

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERBICARA  
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI MODEL  
ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI  
JATIREJO KECAMATAN NGARGOYOSO KABUPATEN  
KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**Baron Hermanto  
(D0313016)**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Tunas Pembangunan Surakarta**

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan berbicara dengan menggunakan model bermain peran pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Jatirejo Kecamatan Ngargoyoso Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan masing-masing terdiri atas empat kegiatan utama yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi dalam satu spiral yang saling berkaitan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif, yaitu keterkaitan antara tiga komponen: reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan berbicara dengan menggunakan model bermain peran pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Jatirejo Kecamatan Ngargoyoso Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2016/2017. Hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan dari pra siklus, siklus I sampai siklus II. Kenaikan hasil belajar peserta didik pra siklus sebesar 36,84% kenaikan hasil belajar peserta didik siklus I sebesar 73,68% dan hasil belajar pada siklus II sebesar 89,47%.

**Kata Kunci:** hasil belajar Bahasa Indonesia, model role playing

***Abstract:** The purpose of this research is to improve learning result of speech skill by using role playing model on Indonesian learning in third grade students of Jatirejo State Elementary School, Ngargoyoso Sub-district, Karanganyar District, academic year 2016/2017. This research is a Classroom Action Research (PTK). This study consisted of two cycles and each consisted of four main activities: planning, action, observation and reflection in an interconnected spiral. Technique of collecting data in this research is observation, test and documentation. Data analysis technique used is an interactive analysis model, namely the relationship between the three components: data reduction, data presentation and conclusion. Based on the results of this study it can be concluded*

*that the use of role playing model can improve the learning achievement of speaking skill by using role playing model on learning Indonesian in third grade students of Jatirejo State Elementary School, Ngargoyoso Sub-district, Karanganyar District, academic year 2016/2017. Student learning outcomes have increased from pre cycle, cycle I to cycle II. Increase of learning result of pre cycle student equal to 36.84% increase of learning result of student of cycle I equal to 73,68% and learning result in cycle II equal to 89,47%.*

**Keywords:** *Indonesian learning result, role playing model*

## PENDAHULUAN

Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari (Henry, 2008: 3). Komunikasi akan berlangsung secara efektif. Penggunaan bahasa yang efektif dapat pula diartikan sebagai penggunaan bahasa yang baik dan benar. Selain itu penggunaannya sesuai dengan kaidah-kaidah bahasa. Bahasa sebagai penunjang keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Bahasa berperan untuk membantu seseorang dalam memahami ilmu pengetahuan yang ada. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah di samping untuk membentuk keterampilan komunikasi siswa, juga untuk membantu siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan yang lain. Di sekolah Bahasa Indonesia sebagai pengantar dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan. Dengan adanya pembelajaran Bahasa Indonesia, diharapkan siswa akan mengenal apa yang ada dalam lingkungannya. Mulai dari mengenal dirinya sendiri dan orang disekitarnya. Siswa akan mengenal budayanya yang dimilikinya. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa akan mengetahui bagaimana menyampaikan pendapatnya, baik di sekolah maupun di masyarakat. Setiap keterampilan itu berhubungan erat pula dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktek dan banyak latihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir (Henry Tarigan, 2008:1).

Berdasarkan observasi/ pra-tindakan yang dilakukan peneliti di kelas III Sekolah Dasar Negeri Jatirejo Kecamatan Ngargoyoso Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2016/2017, siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengerjakan soal-soal yang bersifat abstrak. Dari hasil evaluasi pra-tindakan, nilai rata-rata kelas masih rendah dan banyak siswa yang nilainya belum mencapai KKM. Dari 19 siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Jatirejo Kecamatan Ngargoyoso Kabupaten Karanganyar yang mendapat nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM)  $\geq 70$  hanya 7 siswa atau 36,84% masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan, sedangkan nilai rata-rata kelas hanya diperoleh nilai 62,57.

Saat ini keterampilan berbicara siswa, khususnya siswa Sekolah Dasar masih rendah. Siswa kesulitan untuk berbicara, seperti untuk menyampaikan pendapat dan gagasan. Kondisi ini juga bisa karena siswa yang malu untuk berbicara secara formal maupun nonformal, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Selain itu siswa juga ragu-ragu dalam berbicara, sulit memilih kata, serta pengucapan yang tidak jelas bahkan intonasi yang kurang tepat. Ketidakjelasan pelafalan dan intonasi juga dapat mempengaruhi kelancaran berbicara yang akhirnya mempengaruhi makna dan tujuan dari intonasi yang disampaikan. Untuk itu solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan masalah keterampilan berbicara siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Pengertian model pembelajaran *Role Playing* adalah merupakan cara penguasaan bahan-bahan

pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam pelaksanaannya model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung kepada apa yang diperankan, sehingga peneliti menggunakan judul “ Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model *Role Playing* Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Jatirejo Kecamatan Ngargoyoso Kabupaten Karangayar Tahun Pelajaran 2016/2017.”

