

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI MODEL *ROLE PLAYING* SISWA KELAS IV SDN SEKOM KABUPATEN KEPULAUAN SULA

Oleh:

NURIDA BUAMONA

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah (a) Menganalisis dan mendeskripsikan proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui model *role playing* siswa kelas IV SDN Sekom Kabupaten Kepulauan Sula. (b) Menganalisis dan mendeskripsikan hasil pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui model *role playing* siswa kelas IV SDN Sekom Kabupaten Kepulauan Sula. Berdasarkan latar belakang pemikiran di atas yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah (a) Bagaimanakah proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode *role playing* siswa kelas IV SDN Sekom Kabupaten Kepulauan Sula? (b) Bagaimanakah hasil pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui model *role playing* siswa kelas IV SDN Sekom Kabupaten Kepulauan Sula?. Skor rata-rata sebelum dilakukan tindakan sebesar 69,00 setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I menjadi 76,80, dan setelah pelaksanaan tindakan pada siklus II menjadi 89,07. Kenaikan skor rata-rata mulai dari pratindakan hingga siklus I sebesar 7,8 atau 26%. Peningkatan skor rata-rata mulai dari siklus I hingga siklus II sebesar 12,27 atau 40,9%.

Kata Kunci: *Kemampuan Berbicara, Model Role Playing*

PENDAHULUAN

Standar kompetensi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dalam Kurikulum 2013 atau (K13) maupun Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM), tetap mengacu pada empat aspek keterampilan berbahasa. Keempat keterampilan berbahasa itu, meliputi: keterampilan reseptif atau menerima pesan (menyimak dan membaca) dan keterampilan produktif (berbicara dan menulis) atau keterampilan menghasilkan ide dan gagasan (Depdiknas, 2021:3). Pembelajaran bahasa Indonesia diharuskan mengembangkan keempat keterampilan berbahasa itu secara sinergis, saling menunjang dan tidak dapat berdiri sendiri, satu kesatuan atau merupakan catur tunggal Gipayana (2009:21). Meskipun vokus kajiannya hanya pada satu aspek seperti pada aspek berbicara, namun dalam penerapannya keempat aspek tersebut saling menunjang.

Keterampilan berbicara pada dasarnya harus dimiliki oleh semua orang dalam berkomunikasi, baik bersifat satu arah maupun timbal balik ataupun keduanya. Namun, keterampilan berbicara tidaklah dimiliki oleh seseorang secara otomatis. Keterampilan berbicara yang baik dapat dimiliki oleh siswa dengan cara berdiskusi dengan teman, kerja

sama, mengolah, melatih seluruh potensi yang ada pada diri siswa masing-masing. Salah satu latihan pengembangan keterampilan berbicara adalah berdialog atau bermain peran dalam percakapan. Sebelum berdialog, siswa berdiskusi, bekerja sama dalam berlatih untuk mencapai satu tujuan. Bermain peran dalam dialog/percakapan merupakan suatu kegiatan memerankan tokoh yang ada dalam naskah melalui alat utama yakni percakapan (dialog), gerakan dan tingkah laku yang dipentaskan. (Waluyo, 2001:158), menyebutkan bahwa banyak manfaat yang dapat diambil dari percakapan di antaranya adalah dapat membantu siswa dalam pemahaman dan penggunaan bahasa (untuk berkomunikasi), melatih keterampilan membaca teks percakapan; melatih keterampilan menyimak atau mendengarkan dialog pertunjukan; (mendengarkan radio, televisi, dan sebagainya); melatih keterampilan menulis teks percakapan dan melatih wicara.

