
Efektivitas Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Summersari

Lutfi Muhammad Hidayat¹, Erliany Syaodih², Rita Zahara³

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Langlangbuana

Article Info

Keywords

Pembelajaran Role Playing,
Keterampilan Berbicara.

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan metode pembelajaran Role Playing terhadap peningkatan keterampilan berbicara. Metode penelitian yang digunakan adalah True experimental design, True experimental design yang digunakan adalah posttest-only control design. dengan sampel di kelas IV A sebanyak 30 peserta didik dan di kelas IV B 30 peserta didik kelas eksperimen diberi perlakuan model pembelajaran Role Playing dan kelas kontrol diberi perlakuan metode konvensional. Instrumen yang digunakan adalah lembar pengamatan keterampilan berbicara peserta didik. berdasarkan uji statistic diperoleh Sig = 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Role Playing memberikan pengaruh hasil belajar yang signifikan dibanding dengan metode pembelajaran konvensional.

Correspondence Author

¹lutfimuhammad@gmail.com

²erliany.syaodih15@gmail.com

³ritarita3110@yahoo.com

How to Cite

Hidayat, L. M., Syaodih, E., Zahara, R. (2016). Efektivitas Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Summersari. *Educare*, Vol. 14, No. 2, Des. 2016, 18-29

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Setiap keterampilan mempunyai hubungan erat dengan keterampilan-keterampilan lainnya. Keterampilan-keterampilan tersebut hanya dapat dikuasai dengan jalan praktik dan latihan yang berkelanjutan. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan.

Peningkatan keterampilan berbahasa tersebut dilaksanakan secara terpadu, kontekstual, dan fungsional dengan fokus pada keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara berganti-ganti dan berkesinambungan. Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari adalah keterampilan berbicara sebagai media komunikasi lisan yang efektif. Sejalan dengan pendapat tersebut, H.G Tarigan (2008:16) 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 kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain.

Masih banyak siswa sekolah dasar yang kurang mampu mengekspresikan diri lewat kegiatan berbicara atau dengan kata lain keterampilan berbicara siswa masih rendah. Permasalahan rendahnya keterampilan berbicara tersebut juga terjadi pada siswa kelas IV MI Muhammadiyah 2 Sumber Sari. Data yang diperoleh dari hasil pembelajaran keterampilan berbicara oleh guru kelas IV nilai uts semester 2 (IV B) menunjukkan

bahwa hanya terdapat 7 siswa atau 25,58% dari 33 siswa yang mendapat nilai 56 ke atas (batas KKM), sedangkan sisanya 26 siswa atau 74,41% mendapat nilai di bawah 56, dan nilai uts semester 2 (IV A) menunjukkan bahwa hanya terdapat 12 siswa atau 42,85% dari 31 siswa yang mendapat nilai 56 ke atas (batas KKM), sedangkan sisanya 19 siswa atau 57,14% mendapat nilai di bawah 56. Kenyataan yang demikian dapat diindikasikan bahwa keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar masih rendah khususnya pada kelas IV MI Muhammadiyah 2 Sumber Sari. Kondisi ini dapat dijadikan sebagai landasan yang mendorong upaya peningkatan pembelajaran keterampilan berbicara pada siswa kelas IV MI Muhammadiyah Sumber Sari 2.

