

Implementasi Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Keterampilan siswa dalam Berbicara di Kelas III SDN 298 Inpres Nusa

¹Muhammad Sukri Pairi, ²Irman Syarif, ²Suherman

muhammadshukripgsd@gmail.com, irmanstkip@gmail.com, Suhermankasumba@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Muhammdiyah Enrekang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berbicara di kelas III SDN 298 Inpres Nusa. Untuk mendapatkan data diskriptif dan informasi dalam penerapan metode bermain peran instrumen penelitian dilakukan dalam bentuk observasi, pembagian kelompok, dan tes bermain peran dengan penilaian keterampilan berbicara serta dokumentasi digunakan sebagai kelengkapan data-data selama penelitian dilaksanakan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi guru dan siswa, lembar tes bermain peran, rubrik penilaian keterampilan berbicara, dan dokumentasi. Sedangkan lembar observasi dilaksanakan oleh guru kelas terhadap peneliti dan siswa dalam proses pembelajaran, serta dokumentasi untuk memperkuat data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, Siklus I diperoleh rata-rata nilai dengan kategori kurang baik dengan nilai 53,21 dan siklus II berhasil dengan kategori cukup baik, dengan nilai rata-rata 70,35. Dengan ketuntasan klasikal siswa pada siklus I dengan nilai 43% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai 71%, maka dengan nilai tersebut dapat dikatakan bahwa meningkatkan keterampilan berbicara siswa, pada penggunaan metode bermain peran yang mencapai nilai ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan yaitu nilai siswa 70%.

Kata kunci: *Metode Bermain Peran, Pembelajaran Tematik, Keterampilan Berbicara.*

ABSTRAK

This study aims to determine the implementation of the role playing method in thematic learning to improve students' speaking skills in class III SDN 298 Inpres Nusa. To obtain descriptive data and information in the application of the role-playing method, research instruments were carried out in the form of observation, group division, and role-playing tests with assessment of speaking skills and documentation used to complete the data during the research. Data collection techniques in this study were teacher and student observation sheets, role playing test sheets, speaking skill assessment rubrics,

and documentation. While the observation sheet is carried out by the classroom teacher to researchers and students in the learning process, as well as documentation to strengthen the data. The results showed that, in Cycle I, the average value was obtained in the poor category with a value of 53.21 and the second cycle was successful with a fairly good category, with an average value of 70.35. With the classical mastery of students in the first cycle with a value of 43% and in the second cycle there was an increase with a value of 71%, then with this value it can be said that improving students' speaking skills, using the role-playing method, achieved the predetermined classical mastery value, namely the student's score. 70%.

Keywords : *Role Playing Method; Thematic Learning; Speaking Skills.*

PENDAHULUAN

Sesuai ketentuan umum penjelasan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, departemen pendidikan nasional berkewajiban untuk mencapai visi pendidikan nasional sebagai berikut” terwujudnya pendidikan nasional sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan produktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah” sejalan dengan visi pendidikan nasional tersebut, Depdiknas berhasrat untuk pada tahun 2025 menghasilkan: insan Indonesia cerdas dan kompetitif. (Renstra Depdiknas) Dalam diri haruslah senantiasa menumbuhkan suatu sikap dimana pendidikan haruslah menjadi keharusan yang harus dilaksanakan karena pendidikan merupakan suatu cara untuk mendapatkan kecerdasan.

Sesuai peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan, sebagaimana telah diubah dengan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 65 tahun 2013, tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta

didik untuk berpartisipasi, aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan menghasilkan insan yang cerdas.

Menurut (Syah,2010:10) pendidikan berasal dari kata” didik”, lalu kata ini mendapatkan awalan me sehingga menjadi “ mendidik”, artinya memelihara dan memberi latihan. dalam memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran, tuntutan, dan pimpinan mengenai ahlak dan kecerdasan pikiran dalam pendidikan dan pembelajaran sehingga mencapai suatu tujuan pendidikan yang di inginkan.

Pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang harus dikuasai siswa (Anitah,2011:2.30). Pembelajaran dalam hal ini merupakan suatu bentuk proses kompetensi peserta didik dari sumber belajar pada suatu lingkungan belajar sehingga siswa dapat menguasai setiap pembelajaran yang diajarkan berupa bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan dalam setiap materi pembelajaran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri

pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah suatu proses yang dilalui peserta didik untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Keterampilan berbicara ini diharapkan dapat menjadi sebuah cara dimana siswa mampu mengembangkan dan mengucapkan kata-kata di depan kelas agar siswa lebih percaya diri dalam berbicara dan mampu mengungkapkan pikiran dan perasaannya dalam bentuk bunyi-bunyi bahasa. Sehingga hasil dari keterampilan siswa dalam berbicara dapat menjadikan siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan sebuah kata-kata atau kalimat.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: Implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterampilan berbicara di kelas III SDN 298 Inpres Nusa.