Salah satu keterampilan dalam dialog/percakapan, seorang pemeran harus mampu membawakan dialog sesuai dengan karakter tokoh yang diperankannya, menghayati sesuai dengan tuntutan peran yang ditentukan dalam naskah, mampu membawakan dialog

tersebut dengan gerak yang pas, mampu membayangkan latar dan tindakannya serta mampu mengolah suara sesuai dengan pemahamannya terhadap perasaan dan pikiran pelaku. Berdasarkan studi pendahuluan atau hasil observasi awal di DSN Sekom Kabupaten Kepulauan Sula sebagai tempat peneliti melakukan PPL ditemukan fakta bahwa, kemampuan siswa berdialog dengan teks percakapan masih kurang memuaskan. Dari hasil analisis tes awal, ditemukan bahwa (1) siswa masih kaku mempraktikkan dialog dengan teks percakapan (2) belum jelasnya artikulasi, intonasi, dan mimik siswa dalam mempraktikkan teks dialog. Lebih jelasnya dapat dilihat pada nilai tes kemampuan berbicara atau berdialog dengan teks percakapan menunjukkan, bahwa dari 30 siswa hanya 7 orang yang mendapat nilai 70 dengan nilai rata-rata 62,05. Apabila dihubungkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV di sekolah tersebut dengan angka minimal 70 maka tingkat pencapaian ketuntasan belajar berdialog dengan teks percakapan masih rendah. Selain itu, hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV SDN Sekom Kabupaten Kepulauan Sula diperoleh informasi bahwa guru masih kurang efektif dalam memilih dan menerapkan metode yang tepat dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada aspek berbicara atau berdialog.

Ada beberapa kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pertama, kurangnya minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran berbicara. Kedua, kurangnya pengetahuan guru dalam pengembangan metode pembelajaran, akhirnya siswa menjadi cepat bosan. Untuk itu, dengan penggunaan model pembelajaran *role playing* akan menambah minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Model ini akan membantu siswa memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam menerapkan konsep bermain peran pada siswa, guru sebagai pendidik harus berusaha agar dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan bermain peran. Karena itu, seorang guru harus juga mengetahui secara pasti kualitas siswa dalam arti kemampuan dalam menyerap materi tersebut.

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Model Bermain Peran (*Role Playing*)

Role playing merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu

masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. *Role Playing* berfungsi untuk (1) mengeksplorasi perasaan siswa, (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa, (3) membandingkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda (Huda, 2013:115-116). *Role playing* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment* (Rizki, 2011:54). Dalam RPP, siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktifitas di mana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Rizki, 2011:21-22). Menurut Huda (2013:209), *Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada strategi *Role Playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-teman pada situasi tertentu. Strategi *Role Playing* juga diorganisasi berdasarkan kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok memperagakan atau menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batasan-batasan skenario dari guru (Huda, 2013:209).

2.2 Sintak *Role Playing*

Strategi *Role Playing* dapat dilihat dalam tahap-tahap sebagai berikut:

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu

- beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang.
 4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingi dicapai.
 5. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
 6. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
 7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
 8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
 9. Guru memberikan kesimpulan evaluasi secara umum (Huda 2013:209).

2.3 Keunggulan dan Kelemahan *Role Playing*

Ada beberapa keunggulan yang bisa diperoleh siswa dengan menggunakan strategi *role playing* ini. Di antaranya adalah:

1. Dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
2. Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
3. Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias.
4. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
5. Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Strategi *Role Playing* juga memiliki kelemahannya sendiri, seperti:

1. Banyaknya waktu yang akan dibutuhkan.

2. Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik.
3. Ketidakmungkinan menerapkan RP jika suasana kelas tidak kondusif.
4. Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga.
5. Tidak semua mata pelajaran disajikan melalui strategi ini (Huda 2013:210-211).

Esensi *Role Playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini. Model ini juga menyongkong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan (Huda, 2013:115-116).

1.3.1 Sistem Kelompok

Sistem kelompok dalam model ini cukup terstruktur. Guru memiliki tanggung jawab, setidaknya-tidaknya pada awal permainan, untuk memulai tahap-tahap dan membimbing siswa melalui aktivitas dalam tiap tahap. Meski demikian, materi khusus dalam diskusi dan pemeranan ditentukan oleh siswa. Pertanyaan yang diajukan guru seharusnya dapat mendorong ekspresi yang jujur serta bebas dan menggambarkan perasaan atau pikiran siswa yang sebenarnya. Guru harus menanam kualitas dan kepercayaan antara dirinya dan siswa-siswanya. Guru bisa melakukan ini dengan menerima semua saran sebagai hal yang absah dan konstruktif. Dengan cara ini, maka semua peran yang dimainkan siswa akan tampak mencerminkan perasaan atau sikap siswa yang sebenarnya. Yang terpenting, meskipun guru bersikap reflektif dan suportif selama proses ini, siswa tetaplah pihak yang berperan mengambilalih atau mengontrol arah pengajaran. Mereka seharusnya dibiarkan untuk memilih masalah yang akan ditelusuri, memimpin diskusi, memilih aktor, membuat keputusan kapan pemeranan akan dilakukan, mengatur pemeranan, dan yang