Bertolak dari observasi awal dan hasil wawancara dengan guru kelas IV MI Muhammadiyah 2 Sumber Sari dapat diidentifikasi beberapa faktor yang melatarbelakangi masalah rendahnya keterampilan berbicara pada siswa diantaranya adalah (1) siswa kurang berminat dan termotivasi dalam kegiatan berbicara. Setiap ada pembelajaran terkait kemampuan berbicara siswa kurang antusias dan tidak memperhatikan dengan baik. (2) Sikap siswa ketika berbicara dalam kegiatan berbicara terlihat tegang dan kurang rileks. Pada umumnya siswa merasa takut dan malu ketika harus berbicara di depan kelas. Kondisi tersebut akan mempengaruhi kualitas berbicara siswa dan siswa masih kesulitan dalam mengucapkan bahasa lisan yang akan disampaikan. (3) Kurangnya latihan keterampilan berbicara yang diterapkan dalam pembelajaran. Keadaan ini mengakibatkan siswa tidak terbiasa terlatih kemampuan bicaranya terutama di depan kelas dan ketepatan siswa dalam menggunakan bahasa masih kurang. Siswa kurang mampu mengorganisasi perkataannya sehingga pembicaraan ternilai kurang runtut (sistematis) dan masih terbata-bata. (4) Proses pembelajaran keterampilan berbicara yang diterapkan guru

masih menggunakan metode yang konvensional sehingga mengurangi minat dan antusias bagi siswa. Biasanya guru hanya terpaku pada buku pelajaran dan menggunakan metode penugasan berbicara individu yang menyita banyak waktu serta menurunkan mental siswa di depan kelas. Metode mengajar guru yang masih konvensional membuat pembelajaran berbahasa pada keterampilan berbicara menjadi sesuatu yang membosankan bagi siswa.

Beberapa faktor penyebab rendahnya keterampilan berbicara tersebut jika tidak segera diatasi akan berdampak pada rendahnya keterampilan berbicara siswa yang berkelanjutan. Keadaan tersebut juga menyebabkan siswa kurang terampil berbicara terutama pada saat tampil berbicara di depan kelas sehingga siswa tidak bisa mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Di lingkungan kehidupannya, siswa 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 siswa 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 siswa aktif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa 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 siswa.

Metode role playing dikatakan efektif karena penerapan metode bermain peran akan lebih menghemat waktu, hal ini disebabkan karena siswa dapat tampil praktik berbicara secara berkelompok. Selain itu, siswa 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.

Metode role playing (bermain peran) merupakan salah satu metode pembelajaran yakni peserta didik melakukan kegiatan bermain peran tokoh lain dengan penuh penghayatan dan kreativitas berdasarkan peran suatu kasus yang sedang dibahas sebagai materi pembelajaran pada saat itu. Melalui penerapan metode ini diharapkan siswa mampu memfokuskan pikiran, kemampuan, dan pengetahuan yang mereka miliki ke dalam perannya sehingga siswa akan lebih mudah mengorganisasikan ide-ide dan gagasannya dalam bahasa lisan. Selain itu, dengan penerapan metode role playing diharapkan siswa mampu memerankan dari karakter tokoh yang diperankannya.

Tujuan Kegiatan

Tujuan penelitian:

1. Untuk mengetahui penggunaan metode role playing dalam peningkatan keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelompok eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran role playing dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.
3. Untuk mengetahui efektivitas metode role playing terhadap peningkatan keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelompok eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran role playing dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.

KAJIAN LITERATUR

Hakikat Metode Role Playing

Role playing merupakan pementasan drama yang sangat sederhana. Peran diambil dari kehidupan sehari-hari (bukan imajinatif). Role playing merupakan langkah awal dalam pengajaran drama. Dari role playing dapat dicapai aspek perasaan, sikap, nilai, persepsi, keterampilan pemecahan masalah, dan pemahaman terhadap pokok permasalahan.

Martinis Yamin (2005:76) menyatakan bahwa metode bermain peran (role playing) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang dilakoninya. Mereka berinteraksi dan melakukan peran terbuka. Siswa diberikan kesempatan seluas luasnya untuk memerankan sehingga menemukan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya.

Menurut Oemar Hamalik (2003:199) role playing adalah teknik-teknik simulasi

yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insan. Para siswa berpartisipasi sebagai pemain dengan peran tertentu atau sebagai pengamat bergantung dari tujuan-tujuan dari penerapan metode tersebut.