Tujuan dari adanya penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan berbicara dengan menggunakan model bermain peran pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Jatirejo Kecamatan Ngargoyoso Kabupaten Karangayar tahun pelajaran 2016/2017.

Manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian ini adalah: Meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Jatirejo Kecamatan Ngargoyoso Kabupaten Karangayar tahun pelajaran 2016/2017, Memberikan pengetahuan baru tentang pembelajaran yang inovatif, Dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui model pembelajaran inovatif sehingga secara keseluruhan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relative konstan dan berbekas menurut W.S Winkel dalam Ahmad Susanto (2013: 4). Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya (Aunurrahman,2012:35).

Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Berbicara sudah barang tentu erat berhubungan dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh oleh sang anak (Tarigan, 2008:3). Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan (Tarigan, 2008: 16). Berbicara adalah suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak (Tarigan,2008: 16). Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seyogianyalah sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap para pendengarnya dan harus mengetahui prinsip- prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan. (Tarigan, 2008:16).

Model bermain peran (*Role Playing*) adalah merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam pelaksanaannya

model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung kepada apa yang diperankan (Imas Kurniasih dan Berlin Sani, 2015:68). Model bermain peran (*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 (Miftahul Huda, 2014: 115). Adapun tujuan pembelajaran ini adalah untuk menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak (Imas Kurniasih dan Berlin Sani, 2015: 68). Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah study yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, tetapi dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri. Sebagai bentuk penelitian praktis, dalam bidang pendidikan, penelitian tindakan ini mengacu pada apa yang dilakukan guru untuk memperbaiki proses pengajaran yang menjadi tanggung jawabnya.

## **METODE**

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah study yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, tetapi dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri. Sebagai bentuk penelitian praktis, dalam bidang pendidikan, penelitian tindakan ini mengacu pada apa yang dilakukan guru untuk memperbaiki proses pengajaran yang menjadi tanggung jawabnya.

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Jatirejo Kecamatan Ngargoyoso Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2016/2017. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Jatirejo Kecamatan Ngargoyoso Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2016/2017. Dengan jumlah siswa sebanyak 19, yang terdiri 6 siswa putri dan 13 siswa putra.

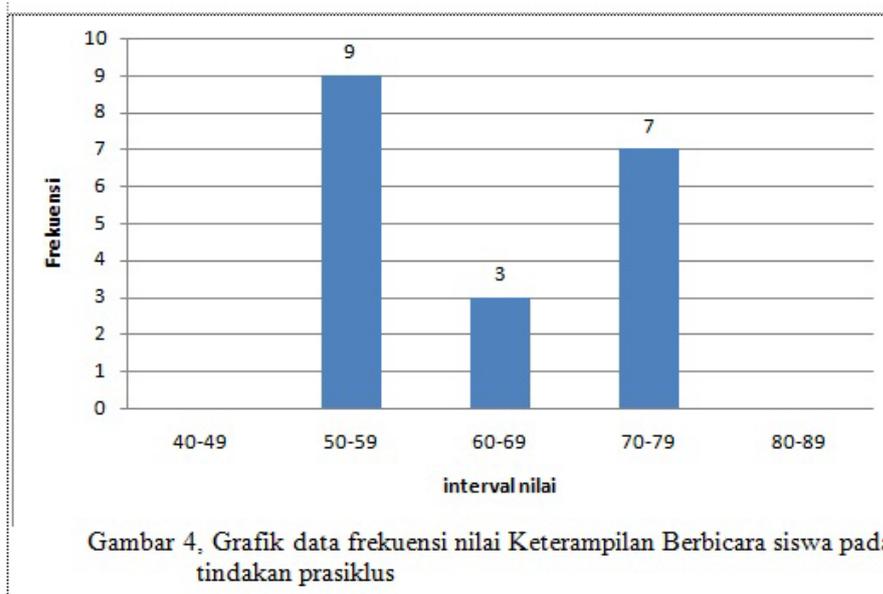
Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi.

