



Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sdn Bintau

Minda Mokoginta¹, Roos M. S. Tuerah², Stien A. Dien³

Universitas Manado

Abstract

Received: 02 Mei 2024

Revised: 08 Mei 2024

Accepted: 15 Mei 2024

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Penerapan Metode Role Playing dapat Meningkatkan Keterampilan berbicara pada kelas V SDN BINTAU. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peneliti dengan upaya meningkatkan hasil belajar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN BINTAU dengan jumlah siswa 25 orang, murid laki-laki 13 orang dan murid perempuan 12 orang. Waktu pelaksanaan penelitian ini di laksanakan pada tahun ajaran 2023/2024. keterampilan berbicara dan aktivitas belajar murid kelas V SDN BINTAU mengalami peningkatan. peningkatan Pada siklus I, dari 3 (27%) murid menjadi pada siklus II sebanyak 11 (100%) Hal tersebut terlihat dari murid yang hadir, bertanya, menjawab pertanyaan semakin bertambah, murid semakin aktif menyelesaikan tugas, dan murid yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran semakin berkurang. Keseluruhan dari hasil analisis kuantitatif dan deskriptif dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran role playing dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran di kelas V SDN BINTAU

Keywords: Model Pembelajaran Role Playing, Peningkatan Keterampilan Berbicara

(*) Corresponding Author: mindamokoginta2003@gmail.com¹, roos.tuerah@gmail.com², dienstien@unima.ac.id³

How to Cite: Mokoginta, M., Tuerah, R., & Dien, S. (2024). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sdn Bintau. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(10), 968-983.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar siswa melalui berbagai interaksi pengalaman belajar. Pembelajaran bahasa Indonesia dirancang untuk meningkatkan keterampilan siswa untuk berkomunikasi dalam menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya kesastraan manusia Indonesia. Oleh karena itu, untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar siswa, siswa dan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka mencapai kompetensi.

Keterampilan berbahasa ada empat aspek, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Dari keempat aspek tersebut dapat dibagi menjadi dua kegiatan yaitu kegiatan produktif dan reseptif. Menyimak dan membaca merupakan kegiatan yang reseptif yaitu kegiatan yang dilakukan seseorang dalam menerima pesan dari pembicara atau penulis, sedangkan dua aspek lain berbicara dan menulis merupakan kegiatan yang produktif. Yunus (2013: 1.6) berpendapat bahwa aktif



reseptif (menerima pesan) menyimak dan membaca, sedangkan aktif produktif (menyampaikan pesan) berbicara dan menulis.

Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari adalah keterampilan berbicara sebagai media komunikasi lisan yang efektif. Tarigan, Henry Guntur (2021:132) menyatakan bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Tarigan, Henry Guntur (2021:16) berpendapat bahwa 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 keterampilan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain.

Keterampilan berbicara di SD merupakan inti dari proses pembelajaran bahasa di sekolah, karena dengan pembelajaran berbicara murid dapat berkomunikasi di dalam maupun di luar kelas sesuai dengan perkembangan jiwanya. Keterampilan berbicara penting diajarkan karena dengan keterampilan itu seorang murid akan mampu mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan menyimak. Kemampuan berpikir tersebut akan terlatih ketika mereka mengorganisasikan, mengonsepan, dan menyederhanakan pikiran, perasaan, dan ide kepada orang lain secara lisan.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Bintau, terlihat bahwa keterampilan berbicara di sekolah dasar tersebut kurang begitu diperhatikan. Penekanan pembelajaran berbahasa umumnya masih terletak pada keterampilan menyimak, membaca, dan menulis. Keterampilan berbicara lebih dikesampingkan sehingga tidak jarang masih terdapat murid yang tidak bisa menyampaikan pesan/informasi dalam bahasa lisan secara baik. Hal ini juga menunjukkan bahwa masih banyak murid sekolah dasar yang kurang mampu mengekspresikan diri lewat kegiatan berbicara atau dengan kata lain keterampilan berbicara murid masih rendah. Murid sering kali malu ketika diminta berbicara atau bercerita di depan kelas. Murid masih merasa takut berdiri dan berbicara di hadapan teman sekelasnya. Bahkan tidak jarang beberapa murid berkeringat dingin, berdiri kaku, lupa segalanya jika berdiri di depan kelas untuk berbicara. Kondisi ini dimungkinkan karena rendahnya penguasaan murid akan topik yang dibahas sehingga murid tidak mampu memfokuskan hal-hal yang ingin diucapkan. Akibatnya, arah pembicaraan menjadi kurang jelas sehingga inti dari bahasan tersebut tidak tersampaikan.

