

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA KELAS V DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DI SDN 01 ULAK
KARANG SELATAN PADANG**

Restiani Syarif¹, Syofiani², Asrul Taher²
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta Padang
E-mail: restiani.syarif@yahoo.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to describe the increase in speech class V students in learning Indonesian through role playing models in SDN 01 South Ulak Karang Padang. Theory referenced in this research is the theory proposed by Hamalik (2014) on education, the theory of Sardiman (2011) and Hamalik (2014) which discusses the study, the theory proposed by Hamalik (2014) and Sagala (2012) on learning, the theory of Susanto (2013) about learning Indonesian in SD, the theory of Tarigan (1891) about speaking, the theory of Istarani (2011) and Sagala about the role playing learning model. The learning model is the way role playing mastery learning materials through the development of imagination and appreciation of learners into a situation of real life problems. This type of research is the Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Cycle I held three meetings and the second cycle are also three meetings. The subjects were students of class V SDN 01 South Ulak Karang Padang, amounting to 33 people. The instrument used was a teacher assessment sheet activity, student assessment sheets speaking ability, and achievement test. The result showed that the learning model of role playing can increase the activity of teachers of the first cycle of 66,66% increased in the second cycle into 88,88%. Improve their speaking ability for each indicator from the first cycle to second cycle 63,75 into 89,17. And mastery learning outcomes of students has increased at an average first cycle of learning outcomes learning completeness percentage of 69,09 with 36,36% and the second cycle an average of 84,84 with learning completeness percentage of 96,96%. It can be concluded that the role playing learning model can improve the ability to speak graders V in learning Indonesian in SDN 01 South Ulak Karang Padang.

Keywords: *speech, learning Indonesian, role playing models.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) merupakan pondasi utama untuk mengkokohkan pendidikan ke jenjang selanjutnya. Oleh sebab itu, pendidikan dan pengajaran di SD harus dipahami oleh guru dengan baik. Penjelasan tentang pendidikan secara mendalam

dikemukakan oleh Hamalik (2014:3) yang menyatakan:

“Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekwat dalam kehidupan masyarakat”.

Pengajaran bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan.

UU R.I. No. 2 Tahun 1989, Bab I, Pasal 1 (dalam Hamalik, 2014:2) menyatakan “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang”.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah pada hakikatnya merupakan salah satu sarana dalam rangka mengupayakan pembinaan dan pengembangan Bahasa Indonesia yang terarah dan terprogram. Melalui proses pengajaran Bahasa Indonesia, diharapkan peserta didik memiliki kemampuan yang memadai untuk dapat menggunakan Bahasa Indonesia secara baik dan benar sesuai dengan tujuan atau keperluan berkomunikasi dan konteks pemakaiannya sehingga pada gilirannya siswa benar-benar

dapat menguasai dan mampu berbahasa secara aktif (berbicara dan menulis) maupun reseptif (menyimak dan membaca).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan Ibu Uprilini, S.Pd di kelas V SDN 01 Ulak Karang Selatan Padang pada tanggal 23-24 Januari 2015 diperoleh informasi bahwa siswa dalam berekspresi kurang maksimal dan masih malu-malu dalam mengungkapkan ekspresinya serta cara pengucapan lafal dan intonasi siswa yang kurang tepat saat berbicara.

Permasalahan lain yang ditemui yaitu bahwa selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam pembelajaran, metode yang digunakan guru kurang bervariasi, siswa lebih banyak menjadi pendengar sehingga siswa menjadi pasif dan merasa bosan di dalam kelas. Hal ini mengakibatkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan yaitu 75 tidak tercapai. Ini dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian I (UH I) pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 01 Ulak Karang Selatan Padang dengan rata – rata 72,48. Dari 33 orang siswa 20 siswa yang nilainya di bawah KKM dan 13 orang siswa nilainya di atas KKM. Artinya KKM yang telah ditetapkan tidak tercapai sebagaimana mestinya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu cara meningkatkan hasil belajar dalam kemampuan berbicara siswa di kelas V SDN 01 Ulak Karang Selatan Padang adalah melalui model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa, baik secara individu maupun kelompok. Model *role playing* merupakan proses pelaksanaan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dalam memerankan tokoh hidup atau benda mati.