Validitas data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber data. mengumpulkan data yang sejenis dari sumber data yang berbeda. Melalui teknik triangulasi data diharapkan dapat memberikan informasi yang lebih tepat, sesuai keadaan siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Jatirejo Kecamatan Ngargoyoso Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2016/2017, misalnya dengan membandingkan hasil pengamatan dengan data isi dokumen yang terkait misal arsip nilai, absen dan lainnya.

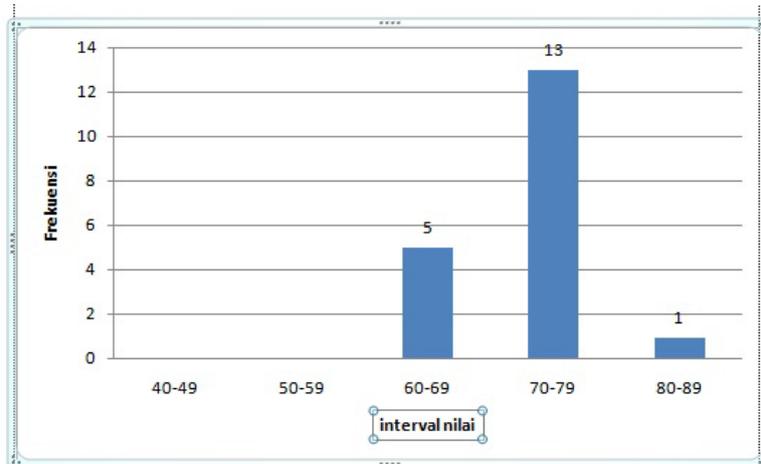
Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis interaktif yang meliputi tahap: pengumpulan data, reduksi data, penyajian (display) data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan tindakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi dan tes awal di kelas III SD Negeri Jatirejo untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di tempat penelitian sehingga diperoleh daftar nilai keterampilan berbicara siswa pada tindakan prasiklus. setelah melaksanakan tindakan prasiklus, siswa yang memperoleh nilai antara 40-49 sebanyak 0 siswa (0%), siswa yang memperoleh nilai antara 50-59 sebanyak 9 siswa (47,36%), siswa yang memperoleh nilai antara 60-69 sebanyak 3 siswa (15,78), siswa yang memperoleh nilai antara 70-79 sebanyak 7 siswa (36,84), dan siswa yang memperoleh nilai antara 80-89 sebanyak 0 siswa (0%). Sedangkan nilai rata-rata pada tindakan prasiklus adalah 62,57 dengan nilai tertinggi sebesar 75, nilai terendah sebesar 50. Sementara itu, pembelajaran dikatakan berhasil apabila kemampuan berbicara siswa mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Berdasarkan data tersebut siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu >70 sebanyak 7 siswa atau 36,84%. Sehingga pembelajaran keterampilan berbicara kelas III SD Negeri Jatirejo, Kecamatan Ngargoyoso, Kabupaten Karanganyar perlu dilakukan perbaikan. Nilai ketrampilan berbicara siswa disajikan dalam gambar 4.



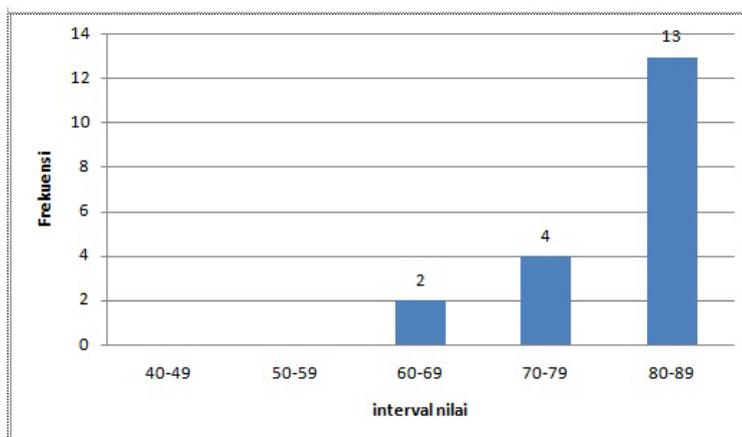
Tindakan pada siklus I dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat yaitu 2 kali pertemuan. Nilai ketrampilan berbicara siswa disajikan dalam gambar 5.



