

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN  
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA**

***(Studi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD NEGERI 11 Kota Bengkulu)***

<sup>1)</sup> **Baniah Barizah,** <sup>2)</sup> **Alexon**  
<sup>1)</sup> **SD NEGERI 11 Kota Bengkulu,** <sup>2)</sup> **Universitas Bengkulu**  
<sup>1)</sup> [baniahbarizah@ymail.com](mailto:baniahbarizah@ymail.com), <sup>2)</sup> [alexonibrahim@yahoo.com](mailto:alexonibrahim@yahoo.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 11 Kota Bengkulu. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang dipadukan dengan kuasi eksperimen. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 11 Kota Bengkulu sebagai kelas PTK, kelas eksperimen, dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi dan tes prestasi belajar yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk tes lisan, tulisan, atau perbuatan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 11 Kota Bengkulu; (2) Metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD Negeri 11 Kota Bengkulu; (3) Metode *role playing* untuk meningkatkan aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 11 Kota Bengkulu. Data Analisis dengan menggunakan nilai rata-rata, ketuntasan belajar secara klasikal, dan analisis uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengimplementasi metode pembelajaran yaitu skor siklus I 25,5 dengan kategori cukup, siklus II skor 37,5 dengan kategori baik dan siklus III skor 42 dengan kategori baik. dalam meningkatkan aktivitas dan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, sebaiknya menggunakan metode *role playing* karena sudah terbukti efektif mampu meningkatkan aktivitas dan keterampilan berbicara siswa.

**Kata Kunci:** Metode Pembelajaran, *Role Playing*, Aktivitas Belajar, Keterampilan Berbicara

## **THE IMPLEMENTATION OF ROLE PLAYING METHOD TO IMPROVE STUDENT ACTIVITIES AND SPEAKING SKILLS**

**(Study on Indonesian Subject of Grade IV SD Negeri 11 Kota Bengkulu)**

<sup>1)</sup> Baniah Barizah, <sup>2)</sup> Alexon  
<sup>1)</sup> SD NEGERI 11 Kota Bengkulu, <sup>2)</sup> Universitas Bengkulu  
<sup>1)</sup> [baniahbarizah@ymail.com](mailto:baniahbarizah@ymail.com), <sup>2)</sup> [alexonibrahim@yahoo.com](mailto:alexonibrahim@yahoo.com)

### **Abstract**

*This study aims to improve the activity and speaking skills of students in learning Indonesian in grade IV SD Negeri 11 Bengkulu City. This research is a classroom action research combined with a quasi-experimental. The subjects of this study were fourth grade students of SD Negeri 11 Bengkulu City as the PTK class, the experimental class, and the control class. Data collection techniques in this study used observation sheets and learning achievement tests given to students to get answers from students in the form of oral, written, or action tests. The results of this study indicate that: (1) Role playing method can increase student activity in learning Indonesian in grade IV SD Negeri 11 Bengkulu City; (2) The role playing method can improve speaking skills in Indonesian language learning in Class IV SD Negeri 11 Bengkulu City; (3) Role playing method to improve student activity and student speaking skills in learning Indonesian in grade IV SD Negeri 11 Bengkulu City. Data analysis using the average value, classical learning completeness, and hypothesis testing analysis. The results showed that the teacher's ability to implement the learning method, namely the first cycle score of 25.5 with sufficient category, the second cycle score 37.5 with good category and the third cycle score 42 with good category. In improving students' speaking activities and skills in learning Indonesian, it is better to use the role playing method because it has been proven to be effective in increasing students' speaking activity and skills.*

**Keywords:** *Methods of learning, Role Playing, Learning Activity, speaking skill*

## PENDAHULUAN

Sistem Pendidikan Nasional tercantum dalam undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 RI pada bab I pasal (1) yang berbunyi: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara".

Undang-undang tersebut di atas memberikan tanggung jawab kepada rakyat bangsa Indonesia khususnya kepada semua lembaga pendidikan baik itu swasta maupun pemerintah untuk mewujudkan pencapaian sasaran pendidikan sesuai dengan yang diamanatkan undang-undang tersebut. Untuk mencapai sasaran pendidikan tersebut tentu diperlukan proses pembelajaran di sekolah dasar dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang variatif dan inovatif, agar pembelajaran menarik bagi siswa sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan akhirnya lebih mudah dalam belajar.