Mulyani Sumantri dan Johar Permana (2006:56) berpendapat bahwa metode role playing termasuk dalam kelompok model interaksi sosial. Bermain peran adalah siswa mengkaji masalah-masalah hubungan manusia dengan memerankan situasi-situasi masalah kemudian mendiskusikannya. Siswa dapat menjelajah dan mengkaji perasaan, sikap, nilai, dan strategi pemecahan masalah.

Abdul Azis Wahab (2009: 109) berpendapat bahwa role playing yaitu berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Metode bermain peran (role playing) adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (education games) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain dengan memerankan peran orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode role playing merupakan salah satu metode pembelajaran dengan menempatkan peserta didik untuk melakukan kegiatan bermain atau memainkan peran tokoh lain dengan penuh penghayatan dan kreatifitas berdasarkan peran suatu kasus yang sedang dibahas sebagai materi pembelajaran bermain peran pada saat itu.

Alasan Penggunaan Metode Role Playing. Penggunaan metode role playing yang akan diterapkan oleh seorang guru dalam pembelajaran tentu didasarkan adanya alasan atau pertimbangan. Alasan tersebut dimungkinkan bahwa metode role playing sangat tepat untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. Role playing dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa karena dalam

bermain peran, siswa diharuskan untuk terampil berbicara kepada pemeran lainnya.

Menurut Abdul Azis Wahab (2010: 118), ada dua alasan seorang guru memutuskan untuk menggunakan metode role playing dengan sekelompok siswa. Salah satunya adalah untuk memulai program pendidikan sosial yang sistematis, role playing banyak menyediakan materi untuk didiskusikan dan dianalisis. Untuk itu sebuah masalah dalam situasi tertentu mungkin akan dipilih. Alasan yang kedua adalah untuk memberi saran pada sekelompok siswa dalam menghadapi sebuah masalah keseharian. Role playing bisa memunculkan permasalahan untuk diteliti siswa dan membantu siswa memecahkan masalah.

Penanaman dan pengembangan aspek nilai, moral, dan sikap siswa akan lebih mudah dicapai apabila siswa secara langsung mengalami (memerankan) peran tertentu, dari pada hanya mendengarkan penjelasan ataupun melihat dan mengamati saja. Penjelasan tersebut memberikan alasan kuat bahwa penggunaan metode role playing dapat mengembangkan aspek sikap atau kepribadian siswa menjadi lebih baik. Pengalaman dengan melakukan langsung (bermain peran) akan lebih membekas pada diri siswa dari pada hanya melihat atau mendengarkan saja.

Syifa S, Mukrima (2014:49) menyatakan bahwa role playing dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghayati pikiran dan perasaan orang lain yang mungkin berbeda dengan pikiran dan perasaannya sehingga sikap toleran dapat berkembang. Kondisi tersebut dapat dijadikan alasan bahwa role playing digunakan karena dapat menanamkan sikap toleran siswa kepada yang lainnya atau termasuk dampak pengiring dalam kehidupan sehari-hari.

Bertolak dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa alasan penggunaan metode role playing yaitu metode ini dapat memupuk jiwa sosial anak

dan membantu siswa dalam memecahkan masalah kehidupannya serta mengembangkan aspek nilai, moral, dan sikap siswa.

Tujuan Role Playing. Tujuan merupakan sesuatu yang harus ditentukan di dalam membuat suatu perencanaan sehingga memiliki arah yang jelas. Metode role playing ini digunakan untuk mencapai beberapa bentuk tujuan pembelajaran baik secara instruksional maupun pengiring. Metode role playing dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, misalnya dalam bermain drama pendek.

Menurut Umar Hamalik (2003:199) tujuan role playing sesuai dengan jenis belajar adalah sebagai berikut: (1) Belajar dengan berbuat yaitu siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau reaktif. (2) Belajar melalui peniruan yaitu pengamat (siswa) menyamakan diri dengan pelaku dan tingkah laku pemeran. (3) Belajar melalui balikan, pengamat menanggapi perilaku para pemain peran yang telah ditampilkan. (4) Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan yaitu pemeran dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikutnya.

