$ , namun pada kenyataannya siklus I guru belum berhasil menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran ini maka dirasa perlu dilakukan siklus II untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Refleksi merupakan tahap terakhir pada pelaksanaan siklus I. Kegiatan refleksi dilakukan setelah tahap perencanaan dan tahap pengamatan atau observasi. Kegiatan refleksi memiliki tujuan yaitu mengetahui aspek yang telah terlaksana dan aspek yang belum terlaksana. dari penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa nilai keterlaksanaan guru dalam menggunakan metode bermain peran yaitu 78%, dan nilai ketercapaian guru dalam menggunakan metode bermain peran yaitu 64. Pembelajaran ini masih belum mencapai tingkat ketercapaian yang telah ditentukan oleh peneliti yakni sebesar  $\geq 75$ , maka diperlukan perbaikan pada siklus II.

Siklus II pertemuan satu ini dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2019 dengan alokasi waktu 5 x 35 menit, dari pukul 07.00WIB s/d 10.10WIB. Pada siklus ini peneliti melakukan tahap perencanaan yaitu menyusun revisi rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan diterapkan sebagai solusi permasalahan yang ditemukan saat proses pembelajaran di SD Katolik St. Yustinus de Yacobis Krian

dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV kurikulum 2013 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pada siklus II peneliti melakukan kegiatan perencanaan untuk melakukan proses pembelajaran yang meliputi:

Analisis kurikulum. Analisis kurikulum berguna untuk mengetahui kompetensi dasar yang hendak disampaikan kepada siswa. Penelitian ini menggunakan Kurikulum 2013 dan berfokus pada Kompetensi Dasar (KD) Bahasa Indonesia.

Menyusun perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yaitu, analisis Kompetensi Dasar, Silabus, RPP, Materi Siswa, LKPD, dan Rubrik Penilaian yang telah divalidasi oleh dosen validator. Penyusunan perangkat pembelajaran harus disesuaikan dengan materi siswa Tema 9 “Kayanya Negeriku” subtema 1 “Kekayaan Sumber Energi Di Indonesia” pembelajaran 4 kelas IV menggunakan metode bermain peran yang bertujuan meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang ditunjukkan dengan penampilan bermain peran berdasarkan LKPD yang telah dibagikan kepada siswa. LKPD dikerjakan secara berkelompok yang berisikan lembar kerja berupa membuat teks drama sederhana berdasarkan hasil laporan wawancara mengenai hak dan kewajiban manusia terhadap sumber energi. Penyusunan rubrik penilaian diukur dari aspek psikomotor (keterampilan berbicara) dan aspek kognitif (pengetahuan).

Menyusun lembar instrumen penelitian. Lembar instrumen penelitian terdiri dari lembar instrumen observasi pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode bermain peran dan lembar unjuk kerja siswa. Instrumen observasi pembelajaran keterampilan berbicara digunakan sebagai acuan pengamatan dan disesuaikan dengan langkah-langkah metode bermain peran. Lembar unjuk kerja siswa pada siklus I digunakan untuk memberikan penilaian terhadap aspek keterampilan berbicara dan kognitif siswa. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat hal-hal yang penting pada saat pelaksanaan proses pembelajaran.

Validasi perangkat pembelajaran. Validasi perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian siklus I dilaksanakan oleh Drs. Heru Subrata, M.Si. Perangkat pembelajaran memiliki tingkat validitas 80% dan instrumen observasi pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode bermain peran memiliki tingkat validitas 80% yang telah ditandatangani oleh validator pada tanggal 2 Mei 2019 dan dinyatakan dapat digunakan untuk penelitian.

Pada siklus II peneliti juga melakukan pelaksanaan dan pengamatan yang meliputi:

Pelaksanaan. Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan dilaksanakan di kelas IV SD Katolik St. Yustinus de Yacobis, Krian. Penelitian ini dilakukan secara kolaborasi dengan guru kelas IV Ibu Martha Hartinah, S.Pd dan Perdana Natas selaku teman sejawat. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2019 dengan alokasi waktu 5 x 35 menit. Pertemuan siklus II dimulai pukul 07.00WIB.