terpenting memutuskan apa yang harus diperiksa dan usulan mana yang akan dieksplorasi. Sementara di sisi lain, guru bisa mengobservasi secara langsung tingkah laku siswa dengan berpegangan pada karakteristik pertanyaan yang diajukan siswa (Yudiaryani, 2015:11).

1.3.2 Peran/Tugas Guru

Peran penting guru dalam model ini. *Pertama*, guru seharusnya menerima semua respons dan saran siswa, khususnya pendapat dan prasan mereka, dengan cara yang tidak terkesan menghakimi. *Kedua*, guru harus membuat siswa menelusuri sisi-sisi yang berbeda dalam situasi permasalahan tertentu, memperhitungkan, dan mempertimbangkan alternatif yang muncul dari sudut pandang yang berbeda. *Ketiga*, dengan merefleksikan, memparafrasa, dan merangkum respon ini, guru dapat meningkatkan kesadaran siswa mengenai perasaan dan pikiran mereka sendiri. *Keempat*, guru harus menitikberatkan bahwa ada beberapa cara berbeda untuk memainkan peran yang sama dan ada pula konsekuensi berbeda yang akan mereka temui dari proses pemeranan ini. *Kelima*, ada banyak cara alternatif untuk memecahkan masalah; tidak ada satu jalan yang mutlak benar. Guru membantu siswa mempertimbangkan dan melihat konsekuensi-konsekuensi dari solusi yang diperoleh dan membandingkannya dengan alternatif lain (Huda, 2013:118).

1.3.3 Sistem Dukungan

Materi yang ada dalam *Role Playing* sangatlah sedikit, namun semuanya sama-sama penting. Perangkat utamanya adalah situasi permasalahan. Situasi ini terkadang membantu dalam membentuk dan mengarahkan peran. Situasi permasalahan dapat memfasilitasi penggambaran peran atau perasaan masing-masing karakter yang harus dipertunjukkan oleh siswa. Selain itu, film, novel, dan cerpen merupakan sumber-sumber penting yang dapat dijadikan referensi untuk mencari situasi permasalahan. Cerita problematika, sebagaimana namanya, adalah narasi-narasi pendek yang menggambarkan setting, keadaan, aksi, dan dialog dalam situasi tertentu. Satu atau beberapa karakter bisa menghadapi dilema dalam

menentukan pilihan atau tindakannya (Huda, 2013:119).

2.3.4 Pengaruh

Role Playing diatur secara khusus untuk mendidik siswa dalam: (1) menganalisis nilai dan prilakunya masing-masing, (2) mengembangkan strategi-strategi pemecahan masalah interpersonal maupun personal, dan (3) meningkatkan empati terhadap orang lain. Sementara itu, pengaruh pengiringnya adalah untuk memperoleh informasi mengenai masalah dan norma sosial sekitar (Rini, 2013:120).

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bersifat kasuistik dan berkonteks pada kondisi, keadaan, dan situasi yang ada di dalam kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi guna meningkatkan pembelajaran di dalam kelas (Kurniasih, 2014:3).

3.2 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini, telah dilaksanakan di SDN Sekom Kabupaten Kepulauan Sula.

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan selama bulan, dimulai dari Januari sampai Maret 2023 yang disesuaikan dengan kalender akademik sekolah.

3.2.3 Subjek Penelitian

Adapun subjek penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SDN Sekom Kabupaten Kepulauan Sula yang berjumlah 30 siswa, terdiri dari 11 siswa dan 19 siswi.