Permasalahan rendahnya keterampilan berbicara tersebut juga terjadi pada murid kelas V SDN Bintau. Data yang diperoleh dari hasil pembelajaran keterampilan berbicara oleh guru kelas IV menunjukkan bahwa hanya terdapat 5 murid atau 20% dari 25 murid yang mendapat nilai 70 ke atas (batas KKM), sedangkan sisanya 20 murid atau 80% mendapat nilai di bawah 70. Kenyataan yang demikian dapat diindikasikan bahwa keterampilan berbicara murid di sekolah dasar masih rendah khususnya pada kelas V SDN Bintau. Kondisi ini dapat dijadikan sebagai landasan yang melatarbelakangi adanya upaya peningkatan pembelajaran keterampilan berbicara pada murid kelas V SDN Bintau.

Bertolak dari observasi awal dan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Bintau dapat diidentifikasi beberapa faktor yang melatarbelakangi masalah

rendahnya keterampilan berbicara pada murid diantaranya adalah (1) Proses pembelajaran keterampilan berbicara yang diterapkan guru masih menggunakan metode yang konvensional sehingga mengurangi minat dan antusias bagi murid. Biasanya guru hanya terpaku pada buku pelajaran dan menggunakan metode penugasan berbicara individu yang menyita banyak waktu serta menurunkan mental murid di depan kelas. Metode mengajar guru yang masih konvensional membuat pembelajaran berbahasa pada keterampilan berbicara menjadi sesuatu yang membosankan bagi murid. (2) Sikap murid ketika berbicara dalam kegiatan berbicara terlihat tegang dan kurang rileks. Pada umumnya murid merasa takut dan malu ketika harus berbicara di depan kelas. Kondisi tersebut akan mempengaruhi kualitas tuturan murid dan murid masih kesulitan dalam mengucapkan bahasa lisan yang akan disampaikan. (3) Kurangnya latihan keterampilan berbicara yang diterapkan dalam pembelajaran. Keadaan ini mengakibatkan murid tidak terbiasa berlatih kemampuan bicaranya terutama di depan kelas dan ketepatan murid dalam menggunakan bahasa masih kurang. Murid kurang mampu mengorganisasi perkataannya sehingga pembicaraan ternilai kurang runtut (sistematis) dan masih terbata-bata. (4) Murid kurang berminat dan termotivasi dalam kegiatan berbicara. Setiap ada pembelajaran terkait kemampuan berbicara murid kurang antusias dan tidak memperhatikan dengan baik.

Beberapa faktor penyebab rendahnya keterampilan berbicara tersebut jika tidak segera diatasi akan berdampak pada rendahnya keterampilan berbicara murid yang berkelanjutan. Keadaan tersebut juga menyebabkan murid kurang terampil berbicara terutama pada saat tampil berbicara di depan kelas sehingga murid tidak bisa mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Di lingkungan kehidupannya, murid kurang bisa berkomunikasi dan bersosialisasi dengan baik. Akhirnya dampak ini akan meluas yang mengakibatkan rendahnya mutu atau kualitas pendidikan di Indonesia khususnya pada keterampilan berbicara.