Seperti kita ketahui model *role playing* ini adalah model bermain peran, guru bias meningkatkan kemampuan berbicara karena siswa dalam belajar dituntut untuk memerankan suatu adegan atau memerankan menjadi orang lain. Siswa dapat mengeluarkan ekspresi, lafal, dan intonasi secara bebas serta dapat merealisasikan bakat kreatifnya yang masih terpendam sesuai dengan pengalaman. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran *Role Playing* di SDN 01 Ulak Karang Selatan Padang”.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas karena jenis penelitian ini mampu menawarkan cara dan prosedur dalam proses belajar mengajar di kelas dengan melihat kondisi siswa.

Menurut Arikunto, dkk (2011:3) mengatakan “Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Sedangkan menurut Supardi (dalam Arikunto, dkk 2011:104) “Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu penelitian yang akar permasalahannya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan sehingga sulit dibenarkan jika ada anggapan bahwa permasalahan dalam penelitian tindakan kelas diperoleh dari persepsi atau lamunan seorang peneliti”.

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas V SDN 01 Ulak Karang Selatan Padang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 01 Ulak Karang Selatan Padang yang berjumlah 33 orang. Terdiri dari 19 orang siswa

laki-laki dan 14 orang siswa perempuan. Waktu penelitian tindakan kelas disesuaikan dengan hari pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 01 Ulak Karang Selatan Padang.

Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada desain PTK yang dirumuskan Arikunto, dkk (2011:16) yang terdiri dari empat komponen yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Jenis data dan sumber data yang dilakukan peneliti adalah jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data penelitian ini adalah proses kegiatan belajar mengajar yang meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran, perilaku guru dan siswa sewaktu pembelajaran berlangsung. Data diperoleh dari: (a) data primer, dan (b) data sekunder.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah: (1) observasi, (2) wawancara, dan (3) tes hasil belajar.

Penelitian menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data yaitu: (1) lembar observasi aktivitas guru, (2) lembar observasi aktivitas siswa, dan (3) lembar tes akhir siklus.

Indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran diukur dengan menggunakan persentase penilaian hasil belajar siswa dan kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 75, dengan rincian sebagai berikut: kemampuan berbicara siswa pada aspek ketepatan lafal, intonasi, dan ekspresi meningkat dari sebelumnya 45,45% menjadi 89,17%.

Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu: (1) data aktivitas guru, (2) data aktivitas siswa, dan (3) data hasil belajar.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus I

- a. Data hasil observasi aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran

Hasil pengamatan pembelajaran aspek guru diperoleh dari lembar penilaian aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran, digunakan untuk melihat proses yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan pelaksanaan pembelajaran aspek guru siklus I dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Persentase Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia

melalui Model Pembelajaran *Role Playing* pada Siklus I

Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1	11	61,11%	Cukup
2	13	72,22%	Baik
Rata-rata (%)		66,66%	Cukup

Dari tabel 1 dapat diketahui persentase guru dalam mengelola pembelajaran memiliki rata-rata persentase 66,66% yang dikategorikan cukup.

- b. Data hasil penilaian kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran

Hasil pengamatan pembelajaran aktivitas siswa diperoleh dari lembar penilaian kemampuan berbicara siswa, digunakan untuk melihat proses yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan pelaksanaan pembelajaran dalam kemampuan berbicara siswa siklus I dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Persentase Penilaian Kemampuan Berbicara Siswa kelas V SDN 01 Ulak Karang Selatan Padang dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran *Role Playing* pada Siklus I

Indikator yang diamati	Siklus I				Rata-Rata Persentase
	Pertemuan 1		Pertemuan 2		
	Jumlah Siswa	Rata- rata	Jumlah Siswa	Rata- rata	
Lafal, intonasi, dan ekspresi	12	61,5	21	66	63,75

Dari tabel 2 tersebut, dapat dijelaskan sebagai berikut: Rata-rata kemampuan berbicara siswa dalam ketepatan lafal, intonasi, dan ekspresi pada siklus I pertemuan 1 sebanyak 61,5. Rata-rata kemampuan berbicara siswa dalam ketepatan lafal, intonasi dan ekspresi pada siklus I pertemuan 2 sebanyak 66. Dengan rata-rata persentase kemampuan berbicara siswa dalam ketepatan lafal, intonasi, dan ekspresi yaitu sebanyak 63,75.

