



JPdK Volume 1 Nomor 2 Tahun 2020 Halaman 69-76

JURNAL PENDIDIKAN dan KONSELING

Research & Learning in Primary Education



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KETRAMPILAN BERBICARA PADA BAHASA INDONESIA TINGKAT SD

Rika Kurnia Sari

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Kristen Satya Wacana
Email: rikakurniasari99@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan pembuatan jurnal ini untuk menganalisis kembali penggunaan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada Bahasa Indonesia di sd. Penelitian jurnal ini menggunakan meta analisis yang merupakan seri informasi yang berasal dari sejumlah data di penelitian-penelitian sebelumnya. Langkah penelitian yang dilakukan yaitu dengan merumuskan masalah penelitian, kemudian mencari hasil penelitian dari jurnal yang relevan dan sejenis untuk dianalisis datanya. Data dikumpulkan dengan menelusuri jurnal via online melalui Google Scholar, Freefullpdf.com dan Google Cendikia dengan kata kunci "model role playing", kemampuan berbicara", "pembelajaran bahasa indonesia SD". Dari pencarian data tersebut mendapatkan 10 artikel yang relevan dan sesuai dengan judul jurnal yang diambil. Data yang didapat dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis model pembelajaran role playing mampu membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara mulai dari 15% sampai yang tertinggi 105%, dengan rata-rata 37%.

Kata kunci: Model role playing, Kemampuan berbicara, Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 yang berlaku menyatakan bahwa dalam lingkungan belajar terdapat interaksi antara peserta didik dan pendidik serta sumber belajar. Dalam rangka mewujudkan undang-undang yang berlaku maka guru sebagai pendidik harus menciptakan lingkungan belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan atau disebut dengan PAIKEM. Dalam mencapai hal itu maka

guru harus memiliki pengetahuan dan ketrampilan yang inovatif agar dapat memahami materi yang akan diajarkan, mengetahui berbagai model dan metode pembelajaran yang efektif.

Namun saat ini masih banyak guru yang mengajar menggunakan model pembelajaran konvensional, metode ceramah, mengajar berpatokan dengan buku dan pemberian tugas yang banyak sehingga kegiatan pembelajaran tidak efektif dan menyebabkan siswa bosan,

tidak tertarik belajar dan siswa kurang paham mengenai materi yang diberikan guru sehingga potensi dan hasil belajar siswa cenderung rendah. Hal ini sesuai dengan pendapat Santyasa (dalam Widiantri, 2012) yang berpendapat bahwa guru menerapkan pembelajaran yang sudah biasa diterapkan dalam kegiatan sehari-hari sehingga desain pembelajaran bersifat linear, untuk itu guru harus mengubah cara mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa sehingga siswa dapat memahami materi yang diberikan hal ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal.

Dalam model pembelajaran terdapat kerangka langkah-langkah testruktur yang digunakan sebagai peduan dalam melakukan proses pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang didalamnya terdapat komponen-komponem seperti sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi dan pendukung (Joice&Wells). Sedangkan menurut para ahli lain Arends dalam Trianto, mengatakan “model pembelajaran merupakan perencanaan yang digunakan sebagai pedoman kegiatan pembelajaran dikelas”. Ada berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran dengan menyesuaikan materi beserta langkah-langkah kegiatan yang disusun guru. Salah satu alternative model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan yaitu model role playing pada dapat digunakan di berbagai materi seperti bahasa indonesia. Penerapan model role playing atau bermain peran ini dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Suarsana dkk 2013: 4). Sejalan dengan pendapat Syaodih (dalam Suarsana dkk 2013: 4) bahwa karakteristik

anak SD yaitu senang bermain, dan senang melakukan aktivitas bergerak . Jadi dalm menumbuhkan karakteritik anak SD tersebut guru mengharuskan untuk membuat pembelajaran terasa belajar sambil bermain sehingga pembelajaran dapat memberi kesan pada siswa. Maka dari itu penggunaan model role playing pada bahasa indonesia dianggap dapat berpengaruh terhadap peningkatan pembelajaran bahasa indonesia.