Sebagai salah satu solusinya, seorang guru dituntut kemampuannya untuk menggunakan metode pembelajaran secara tepat. Metode dalam pembelajaran memang banyak dan baik tetapi tidak semua metode tepat digunakan dalam pencapaian tujuan pembelajaran tertentu. Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru agar timbul proses belajar mengajar sehubungan dengan strategi yang digunakan oleh guru. Kegiatan belajar mengajar di kelas diperlukan menggunakan metode pembelajaran yang tepat agar tercipta kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi murid dan materi tersampaikan secara efektif sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal. Salah satu bentuk metode yang dapat diterapkan secara tepat dan melibatkan murid aktif untuk meningkatkan keterampilan berbicara murid sekolah dasar adalah metode *role playing*.

Penelitian ini menggunakan metode *role playing* sebagai metode pembelajaran keterampilan berbicara. Adapun alasan pemilihan metode *role playing* adalah dengan pertimbangan bahwa metode ini dirasa lebih tepat yaitu lebih efektif dan lebih efisien untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Metode *role playing* diterapkan untuk menjawab permasalahan berbagai penyebab rendahnya keterampilan berbicara murid. Metode *role playing* dikatakan efektif karena penerapan metode bermain peran akan lebih menghemat waktu, hal

ini disebabkan karena murid dapat tampil praktik berbicara secara berkelompok. Selain itu, murid dapat menghilangkan perasaan takut dan malu karena mereka dapat tampil dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Sedangkan dikatakan efisien, dimungkinkan karena proses belajar di SD lebih banyak dilakukan dengan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Permainan adalah hal paling menarik untuk anak-anak usia sekolah dasar.

Melalui penerapan metode ini diharapkan murid mampu memfokuskan pikiran, kemampuan, dan pengetahuan yang mereka miliki ke dalam perannya sehingga murid akan lebih mudah mengorganisasikan ide-ide dan gagasannya dalam bahasa lisan. Bertolak dari uraian di atas, maka peneliti akan mengadakan upaya peningkatan keterampilan berbicara melalui penelitian dengan judul: “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN BINTAU”.

METODE

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peneliti dengan upaya meningkatkan hasil belajar. Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan pemecahan masalah yang dimulai dari : a) perencanaan (*planning*), b) pelaksanaan (*action*), c) pengumpulan data (*observing*), d) penganalisis data/informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut (*reflecting*).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN BINTAU dengan jumlah siswa 25 orang, murid laki-laki 13 orang dan murid perempuan 12 orang. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024. Pengumpulan data melalui observasi, hasil belajar dan runrik.

Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa Depdikbud (Trianto 2011: 241) Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individual) jika proporsi jawaban benar siswa $\geq 70\%$ dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 70\%$ siswa yang telah tuntas. Berdasarkan penentuan ketuntasan belajar dapat berpatokan pada KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) di SDN BINTAU yakni 75 dan untuk menghitung presentase ketuntasan belajar, digunakan rumus Trianto (2011: 241)

HASIL PENELITIAN

Paparan Data Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini mengambil lokasi SDN BINTAU kelas V dengan jumlah siswa 25 orang, murid laki-laki 13 orang dan murid perempuan 12 orang. Pelaksanaan tindakan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai pelaksana pembelajaran (guru). Tahap-tahap pembelajaran setiap tindakan disesuaikan dengan tahap-tahap pembelajaran yang berdasarkan pada metode *role playing*. Deskripsi pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia murid disajikan sebanyak dua siklus. Adapun perincian setiap siklus adalah sebagai berikut:

Perencanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dengan guru kelas V. encana pelaksanaan pembelajaran untuk setiap tindakan siklus telah disusun sebagaimana ketentuan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memuat: materi pembelajaran adalah memerankan tokoh drama. Dengan kompetensi dasar adalah memerankan dalam tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat. Indikatornya adalah siswa dapat menghafalkan teks naskah drama, siswa dapat memperagakan drama, dan siswa dapat menjelaskan cerita yang diperagakan.