3.4 Prosedur Penelitian

1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyusun skenario pembelajaran (RPP) disesuaikan dengan silabus.
2. Menyiapkan lembar observasi untuk merekam proses pembelajaran di kelas. Observer melihat apakah konseptual dan prosedural siswa sudah terbangun dalam pembelajaran kelompok secara heterogen.
3. Persiapan alat pengumpul data penelitian, seperti angket pratinjauan dan lembar pengamatan guru.

2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan dilaksanakan dalam tahap ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan pembelajaran yang berisi tindakan yang diterapkan. Gambaran tindakan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Pada pertemuan guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan (Teks Percakapan).
2. Selanjutnya guru mengarahkan seluruh siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar atau memberikan tugas untuk berlatih di rumah (PR).
3. Kemudian guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 4 orang.
4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan atau yang sudah berlatih di rumah.
5. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sudah diperagakan atau percakapan dari kelompok lain.
6. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.

7. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
8. Guru memberikan kesimpulannya secara umum dan evaluasi berupa pemberian nilai dari percakapan oleh siswa tersebut. Selanjutnya menjadi bahan diskusi untuk masing-masing kelompok dan merupakan pedoman dalam penyusunan rencana siklus berikutnya apabila siklus I tidak berhasil.

3. Observasi (Pengamatan)

Kegiatan siswa selama pembelajaran diamati oleh observer meliputi keseriusan dalam belajar dengan model pembelajaran *role playing*.

4. Refleksi

Hasil yang didapat dari tahapan observasi dikumpulkan serta dianalisis dalam tahap ini, demikian pula pada tahap evaluasi tes percakapan. Dari hasil tersebut peneliti dapat merefleksikan apakah tindakan yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam percakapan/dialog di kelas dengan penerapan model pembelajaran *role playing*.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu: observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan, peneliti menggunakan instrumen utama dan instrumen penunjang. Instrumen utama penelitian ini adalah peneliti sendiri (Arikunto, 2006:13). Hal ini berarti, peneliti berfungsi sebagai instrumen utama karena merupakan orang yang paling mengetahui seluruh data dan cara menyikapinya, sedangkan instrumen penunjang penelitian ini adalah pedoman observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa tes kemampuan bermain peran dilakukan untuk memperoleh skor kemampuan percakapan/dialog oleh siswa.

Selama pelaksanaan menyajikan bahan ajar, peneliti sekaligus menjadi pengamat/observer selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* dilakukan.

3.6. Teknik Analisis Data

Data dirangkum dan disajikan secara deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif yaitu data yang terkumpul berbentuk kata-kata. Kalaupun ada angka-angka, sifatnya hanya sebagai penunjang (Danim, 2002:50). Data atau nilai yang diperoleh pada siklus I dilakukan analisis untuk melihat tingkat ketuntasan minimal klasikal. Jika nilai yang diperoleh siswa pada siklus I belum tuntas secara klasikal maka dilanjutkan pada siklus II.

1. Pengamatan (Observasi)

Lembar pengamatan atau observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajarannya. Lembar pengamatan ini digunakan sebagai bahan refleksi pembelajaran berikutnya.

2. Tes

Dalam analisis data, siswa dites dengan cara bermain peran di depan kelas. Guru mengevaluasi dan memberikan nilai dari hasil percakapan/dialog dengan menggunakan lembar penilaian tes.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan salah satu guru kelas di sekolah tersebut untuk mengetahui kondisi dan kendala dalam pembelajaran bermain peran.