METODE PENELITIAN

Tindakan yang secara sengaja dimunculkan tersebut diberikan oleh guru (peneliti) atau berdasarkan arahan guru (peneliti) yang kemudian dilakukan oleh siswa. Sehingga dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (Mu'alimin & Cahyadi, 2014). Penelitian ini dilaksanakan di Kelas III SDN 298 Inpres Nusa Kecamatan Bongkaradeng Kabupaten Tanah Toraja. pada awal tahun ajaran baru 2021/2022, yaitu pada bulan Juli - Agustus 2021. Dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas III SDN 298 Inpres Nusa dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang yaitu sebanyak 6 siswa laki-laki dan perempuan 8 siswa. Prosedur penelitian merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian mulai dari perencanaan, pelaksanaan, maupun pengolahan data hasil dari penelitian. Dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat dua

siklus yang digunakan. Instrumen Penelitian yang digunakan yaitu lembar tes keterampilan berbicara dalam bermain peran, lembar tes keterampilan berbicara siswa dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan

a. Hasil belajar individu

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

b. Ketuntasan Belajar Klasikal

$$KBK = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Data observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru diolah secara deskriptif. Pengukuran skala penilaian yang dihasilkan pada proses pembelajaran yaitu semakin tinggi nilai yang diperoleh maka tingkat efektivitas dalam proses pembelajaran berlangsung dengan baik begitupun sebaliknya, semakin rendah nilai yang diperoleh maka tingkat efektifitas dalam pembelajaran berlangsung kurang maksimal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II difokuskan pada proses dan hasil penelitian, sehingga mengumpulkan data, analisis dan penentuan indikator mengarah kepada dua fokus tersebut. Analisis data penelitian yang digunakan berdasarkan analisis kualitatif, meliputi 4 alur yaitu menelaah data, mereduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Mill Khalik, 2009:39). Fakta pengamatan hasil penelitian berdasarkan fokus penelitian, yakni proses dan hasil diolah dan dianalisis dengan tahapan reduksi data, kemudian disajikan dalam bentuk nilai presentase, sehingga akhirnya dapat disimpulkan atau dinyatakan dalam bentuk nilai kualifikasi.

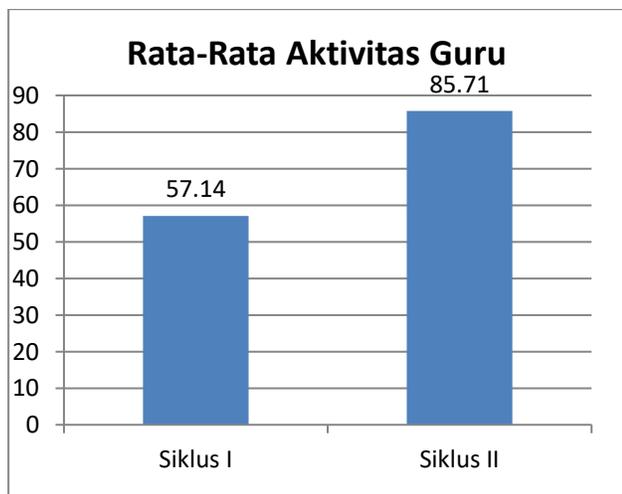
1. Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa

a) Observasi Aktivitas Guru (Peneliti)

Pelaksanaan observasi aktivitas guru (peneliti) tersebut dilaksanakan untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan peneliti sebagai tolak ukur keberhasilan penelitian dalam mengelola kelas dalam pembelajaran bahasa Indonesia dalam bermain peran. Observasi aktivitas guru dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah di sediakan oleh peneliti dengan tujuh aspek yang akan diobservasi. Yang menjadi observer pada aktivitas peneliti selama proses pembelajaran yaitu guru.

Hasil observasi guru (peneliti) pada tahap siklus II yang diperoleh dari observer sudah jauh lebih baik dari siklus I. Hal ini dapat diketahui dari aktivitas siswa merespon dengan baik pembelajaran yang disampaikan peneliti. Adanya respon yang baik terhadap proses pembelajaran terjadi karena peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum proses pembelajaran dimulai dan peneliti lebih fokus terhadap pemberian pemahaman kepada siswa terkait materi yang akan digunakan dalam bermain peran.