Mulyani Sumantri, dkk (2006:60) mengemukakan bahwa tujuan bermain peran (role playing) didesain terutama untuk memupuk :

- a. Analisis nilai dan perilaku sosial.
- b. Pengembangan strategi untuk memecahkan masalah antar pribadi.
- c. Perkembangan empati atau penghargaan terhadap orang lain.

Metode bermain peran, digunakan dengan tujuan:

- a. Agar menghayati suatu kejadian atau hal yang sebenarnya terdapat dalam realita kehidupan.
- b. Agar memahami sebab akibat suatu kejadian.

- c. Sebagai penyaluran / pelepasan ketegangan dan perasaan tertentu.
- d. Sebagai alat mendiagnosa keadaan, kemampuan dan kebutuhan siswa.
- e. Pembentukan konsep diri (self concept).
- f. Menggali peran-peran seseorang dalam suatu kehidupan kejadian dan keadaan.
- g. Menggali dan meneliti nilai-nilai atau norma-norma dan peran budaya dalam kehidupan.
- h. Membantu siswa dalam mengklasifikasikan atau memperinci, memperjelas pola berpikir, berbuat dan memiliki keterampilan dalam membuat atau mengambil keputusan menurut caranya sendiri.
- i. Alat hubung untuk membina struktur sosial dan system nilai lingkungannya.
- j. Membina kemampan siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kritis analitis berkominikasi, hidup dalam kelompok dan lain-lain.
- k. Melatih siswa dalam mengendalikan dan memperbaharui perasaan, cara berpikirnya dan perbuatannya.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan role playing adalah suatu aktifitas pembelajaran terencana dengan bermain peran untuk mencapai keterampilan-keterampilan interaktif dan memupuk perilaku sosial siswa dalam kehidupannya. Perilaku sosial tersebut diantaranya sikap empatik dan senang bekerjasama. Bermain peran dapat meningkatkan dan menumbuhkan kerja sama siswa dalam proses belajar. Kerja sama merupakan fenomena kehidupan masyarakat. Melalui kerja sama manusia dapat membangkitkan dan menghimpun tenaga atau energi secara bersama-sama yang kemudian disebut sinergi. metode role playing diterapkan dengan cara bekerjasama antar siswa.

Manfaat role playing menurut Abdul Azis Wahab, (2009:109), adalah sebagai berikut :

- a. Siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengenali dan

memperhitungkan perasaannya sendiri serta perasaan orang lain. Siswa bisa memiliki perilaku baru dalam menghadapi situasi sulit yang tengah dihadapi, dan siswa meningkatkan skill memecahkan masalah.

- b. Role playing bisa merangsang timbulnya beberapa aktifitas Siswa menikmati tindakan atau pemeranan. Role playing adalah salah satu sarana untuk mengembangkan materi instruksional. Tingkatan dalam metode ini tidakakan pernah berakhir dengan sendirinya, tetapi hanya membantu siswa untuk mengekspos nilai-nilai, perasan, solusi masalah, dan tingkah laku yang ada dan terpendam dalam diri siswa.

Manfaat penggunaan metode bermain peran adalah sebagai berikut :

- a. Membantu siswa menemukan makna dirinya dalam kelompok.
- b. Membantu siswa memecahkan persoalan pribadi dengan bantuan kelompok.
- c. Memberi pengalaman bekerjasama dalam memecahkan masalah.
- d. Memberi siswa pengalaman mengembangkan sikap dan keterampilan memecahkan masalah.

Berpijak dari pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat role playing adalah untuk membantu siswa memahami perasaan dirinya sendiri maupun orang lain dan meningkatkan kemampuan memecahkan masalah-masalah sosial.