4. Angket

Angket adalah instrumen pencarian data yang berupa pertanyaan tertulis yang memerlukan jawaban tertulis. Instrumen ini disusun berdasarkan indikator yang dapat mengungkapkan pengetahuan dengan pengalaman berbicara khususnya pembelajaran bermain peran.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Siklus Persiklus

Penelitian tindakan kelas (PTK) dengan penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara ini dilaksanakan dalam dua siklus. Sementara itu, pengaturan jadwal rencana tindakan penelitian dilakukan sebelum dilaksanakan penelitian. Pengaturan jadwal rencana tindakan tersebut telah dibicarakan dengan guru kelas IV SDN

Sekom Kabupaten Kepulauan Sula. Jadwal rencana tindakan dilaksanakan pada jam pelajaran Bahasa Indonesia disesuaikan dengan kebutuhan pelaksanaan penelitian, tetapi tetap tidak mengganggu kinerja guru yang bersangkutan. Hasil wawancara peneliti dengan guru kelas dapat diketahui bahwa sebagai pengajar Bahasa Indonesia sudah pernah memberikan variasi strategi pembelajaran tetapi masih kurang dan banyak siswa yang kurang serius dalam belajar. Guru melakukan hal tersebut karena materi percakapan dianggap terlalu sulit untuk diberikan kepada siswa selain waktunya yang juga sangat terbatas, siswa juga masih banyak yang belum berani tampil di depan kelas dan malu-malu. Kendala internal siswa lainnya ialah faktor minat dan motivasi siswa yang kurang dalam pembelajaran berbicara.

Melihat kenyataan tersebut, perlu dicari solusi pembelajaran bahasa Indonesia yang mampu menarik minat sekaligus dapat memotivasi siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan strategi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara materi percakapan siswa kelas IV SDN Sekom Kabupaten Kepulauan Sula.

A. Pratindakan/ Prasiklus

Sebelum diterapkan tindakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara melalui model pembelajaran *role playing*, peneliti terlebih dahulu mengadakan pratindakan. Kegiatan tersebut dilakukan agar peneliti dapat mengetahui kemampuan awal siswa dalam percakapan. Dalam penelitian tindakan kelas ini, yang bertindak sebagai pengajar adalah guru kelas. Metode yang digunakan yaitu metode ceramah serta tugas yang diberikan kepada siswa berupa percakapan di depan kelas sesuai dengan teks percakapan yang sudah ada dalam buku paket bahasa Indonesia. Siswa ditugaskan untuk berdiskusi dan latihan percakapan tersebut.

1. Perencanaan (Planning)

Perencanaan dalam prasiklus ini dilakukan oleh guru kelas dan peneliti. Dalam perencanaan prasiklus ini, ada beberapa hal yang dibutuhkan saat pelaksanaannya yaitu: Persiapan

materi yang akan disampaikan guru, persiapan instrumen pengumpulan data penelitian, seperti angket pratindakan. (Implementasi Tindakan dan Observasi siswa).

Prasiklus penelitian ini dilakukan satu kali pertemuan, yaitu pada hari Senin, 20 Januari, 2023. Dalam prasiklus ini, siswa melakukan percakapan tanpa menggunakan model baru, tetapi guru menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah seperti biasanya. Pembelajaran selama prasiklus berlangsung kurang lancar. Masih banyak siswa yang kesulitan percakapan dan kondisi kelas yang ribut saat masing-masing kelompok siswa berlatih untuk tampil di depan kelas. Kondisi seperti itu mengakibatkan sebagian besar siswa kurang konsentrasi dalam percakapan. Untuk skor atau nilai kemampuan percakapan prasiklus masih tergolong rendah. Observasi yang dilakukan pada prasiklus penelitian tindakan kelas ini berupa implementasi kegiatan monitoring selama proses percakapan. Selama tindakan prasiklus tersebut peneliti melakukan pengamatan dengan menggunakan instrument berupa lembar pengamatan siswa. Dalam pertemuan prasiklus atau pratindakan ini, pelaksanaan percakapan tanpa menggunakan media baru adalah seperti yang tercantum berikut ini. Salah satu contoh tes awal/pratindakan guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. Guru memperkenalkan mahasiswa peneliti pada semua siswa dan menyampaikan maksud dan tujuannya di kelas tersebut. Guru memulai pelajaran dengan materi baru, yaitu tentang percakapan. Guru memberikan contoh teknik-teknik percakapan berupa ekspresi, mimik, intonasi dan gestur. Guru menjelaskan materi tersebut satu persatu. Sebagian besar siswa belum menyimak materi pelajaran dengan serius masih banyak siswa yang tidak memperhatikan.