- c. Data Hasil Belajar Siswa

Hasil yang diperoleh melalui tes uraian yang diberikan pada siswa dilaksanakan pada pertemuan ketiga. Tes hasil belajar siswa dapat di lihat pada lampiran. Berikut ini hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Ketuntasan dan Rata-rata Hasil Belajar Siswa Siklus I

Uraian	Jumlah Siswa
Jumlah siswa yang mengikuti tes	33
Jumlah siswa yang tuntas belajar	12
Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar	21
Persentase ketuntasan belajar siswa	36,36%
Rata-rata hasil belajar	69,09

Dari tabel 3 tersebut, dapat dilihat hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I menunjukkan hasil belajar siswa masih rendah. Dari 33 orang siswa yang mengikuti tes, hanya 12 orang yang mendapat nilai di atas KKM, atau jika dipersentasekan hanya 36,36%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas atau di bawah KKM 75 sebanyak 21 orang atau jika dipersentasekan 63,63%.

Rata-rata hasil belajar juga masih rendah yaitu 69,09. Rata-rata hasil belajar ini masih berada di bawah KKM. KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75 dan persentase ketuntasan belajar siswa yaitu 36,36% yang dikategorikan kurang. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pada siklus I indikator keberhasilan untuk hasil belajar siswa belum mencapai target yang diharapkan.

2. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus II

a. Data hasil observasi aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran

Hasil pengamatan pembelajaran aspek guru diperoleh dari lembar penilaian aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran, digunakan untuk melihat proses yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan pelaksanaan

pembelajaran aspek guru siklus II dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Persentase Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran *Role Playing* pada Siklus II

Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1	15	83,33%	Sangat Baik
2	17	94,44%	Sangat Baik
Rata-rata (%)		88,88%	Sangat Baik

Dari tabel 4 tersebut dapat dideskripsikan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada pertemuan 1 sudah dilakukan dengan sangat baik dengan persentase 83,33% dan pertemuan 2 dengan persentase 94,44% pada kriteria taraf keberhasilan sangat baik. Dengan melihat persentase aspek guru saat pembelajaran yaitu dengan rata-rata 88,88% dengan kriteria taraf keberhasilan sangat baik, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah dilakukan dengan maksimal dan sesuai dengan rencana yang disiapkan sebelumnya.

b. Data hasil penilaian kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran

Hasil pengamatan pembelajaran kemampuan berbicara siswa diperoleh dari lembar penilaian kemampuan

berbicara siswa, digunakan untuk melihat proses yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan pelaksanaan pembelajaran kemampuan berbicara siswa siklus II dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Persentase Penilaian Kemampuan Berbicara Siswa kelas V SDN 01 Ulak Karang Selatan Padang dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran *Role Playing* pada Siklus II

Indikator yang diamati	Siklus II				Rata-Rata Persentase
	Pertemuan 1		Pertemuan 2		
	Jumlah Siswa	Rata- rata	Jumlah Siswa	Rata- rata	
Lafal, intonasi, dan ekspresi	21	88,85	12	89,5	89,17

Dari tabel 5 tersebut, dapat dijelaskan sebagai berikut: Rata-rata kemampuan berbicara siswa dalam ketepatan lafal, intonasi, dan ekspresi pada siklus II pertemuan 1 sebanyak 88,85. Rata-rata kemampuan berbicara siswa dalam ketepatan lafal, intonasi dan ekspresi pada siklus II pertemuan 2 sebanyak 89,5. Dengan rata-rata persentase kemampuan berbicara siswa dalam ketepatan lafal, intonasi, dan ekspresi yaitu sebanyak 89,17. Dapat dilihat secara umum bahwa kemampuan berbicara siswa dalam ketepatan lafal, intonasi, dan ekspresi dikategorikan banyak sekali dan sudah

mengalami peningkatan dibandingkan dengan kemampuan berbicara siswa pada siklus I.

c. Data hasil belajar siswa

Hasil yang diperoleh melalui tes uraian yang diberikan pada siswa diberikan pada pertemuan ketiga. Tes hasil belajar siswa dapat di lihat pada lampiran. Berikut ini hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Ketuntasan dan Rata-rata Hasil Belajar Siswa Siklus II

Uraian	Jumlah Siswa
Jumlah siswa yang mengikuti tes	33
Jumlah siswa yang tuntas belajar	32
Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar	1
Persentase ketuntasan belajar siswa	96,96%
Rata-rata hasil belajar	84,84

Dari tabel tersebut dapat dilihat hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II menunjukkan hasil belajar siswa meningkat. Dari 33 orang siswa yang mengikuti tes, terdapat 32 orang yang mendapat nilai di atas KKM, atau jika dipersentasekan 96,96%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas atau di bawah KKM 75 hanya 1 orang atau jika dipersentasekan 3,03%.