Langkah-langkah Penggunaan Role Playing. Mulyani Sumantri, dkk, (2006:56), menyarankan Sembilan langkah role playing yaitu :

- a. Fase pertama: membangkitkan semangat kelompok, memperkenalkan siswa dengan masalah sehingga mereka mengenalnya sebagai suatu bidang yang harus dipelajari.
- b. Fase kedua: pemilihan peserta, guru dan siswa menggambarkan berbagai karakter/bagaimana rupanya, bagaimana rasanya, dan apa yang mungkin mereka

- kemukakan. Guru dapat menentukan berbagai kriteria dalam memilih siswa untuk peran tertentu.
- c. Fase ketiga: menentukan arena panggung, para pemain peran membuat garis besar skenario, tetapi tidak mempersiapkan dialog khusus.
 - d. Fase keempat: mempersiapkan pengamat. Melibatkan pengamat secara aktif sehingga seluruh anggota kelompok mengalami kegiatan itu dan kemudian dapat menganalisisnya. Siswa yang tidak maju untuk bermain peran diberikan tugas mengamati atau menanggapi hasil unjuk kerja bermain peran kelompok yang maju terutama dari segi keterampilan berbicara.
 - e. Fase kelima: pelaksanaan kegiatan pemeranan, para pemeran mengasumsikan perannya dan menghayati situasi secara spontan dan saling merespon secara realistik.
 - f. Fase keenam: berdiskusi dan mengevaluasi, apakah masalahnya penting, dan apakah peserta dari pengamat terlibat secara intelektual dan emosional.
 - g. Fase ketujuh: memerankan kembali, siswa dan guru dapat berbagi interpretasi baru tentang peran dan menentukan apakah harus dilakukan oleh individu-individu baru atau tetap oleh orang semula. Dengan demikian, permainan peran ini menjadi kegiatan konseptual yang dramatis.
 - h. Fase kedelapan: berdiskusi dan mengevaluasi. Siswa mungkin mau menerima solusi tetapi guru mendorong solusi yang realistik. Selama mendiskusikan pemeranan ini guru menampakkan tentang apa yang akan terjadi kemudian dalam pemecahan masalah itu.
 - i. Fase kesembilan: saling berbagi dan mengembangkan pengalaman, guru harus mencoba untuk membentuk diskusi, setelah mengalami strategi bermain peran yang cukup lama, untuk

dapat menggeneralisasi mengenai pendekatan terhadap masalah serta akibat dari pendekatan itu.

Pengertian Keterampilan Berbicara

Menurut Iskandarwassid dan Dadang Suhendar (2008:241), keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan alat ucap seseorang merupakan persyaratan alamiah yang memungkinkannya untuk memproduksi suatu ragam yang luas bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan, dan lagu bicara. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain.

H.G. Tarigan (2008:16) berpendapat bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi - bunyi artikulasi atas kata - kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.

Keterampilan berbicara adalah tingkah laku manusia yang paling distingtif dan berarti. (Djago Tarigan, 1992:146). Tingkah laku ini harus dipelajari, baru dapat dikuasai. Anak-anak usia sekolah dasar harus belajar dari manusia di sekitarnya, anggota keluarga, teman sepermainan, teman satu sekolah, dan guru di sekolah. Semua pihak turut membantu anak belajar keterampilan berbicara.

St. Y. Slamet (2008:35) menyatakan bahwa keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mekanistik. Dari pendapat ini dapat dijelaskan bahwa semakin banyak berlatih, semakin dikuasai dan terampil seseorang dalam berbicara. Tidak ada orang yang langsung terampil berbicara tanpa melalui proses berlatih.

Didalam berlatih berbicara, seseorang perlu dilatih diantaranya dari segi pelafalan, pengucapan, intonasi, pemilihan kata (diksi), dan penggunaan bahasa secara baik dan benar.

Betolak dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide atau gagasan secara lisan bersifat produktif dan mekanistik, yang hanya dapat dikuasai dengan berlatih berbicara dan merupakan bagian tingkah laku hidup manusia yang sangat penting sebagai alat komunikasi kepada orang lain.