Mereka ada yang sibuk dengan kegiatannya sendiri seperti bercerita dengan temannya, mencoret-coret kertas, bermain handpone bahkan ada yang menyandarkan kepalanya di meja. Setelah guru selesai menyampaikan materi percakapan, guru mempersilahkan siswa untuk bertanya, kemudian guru membagi kelompok dan menyuruh siswa untuk berlatih percakapan dalam beberapa menit

dan tampil di depan kelas dengan teks percakapan yang ada dalam buku paket bahasa Indonesia. Setelah waktu selesai, guru memberikan beberapa pesan berupa motivasi kemudian menutup pembelajaran dengan salam.

Pada tes awal atau prasiklus ini, kegiatan percakapan masih banyak kekurangan. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes, hasil percakapan siswa masih di bawah standar penilaian yang dibuat. Siswa masih berfokus pada contoh yang ada di dalam buku teks pembelajaran. Permasalahan dalam tes awal ini akan dicari jalan keluarnya pada tindakan penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II.

B. Siklus I

Setelah dilakukan prasiklus/pratindakan, peneliti diskusi dengan guru kelas. Siklus I penelitian tindakan kelas ini dilakukan dua kali pertemuan yaitu.

1. Perencanaan (Planning)

Tahap pertama dalam penelitian tindakan kelas ini adalah perencanaan. Setelah observasi ke sekolah dan menemukan permasalahan pembelajaran berbicara siswa kelas IV SDN Sekom Kabupaten Kepulauan Sula, peneliti bekerjasama dengan guru kelas untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dalam tahap pertama ini peneliti merencanakan perbaikan pembelajaran percakapan. Merencanakan perbaikan pembelajaran berbicara materi percakapan berarti termasuk di dalamnya merencanakan tindakan dengan melihat kondisi siswa, skenario pembelajaran dari awal sampai akhir, dan menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran. Adapun hasil dari perencanaan siklus I sebagai berikut.

1. Peneliti mengetahui kondisi dan permasalahan pembelajaran di kelas IV SDN Sekom Kabupaten Kepulauan Sula, khususnya pembelajaran berbicara.
2. Penyebab terjadinya permasalahan dalam kegiatan pembelajaran berbicara telah teridentifikasi dengan baik oleh peneliti.
3. Peneliti merancang pelaksanaan pemecahan masalah-masalah dalam pembelajaran berbicara. Dengan melihat

kondisi siswa dan permasalahan yang ada di kelas, peneliti berkordinasi dengan guru dan memutuskan untuk mencoba menggunakan model pembelajaran *role playing* yaitu model yang dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa.

Sehingga siswa secara langsung terlibat dalam situasi permasalahan yang nyata agar siswa memiliki kemampuan untuk mengapresiasi pikiran, perasaan dan tindakan yang diyakini akan membawa perubahan dalam pembelajaran berbicara.

4. Peneliti berkordinasi dengan guru untuk menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas sesuai dengan jadwal pelajaran di kelas IV sesuai dengan kesepakatan, pelaksanaan penelitian siklus I dilaksanakan tanggal 28 Januari, 2023.
5. Peneliti membuat skenario pembelajaran, meliputi skenario pelaksanaan tindakan.
6. Setelah semua perlengkapan yang dibutuhkan untuk pembelajaran berbicara pementasan siklus I siap, peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa, lembar pengamatan, dan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran berbicara melalui model pembelajaran *role playing* yang akan berlangsung.

2. Implementasi Tindakan dan Observasi

Tahap kedua dari penelitian tindakan kelas ini adalah pelaksanaan tindakan, yaitu implementasi atau penerapan tindakan yang disesuaikan dengan isi rancangan pembelajaran yang telah di buat oleh peneliti. Pelaksanaan tindakan ini berdasarkan pada prosedur yang ada. Berikut uraian pelaksanaan tindakan dalam siklus I.

Pertemuan pertama (I) siklus I (Kamis, 28 Januari 2023), penyampaian materi pembelajaran percakapan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, pembentukan kelompok dan pemberian tugas untuk mencari teks percakapan dan berlatih di rumah.

