



## **Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Perans Pada Siswa Kelas V SD GMIM 2 Tumpaan**

Mersty Rindengan

Prgram Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi  
Universitas Negeri Manado,

E-mail: [merstyrindengan@unima.ac.id](mailto:merstyrindengan@unima.ac.id)

Received: 23 February 2022; Revised: 12 March 2023; Accepted: 17 April 2023

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.2.1339-1348.2023>

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil temuan peneliti, ketika melakukan observasi di SD GMIM 2 Tumpaan khususnya di kelas V dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, di mana dalam proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) berlangsung, ada beberapa permasalahan yang ditemukan, baik dari siswa maupun kekurangan yang ada pada guru. Karena dalam proses belajar mengajar guru hanya bergantung pada buku paket atau buku tema. Hal ini menunjukkan kurangnya peran guru dalam menggunakan metode. Sehingga berdasarkan hal-hal tersebut dari 20 siswa hanya 8 (40%) orang yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 12 orang yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Maka dengan demikian perlu diterapkan Metode pembelajaran yaitu metode bermain peran bermain peran.

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis dan Robin MC. Taggarat (2006) dengan empat tahapan yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SD GMIM II Tumpaan dengan jumlah 20 siswa aktif yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penilaian ini bersumber dari siswa-siswi serta guru kelas dalam proses belajar mengajar. Selain itu jenis data yang diambil menggunakan lembar penilaian guru dan siswa Hasil yang dicapai oleh siswa pada siklus I adalah 40% dan hasil tersebut belum mencapai standar ketuntasan belajar. Pada siklus II hasil yang dicapai peserta didik mengalami peningkatan, yaitu 80% hasil tersebut sangatlah memuaskan karena telah mencapai standar ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Penerapan Metode Bermain Peran (*role playing*) dapat meningkatkan Keterampilan Berbicara di kelas V SD GMIM II Tumpaan

**Kata kunci:** Metode bermain peran, hasil belajar

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih menuntut keterampilan yang kita miliki untuk mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan yang semakin canggih ini mau tidak mau juga menuntut manusia harus berpikir kritis dan inovatif. Dalam berpikir dan berinovasi manusia membutuhkan keterampilan yang diperlukan untuk mengikuti perkembangan yang ada. Lembaga pendidikan harus mampu mengantisipasi perkembangan tersebut dengan terus mengupayakan suatu program yang sesuai dengan perkembangan anak, perkembangan zaman, situasi, kondisi, dan kebutuhan peserta didik (Udin Syaefudin Sa'ud, 2010: 2). Salah satu keterampilan yang dibutuhkan peserta didik yakni keterampilan berbicara

Keterampilan berbicara penting untuk mempermudah berkomunikasi dengan orang lain. Keterampilan berbicara yang terbatas (tidak terampil) akan mengganggu kelangsungan proses berkomunikasi antara pemberi pesan dan penyimak (orang yang memberi informasi). Dengan berbicara yang baik dan benar maka maksud pesan yang ingin disampaikan pemberi pesan dapat di terima dengan baik oleh penyimak.



Pemberi pesan dan penyimak sama-sama dituntut memiliki keterampilan berbicara yang baik agar komunikasi terjalin dengan baik. Komunikasi merupakan sesuatu yang fungsional, mengandung maksud dan dirancang untuk menghasilkan beberapa efek atau akibat pada lingkungan para pembicara dan penyimak (Henry Guntur Tarigan, 2008:11-12). Kegiatan menyimak menjadi lebih mudah bila penyimak mengetahui pesan yang ingin disampaikan oleh pemberi pesan (pembicara). Penyimak dituntut untuk memusatkan perhatian agar dapat memahami pesan yang terkandung. Penyimak terlebih dahulu harus berkonsentrasi menyimak informasi yang disampaikan, kemudian dipahami apa maksud pesan yang diberikan pembicara. Keterampilan berbicara tidak datang begitu saja, tetapi perlu dilatih secara berkala agar berkembang dengan maksimal. Menurut Henry Guntur Tarigan (2008:1), keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan. Kemampuan berbicara ini dilatih dengan tujuan untuk mempermudah memahami maksud yang disampaikan oleh orang lain dalam berkomunikasi. Melatih keterampilan berbicara dimulai sejak dini di lingkungan sekolah tempat dimana siswa belajar. Kemampuan berbicara tidak diperoleh dengan sendirinya. Kemampuan ini dikembangkan ke luar jalur sekolah, melalui program yang direncanakan secara khusus dan latihan-latihan (Mudini Salamat Purba, 2009:1). Keterampilan berbicara jika dikembangkan secara berkala makin lama semakin sempurna dalam arti strukturnya menjadi benar, pilihan katanya semakin tepat, kalimat-kalimatnya semakin bervariasi dan sebagainya.