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pertemuan I

Pertama-tama guru memberi salam kemudian mengabsen murid. Setelah mengabsen guru memotivasi murid berani menjawab pertanyaan dengan memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti guru menjelaskan macammacam pengalaman yang dialami sehari-hari. Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama, Guru menjelaskan arti drama. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama, Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan. Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan. Guru memberikan pekerjaan rumah, memberikan pesan-pesan moral, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam..

Pertemuan II

Pertama-tama guru memberi salam kemudian mengabsen murid. Setelah mengabsen guru memotivasi murid berani menjawab pertanyaan dengan memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti guru menjelaskan macammacam pengalaman yang dialami sehari-hari. Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama, Guru menjelaskan arti drama. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama, Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan. Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan. Guru memberikan pekerjaan rumah, memberikan pesan-pesan moral, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Pertemuan III

Pertama-tama guru memberi salam kemudian mengabsen murid. Setelah mengabsen guru memotivasi murid berani menjawab pertanyaan dengan memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti guru menjelaskan macammacam pengalaman yang dialami sehari-hari. Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama, Guru menjelaskan arti drama. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama, Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan. Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan

penguatan dan menyimpulkan. Guru memberikan pekerjaan rumah, memberikan pesan-pesan moral, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Pertemuan IV

Pertama-tama guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian mengecek kesiapan murid dan menginstruksikan untuk menyiapkan alat tulis-menulisnya. Setelah murid siap, guru membagikan tes siklus I yang harus dikerjakan oleh setiap murid, murid tidak diperbolehkan untuk menyontek dan bekerjasama, waktu yang diberikan sampai bel pergantian pelajaran berbunyi. Kegiatan evaluasi siklus I ini berjalan dengan lancar. Dan hasilnya dikumpulkan tepat pada waktu yang telah ditentukan. Setelah semua murid mengumpulkan lembar jawabannya, guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Observasi

Observasi yang dilakukan oleh observer di kelas V SDN BINTAU pada pembelajaran tindakan siklus I menyangkut pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai rencana yang telah disusun. Adapun aspek yang diamati adalah aktivitas guru dan murid dalam proses pembelajaran yang terdiri dari 3 tahap yaitu tahap awal, inti dan akhir pembelajaran. Pada awal pembelajaran guru telah menyiapkan RPP, LKS dan alat/bahan pembelajaran. Guru mengawali pembelajaran mengucapkan salam kemudian berdoa bertanda pelajaran akan dimulai, selanjutnya mengabsen kehadiran murid. Dan membagi murid kedalam kelompok.

Berikut hasil observasi yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran berupa belum maksimal beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan hasil observasi berupa pada tahap instruksi; (1) pengorganisasian tempat duduk belum maksimal murid terlihat duduk tidak berdasarkan kelompoknya, (2) kurang jelasnya instruksi yang diberikan oleh guru baik instruksi langsung serta instruksi pada lembar kerja murid (LKS). Pada tahap bermain peran berupa; (1) kurang maksimalnya murid dalam proses bermain peran yang terjadi di depan kelas. Pada tahap diskusi dan evaluasi; (1) murid kurang aktif pada diskusi dalam kelompoknya, (2) murid kurang memberikan respon pada proses tanya jawab.