Tujuan Berbicara. Berbicara tentu memiliki tujuan yang ingin disampaikan kepada lawan bicaranya. Agar tujuan itu dapat tersampaikan dengan baik dan efektif, maka pembicara harus memahami hal yang akan disampaikan dan menguasai aspek keterampilan berbicara. Dalam hal ini, pendengar akan memaknai informasi atau pesan yang disampaikan oleh pembicara.

H. G. Tarigan (2008:16) mengungkapkan bahwa kegiatan berbicara memiliki tujuan utama untuk berkomunikasi. Untuk menyampaikan pikiran secara efektif, berbicara harus memahami makna sesuatu hal yang akan dikomunikasikan. Dia juga harus dapat mengevaluasi efek komunikasinya terhadap para pendengar dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan.

St. Y. Slamet, 2008:37 berpendapat bahwa tujuan berbicara adalah (1) mendorong pembicara untuk memberi semangat, (2) meyakinkan pendengar, (3) berbuat atau bertindak, (4) memberitahukan, (5) menyenangkan atau menghibur.

Sejalan dengan pendapat St. Y. Slamet, Djago Tarigan (1992:134) mengemukakan bahwa tujuan orang berbicara adalah untuk:

a. Menghibur. Berbicara yang bertujuan menghibur biasa dilakukan oleh

pelawak. Pembicara berusaha bermain kata-kata untuk menciptakan suasana yang santai, penuh canda, dan menyenangkan. Tidak semua orang terampil berbicara yang dapat menghibur orang yang diajak berbicara atau yang mendengarkan pembicaraannya.

- b. Menginformasikan. Tujuan lain dari aktivitas berbicara adalah untuk menyampaikan informasi. Orang akan lebih mudah menyampaikan atau menerima informasi secara lisan. Pembicara dengan tujuan menginformasikan sering dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menjelaskan suatu proses, menguraikan, menafsirkan atau menginterpretasikan sesuatu hal, seperti menjelaskan suatu proses, menguraikan, menafsirkan atau menginterpretasikan sesuatu hal, memberi, menyebarkan, dan menanamkan pengetahuan serta menjelaskan kaitan, hubungan, relasi antar benda, hal atau peristiwa.
- c. Menstimulasi. Seorang guru sering berbicara kepada muridnya untuk membangkitkan semangat belajar dan gairah mengerjakan tugas rumah. Guru berbicara sebagai upaya membangkitkan inspirasi, kemauan, dan minat siswa. Berbicara semacam ini memiliki tujuan untuk menstimulasi pendengarnya. Seseorang berbicara juga ada yang bertujuan meyakinkan atau mengubah sikap pendengarnya. Berbicara dengan tujuan seperti ini membutuhkan keterampilan tersendiri, karena jika pembicara cukup terampil akan dapat mengubah suatu penolakan menjadi penerimaan, tidak setuju menjadi setuju, permusuhan menjadi persahabatan, dan akan dapat meyakinkan pendengarnya.
- d. Menggerakkan pendengarnya. Satu lagi tujuan orang berbicara yaitu untuk menggerakkan pendengarnya. Menggerakkan dimaksudkan sebagai upaya untuk membuat atau

menggerakkan orang agar berbuat, bertindak atau beraksi seperti yang diinginkan pembicara. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa berbicara memiliki tujuan untuk berkomunikasi dengan maksud menghibur, meyakinkan, menginformasikan, dan menggerakkan orang lain sebagai lawan bicaranya.

Indikator Keterampilan Berbicara. Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat berkomunikasi secara baik, pembicara harus mempunyai kemampuan berbicara yang baik pula. Oleh karena itu, agar pesan atau gagasan pembicara dapat diterima oleh pendengar, maka pembicara harus mampu menyampaikan isi pembicaraan secara baik dan efektif. Sebagaimana diungkapkan oleh Sabarti Akhadiyah, dkk (1992:154-160) faktor-faktor penunjang keefektifan berbicara seseorang adalah:

- a. Faktor kebahasaan yang meliputi pelafalan bunyi, penempatan tekanan, nada, jangkang, intonasi, dan ritme, serta penggunaan kata dan kalimat.
- b. Faktor nonkebahasaan meliputi sikap berbicara, pandangan mata kepada lawan bicara, kesediaan menghargai pendapat orang lain, keberanian, mimik dan pantomimik, kenyaringan suara, kelancaran, dan santun berbicara.