Keterampilan berbicara dilakukan dalam mengadakan interaksi dengan orang lain. Dengan belajar berbicara siswa dapat berlatih berkomunikasi. Ahmad Rofi'uddin & Darmiyati Zuhdi (1998/1999:11), berpendapat bahwa kegiatan berbicara dilakukan untuk mengadakan hubungan sosial dan untuk melaksanakan suatu layanan. Misalnya guru dan kepala sekolah dan sebagainya

Ahmad Rofi'uddin & Darmiyati Zuhdi (1998/1999:6) mengungkapkan Faktor penting dalam menyimak ialah keterlibatan menyimak dalam berinteraksi dengan pembicara. Oleh karena itu anak-anak tidak mungkin dapat melaksanakan tugas menyimak dengan baik apabila mereka terganggu oleh pembicara anak-anak lain. Misalnya apabila ketika guru menerangkan atau seorang anak mengemukakan sesuatu, anak-anak dikelas itu memahami hal yang dikemukakan oleh guru atau murid

Kondisi kelas yang kurang kondusif seperti suasana kelas yang gaduh dan siswa yang ramai sendiri saat guru sedang memberikan penjelasan dapat mengganggu konsentrasi siswa. Siswa membutuhkan suasana yang nyaman agar proses menyimak dan berbicara tidak terganggu. Suasana yang nyaman dapat membantu siswa lebih berkonsentrasi dalam memahami informasi yang diberikan. Konsentrasi yang penuh memudahkan siswa menyerap informasi yang ditunjukkan padanya. Kesulitan dalam berbicara, seperti halnya kesulitan dalam menyimak, disebabkan oleh berbagai faktor, salah satu faktor yang menimbulkan kesulitan dalam berbicara adalah yang datang dari teman berbicara (Ahmad Rofi'udin & Darmiyati Zuhdi 1998/1999:12). Apabila lawan bicara tidak mampu mengungkapkan makna pembicara yang ingin disampaikan maka komunikasi terputus dengan kata lain tujuan komunikasi tidak tercapai.

Banyak siswa masih belum mampu bercerita dengan baik dan benar khususnya siswa kelas V SD GMIM 2 Tumpaan. Hal ini dikarenakan banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran keterampilan berbicara, antara lain faktor guru dan faktor siswa itu sendiri. Faktor dari guru dalam proses kegiatan belajar mengajar hanya memberikan pembelajaran keterampilan berbicara serta teoritis, kurang kreatif dan kurang alat peraga. Faktor dari siswa kurangnya perbendaharaan kosa kata akhirnya dalam merangkai bahasa secara lisan masih bercampur dengan bahasa daerah.

Apabila penerapan metode bermain peran digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mempunyai banyak manfaat penting bagi kehidupan sosial siswa. Menurut Roestyah (2008:90), dengan metode bermain peran siswa dapat menghayati peran apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Dengan menghayati peran yang dimainkan dan menempatkan diri dalam situasi orang lain, siswa mengembangkan rasa toleransi



terhadap orang lain. Hal ini penting untuk membangun komunikasi (hubungan sosial) yang baik dengan kehidupan bermasyarakat

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD GMIM 2 Tumpaan, khususnya di kelas V SD. Siswa mengalami kesulitan dalam keterampilan berbicara dari 20 siswa terdapat 8 siswa yang mencapai nilai tinggi dengan KKM 75, 12 siswa mendapat nilai rendah. Pada penyampaian materi mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD GMIM 2 Tumpaan tentang masalah Keterampilan Berbicara, guru belum melaksanakan tugasnya dengan baik misalkan guru kurang membimbing atau mengarahkan siswa siswi saat proses pembelajaran berjalan, guru hanya sebatas mengajar, guru juga kurang memberikan motivasi terhadap siswa pada saat atau akhir pembelajaran. Keterampilan berbicara tidak datang begitu saja, tapi perlu dilatih secara berkala agar berkembang dengan maksimal.