Refleksi Tindakan Siklus I

Pada awal pelaksanaan siklus I, murid masih kurang bersemangat dan kurang memperhatikan pelajaran sehingga peneliti berusaha bagaimana dapat menarik perhatian murid dalam mengikuti proses pembelajaran yakni mengarahkan murid dengan memberikan motivasi dan memberikan banyak latihan yang menyenangkan berdasarkan materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil tes pada siklus I diperoleh rata-rata 62 yang berada pada kategori rendah. Dari segi ketuntasan belajar, terdapat 11 murid yang tidak tuntas dalam mengerjakan ujian dan dengan kesalahan yang cukup fatal murid masih kurang teliti dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Setelah diterapkan siklus I sebesar 30% berada pada kategori sangat rendah, 25% berada pada kategori rendah, 40% berada pada kategori sedang, 5% berada pada kategori tinggi, dan 0% berada pada kategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil yang diperoleh murid pada siklus I mengindikasikan bahwa nilai yang diperoleh oleh murid mayoritas masih dibawah standar ketuntasan belajar yang telah ditetapkan departemen pendidikan nasional nilai Kriteria

naskah drama, Guru menjelaskan arti drama. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama, Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan. Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan. Guru memberikan pekerjaan rumah, memberikan pesan-pesan moral, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Pertemuan II

Pertama-tama guru memberi salam kemudian mengabsen murid. Setelah mengabsen guru memotivasi murid berani menjawab pertanyaan dengan memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti guru menjelaskan macam-macam pengalaman yang dialami sehari-hari. Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama, Guru menjelaskan arti drama. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama, Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan. Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan. Guru memberikan pekerjaan rumah, memberikan pesan-pesan moral, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Pertemuan III

Pertama-tama guru memberi salam kemudian mengabsen murid. Setelah mengabsen guru memotivasi murid berani menjawab pertanyaan dengan memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti guru menjelaskan macam-macam pengalaman yang dialami sehari-hari. Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama, Guru menjelaskan arti drama. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama, Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan. Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan. Guru memberikan pekerjaan rumah, memberikan pesan-pesan moral, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Pertemuan IV

Pertama-tama guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian mengecek kesiapan murid dan menginstruksikan untuk menyiapkan alat tulis menulisnya dan mengumpulkan alat tulisnya dimeja guru. Setelah murid siap, guru membagikan tes siklus II yang harus dikerjakan oleh setiap murid, murid tidak diperbolehkan untuk menyontek dan bekerjasama, waktu yang diberikan sampai bel pergantian pelajaran berbunyi.

Observasi

Observasi yang dilakukan oleh observer di kelas V SDN BINTAU pada pembelajaran tindakan siklus I menyangkut pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai rencana yang telah disusun. Adapun aspek yang diamati adalah aktivitas guru dan murid dalam proses pembelajaran yang terdiri dari 3 tahap yaitu tahap awal, inti dan akhir pembelajaran. Pada awal pembelajaran guru telah menyiapkan RPP, LKS dan alat/bahan pembelajaran. Guru mengawali

Analisis data aktivitas belajar murid siklus 1

Berikut ini data hasil observasi yang digunakan untuk mengetahui seberapa jauh penerapan metode pembelajaran role playing pada murid kelas V SDN BINTAU. Berdasarkan hasil observasi itulah peneliti menggambarkannya data yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 3
Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar murid Kelas V SDN BINTAU selama penerapan metode pembelajaran role playing pada Siklus I Pertemuan I, Pertemuan II, dan Pertemuan III

o	Komponen yang Diamati	SIKLUS I				Ra	%
		I I	I II	I	ta-rata		
	Murid yang hadir pada saat pembelajaran	10	1	1	10	93,3	
	Murid yang memperhatikan materi yang diajarkan	8	8	8	8	72,7	
	Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran	5	5	5	5	45,5	
	Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran	3	3	3	3	27,3	
	Murid yang mengajukan tanggapan / komentar kepada kelompok lain saat mempersentasikan hasil kerjasama mereka	10	1	1	10	90,9	
	Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran	5	5	5	5	45,5	
	Murid yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok	1	1	1	11	90,9	
	Murid yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis	1	5	5	5	45,5	
	Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok	10	1	1	10	90,9	