Kedua faktor berbicara tersebut sangat menunjang keberhasilan seseorang di dalam berbicara (berkomunikasi) kepada orang lain. Dalam pembicaraan formal aspek nonkebahasaan sangat diperlukan, karena faktor nonkebahasaan akan menjadi modal utama dan mempermudah penerapan faktor kebahasaan. Alangkah baiknya, faktor nonkebahasaan ditanamkan kepada siswa terlebih dahulu sebelum faktor kebahasaan karena keberanian dan mental anak sangat berpengaruh terhadap keefektifan berbicara.

Bertolak dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor penunjang keefektifan berbicara adalah adanya faktor kebahasaan dan nonkebahasaan yang

keduanya memiliki hubungan erat. Oleh karena itu agar dapat berbicara efektif maka faktor kebahasaan dan nonkebahasaan tersebut harus dikuasai dengan baik.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa teks percakapan untuk diperankan oleh peserta didik. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini, penilaian hasil belajar peserta didik juga menggunakan tes bentuk perbuatan (Tes Keterampilan Berbicara) untuk menilai keterampilan berbicara peserta didik. Aspek penilaian membutuhkan deskriptor yang jelas, sehingga penilaian yang diberikan pada peserta didik mempunyai dasar penilaian yang jelas.

Beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam mengevaluasi keterampilan berbicara seseorang adalah sebagai berikut:

- a. Apakah bunyi-bunyi tersendiri (vokal dan konsonan) diucapkan dengan tepat?
- b. Apakah pola-pola intonasi, naik dan turunnya suara, serta tekanan suku kata, memuaskan?
- c. Apakah ketepatan dan ketepatan ucapan mencerminkan bahwa sang pembicara tanpa referensi internal memahami bahasa yang digunakannya?
- d. Apakah kata-kata yang diucapkan itu dalam bentuk dan urutan yang tepat?
- e. native-speaker-yang tercermin bila seseorang berbicara. (Henry Guntur Tarigan, 2008: 28)

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah True experimental design, True experimental design yang digunakan adalah posttest-only control design. Teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling dengan sampel yang diambil dari kelas IV A sebanyak 30 peserta didik dan di kelas IV B 30 peserta didik kelas eksperimen diberi perlakuan model pembelajaran Role Playing dan kelas kontrol diberi perlakuan metode konvensional. Instrumen yang digunakan adalah lembar

pengamatan keterampilan berbicara peserta didik. Jika data yang berdistribusi normal dan homogen, maka yang digunakan adalah uji parametric dengan menggunakan uji-t dengan taraf signifikan 0,05 dalam pengujian hipotesisnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Uji t ini berfungsi untuk mengetahui kesimpulan penelitian. Hipotesis mana yang diterima diketahui lewat uji t ini. Langkah selanjutnya adalah membandingkan antara (Sig2-tailed) dengan alpha (0,05). Hipotesis pengujiannya sebagai berikut. Jika Sig (signifikan) < 0,05 = maka H_a diterima terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara antara kelompok eksperimen dan kontrol sesudah perlakuan, dan jika Sig (signifikan) > 0,05 = maka H_o diterima dan H_a ditolak atau tidak terdapat pengaruh yang signifikan. Hasil penghitungan dengan menggunakan SPSS versi 22 uji t sebagai berikut:

Tabel 4.8: Hasil Uji T

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	T	Df	(Sig2-tailed)
Equal Variances					
Assumed	4,343	,042	6,645	58	,000
Equal variances not					
Assumed			6,645	52,135	,000

Berdasarkan tabel 4.8 terlihat bahwa nilai signifikansi (Sig2-tailed) dengan uji-t, jika sig. 0.000 \leq 0,05. Maka daerah penerimaan artinya H_a diterima terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara antara kelompok eksperimen dan kontrol sesudah perlakuan.