Pembelajaran bahasa indonesia sd ditujukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam beriteraksi atau berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tulisan. Hal ini sejalan dengan pendapat basiran (1999:36) yang mengatakan bahwa tujuan pembelajaran bahasa indonesia adalah ketrampilan komunikasi dalam berbagai konteks. Dalam pembelajaran bahasa indonesia terdapat 4 cakupan aspek ketrampilan berbahasa seperti ketrampilan membaca, menulis menyimak dan berbicara,salah satu dari keempat cakupan aspek tersebut yaitu kemampuan berbicara masih belum diterapkan oleh guru saat kegiatan pembelajaran sehingga siswa kurang berpartisipasi dikarenakan kurang terlatih dan rendahnyaa keberanian siswa dalam berbicara jika hal ini terus terjadi maka siswa akan cenderung kurang aktif dalam berdiskusi, mengeluarkan pendapat, bertanya dan berapresiasi sehingga dapat mengganggu proses pembelajaran maka dari itu guru harus menerapkan kemampuan berbicara dengan mengembangkan daya tangkap, makna, peran, daya tafsir, minilai dan mengespresikan diri dengan berbicara secara baik dan benar. Kondisi tersebut dapat menyebabkan pembelajaran yang tidak efektif khususnya dalam mapel bahasa indonesia maka perlunya penggunaan model role playing ini agar

siswa dapat belajar melalui kegiatan berdialog, bercerita atau mengungkapkan perasaan dan berinteraksi sehingga menghasilkan ketrampilan berbicara seperti pengucapan kata-kata untuk mengepresikan, mengucapkan bunyi artikulasi, menyampaikan isi pikiran, gagasan, dan perasaan yang dimiliki untuk menumbuhkan ketrampilan tersebut maka diperlukannya adanya interaksi dalam kelas hal ini sejalan dengan pendapat (wijayanti 2016) yang menyatakan di sekolah hendaknya terjadi interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. "Penggunaan role playing atau bermain peran merupakan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi" (Zainal Aqib) dengan adanya interaksi antar siswa dapat menumbuhkan ketrampilan berbicara pada diri siswa.

Penerapan model role playing atau bermain peran memiliki kesesuaian dengan ketrampilan berbicara karena siswa diminta untuk berimajinasi dan penghayatan di depan kelas dengan memerankan suatu tokoh. "melalui bermain peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan mengenal perasaan, memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan peran". (dalam Uno, 2012:28) dengan ini siswa dapat belajar secara realita dan aktual serta menumbuhkan pengalaman baru sehingga akan membuat siswa merasa tertarik untuk mempelajari bahasa indonesia. Jika siswa memiliki ketertarikan dengan pembelajaran maka dengan mudah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari 10 artikel yang dipilih sesuai dengan Efektifitas penggunaan model role playing terhadap ketrampilan berbicara pada mapel bahasa indonesia

dapat meningkatkan prestasi siswa dalam bidang bahasa khususnya ketrampilan berbicara. Banyak siswa yang menganggap bahwa bahasa indonesia merupakan pembelajaran yang membosankan dan hafalan hal itu terjadi karena banyaknya materi dan penyampaian guru yang teoritis dan kurang menarik. Berdasarkan uraian tersebut, maka fokus penelitian ini yaitu penggunaan model pembelajaran role playing dapat menumbuhkan ketrampilan berbicara bahasa indonesia jika diterapkan di sekolah-sekolah yang berbeda tempatnya?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian meta analisis yang merupakan seri informasi yang berasal dari sejumlah data di penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian dilakukan dengan merumuskan masalah penelitian, mencari hasil penelitian dari jurnal yang relevan dan sejenis untuk dianalisis datanya. Data dikumpulkan dengan menelusuri jurnal via online melalui Google Scholar, Freefullpdf.com dan Google Cendikia dengan kata kunci "model role playing", "kemampuan berbicara", "pembelajaran bahasa indonesia SD". Dari pencarian tersebut mendapatkan 10 jurnal yang relevan. Dasar pengambilan artikel tersebut adalah dengan adanya data sebelum dan sesudah penerapan model role playing di berbagai sd dalam bentuk skor dengan menganalisis data menggunakan deskriptif kualitatif yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Indonesia Pada Siswa Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Kelas VI SD 2 Padurenan oleh Said