Gambar 4.1. Perbandingan Rata-Rata Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

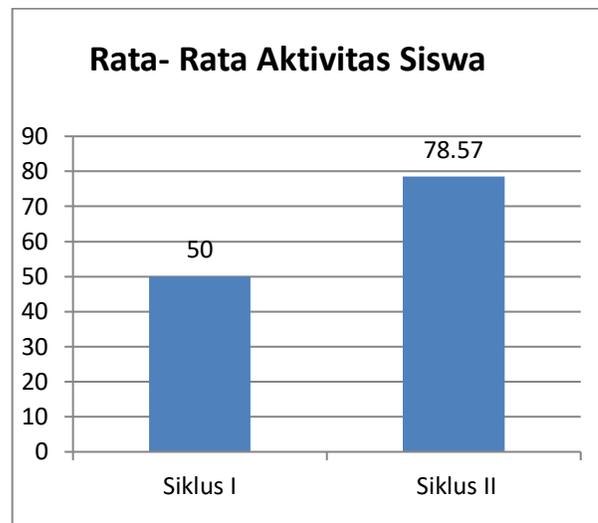


b) Observasi Aktivitas Siswa

Pelaksanaan observasi aktivitas siswa tersebut dilaksanakan untuk mengetahui partisipasi siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan peneliti di kelas. Selain guru (peneliti) siswa juga harus diobservasi yang dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti dengan tujuh aspek yang akan diobservasi. Yang menjadi observer pada aktivitas siswa selama proses pembelajaran sama halnya dengan observer pada aktivitas guru yaitu teman atau guru.

Berdasarkan hasil observasi pada aspek guru dan siswa dalam sepanjang pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II pada pertemuan pertama dan kedua maka dapat di lihat pada grafik sebagai berikut. Berdasarkan gambar 4.2 persentase perbandingan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II sebagai berikut:

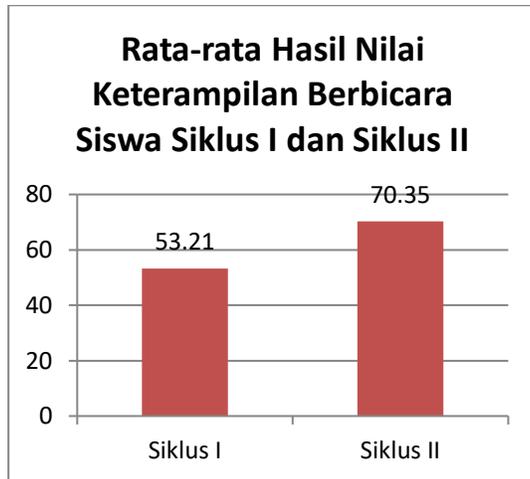
Gambar 4.2 Perbandingan Rata-Rata Aktivitas Siswa Siklus I dan II



2. Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara

Berdasarkan ketuntasan dalam bermain peran siswa pada aspek penilaian keterampilan berbicara maka rata-rata hasil penilaian keterampilan berbicara pada siklus I dan siklus II suda mengalami peningkatan yang maksimal.

Gambar 4.3 Perbandingan Rata-Rata Hasil Keterampilan Berbicara Siswa Pada Siklus I an Siklus II.

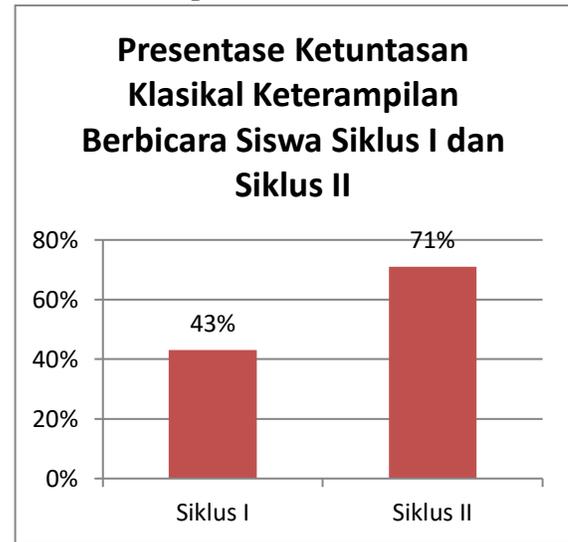


Berdasarkan gambar 4.3 dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil penilaian keterampilan berbicara siswa secara penilaian individu siswa sebanyak 53,21 pada siklus I mengalami peningkatan yang maksimal pada siklus II yaitu sebanyak 70,35. Perubahan peningkatan hasil keterampilan berbicara siswa pada penerapan metode bermain peran siswa terjadi karena adanya perbaikan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II yaitu memberikan pengarah dan dan bimbingan dalam proses pembelajaran yang baik serta memotifasi siswa agar tampil dengan penuh kepercayaan diri sehingga mendapatkan hasil yang baik dalam bermain peran yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berbicara agar tidak kaku dalam penyampaian kata-kata.