Pertemuan kedua (II) siklus I (Senin, 30 Januari 2023), Pementasan percakapan sesuai dengan tugas yang diberikan, pembagian LKS untuk mengamati percakapan, memberikan

skenario (Teks Percakapan) yang sudah disiapkan guru, mengarahkan seluruh siswa untuk mempelajari skenario dan berlatih di rumah sesuai dengan kelompok.

3. Refleksi (Reflection)

Refleksi penelitian tindakan kelas ini dilakukan oleh peneliti berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran siklus I. Pada siklus ini, proses percakapan masih belum maksimal yaitu dari segi keseriusan, penghayatan dan konsentrasi saat percakapan. Selain itu, adapun faktor psikologis siswa yang tidak bertanggung jawab, saling mengharapkan atau ketergantungan. Dari segi hasil, masih ada beberapa kekurangan dalam percakapan. Percakapan bukanlah suatu hal yang sepele, tetapi diperlukan keseriusan dan keaktifan dari masing-masing individu. Kekurangan dalam proses pembelajaran percakapan pada siklus I yaitu permasalahan yang terjadi pada tindakan siklus I. Untuk lebih meningkatkan proses pembelajaran berbicara khususnya dalam percakapan, guru menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Permasalahan yang ada tersebut harus segera diatasi agar pemanfaatan model pembelajaran *role playing* sebagai upaya meningkatkan kemampuan berbicara materi percakapan siswa dapat berhasil. Cara mengatasi permasalahan yang ada harus cermat karena permasalahan pertama jika sulit diatasi akan menghambat pelaksanaan tindakan selanjutnya. Pelaksanaan kegiatan proses berbicara melalui model pembelajaran *role playing* pada siklus I terlaksana dengan lancar. Meskipun demikian, pelaksanaan tindakan siklus I ini belum menampakkan hasil yang memuaskan. Permasalahan siklus I ini kemudian didiskusikan bersama untuk menemukan penyelesaiannya. Penyelesaian masalah tersebut adalah dengan meningkatkan perhatian siswa terhadap kemampuan berbicara

C. Siklus II

1. Rencana Terevisi

Perencanaan dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti. Perencanaan dalam siklus ini

meliputi kegiatan persiapan hal-hal yang dibutuhkan agar siap untuk digunakan saat pelaksanaan penelitian. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam siklus II ini adalah sebagai berikut.

- 1) Peneliti berdiskusi dengan guru tentang materi yang akan disampaikan pada siswa.
- 2) Peneliti memutuskan untuk lebih memperdalam tentang teknik-teknik percakapan yang belum terealisasi dengan baik yaitu pemahaman karakter, kesesuaian vokal dan intonasi, kesesuaian Jestr/ gerak tubuh agar tidak kaku, kesesuaian ekspresi dan penguasaan ruang. Hal itu berdasarkan hasil tes pada siklus I bahwa sebagian besar siswa belum serius dalam percakapan, kurang konsentrasi dan penghayatan karakter dlm berbicara.

2. Implementasi Tindakan dan Observasi

Siklus II dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dua kali pertemuan, yaitu pada hari Senin (02 Februari 2023) dan Kamis (05 Februari 2023). Dalam siklus II ini, siswa melakukan percakapan masih dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Model ini digunakan untuk mempermudah siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara.

Pembelajaran berbicara materi percakapan dalam siklus I dan siklus II ini tidak jauh berbeda, masih sama-sama menggunakan model pembelajaran *role playing*. Selanjutnya guru juga harus mengkoordinasikan kelas dengan baik, sehingga siswa dapat lebih konsentrasi dalam menghayati pemeranan masing-masing dalam percakapan. Selain itu, guru juga melakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun tindakan-tindakan yang dilakukan dalam siklus II terbagi dalam dua kali pertemuan adalah pertemuan pertama, guru memperdalam materi pembelajaran tentang teknik-teknik percakapan yang belum dipahami oleh siswa. Setelah itu, guru mempersilahkan siswa untuk melakukan skenario yang telah diberikan untuk berlatih di rumah serta pembagian LKS untuk membahas penampilan kelompok yang tampil. Pertemuan kedua, siswa

mengisi angket informasi akhir pembelajaran percakapan melalui model pembelajaran *role playing*.