Berdasarkan masalah yang dipaparkan di atas, salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu dengan metode bermain peran. Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Hamzah B. Uno, 2010:26). Jadi dengan kata lain, peningkatan berbicara melalui metode bermain peran ini diharapkan siswa dapat berlatih berkomunikasi dengan lingkungannya.

## KAJIAN TEORI

Mata pelajaran bahasa Indonesia mempunyai kedudukan yang penting dalam kurikulum. Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran strategis karena melalui bahasa seorang pendidik (guru) menularkan ilmu, pengetahuan dan informasi kepada siswa, begitu juga sebaliknya. Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dasar khususnya Sekolah Dasar yaitu mempercepat penugasan ilmu pengetahuan dan teknologi karena bahasa Indonesia merupakan sarana berpikir untuk menumbuhkan kembangkan cara berpikir logis, sistematis, dan kritis

Pembelajaran Bahasa Indonesia berfungsi sebagai sarana untuk membantu peserta didik mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif (Depdiknas, 2006 yang dikutip Vanda Hardinata, 2012). Pembelajaran Bahasa Indonesia diajarkan di SD sebagai bekal untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa. Dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa secara berkala mengembangkan dan mengasah kemampuan berbahasanya untuk bekal kehidupan dalam lingkungan masyarakat, bangsa dan negara. Sikap positif dapat ditunjukkan siswa dengan mampu menggunakan Bahasa Indonesia dengan benar dalam kehidupan sehari-hari

Pengertian keterampilan adalah kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Pengertian ini biasanya cenderung pada aktivitas psikomotor . sedangkan, menurut Nadler (1986) dalam Satria (2008), pengertian keterampilan adalah kegiatan yang memerlukan praktik atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas. Berdasarkan sejumlah pengertian di atas, disimpulkan keterampilan merupakan kecakapan untuk menyelesaikan suatu tugas atau kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas praktik

Berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi yang dalam proses itu terjadi pemindahan pesan dari satu pihak ke pihak lain. Pesan yang akan disampaikan kepada komunikan lebih dahulu diubah ke simbol-simbol yang dipahami oleh kedua belah pihak (Abd. Gofur dalam Kundharu Saddhono & Slamet, 2012:6)

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mekanistik. Semakin banyak berlatih, semakin dikuasai dan terampil seorang dalam berbicara. Tidak ada orang yang langsung terampil berbicara tanpa melalui proses latihan (Kandharu Saddhono dan Slamet, 2012:36)

Asumsi dasar bermain peran menurut Hamzah B Uno (2010:25) yaitu: bermain peran sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya bahkan melepaskannya,



dan bermain peran merupakan proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis

## **METODE PENELITIAN**

Metode dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmis dan Mc Taggart, 1998 (dalam Zainal Aqib, 2006 : 31) mengemukakan empat tahap yang akan dilaksanakan yaitu : Perencanaan, Tindakan, Observasi dan Refleksi.

Tempat dan waktu penelitian ini adalah SD GMIM 2 Tumpaan yang beralamatkan Desa Tumpaan, jaga V, di belakang Gereja Maranata Tumpaan. Sekolah ini adalah Yayasan A.Z.R Wenas bidang pendidikan dan persekolahan. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari tanggal 24 tahun 2022 semester genap (2021/2022).

## **SIKLUS 1**

### **Perencanaan**

Dalam tahap ini, perencanaan model pembelajaran berbasis masalah didesain sedetail dan seefektif mungkin setelah mengetahui masalah dalam pembelajaran yang dialami. Adapun perencanaan sebagai berikut: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Menyiapkan media pembelajaran dan materi pelajaran, Menyiapkan lembar kerja siswa, Menyiapkan lembar penilaian, Menyiapkan pedoman observasi.

Tahapan ini merupakan realisasi suatu tindakan yang telah direncanakan sebelumnya. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran. Pada tahap ini peneliti terlibat langsung dalam pembelajaran sekaligus melakukan pengamatan terhadap perkembangan hasil belajar siswa Kelas V sekolah dasar melalui model pembelajaran bermain peran.