2. Meningkatkan Kemampuan Berbicara melalui Model *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia oleh Ani Rosidah
3. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Drama Melalui Metode Bermain Peran (ROLE PLAYING) Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Gapura Watukumpul Kabupaten Pemalang oleh Fajar Dayu Saputra
4. Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa SD Negeri 58 Kota Bima oleh Rahmawaty dan Suwarjo
5. Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia oleh Dewa Made Sutarjana dkk
6. Peningkatan Kemampuan Berbicara Dengan Menggunakan Strategi Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang oleh Muryati
7. Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mapel Bahasa Indonesia Kelas V di MI Wathoniyah Palembang oleh Ahmad Syarifuddin, Ernani
8. Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing
9. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Sukasari II Kabupaten Tanggerang oleh Elisa Deliyana, Hamdah Siti Hamsanah Fitriani
10. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia oleh Asep Priatna, Ghea Setyarini

Judul artikel yang dipakai dalam penelitian ini merupakan judul-judul yang relevan yang dipilih karena sudah memenuhi kriteria yang dicari penulis untuk meneliti adapun kriteria tersebut adalah adanya pembahasan mengenai model pembelajaran Role Playing, hasil belajar siswa dan adanya data sebelum dan sesudah tindakan. Data dari judul yang

dipakai memiliki cakupan yang luas dan banyak sehingga hasil penelitian dianalisis terlebih dahulu kemudian dilakukan pengolahan data dengan cara merangkum dan mengambil intisarinnya. Penganalisaan data ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif, berikut dibawah ini hasil dari analisis model pembelajaran role playing :

Tabel. 1 Hasil Analisis Model Pembelajaran Role Playing terhadap kemampuan membaca

No	Topik Penelitian	Peneliti	Peningkatan Hasil Belajar			
			Sebelum	Sesudah	Gain	Gain %
1.	Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Indonesia Pada Siswa Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Kelas VI SD 2 Padurenan	Said	60	82,5	22,5	37
2.	Meningkatkan Kemampuan Berbicara melalui Model <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	Ani Rosidah	66,88	77,40	10,52	15
3.	Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Drama Melalui Metode Bermain Peran (<i>ROLE PLAYING</i>) Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Gapura Watukumpul Kabupaten Pemalang	Fajar Dayu Saputra	62,38	84,53	22,15	33
4.	Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa SD Negeri 58 Kota Bima	Rahmawaty dan Suwarjo	69,09	88,18	19,09	30
5.	Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	Dewa Made Sutarjana , Dewa Nyoman Sudana , Putu Nancy Riastini	55,81	80,7	24,89	44
6.	Peningkatan Kemampuan Berbicara Dengan Menggunakan Strategi <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa	Muryati	59,3	83	23,7	40

	Kelas V Madrasah Ibtidiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang					
7.	Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mapel Bahasa Indonesia Kelas V di MI Wathoniyah Palembang	Ahmad Syarifuddin, Ernani	39,9	81,96.	42,06	105
8.	Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi <i>Role Playing</i>	Zunair Kamaludin Mabruri, Fery Aristya	71	82	11	15
9.	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Sukasari II Kanupaten Tangerang	Elisa Deliyana, Hamdah Siti Fitriani	54,23	64,83	10,6	19
10.	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia	Asep Priatna, Ghea Setyarini	60,5	80,19	19,69	32
	Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>		59,90	80,52	20.62	37

Berdasarkan hasil analisis tabel diatas dapat dilihat bahwa model pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari yang terendah 15% sampai tertinggi 105%. Rata –rata hasil belajar sebelum tindakan mencapai 59,90 dan setelah dilakukan tindakan di kelas dengan menggunakan model role playing terjadi peningkatan 80,52. Dengan terjadinya peningkatan ini menggambarkan bahwa penggunaan model role playing efektif terhadap ketrampilan berbicara.