Rifa'i (2009: 106) mengungkapkan bahwa menurut teori belajar behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia (insight), tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respon. Untuk itu agar aktivitas belajar siswa di kelas dapat mencapai hasil belajar yang optimal maka stimulus harus dirancang menjadi menarik dan spesifik, sehingga mudah direspon oleh siswa. Dalam teori belajar behavioristik tersebut di atas, secara jelas menginformasikan bahwa hasil belajar siswa itu didasarkan pada stimulus yang diberikan, stimulus yang diberikan itu

bisa berupa penggunaan metode dan media pembelajaran yang inovatif dan variatif yang dapat merangsang siswa untuk meningkatkan keterampilan dan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan yang perlu dicapai dalam pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbentuk suatu aktivitas yang kompleks dan terintegral, oleh karena itu diperlukan penggunaan metode dan media pembelajaran yang inovatif dan variatif, dan metode dan media pembelajaran yang inovatif dan variatif tentu akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Diasumsikan bahwa proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, bila siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat indranya (Azhar, 2011:8). Untuk memanfaatkan semua alat indra dan melakukan proses dengan baik dibutuhkan stimulus yang baik dan menarik khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, karena semakin banyak alat indra yang digunakan untuk menerima dan mengelola informasi, semakin besar pula informasi dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan.

Mata Pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti oleh seluruh siswa sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu materi pelajaran yang sangat penting di sekolah. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membelajarkan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar baik secara lisan maupun tertulis. Dengan kesimpulan tersebut, maka standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang mengembangkan penugasan, pengetahuan, sikap positif terhadap bahasa dan sastra

Indonesia, dan keterampilan berbahasa siswa.

Keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek, yaitu menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Siswa harus menguasai keempat aspek tersebut agar terampil berbahasa. Dengan demikian, pembelajaran keterampilan berbahasa di sekolah tidak hanya menekankan pada teori saja, tetapi siswa dituntut untuk mampu menggunakan bahasa sebagaimana fungsinya, yaitu sebagai alat untuk berkomunikasi. Salah satu aspek berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa adalah berbicara, sebab keterampilan berbicara menunjang keterampilan lainnya (Tarigan, 1986: 86). Keterampilan ini bukanlah suatu jenis keterampilan yang dapat diwariskan secara turun menurun walaupun pada dasarnya secara alamiah setiap manusia dapat berbicara. Namun keterampilan berbicara secara formal memerlukan latihan dan pengarahan yang intensif.

Stewart dan Kennert Zimmer (dalam Haryadi dan Zamzami, 1997: 56) memandang kebutuhan akan komunikasi yang efektif dianggap sebagai suatu yang esensial untuk mencapai keberhasilan setiap individu maupun kelompok. Siswa yang mempunyai keterampilan berbicara yang baik, pembicaraannya akan lebih mudah dipahami oleh penyimaknya.

Berbicara menunjang keterampilan membaca dan menulis. Menulis dan berbicara mempunyai kesamaan yaitu sebagai kegiatan produksi bahasa dan bersifat menyampaikan informasi. Kemampuan siswa dalam berbicara juga akan bermanfaat dalam kegiatan menyimak dan memahami bacaan. Akan tetapi, masalah yang terjadi di lapangan adalah tidak semua siswa mempunyai

kemampuan berbicara yang baik. Oleh sebab itu, pembinaan keterampilan berbicara harus dilakukan sedini mungkin. Pentingnya keterampilan berbicara dalam komunikasi juga diungkapkan oleh Supriyadi (2005: 178) bahwa apabila seseorang memiliki keterampilan berbicara yang baik, dia akan memperoleh keuntungan social maupun profesional. Keuntungan sosial berkaitan dengan kegiatan interaksi sosial antar individu. Sedangkan keuntungan profesional diperoleh sewaktu menggunakan bahasa untuk membuat pertanyaan-pertanyaan, menyampaikan fakta-fakta dan pengetahuan, menjelaskan dan mendeskripsikan. Keterampilan berbahasa lisan tersebut memudahkan siswa berkomunikasi dan mengungkapkan ide atau gagasan kepada orang lain.