Rata-rata hasil belajar dapat dikatakan baik yaitu 84,84. Rata-rata hasil belajar ini sudah berada di atas KKM. KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75 dan persentase ketuntasan

belajar siswa yaitu 96,96% yang dikategorikan baik sekali. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pada siklus II indikator keberhasilan untuk hasil belajar siswa sudah mencapai target yang diharapkan.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus yang tiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *Role Playing*. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar penilaian aktivitas guru, lembar penilaian kemampuan belajar siswa, dan tes hasil belajar. Hal tersebut dapat dijelaskan seperti dibawah ini:

1. Aktivitas Guru

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran pada umumnya dilihat juga dari pengelolaan pelaksanaan pembelajaran pada persentase aktivitas guru. Dalam hal ini terlihat peningkatan pengelolaan pelaksanaan pembelajaran melalui model *Role Playing* pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Persentase Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	Rata-rata per siklus	Mengalami kenaikan
I	66,66%	22,22%
II	88,88%	
Rata-rata Persentase	77,77%	

Dari tabel 7 tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan

pmbelajaran melalui model *Role Playing* pada siklus I dapat dilihat rata-rata persentase 66,66% yang dikategorikan cukup. Hal ini disebabkan guru belum terbiasa membawakan pembelajaran melalui model *Role Playing* dan baru pertama kali dicobakan oleh guru. Pada siklus II, rata-rata persentase 88,88% bisa dikategorikan sangat baik, sehingga pelaksanaan pembelajaran melalui model *Role Playing* sudah meningkat dari siklus I.

2. Aktivitas Siswa

Hal yang paling mendasar dituntut dalam proses pembelajaran adalah aktivitas siswa. Dalam penelitian ini, indikator yang diambil yaitu memerankan drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat. Pada kenyataannya indikator ini mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan observasi dalam mengamati aktivitas siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase rata-rata kemampuan berbicara siswa pada tabel berikut:

Tabel 8. Persentase Rata-rata Kemampuan Berbicara Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Indikator	Rata-rata Persentase		Kenaikan
	Siklus I	Siklus II	
Lafal, intonasi, dan ekspresi	63,75	89,17	25,42
Rata-rata kedua siklus	76,46		

Berdasarkan tabel 8 tersebut, dapat disimpulkan bahwa perbandingan kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yaitu 25,42. Hal ini terbukti dari kenaikan rata-rata persentase untuk masing-masing indikator keberhasilan kemampuan berbicara siswa yang telah ditetapkan sudah mengalami peningkatan.

3. Hasil Belajar

Data mengenai hasil belajar siswa diperoleh melalui tes hasil belajar. Dalam hal ini, terlihat perbedaan peningkatan ketuntasan hasil belajar pada siklus I dan siklus II pada tabel 9 berikut ini.

Tabel 9. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Siklus	Persentase dan Jumlah Siswa yang Telah Mencapai Nilai >75	Nilai Rata-rata secara Klasikal
Siklus I	36,36% = 12 orang	69,09
Siklus II	96,96% = 32 orang	84,84

Berdasarkan tabel 9 tentang hasil belajar siswa dalam 2 siklus,

terlihat bahwa pada siklus I siswa yang tuntas belajar ada 12 orang (36,36%), dengan nilai rata-rata secara klasikal 69,09 sedangkan pada siklus II siswa yang tuntas belajar ada 32 orang (96,96%), dengan nilai rata-rata secara klasikal 84,84. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 60,6% sedangkan untuk nilai rata-rata hasil belajar secara klasikal juga mengalami peningkatan dan sudah mencapai standar nilai KKM.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa melalui Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 01 Ulak Karang Selatan Padang. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian kemampuan berbicara siswa mengalami kenaikan 25,42. Dari siklus I yang semula rata-rata persentase 63,75 menjadi 89,17 pada siklus II.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan dalam pelaksanaan

pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* sebagai berikut: (1) bagi kepala sekolah, hendaknya dapat memotivasi dan membina guru untuk menggunakan model *Role Playing* dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia, (2) bagi guru, hendaknya menerangkan kepada siswa bahwa dengan menggunakan model *Role Playing* siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual dalam masyarakat, (3) bagi siswa, berani berbicara dan mampu mengeluarkan ide serta pendapatnya, (4) bagi peneliti lain, yang merasa tertarik menggunakan model *Role Playing* agar dapat melakukan penelitian menggunakan model *Role Playing* dengan materi atau mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.