Kegiatan observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, dalam tahap ini peneliti dibantu oleh guru kelas selaku pengamat, guru kelas (pengamat) mengamati aktivitas guru dan siswa, dengan mencatat hal-hal penting seperti apa yang dilakukan oleh guru dan respon yang diberikan siswa, suasana saat proses belajar mengajar dan hasil belajar yang diperoleh siswa

Data yang telah didapat selama observasi kemudian direfleksikan oleh guru dan peneliti. Refleksi ini menguraikan mengenai prosedur analisis hasil observasi dan refleksi tentang proses dan dampak tindakan perbaikan yang akan dilaksanakan, serta kriteria dan rencana tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus selanjutnya atau siklus kedua

### **Siklus Kedua (Siklus II)**

Inti pelaksanaan tindakan pada siklus kedua tetap sama dengan prosedur kegiatan pada siklus pertama. Hanya saja, pada siklus kedua dilakukan revisi atau perbaikan tindakan yang berbeda dengan siklus pertama. Hal ini dilakukan untuk memperbaiki sekaligus untuk mencapai hasil yang lebih maksimal sebagaimana diharapkan

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SD GMIM II Tumpaan dengan jumlah 20 orang. Dengan menggunakan metode bermain peran. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan serta dimonitor oleh guru, kepala sekolah dan dosen pembimbing

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus dengan menggunakan metode bermain peran yang dituangkan dalam RPP yang telah dibuat. Mata pelajaran yang diteliti pada penelitian ini adalah Bahasa Indonesia dengan materi Manusia dan Lingkungan. Alokasi waktu yang dipakai pada setiap siklus adalah 3x70 menit. Untuk lebih jelas lagi dapat dilihat pada uraian berikut ini.



## SIKLUS I

Tindakan penelitian pada siklus I Dilaksanakan pada tanggal 24 Januari 2022 dengan materi yang diajarkan yaitu tentang Manusia dan Lingkungan dengan jumlah siswa 20 orang. Pada penelitian siklus I ini peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disiapkan dengan menerapkan metode bermain peran dengan mengikuti 4 alur penelitian yaitu Tahap perencanaan, Tahap pelaksanaan, Tahap observasi/pengamatan, dan Refleksi serta mengikuti tiga langkah kegiatan pembelajaran yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

### Tahap perencanaan

Penelitian dilakukan langkah persiapan untuk melaksanakan tindakan selama kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Persiapan tersebut sebagai berikut: Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan, dilaksanakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi Manusia dan Lingkungan. Menyiapkan media pembelajaran, Menyiapkan bahan ajar atau materi pelajaran, Menyiapkan LKS (Lembar Kerja Siswa ), Menyiapkan instrumen penilaian.

Tindakan siklus I disusun 3 kali pertemuan yang terbagi ke dalam 6 jam pelajaran. Setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran yang berlangsung selama 70 menit (2x35 menit). Pada setiap pertemuan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Alokasi waktu untuk kegiatan awal kurang lebih 5 menit, kegiatan inti 55 menit, dan kegiatan akhir 10 menit

Pertemuan pertama siklus I pada 24 Januari 2022, pertemuan pertama siklus II pada 31 Januari 2022 mencakup pemilihan tema, penjelasan materi, pembagian naskah drama, pembagian kelompok, mengatur seting tempat pemeran, mengidentifikasi pokok-pokok persoalan faktual (persoalan yang benar-benar terjadi), menanyakan persoalan faktual, dan menanggapi atau memberikan saran terhadap persoalan faktual yang dikemukakan Pertemuan kedua pada siklus I pada 25 Januari dan siklus II pada 1 Februari 2022, kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah mengatur seting tempat pemeran, menjelaskan materi dan latihan pemeran (bermain peran)..

Pertemuan ketiga pada siklus I 26 Januari dan siklus II tanggal 2 Februari 2022, kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah mengatur seting tempat pemeran, pemeranan (bermain peran sebagai tes akhir), diskusi dan mengevaluasi pemeranan, prestasi hasil diskusi, dan saling berbagi pengalaman.

### Pelaksanaan

Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan Senin 24 Januari 2022. Kegiatan berlangsung selama 70 menit atau 2x35 menit. Implementasi tindakan pertemuan pertama sebagai berikut

Kegiatan berlangsung selama 5 menit dan diawali dengan doa bersama siswa dengan guru. Kegiatan dilanjutkan dengan menyanyi lagu wajib/nasional, selanjutnya menanyakan siswa yang tidak hadir hari itu. Sebelum memulai pembelajaran guru terlebih dahulu mengkondisikan siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kegiatan awal dalam pertemuan pertama siklus I berlangsung selama kurang lebih lima menit