Berdasarkan data pada tabel 4.3 di atas, diperoleh gambaran mengenai aktivitas belajar murid pada siklus I, dimana dari 11 murid Kelas IV SDN BINTAU yang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar, hasilnya dapat dijelaskan dalam skala deskriptif sebagai berikut; Murid yang hadir pada saat pembelajaran sebesar 93,3%; Murid yang memperhatikan materi yang diajarkan sebesar 72,7%;

Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran sebesar 45,5%; Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran sebesar 27,3%; murid yang mengajukan tanggapan/komentar kepada kelompok lain saat mempersentasikan hasil kerjasama mereka sebesar 90,9%; Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran sebesar 45,5%; Murid yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok sebesar 97%; Murid yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis sebesar 45,5%; dan Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok sebesar 90,9%.

Analisis data hasil belajar murid

Tabel 4
Nilai Statistik Pemahaman Keterampilan berbicara
Murid Kelas V SDN BINTAU setelah penerapan Metode pembelajaran
Role playing pada siklus I

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	11
Nilai ideal	100
Nilai tertinggi	76
Nilai terendah	58
Nilai rata-rata	67

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Keterampilan
berbicara Murid Kelas V SDN BINTAU setelah penerapan metode
pembelajaran role playing pada siklus I

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	85 – 100	Sangat Tinggi	-	0
2	70 – 84	Tinggi	3	27
3	55 – 69	Sedang	8	73
4	46 – 54	Rendah	-	-
5	0 – 45	Sangat Rendah	-	-
Jumlah			11	100

Tabel 4.6
Persentase Ketuntasan Pemahaman Keterampilan berbicara Murid Kelas V
setelah penerapan Pembelajaran Role playing pada siklus I

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	(%)
----	-------	----------	-----------	-----

1	0 – 69	Tidak Tuntas	8	73
2	70- 100	Tuntas	3	27
Jumlah			11	100

Berdasarkan tabel 4.6 di atas hasil belajar keterampilan berbicara yang diperoleh murid dengan nilai rata-rata dan pada ketuntasan hasil belajar Keterampilan berbicara diperoleh 73% dikategorikan tidak tuntas dan 27% tuntas. Dari hasil yang diperoleh ini, dapat dinyatakan bahwa tidak terjadi ketuntasan dalam proses belajar mengajar karena murid yang mencapai ketuntasan hanya 8 murid dari 11 murid. Karena itulah, peneliti berusaha untuk mengadakan perbaikan dengan cara melanjutkan penelitian pada siklus II untuk melihat seberapa jauh pemahaman belajar keterampilan berbicara murid itu tercapai.

Analisis data aktivitas belajar murid siklus II

Tabel 4.7

Rekapitulasi hasil observasi aktivitas murid KELAS V SDN BINTAU selama penerapan metode pembelajaran Role playing pada Siklus II Pertemuan I, Pertemuan II, dan Pertemuan III

o	Komponen yang Diamati	SIKLUS I					Ra ta-rata	%
		I	I I	I II	I	I		
	Murid yang hadir pada saat pembelajaran	1	1	1	1	11	100	
	Murid yang memperhatikan materi yang diajarkan	9	9	8	8	6,9	79	
	Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran	5	6	6	6	5,6	52	
	Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran	3	2	2	2	2,3	21	
	Murid yang mengajukan tanggapan / komentar kepada kelompok lain saat mempersentasikan hasil kerjasama mereka	1	1	1	1	7,3	91	
	Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran	5	5	5	5	5	45	
	Murid yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok	1	1	1	1	10,6	97	

Murid yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis	6	6	6	6	5	5
Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok	1	1	1	7,	9	9
	0	0	0	3	1	1

Berdasarkan data pada tabel 4.7 di atas, diperoleh gambaran mengenai aktivitas belajar murid pada siklus I, dimana dari 11 murid Kelas V SDN BINTAU. yang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar, hasilnya dapat dijelaskan dalam skala deskriptif sebagai berikut; Murid yang hadir pada saat pembelajaran sebesar 100%; Murid yang memperhatikan materi yang diajarkan sebesar 79%; Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran sebesar 52%; Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran sebesar 21%; murid yang mengajukan tanggapan/komentar kepada kelompok lain saat mempersentasikan hasil kerjasama mereka sebesar 91%; Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran sebesar 45%; Murid yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok sebesar 97%; Murid yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis sebesar 55%; dan Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok sebesar 91%.