Gambar 5. Grafik data Frekuensi Nilai Keterampilan Berbicara Siswa dengan menggunakan model bermain peran (*Role Playing*) Pada Tindakan Siklus I

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa setelah melaksanakan tindakan siklus I, siswa yang memperoleh nilai antara 40-49 sebanyak 0 siswa (0%), siswa yang memperoleh nilai antara 50-59 sebanyak 0 siswa (0%), siswa yang memperoleh nilai antara 60-69 sebanyak 5 siswa (26,31%). siswa yang memperoleh nilai antara 70-79 sebanyak 13 siswa (68,42%), dan siswa yang memperoleh nilai antara 80-89 sebanyak 1 siswa (5,26%). Nilai rata-rata pada siklus I adalah 71,73. Nilai tertinggi sebesar 80 nilai terendah sebesar 60. Pembelajaran pada siklus I meningkat dari kondisi awal 36,84% menjadi 73,68% namun, karena masih ada 5 siswa (26,31%) yang belum tuntas maka penelitian melakukan perbaikan pada siklus II.

Tindakan pada siklus I dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat yaitu 2 kali pertemuan. Nilai ketrampilan berbicara siswa disajikan dalam gambar 6.



Gambar 6. grafik data Frekuensi Nilai Keterampilan Berbicara Dengan Menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Tindakan Siklus II

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa setelah melaksanakan tindakan siklus II, siswa yang memperoleh nilai antara 40-49 sebanyak 0 siswa (0%), siswa yang memperoleh nilai antara 50-59 sebanyak 0 siswa (0%), siswa yang memperoleh nilai antara 60-69 sebanyak 2 siswa (10,53%), siswa yang memperoleh nilai antara 70-79 sebanyak 4 siswa (21,05%), dan siswa yang memperoleh nilai antara 80-89 sebanyak 13 siswa (68,42%). Batas rata-rata terendah yang dipakai adalah >70, sedangkan nilai rata-rata pada siklus II adalah 80,15. Nilai tertinggi sebesar 87 nilai terendah sebesar 66. Pembelajaran keterampilan berbicara pada siklus II dari siklus I 73,68% menjadi 89,47%. Siswa yang telah tuntas atau di atas rata-rata yang ditentukan berjumlah 17 siswa (89,47%) dan hanya 2 siswa (36,84%) yang belum tuntas sehingga siswa tersebut akan dilakukan remedial. Dengan ini Maka penelitian pada siklus II dianggap telah selesai.

## **PENUTUP**

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan model bermain peran (*Role Playing*) pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi drama pada siswa kelas III SD Negeri Jatirejo, Kecamatan Ngargoyoso, Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2016/2017, maka dapat diambil kesimpulan bahwa: “Dengan Menggunakan Model Bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SD Negeri Jatirejo, Kecamatan Ngargoyoso, Kabupaten Karanganyar Semester 2 tahun pelajaran 2016/2017”. Keterampilan berbicara meningkat terlihat dari pencapaian nilai rata-rata/ketuntasan klasikal antar siklus. Pada kondisi awal siswa yang nilainya lebih dari KKM(70) sejumlah 7 siswa dengan ketuntasan klasikal 36,84%. Sesudah dilakukan tindakan perbaikan pada siklus I sebanyak 14 siswa dengan ketuntasan klasikal 73,68, sedangkan siklus II sebanyak 17 siswa dengan ketuntasan klasikal 89,47.

### **SARAN**

Bagi Guru mengadakan penataran atau setidaknya mendorong para guru agar menggunakan model pembelajaran yang inovatif termasuk *Role Playing* dalam mengajar, Untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia (materi drama) diharapkan menggunakan model pembelajaran yang tepat karena dengan menggunakan model pembelajaran siswa merasa senang dan gembira sehingga minatnya dalam mempelajari Bahasa Indonesia semakin besar.

Bagi Siswa Siswa hendaknya dapat berperan aktif dengan menyampaikan ide atau pemikiran pada proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal, Siswa dapat mengaplikasikan hasil belajarnya kedalam kehidupan sehari-hari.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Aunurrahman. 2012. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Huda Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kurniasih imas & Sani Berlin. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. :Kata Pena

Susanto Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: kencana Prenada Media Group

Tarigan Guntur Henry. 1986. *Berbicara*. Bandung: Angkasa

## **BIODATA PENULIS**

**Nama : Baron Hermanto**

**TTL : Wonogiri, 18 Maret 1995**

**Alamat : Badran, Klampok RT 04/RW 01 Jatisrono**

### **Riwayat Pendidikan:**

**TK : TK Pertiwi XVII Jatisari, Jatisrono**

**SD : SD Negeri 1 Jatisrono (2001 – 2007)**

**SMP : SMP Negeri 1 Jatisrono (2007 – 2010)**

**SMA : SMA Negeri 1 Jatisrono (2010 – 2013)**

**PT : UTP Surakarta (2013 – sekarang)**