Berdasarkan dari data siklus I ke siklus II, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan ketuntasan klasikal siswa dalam penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Berikut ini merupakan grafik perbandingan ketuntasan

klasikal siswa pada siklus I dan siklus II dalam penggunaan metode bermain peran.

Gambar 4.4 Perbandingan Ketuntasan Klasikal Keterampilan Berbicara Siswa SDN 298 Inpres Nusa Siklus I dan II.



Berdasarkan grafik 4.4 dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan belajar klasikal sebanyak 43% pada siklus I mengalami peningkatan pada siklus II sebanyak 71%. Dengan ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 70% Berdasarkan data tersebut maka dapat dikatakan bahwa siswa suda mampu melakukan bermain peran dengan penilaian keterampilan berbicara, di kelas III SDN 298 Inpres Nusa Kecamatan Bonggakaradeng Kabupaten Tana Toraja.

A. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil temuan dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil observasi aktivitas guru pada pada pertemuan pertama dan kedua siklus I mencapai nilai 57,1% dan hasil observasi aktivitas guru pada siklus II pertemuan pertama dan kedua mencapai nilai 85,7%..

2. Hasil observasi aktivitas siswa pada pertemuan pertama dan kedua siklus I mencapai nilai 50% dan hasil observasi aktivitas siswa pada pertemuan pertama dan kedua siklus II mencapai nilai 78,5%.
3. Dengan menggunakan metode bermain peran, untuk meningkatkan keterampilan berbicara di kelas III SDN 298 Inpres Nusa, dikatakan dapat meningkat. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil keterampilan berbicara siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan. Siklus I diperoleh rata-rata nilai dengan kategori kurang baik dengan nilai 53,21 dan siklus II berhasil dengan kategori cukup baik, dengan nilai rata-rata 70,35. dengan ketuntasan klasikal siswa pada siklus I dengan nilai 43% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai 71%, maka dengan nilai tersebut maka dapat dikatakan meningkatkan keterampilan berbicara siswa, pada proses pembelajaran bermain peran.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru sekolah dasar agar dapat menerapkan metode bermain peran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia maupun pada mata pelajaran lainnya.
2. Bagi praktisi atau instansi pendidikan lainnya dapat dijadikan pedoman untuk menerapkan metode bermain peran untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa ataupun dengan keterampilan yang lainnya.
3. Dan bagi peneliti berikutnya yang ingin melakukan penelitian yang sama hendaknya

penelitian ini dapat dijadikan sebagai panduan dan kekurangan-kekurangan yang ada pada penelitian ini dapat sempurnakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto suharismi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Depdiknas. (2003). *Undang - undang RI No.20 2003*. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Dimiyanti dan Mudjiono. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Djafar, S., Nadar, N., Arwan, A., & Elihami, E. (2019). Increasing the Mathematics Learning through the Development of Vocational Mathematics Modules of STKIP Muhammadiyah Enrekang. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 69-79.
- Djamrah dan Zain Aswan. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hajrah, H., & Elihami, E. (2020). Measuring the Preventive of Drug Dangers in Elementary Schools. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 21-27.
- Hasnidar, H., Sulihin, S., & Elihami, E. (2020). Developing of multiple intelligences in students with the two stay two strays type. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 7-12.
- Huda. (2013:208). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: pustaka belajar.
- Husaini Usman dkk. (2006). *Metodologi Penelitian Sosial*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Dokumen Kurikulum. 2013*, Jakarta: Kemendikbud, 2012.

- Komala Ratna Dinar. (2010). *Jurnal Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Plaiying)*
- Kurniasih dan Zani. (2014:14). *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Jakarta:Kata Pena.
- Majid Abdul. (2014:85). *Pembelajaran Tematik Terpadu Bandung* : Remaja Rosdakarya.
- Mill Dalam Khalik, (2009). *Jurnal Penerapan Pendekatan Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar*. Penelitiin Tindakan Kelas. FKIP UNM.
- Rusman. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Tematik Mengembangkan Kepropesionalisme Guru*. Depok: Pt Raja Grafindo Persada.
- Sukmadinata Syaodih. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung :PTRemaja Rosdakarya.
- Supriati. (2012). *Metodologi Penelitian Komputensasi Akutansi*. Bandung.
- Syah Muhibbin. (2010). *Piskologi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya Offset: Bandung.
- Zainal Arifin. (2014). *Penelitian Pendidikan, Bandung*: PT. Remaja Rosdaka