Pengamatan. Pada tahap observasi aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menggunakan metode bermain peran dilakukan oleh Perdana Natas selaku observer.

Berikut merupakan persentase keterlaksanaan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara kelas IV SD Katolik St. Yustinus de Yacobis, Krian:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{16}{16} \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Katolik St. Yustinus de Yacobis Krian dengan persentase keterlaksanaan mencapai 100%.

Nilai ketercapaian pembelajaran menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Katolik St. Yustinus de Yacobis Krian pada siklus II dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai Ketercapaian} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor yang didapat}} \times 100 \\
 &= \frac{61}{64} \times 100 \\
 &= 95
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan dengan rumus tersebut dapat dilihat bahwa kegiatan pembelajaran dapat dikatakan telah berhasil karena penelitian ini telah terlaksana dengan persentase 100% yang berarti seluruh aktivitas pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sudah terlaksana dengan baik dan memiliki nilai ketercapaian 95. Nilai ketercapaian tersebut memenuhi kriteria yang ditentukan oleh peneliti yaitu  $\geq 80\%$ .

Dalam penelitian siklus II ini ada 3 aspek yang mendapat skor 3 yaitu 75% diantaranya pada aspek siswa mendiskusikan contoh perilaku hemat energi dan contoh perilaku boros energi dan secara mandiri siswa membaca kembali laporan hasil wawancara tentang akibat yang akan terjadi jika manusia melalaikan kewajibannya

terhadap lingkungan. Kemudian pada aspek guru mempersilahkan kepada masing-masing kelompok untuk melakukan pembagian peran dan berlatih dengan waktu 30 menit, dan aspek selesai berlatih, guru menetapkan urutan tampil berdasarkan undian.

Sedangkan pada aspek Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa, guru mengecek kesiapan siswa dengan melakukan presensi kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, kebersihan lingkungan kelas, dan posisi tempat duduk siswa, guru melakukan apersepsi pembelajaran dengan menanyakan pengertian dari cerita fiksi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru memberi stimulus ide, gagasan, dan motivasi siswa dengan kegiatan tanya jawab tentang hubungan manusia dan lingkungan, siswa mengkomunikasikan hasil pengamatan, guru meminta siswa untuk membaca dan memahami kembali teks berjudul “Hemat Energi Hemat Biaya” dengan menyebutkan ide pokok masing-masing paragraf, dengan berkelompok siswa diminta untuk membuat skenario drama sederhana berdasarkan laporan hasil wawancara yang telah disusun. Mendapatkan skor 4 yaitu 100%.

Pada aspek kelompok lain yang belum mendapat giliran tampil menonton kelompok yang sedang tampil dan memberikan masukan serta pendapat secara tertulis berkaitan dengan penampilan kelompok lain, guru mengevaluasi dan memberikan apresiasi terhadap penampilan setiap kelompok, aspek setiap kelompok diminta untuk menuliskan kesulitan yang dihadapi, Guru memberikan reward untuk siswa, guru mengajak siswa untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran, dan guru menutup pembelajaran juga mendapat skor 4 yaitu 100%.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila mencapai nilai ketercapaian  $\geq 80$ , pada kenyataannya siklus II guru sudah berhasil menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran karena nilai ketercapaian sudah mencapai  $\geq 95$  yaitu 95. Berdasarkan hasil tersebut maka peneliti tidak perlu melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Refleksi merupakan tahap terakhir pada pelaksanaan siklus II. Kegiatan refleksi dilakukan setelah tahap perencanaan dan tahap pengamatan/observasi. Kegiatan refleksi memiliki tujuan yaitu mengetahui aspek yang telah terlaksana dan aspek yang belum terlaksana. dari penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa nilai keterlaksanaan guru dalam menggunakan metode bermain peran yaitu 100%, dan nilai ketercapaian guru dalam menggunakan metode bermain peran yaitu 95. Pembelajaran ini sudah mencapai tingkat ketercapaian yang telah ditentukan oleh peneliti yakni sebesar  $\geq 80$ , maka tidak diperlukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran peneliti melakukan

evaluasi pembelajaran berupa LKPD kepada masing-masing kelompok. Hasil penggunaan metode bermain peran didapatkan dari hasil unjuk kerja siswa berupa peningkatan keterampilan berbicara. Berikut merupakan data dari hasil tes unjuk kerja siswa:

Tabel 3  
Data Hasil Tes Unjuk Kerja Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	A	-	-	√
2.	ADN	72	-	√
3.	AGM	56	-	√
4.	ASA	72	-	√
5.	BFW	53	-	√
6.	BLPFW	56	-	√
7.	BAPA	81	√	-
8.	CAN	Tidak masuk		
9.	CNPJ	53	-	√
10.	DSH	66	-	√
11.	EPS	53	-	√
12.	ESM	59	-	√
13.	EFH	63	-	√
14.	EJBS	56	-	√
15.	FF	63	-	√
16.	FSA	56	-	√
17.	GA	72	-	√
18.	GKJ	Tidak masuk		
19.	HFP	Tidak masuk		
20.	JAR	59	-	√
21.	JKI	66	-	√
22.	KET	69	-	√
23.	KW	59	-	√
24.	KWL	59	-	√
25.	LAR	59	-	√
26.	MJS	Tidak masuk		
27.	MDPM	Tidak masuk		
28.	MOA	75	√	-
29.	NEH	PINDAH		
30.	RHOC	59	-	√
31.	SA	53	-	√
32.	SB	56	-	√
33.	TTG	56	-	√
34.	WCS	Tidak masuk		

Untuk mengetahui nilai siswa secara individu dari tes unjuk kerja maka dapat diketahui tingkat ketuntasan jika siswa mencapai nilai  $\geq 75$ , berikut merupakan rumus yang digunakan:

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal, maka digunakan rumus seperti berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{2}{33} \times 100\%$$

$$= 6$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan secara klasikal

$\Sigma$  = Jumlah siswa yang mendapat nilai  $\geq 75$

N = Jumlah seluruh siswa

Dari data pada tabel dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I yang terdapat hanya 2 siswa yang tuntas belajar. 31 siswa yang belum tuntas belajar. Jumlah persentase siswa yang telah tuntas belajar yaitu 6%. Kesimpulan yang dapat diambil adalah hasil tersebut belum mencapai indikator ketuntasan yaitu siswa yang mendapat nilai  $\geq 75$  mencapai 80% maka, dirasa perlu melakukan perbaikan pada siklus II.

Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan metode bermain peran pada siklus I, peneliti melakukan tes unjuk kerja pada akhir pembelajaran untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar pada siklus II. Berikut data hasil belajar siswa siklus II:

Tabel 6  
Data Hasil Tes Unjuk Kerja Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	A	91	√	-
2.	ADN	88	√	-
3.	AGM	84	√	-
4.	ASA	84	√	-
5.	BFW	63	-	√
6.	BLPFW	78	√	-

7.	BAPA	91	√	-
8.	CAN	75	√	-
9.	CNPJ	84	√	-
10.	DSH	0	-	-
11.	EPS	84	√	-
12.	ESM	0	-	-
13.	EFH	78	√	-
14.	EJBS	75	√	-
15.	FF	84	√	-
16.	FSA	78	√	-
17.	GA	84	√	-
18.	GKJ	84	√	-
19.	HFP	75	√	-
20.	JAR	88	√	-
21.	JKI	91	√	-
22.	KET	88	√	-
23.	KW	91	√	-
24.	KWL	69	-	√
25.	LAR	75	√	-
26.	MJS	97	√	-
27.	MDPM	84	√	-
28.	MOA	91	√	-
29.	NEH	<b>PINDAH</b>		
30.	RHOC	69	-	√
31.	SA	81	√	-
32.	SB	75	√	-
33.	TTG	84	√	-
34.	WCS	81	√	-