Analisis data hasil belajar murid

Tabel 8
Nilai Statistik Pemahaman Keterampilan berbicara pada siklus II

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	25
Nilai ideal	100
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	88
Nilai rata-rata	95,09

Tabel 9
Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Keterampilan berbicara Murid KELAS V SDN BINTAU Setelah Penerapan Pembelajaran role playing pada siklus II

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	85 – 100	Sangat Tinggi	11	100
2	70 – 84	Tinggi	-	0
3	55 – 69	Sedang	-	0

4	46 – 54	Rendah	-	0
5	0 – 45	Sangat Rendah	-	0
Jumlah			11	100

Dari tabel 4.9 di atas menunjukkan bahwa persentase nilai pemahaman murid setelah diterapkan siklus II adalah tidak ada murid atau 0% berada pada kategori sangat rendah, tidak ada murid atau 0% berada pada kategori rendah, 1 orang murid atau 4% berada pada kategori sedang, 4 orang murid atau 16% berada pada kategori tinggi dan 20 orang murid atau 80% berada pada kategori sangat tinggi.

Tabel 10
Persentase Ketuntasan Keterampilan Berbicara
Murid KELAS V SDN BINTAU pada siklus II

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	(%)
1	0 – 69	Tidak Tuntas	-	-
2	70- 100	Tuntas	11	100
Jumlah			25	100

Berdasarkan tabel 4.10 di atas hasil belajar keterampilan berbicara yang diperoleh murid nilai rata-rata dan pada ketuntasan hasil belajar Keterampilan berbicara diperoleh 100% tuntas. Dari hasil yang diperoleh ini, dapat dinyatakan bahwa terjadi ketuntasan dalam proses belajar mengajar karena murid yang mencapai ketuntasan 11 murid dari 11 murid. Berarti tinggal semua murid mencapai kriteria ketuntasan belajar. Dari hasil yang diperoleh, ini dapat dinyatakan bahwa terjadi ketuntasan dalam proses belajar mengajar. Karena itulah, peneliti beranggapan keterampilan berbicara itu telah tercapai, maka peneliti menghentikan siklusnya

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini diterapkan metode pembelajaran role playing yang terdiri dari dua siklus. Penelitian ini membuahkan hasil yang signifikan yakni meningkatnya hasil belajar murid dalam menyelesaikan soal-soal mata pelajaran Keterampilan berbicara pada murid kelas V SDN BINTAU. Pada siklus I belum mencapai hasil yang diharapkan, karena belum sesuai dengan target yang ditetapkan. Diawali pertemuan banyak kendala yang dihadapi murid dalam proses pembelajaran antara lain murid masih bingung dalam menyelesaikan soal atau evaluasi yang diberikan oleh guru. Metode pembelajaran role playing dimaksudkan agar murid mampu menyelesaikan soal-soal.

Setelah melakukan refleksi pada siklus I, maka harus dilakukan kegiatan yang dianggap perlu demi peningkatan hasil belajar pada siklus II. Hasil belajar adalah perubahan perilaku murid akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar.

Dengan melihat dari persentase ketuntasan belajar yang mengalami peningkatan, maka jelas terlihat bahwa hasil belajar keterampilan berbicara murid kelas V SDN BINTAU telah mencapai tuntas. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar keterampilan berbicara murid kelas V SDN BINTAU meningkat setelah diterapkannya metode pembelajaran *role playing*. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar Keterampilan berbicara murid kelas V SDN BINTAU yang diajar melalui penerapan metode pembelajaran *role playing*. Pada siklus I sebesar 27 dan siklus II sebesar 100. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar keterampilan berbicara murid yang diajar melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan nilai dari siklus I ke siklus II.