Setelah tindakan pada siklus II ini, peneliti melakukan refleksi terhadap pembelajaran selama siklus II ini berlangsung. Hasil tes pada siklus II menunjukkan ada peningkatan skor/nilai dibandingkan dengan skor/ nilai pada siklus I.

Pelaksanaan Siklus Kedua(II) Pertemuan I

1. Tindakan yang dilakukan masih sama sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat.
2. Siklus II ini dilaksanakan mulai tanggal 02 Februari 2023, yaitu penyampaian materi teknik-teknik percakapan
3. Siswa melakukan skenario yang sudah diberikan.
4. Pembagian LKS untuk membahas penampilan dari kelompok yang tampil di depan kelas.

Pelaksanaan Siklus Kedua(II) Pertemuan II

1. Pengisian angket pascatindakan

3. Refleksi (Reflection)

Seperti halnya refleksi pada siklus sebelumnya, refleksi dalam penelitian siklus II ini juga dilaksanakan oleh peneliti. Pelaksanaan pembelajaran siklus II ini berjalan dengan lancar, hasilnya lebih baik dibandingkan dengan siklus I.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas IV SDN Sekom Kabupaten Kepulauan Sula dapat terlaksana dengan baik dan terjadi peningkatan kemampuan siswa setelah diadakan tindakan selama dua siklus. Peningkatan penelitian tindakan kelas ini dapat diketahui dari proses pembelajaran dan hasil percakapan siswa setelah diberi tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Peningkatan proses dapat terlihat dari motivasi belajar siswa menjadi lebih baik dengan adanya keantusiasan siswa dalam percakapan dengan adanya model pembelajaran *role playing*, sintaks/langkah-langkah pembelajaran *role playing* akan memudahkan siswa berlatih memainkan peran

dalam percakapan, imajinasi penghayatan siswa menjadi lebih berkembang, dan apresiasi siswa terbangun dengan baik. Skor rata-rata sebelum dilakukan tindakan sebesar 69,00 setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I menjadi 76,80, dan setelah pelaksanaan tindakan pada siklus II menjadi 89,07. Kenaikan skor rata-rata mulai dari pratindakan hingga siklus I sebesar 7,8 atau 26%. Peningkatan skor rata-rata mulai dari siklus I hingga siklus II sebesar 12,27 atau 40,9%.

KESIMPULAN

Berdasarkan perolehan skor di atas, dapat disimpulkan bahwa mulai dari awal sebelum tindakan hingga sesudah tindakan skor kemampuan berbicara siswa telah mengalami peningkatan sebesar 20,07 atau sebesar 66,9% yaitu dari skor 69,00 menjadi 89,07.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2006. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktis*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Danim, Sudarwan. 2002. *Menjadi penelitian kualitatif*. CV.Pustaka Setia: Bandung.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Gramedia: Jakarta.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Jalaluddin. 2002. *Teologi Pendidikan*. PT.RajaGrafindo Persada: Jakarta.
- Kurniasih, Imas. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Kata Pena: Yogyakarta
- Novikasari, Rizki. 2011. (Upaya Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama Menggunakan Metode Pelatihan Akting Sekolah Seni Yogyakarta pada Siswa Kelas XI IPA 3 SMA Negeri 3 Magelang). *Skripsi*.: Jurusan Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurlaila Kurniasari, Anna, 2014. *Sari Kata Bahasa Dan Sastra Indonesia*. ISBN978-602-70281-4-2: Yogyakarta
- Winingsi, Rini. (Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Dilaog dengan Media Boneka (*Stick Wayang Orang*) pada Siswa Kelas VII B SMP N 2 Sentolo. *Skripsi* : Jurusan Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
- Waluyo. 2002. *Drama: Teori dan Pengajarannya*.Yogyakarta: PT Hanin Dita Graha Widya
- Yudiaryani. 2015. *WS Rendra dan Teater Mini Kata*. Galang Pustaka: Yogyakarta.