Untuk mengetahui nilai siswa secara individu dari hasil unjuk kerja siklus II, maka dapat diketahui tingkat ketuntasan jika siswa mencapai nilai  $\geq 80$ , berikut rumus yang digunakan:

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal, maka digunakan rumus seperti berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{28}{33} \times 100\% \\
 &= 85\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan secara klasikal

 = jumlah siswa yang mendapat nilai  $\geq 75$

N = jumlah seluruh siswa

Dari data pada tabel dapat disimpulkan hasil belajar siswa pada siklus II terdapat 28 siswa yang tuntas belajar, 3 lainnya belum tuntas belajar, dan 2 siswa tidak masuk sekolah. Jumlah persentase siswa yang telah tuntas belajar adalah 84%.

Kendala yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I dengan menggunakan metode bermain peran yaitu; guru kelas IV meninggalkan kelas karena ke ruang guru untuk input nilai siswa dan rapat mendadak dengan kepala sekolah serta siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran. Pada siklus II proses pembelajaran berjalan lancar. Semua perbaikan dari siklus I sudah dilakukan pada siklus II dan siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pembahasan lebih banyak didasarkan pada hasil observasi aktivitas siswa dan hasil keterampilan berbicara siswa pada setiap siklusnya. Proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Katolik St. Yustinus de Yacobis, Krian. Berdasarkan analisis siklus I dan siklus II dapat dikatakan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil tersebut dapat dilihat dari persentase

keterlaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa tema 9 (Kayanya Negriku), subtema 1 (Kekayaan Sumber Energi di Indonesia), pembelajaran 4. Pada siklus I pertemuan I persentase keterlaksanaan mencapai 78%, sedangkan pada siklus II pertemuan II mencapai 100%. Dapat dilihat bahwa ada peningkatan sebesar 22%. Persentase keterlaksanaan pembelajaran tersebut dinyatakan dalam kriteria sangat baik dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti yaitu  $\geq 80\%$ .

Hasil penggunaan metode bermain peran juga dilihat dari ketercapaian pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada diagram 4.2 dapat diketahui bahwa ketercapaian yang diperoleh pada siklus I yaitu sebesar 64, nilai ketercapaian ini dapat dikatakan cukup baik namun belum memenuhi indikator ketercapaian yang ditentukan oleh peneliti yaitu  $\geq 75$ . Ketercapaian pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 95 yang termasuk kategori sangat baik dan dapat dikatakan berhasil karena memenuhi indikator ketercapaian yang ditentukan oleh peneliti yaitu  $\geq 75$ .

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Katolik St. Yustinus de Yacobis Krian maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Aktivitas siswa menggunakan metode bermain peran dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan yaitu siklus I 78% dan pada siklus II 100%. Hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang direncanakan.

Keterampilan berbicara siswa secara klasikal dari siklus I dan siklus II juga meningkat, yaitu pada siklus I 6% dan pada siklus II 84%. Hasil tersebut sudah mencapai indikator ketuntasan minimal secara klasikal yaitu 80% sehingga penelitian cukup pada siklus II.

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan, maka terbukti bahwa menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Katolik St. Yustinus de Yacobis, Krian.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti memberikan saran yaitu:

Bermain peran dapat digunakan untuk metode pembelajaran guna meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV

Dalam pelaksanaan metode bermain peran membutuhkan kelebihan guru untuk memberikan pengetahuan umum mengenai bermain peran serta teknik bermain peran yang baik kepada siswa supaya siswa dapat menghayati peran yang dimainkan

Selama kegiatan pembelajaran, ada baiknya siswa aktif dalam menyampaikan gagasan dan berlatih berbicara.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aqib, Zainal. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Harymawan. (1993). *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosadakarya.
- Hisyam, Zaini. (2002). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTDS.
- Islam, P., & Islam, T. (2012). Effectiveness of Role Play in Enhancing the Speaking Skills of the Learners in a Large Classroom: An investigation of tertiary level students. *Stanford Journal of English*, 7, 218-233.
- Mukti, & Arsjad. (1998). *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.