Pada siklus I peneliti lebih mendorong murid untuk mencintai pelajarannya terlebih dahulu, selama kegiatan pembelajaran berlangsung murid yang sebelumnya menanggapi pelajaran dengan cuek, secara perlahan beberapa yang mulai ada kemauan untuk mengikuti pelajaran. Hal ini disebabkan adanya tugas yang diberikan pada setiap akhir pertemuan sampai pada akhir siklus I telah dapat terlihat kesenangan pada murid untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Akibatnya hasil belajar murid mencapai skor rata-rata 67 dan jika dimasukkan ke dalam kategori distribusi frekuensi ketuntasan hasil belajar berada pada kategori sedang.

Setelah diadakan refleksi kegiatan pada siklus I, maka dilakukan beberapa perbaikan kegiatan yang dianggap perlu, salah satunya memperbanyak kesempatan kepada murid untuk menjawab pertanyaan dan berpendapat. Hal ini dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar murid sehingga dapat meningkatkan hasil belajar murid pada siklus II.

Pada siklus II, terlihat bahwa kemauan murid untuk belajar mengalami peningkatan, di mana murid yang dulunya belum mampu menjawab pertanyaan yang ditanyakan peneliti, kini sudah mulai berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan. Murid juga sudah percaya diri untuk mengeluarkan pendapatnya dan mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya, dan menjelaskan serta memaparkan jawaban atas pertanyaan yang diberikan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di temukan bahwa Setelah penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat disimpulkan bahwa hasil belajar keterampilan berbicara dan aktivitas belajar murid kelas V SDN BINTAU mengalami peningkatan. peningkatan Pada siklus I, dari 3 (27%) murid menjadi pada siklus II sebanyak 11 (100%)

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Azis Wahab. 2019. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Akhadiah, Sabarti dkk. 2012. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Dadang, Suhendar. 2021. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosdakarya
- Departemen Pendidikan Nasional, 2006. Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2006, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.

- Depdikbud. 2014. *Kurikulum Pendidikan Dasar. Garis-Garis Besar Program Pengajaran Sekolah Dasar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud
- Depdiknas. 2017. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djumingin. 2012. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Huda Miftahul. 2016. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isah Cahyani, 2009. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Bandung: Percetakan Angkasa.
- Joyce, Bruce, Marsha Weil & Emily Calhoun. 2019. *Models of Teaching*. America: A. Person Education Company.
- Komalasari, Kokom. 2014. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Refika Aditama.
- Maidar G. Arsjad dkk. 2013. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Masitoh & Laksmi Dewi. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia.
- Mulyani Sumantri & Johar Permana. 2016. *Pendidikan Keterampilan*. Jakarta: Depdikbud.
- Mulyati, Yeti. 2007. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas Tinggi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Santoso. 2013. *Metode dan Model Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Santoso, Ras Budi Eko. 2011. *Model Pembelajaran Role Playing*. [online]. Tersedia: [Http://www.ras-eko.com/2011/05/model-pembelajaran-role-playing.html](http://www.ras-eko.com/2011/05/model-pembelajaran-role-playing.html). Diakses tanggal: 9 maret 2023.
- St. Y Slamet. 2021. *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar*. Surakarta: UNS Press.
- Soebrata. 2017. *Strategi Pembelajaran PLB*. Surakarta: UNS Press.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tarigan, Henry Guntur. 2021. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. 2011. *Panduan Lengkap penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Waluyo, Herman J. 2012. *Apresiasi Puisi*. Jakarta: PT Gramedia.
- Yamin, Martinis. 2015. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Yunus, Surya. 2013. *Kapita Selekta Kependidikan SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zulkifli. 2021. *Kurikulum Berbasis Kompetensi. Karakteristik dan Implementasinya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.