Kegiatan inti berlangsung selama 60 menit merupakan kegiatan pokok dalam suatu pembelajaran. Guru memberikan pertanyaan untuk menstimulus ketertarikan siswa tentang topik Manusia dan lingkungan, kemudian siswa membaca pengantar tentang air dan bertanya jawab, lalu siswa di ajak membaca buku siswa dan menulis peristiwa-peristiwa yang ada pada teks

Kegiatan dilaksanakan setelah kegiatan awal dan kegiatan inti. Kegiatan yang berlangsung 5 menit ini meliputi, siswa bersama guru melakukan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan, siswa diberikan motivasi oleh guru, siswa dikondisikan sebelum mengakhiri pembelajaran, dan guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam dan Doa

Pertemuan kedua siklus I dilaksanakan Selasa, 25 Januari 2022. Pembelajaran berlangsung selama 70 menit (2x35 menit). Implementasi



tindakan pertemuan kedua tidak jauh berbeda dengan pertemuan pertama. Tindakan pertemuan kedua sebagai berikut

Kegiatan awal selama 5 menit. Kegiatan diawali dengan doa, menanyakan jumlah kehadiran siswa, mengulas sedikit tentang pertemuan pertama, dan menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan inti berlangsung selama 60 menit. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah siswa bersama guru mengatur seting tempat bermain peran. Bermain peran dilaksanakan di depan kelas, kursi dan meja siswa di keluarkan untuk sementara untuk tempat bermain peran. Perwakilan salah satu kelompok membaca naskah percakapan didepan kelas. Guru menjelaskan tentang aspek kebahasaan yang menjadi fokus penilaian dalam keterampilan berbicara

Pertemuan terakhir di siklus I dilaksanakan Kamis 27 Januari 2022. Pertemuan ini berlangsung selama 70 menit (2x35 menit). Implementasi tindakan pada pertemuan terakhir merupakan evaluasi atau tes akhir bermain peran siklus I. Tindakan pertemuan keempat sebagai berikut

No	Nama	Nilai	KKM	Keterangan
1	ARR	60	75	Tidak Tuntas
2	AP	80	75	Tuntas
3	AM	60	75	Tidak Tuntas
4	CFGA	70	75	Tidak Tuntas
5	FVK	50	75	Tidak Tuntas
6	GKIP	80	75	Tuntas
7	IT	60	75	Tidak Tuntas
8	JRIT	80	75	Tuntas
9	JKWM	60	75	Tidak Tuntas
10	KT	40	75	Tidak Tuntas
11	LLJL	80	75	Tuntas
12	LDAW	50	75	Tidak Tuntas
13	MAGM	80	75	Tuntas
14	NDAP	80	75	Tuntas
15	QT	60	75	Tidak Tuntas
16	RDFT	80	75	Tuntas
17	RSLI	60	75	Tidak Tuntas
18	TL	50	75	Tidak Tuntas
19	TT	50	75	Tidak Tuntas
20	VHT	80	75	Tuntas
<b>Total</b>		<b>1310</b>		
<b>Rata-rata</b>		<b>65,5%</b>		
<b>Presentase siswa tuntas</b>		<b>40%</b>		
<b>Presentase siswa tidak tuntas</b>		<b>60%</b>		



Pertemuan awal berlangsung selama 5 menit. Kegiatan ini diawali dengan doa dan guru menanyakan jumlah siswa yang hadir hari itu. Hari itu semua siswa hadir dalam pertemuan terakhir pada siklus I. Sebelum memulai pembelajaran, siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.

Kegiatan inti di pertemuan kedua prosesnya hampir sama dengan pertemuan pertama, kegiatan inti berlangsung selama 60 menit. Guru dan siswa mengatur tempat pemeranan. Tempat bermain peran diatur di depan kelas.

Kegiatan akhir berlangsung selama 5 menit. Kegiatan yang dilakukan adalah siswa bersama guru melakukan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan, dilanjutkan dengan pemberian motivasi pada siswa oleh guru. Motivasi diberikan agar siswa rajin berlatih berbicara melalui bermain peran sehingga keterampilan siswa dapat meningkat. Kegiatan yang terakhir siswa dikondisikan sebelum mengakhiri dan guru menutup pelajaran dengan salam.

Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti sudah menerapkan langkah-langkah bermain peran. Langkah-langkah bermain peran ditetapkan guru secara bertahap mulai dari pertemuan I sampai pertemuan III. Guru mengamati perilaku siswa yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pada siklus I ini peneliti mengamati bahwa metode bermain peran ini belum berhasil. Peneliti memantau selama presentasi kelompok berlangsung tidak semua siswa dalam satu kelompok terlibat aktif, hal ini disebabkan karena guru belum terbiasa menggunakan metode bermain peran sehingga siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan materi yang diajarkan dan sebagian siswa hanya bermain, tidak terlibat dengan adanya kerjasama dalam kelompok sehingga ketika diberikan evaluasi sebagian besar siswa tidak bisa menjawab dengan benar. Dengan demikian berdasarkan hasil evaluasi yang didapat dari proses belajar mengajar maka peneliti berkesimpulan bahwa pembelajaran materi "Manusia dan Lingkungan" dengan menggunakan metode bermain peran ini belum berhasil.

Berdasarkan keterangan data di atas, nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 65,5%, data di atas dapat diuraikan dengan rincian sebanyak 8 siswa yang tuntas, dan 12 siswa yang tidak tuntas. Jika dilihat dari nilai rata-rata, hasil belajar pada siklus I ini belum mencapai target sesuai KKM yaitu 75.

Dari pelaksanaan tindakan siklus I di dapati masih ada siswa yang kurang aktif, banyak bermain dan kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Setelah diadakan evaluasi maka hasil yang diperoleh hanya mencapai tingkat keaktifan siswa, dan 65,5% untuk hasil belajar siswa, jadi tidak mencapai target presentase yang diharapkan oleh peneliti. Karena itu perlu mendapat bimbingan dan perhatian guru khususnya peserta didik hanya yang hanya bermain dan harus memberi motivasi peserta didik untuk belajar. Berdasarkan hasil pengamatan dapat disimpulkan bahwa penggunaan Metode bermain peran pada siswa kelas V di SD GMIM 2 Tumpaan perlu diperbaiki maka dilanjutkan pada siklus II.

Setelah direfleksikan tindakan pada siklus I, penerapan metode bermain peran, sudah diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentang manusia dan lingkungan, akan tetapi pemanfaatan media pembelajaran masih kurang dan keterlibatan siswa dalam presentasi kelompok belum terlalu aktif dan hanya bermain pada saat pembelajaran sehingga berdampak pada hasil pembelajaran yang masih kurang. Oleh karena itu pada siklus II peneliti menyusun strategi untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ditemui pada siklus I sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **SIKLUS II**

Tahap perencanaan penelitian tindakan kelas adalah perencanaan. Siklus II merupakan tindakan perbaikan dari siklus I. Berdasarkan hasil refleksi siklus I masih terdapat beberapa hal yang perlu mendapat perhatian pada siklus II, yaitu semua siswa wajib menghafal peran masing-masing yang sesuai dengan naskah drama, guru menjelaskan kembali materi mengenai aspek-aspek kebahasaan dan nonkebahasaan dalam keterampilan berbicara.



Siklus II bermain peran berdasarkan naskah drama agar masing-masing siswa benar-benar mendalami peran yang sesuai dengan yang mereka perankan. Peneliti merencanakan tindakan siklus II dengan pembuatan desain

pembelajaran berupa RPP yang digunakan guru sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran terdiri dari tiga pertemuan, dengan waktu pelaksanaan pembelajaran yaitu Senin (7 februari 2022), Selasa (8 Februari 2022) dan Rabu (9 Februari 2022) karena hari jumat ada kegiatan lomba di Sekolah dalam rangka HUT Kabupaten Minahasa Selatan

Siklus II dilaksanakan tiga kali pertemuan. Pelaksanaan pertama dilaksanakan Rabu, 7 februari 2022 dengan waktu pembelajaran 2 jam (70 menit) pembelajaran kegiatan awal berlangsung selama 5 menit. Kegiatan diawali dengan berdoa dan memberi salam dan juga menyanyikan lagu wajib/nasional. Setelah itu guru menanyakan jumlah kehadiran siswa hari itu. Hari itu seluruh siswa kelas V hadir semua

Kegiatan inti ini berlangsung selama 60 menit. kegiatan dimulai dengan guru menanyakan materi yang dipelajari minggu lalu dan menanyakan apakah semua siswa sudah menguasai materi tersebut. Kemudian siswa langsung duduk secara berkelompok seperti pada pertemuan sebelumnya. Guru kemudian membagikan teks drama, setelah itu siswa mengatur tempat pemeranan. Tempat bermain peran dilakukan di depan kelas, kursi dan meja di atur berbentuk seperti huruf U