Kegiatan belajar mengajar yang masih konvensional dengan ceramah dan masih berpusat pada guru sehingga membuat siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, itulah permasalahan yang sebagian besar terjadi pada 10 artikel yang dipilih ini tidak sejalan dengan pendapat (wijayanti 2016) yang menyatakan di sekolah hendaknya terjadi interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa . hal itu terjadi karena guru tidak menggunakan model pembelajaran yang tepat dan menarik, salah satu model pembelajaran yang menciptakan interaksi didalam kegiatan ialah model pembelajaran role playing “Penggunaan role playing atau bermain peran merupakan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi” (Zainal Aqib) dengan adanya interaksi antar siswa dapat menumbuhkan ketrampilan berbicara pada diri siswa. ketrampilan berbicara ini merupakan kemampuan dalam mengucapkan kata-kata, menyusun kalimat, penyampaian pendapat yang dilakukan secara lisan sehingga penerapan model ini dianggap efektif dalam materi bahasa indonesia terutama pada materi pembacaan puisi, pantun, cerpen, cerita rakyat, drama dll.

Model Role plyang ini memiliki kelebihan diantaranya yaitu melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi,

mengambil keputusan dan berekspresi, guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa melalui pengamatan siswa saat berperan, dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan bahasa siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami . Role playing juga memiliki kelemahan seperti memakan banyak waktu, perlunya tempat yang luas,dan dapat mengganggu kelas lain setelah diketahui kelemahan model ini , maka guru dapat mengantisipasi gagalnya kegiatan dengan menimalisir kelemahan.dengan kelebihan dan kelemahan inilah yang menjadi salah satu faktor hasil masing-masing penelitian berbeda namun juga bisa karena faktor lain seperti faktor intern dan eksternal. Faktor interanl seperti permasalahan yang timbul dari diri siswa, misalnya ada beberapa siswa yang sakit saat pengadaaan tes. Faktor ekstrn misalnya dari lingkungan sekolah dan subyek yang digunakan peneliti berbeda. meskipun dengan hasil yang berbeda –beda namun pembelajaran ini sangat efektif dugunakan pada materi bahasa indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis model pembelajaran role playing terhadap ketrampilan membaca dapat meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari yang terendah 15% sampai yang tertinggi 105% dengan hasil tersebut menggambarkan bahwa di berbagai sekolah dasar yang berbeda tempat bahwa model role playing efektif untuk digunakan dalam mata pelajaran bahasa indonesia . Berdasarkan hasil penelitan dari meta analisis, maka diharapkan guru mulai menerapkan model pembelajaran role playing pada bahasa indonesia agar tumbuhnya ketrampilan berbicara pada anak dan agar pembelajaran bahasa indonesia efektif, menarik dan berkesan bagi siswa sehingga siswa senang belajar bahasa

indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Deliyana, Elisa & Fitriani, Hamdah Siti Hamsanah. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Sukasari II Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Vol. 8 No. 1. Diakses di <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgr/article/view/1260>
- Mabruri, Zunair Kamaluddin & Aristya, Ferry. 2017. Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing SD Negeri Plosos 1 Pacitan. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 1, 2. Diakses di <https://journal.umtas.ac.id/index.php/naturalistic/article/view/10>
- Muryati . 2012. Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Menggunakan Strategi Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V Madrasah Ibtidiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang. Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UIN Suska Riau. Diakses di <http://repository.uin-suska.ac.id/8417/>
- Priatna, Asep & Setriyani, Ghea. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Ketrampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9 No. 1. Diakses di <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/2139>
- Rahmawaty, Sry & Suwarjono. 2016. Khoirunnisa, Selvy wulan. 2016. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pardasuka Katibung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2015/2016. Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung. Diakses di <http://digilib.unila.ac.id/>
- Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Sd Negeri 58 Kota Bima. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Volume 9 Nomor 1. Diakses di <https://journal.uny.ac.id/index.php/jp>
- Rosidah, Ani. 2019. Meningkatkan Kemampuan Berbicara melalui Model *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Proceeding Of The ICECRS* Vol. 2 No 1 Diakses di <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/icecrs>
- Said.2019. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan. *Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 2 No. 1. Diakses di <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/peudas/article/view/3437>
- Saputra, Fajar Dayu. 2012. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Drama Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Gapura Watukumpul Kabupaten Pemalang Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UNNES. Diakses di <https://lib.unnes.ac.id/18059//article/view/10692>

Sutrajana, Dewa Made. dkk. 2015. Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Jurusan PGSD Vol: 3 No: 1. Diakses di <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD>

Syarifudin, Ahmad & Ernani. 2016. Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Jurnal Ilmiah PGMI Vol. 2 No.1. Diakses di <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/view/1064>