Hal ini membuktikan bahwa keterampilan berbicara di kelas eksperimen lebih tinggi daripada di kelas kontrol yang berarti terdapat perbedaan dan peningkatan kompetensi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelompok eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* dengan kelompok

kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Pembahasan Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan, peningkatan dan efektivitas keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelompok eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh persentase tuntas keterampilan berbicara peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* yaitu 100%, sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional yaitu 76,16%. Keterampilan berbicara pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil penilaian keterampilan berbicara pada kelas yang menerapkan metode bermain peran (*role playing*) lebih tinggi daripada yang menggunakan metode pemberian tugas.

Hasil uji-t juga membuktikan terdapat perbedaan dan peningkatan yang signifikan nilai hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat dari signifikasinya lebih kecil dari 0,05. Sehingga kompetensi belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol berbeda sesudah perlakuan, berdasarkan hasil penelitian maka metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) berpengaruh efektif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data penelitian yang telah dianalisa maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan metode *role playing* dalam peningkatan keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa indonesia. Peningkatan metode bermain peran

- (role playing) terhadap keterampilan berbicara ditunjukkan melalui nilai hasil tes keterampilan berbicara peserta didik persentase tuntas yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, yaitu 100% pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol berkategori tinggi dengan persentase 76,16%. Hal ini membuktikan peningkatan keterampilan berbicara di kelas eksperimen lebih tinggi dari pada di kelas kontrol, yang berarti terdapat peningkatan keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelompok eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran role playing dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.
2. Perbedaan Keterampilan Berbicara peserta didik yang menerapkan metode bermain peran (role playing) ditunjukkan melalui nilai rata-rata kelas, pada kelas eksperimen yaitu 57,06 sedangkan kelas kontrol yaitu 83,56, rata-rata nilai keterampilan berbicara peserta didik eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Ini berarti rata-rata nilai Keterampilan Berbicara peserta didik hasil belajar peserta didik pada pembelajaran yang menerapkan metode bermain peran (role playing) lebih baik dibandingkan pembelajaran yang menerapkan metode pemberian tugas.
 3. Metode bermain peran (role playing) berpengaruh efektif terhadap peningkatan keterampilan berbicara peserta didik. efektivitas metode pembelajaran bermain peran (role playing) terhadap hasil belajar ditandai dengan perhitungan Uji-t keputusan menolak H_0 dan menerima H_a , artinya terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara antara kelompok eksperimen dan kontrol sesudah perlakuan.

REFERENSI

- Sudjana, Nana. 2013 *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- H.G Tarigan. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa
- Martinis Yamin. 2008. *Strategi & Metode Dalam Model Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Abdul Azis Wahab. 2010. *Metode & Model Mengajar*. Bandung : Alfabeta
- Sulistyo dan Basuki. 2006. *Metode penelitian*. Jakarta : Penaku
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- St Y Slamet. 2010. *Dasar-dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta : Sang Media
- Mulyani Sumantri dan Johar Permana. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung C.V Maulana
- Djago Tarigan. 1992. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa
- Puji Santosa, dkk. 2008. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta : UT Jakarta
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Sugiyono. 2012. *Metode Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA
- Riduan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung : ALFABETA
- Abdurahman, Maman, dkk. 2011. *Dasar-Dasar Metode Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia
- Ariyanti, Rika Evalia. 2010. *Penerapan Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Cerita Rakyat pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V SDN Tegalweru Kabupaten Malang*. Skripsi Universitas Negeri Malang
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur*

- Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Iskandarwassid. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta
- Suharso dan Ana Retnoningsih. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.