Kegiatan akhir berlangsung selama 5 menit. kegiatan akhir guru melakukan refleksi tentang pembelajaran yang telah dipelajari bersama kemudian guru memberikan motivasi kepada siswa agar tekun berlatih drama untuk meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Kemudian kegiatan ditutup dengan memberikan salam dan doa

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pembahasan mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang Manusia dan Lingkungan melalui metode bermain peran pada siswa kelas V SD GMIM 2 Tumpaan ketuntasan dari penilaian tes hasil belajar siswa pada siklus I siswa secara klasikal yang diperoleh hanya 40% dengan tingkat keberhasilan siswa yang tuntas belajar hanya 8 siswa dari 20 siswa yang mencapai nilai minimal 75 seperti yang ditetapkan dalam kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pada perbaikan siklus II siswa mulai terbiasa menggunakan metode bermain peran sehingga hasil belajar siswa meningkat. Terlihat dari kenaikan nilai rata-rata kelas pada siklus II yaitu hampir seluruh siswa berhasil menuntaskan hasil pembelajaran dengan baik sehingga menghasilkan presentase ketuntasan belajar 80%. Hasil ini didapat dengan cara memberi tes tertulis soal objektif dengan pertanyaan seputar keterampilan berbicara. Tes tertulis digunakan peneliti untuk menguji apakah penilaian pada waktu presentase drama sama dengan hasil jawaban oleh soal yang dibagikan. Dengan demikian ketuntasan hasil belajar siswa dapat nilai lebih dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan sebelum penelitian.

Pembahasan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa penelitian telah mengalami keberhasilan

## **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia melalui bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD GMIM II Tumpaan. Tindakan pembelajaran siklus I siswa bermain peran berdasarkan naskah percakapan dengan memperhatikan aspek kebahasaan dan nonkebahasaan. Berdasarkan hasil tes pengamatan keterampilan berbicara, siswa tidak mengalami kendala dalam aspek kebahasaan (kosa kata/ungkapan atau diksi dan struktur kalimat yang digunakan) dan aspek nonkebahasaan (keberanian, keramahan, dan sikap). Tindakan bermain peran siklus II berdasarkan



naskah drama. Siklus II lebih difokuskan pada aspek kebahasaan (tekanan, ucapan, serta nada dan irama) dan aspek nonkebahasaan (kelancaran dan penguasaan materi) yang masih kurang. Hasil tes pengamatan keterampilan berbicara siklus II

mengalami peningkatan. Pembelajaran keterampilan berbicara melalui metode bermain peran berdasarkan naskah drama menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara siswa

Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas yang telah diperoleh. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I nilai rata-rata kelas 65,5%. Pada siklus II nilai rata-rata kelas semakin naik, rata-rata kelas meningkat menjadi 84%. Selain dari rata-rata nilai kelas. pencapaian nilai KKM pada siklus I pencapaian nilai KKM sebesar 40%, dan siklus II pencapaian nilai KKM semakin meningkat yaitu 80%. Hal ini berarti keterampilan berbicara siswa semakin meningkat dengan menggunakan metode bermain peran

## SARAN

Sekolah senantiasa menyarankan kepada guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga konsep pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan dapat benar-benar dipahami oleh siswa. Agar proses pembelajaran yang dilakukan lebih aktif, efektif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa

Siswa hendaknya dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran lebih interaktif dan dapat berjalan dengan lancar sehingga mendapat hasil belajar yang optimal. Siswa hendaknya dapat menggunakan dan memanfaatkan media yang ada di lingkungan sekitar untuk mempermudah dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Fawaid. (2011). *Panduan Guru: Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ahmad Rofi'uddin & Darmiyati Zuhdi. (1998/1999). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi
- Henry Guntur Tarigan. (2008). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Kiranawati. (2007). *Metode Role Playing*. Diakses dari <http://gurupkn.wordpress.com/2007/11/16/metode-role-playing/> pada tanggal 25 Februari 2022
- Kundharu Saddhono & Slamet. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Maidar G. Arsjad & Mukti. (1993). *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Sanjaya Yasin. (2011). *Keterampilan Berbahasa | Pengertian, Jenis*. Diakses dari <http://www.sarjanaku.com/2011/08/keterampilan-berbahasa.html> pada tanggal 25 Februari 2022



AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal  
P-ISSN [2407-8018](#) E-ISSN [2721-7310](#) DOI prefix [10.37905](#)  
Volume 9 (02) May 2023  
<http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>