Pentingnya penguasaan keterampilan berbicara untuk siswa sekolah dasar juga dinyatakan oleh Farris (dalam Supriyadi, 2005: 179) bahwa pembelajaran keterampilan berbicara penting dikuasai siswa agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan menyimak. Kemampuan berpikir mereka akan terlatih ketika mengorganisasikan, mengonsepskan, mengklarifikasikan, dan menyederhanakan pikiran, perasaan, dan ide kepada orang lain secara lisan.

Keterampilan berbicara harus dikuasai oleh para siswa sekolah dasar karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di sekolah dasar. Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan berbicara mereka. Siswa yang tidak mampu berbicara dengan baik dan benar akan mengalami kesulitan dalam

mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Keterampilan berbicara merupakan satu sarana komunikasi yang paling efektif dengan orang lain. Istilah ini sering dikenal dengan komunikasi verbal. Komunikasi verbal adalah komunikasi dua arah atau lebih yang menggunakan bahasa verbal dan percakapan. Setiap orang pasti mampu melakukan komunikasi ini dalam keseharian selama ia tidak mengalami gangguan dalam berbicara, namun tidak semua orang mampu berbicara dalam situasi dan keadaan tertentu, misalnya ketika melakukan presentasi, pidato, seminar, atau pembicaraan-pembicaraan yang bersifat resmi atau formal.

Menurut Sugihartono (2006: 83) metode *role playing* adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh hidup maupun tokoh mati, sehingga siswa berlatih untuk penghayatan dan terampil memakai materi yang dipelajari. Sedangkan Syaiful Sagala (2003: 213) menjelaskan bahwa metode *role playing* adalah cara menyajikan bahanpelajaran dengan mempertunjukkan dan memerankan cara tingkah laku dalam hubungan sosial, metode *role playing* dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk memerankan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas yang dilakukan pada bulan September 2016 di kelas IV SD Negeri 11 Kota Bengkulu, ditemukan bahwa penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara masih kurang maksimal. Dikatakan kurang maksimal,

karena metode pembelajaran yang diterapkan tidak begitu bervariasi dan kurang memotivasi siswa untuk mengekspresikan gagasan atau ide sedangkan mereka pada dasarnya mampu melakukan yang lebih baik. Karena kurangnya bervariasi menyebabkan siswa kurang aktif, cepat merasa bosan, kurang percaya diri dan penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal pula. Melihat keadaan pelaksanaan mata pelajaran tersebut, maka perlu ditingkatkan proses pembelajarannya agar aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa meningkat dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kegiatan belajar yang menyenangkan dapat tercipta apabila penerapan metode pembelajaran dan penggunaan media yang menarik sehingga siswa termotivasi dalam belajar dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi dan peran aktif siswa inilah yang mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang masalah, hasil pengamatan untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran yaitu menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa. Hal ini juga didasarkan dengan materi pembelajaran kelas IV SD tentang berbicara lewat telepon dan teori belajar behavioristik.

Metode *role playing* merupakan metode yang tepat untuk meningkatkan aktivitas siswa dan keterampilan berbicara pada siswa di dalam kelas. Berbicara adalah keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Bygate (dalam Tarigan,

2008: 26) berpendapat bahwa dalam berbicara seseorang harus mempunyai pengetahuan keterampilan perspektif motorik dan keterampilan interaktif, maka agar dapat berbicara dengan baik, seseorang harus memiliki kompetensi kebahasaan yang memadai serta unsur-unsur yang menjadi syarat agar proses berbicaranya dapat lancar, baik dan benar. Metode *role playing* ialah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatansiswa.

Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan siswa dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan (Hamdani, 2011: 87).

Menurut Hamdani (2011: 87), adapun keuntungan dalam menggunakan metode *role playing* ini adalah: (1) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; (2) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda; (3) guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan; (4) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan ulasan di atas, maka dalam penelitian ini akan mengkaji melalui penelitian tindakan kelas yang berjudul "Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Keterampilan Berbicara Siswa". Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV

SD Negeri 11 Kota Bengkulu, 2) Untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD Negeri 11 Kota Bengkulu, 3) Untuk mendeskripsikan bagaimana efektifitas penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan aktivitas dan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. kelas IV SD Negeri 11 Kota Bengkulu.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dan eksperimen semu (*quasi experimental*). Desain penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One group pre-test and Post-test design*. Dalam desain ini subjek dikenakan perlakuan dengan dua kali pengukuran. Pengukuran pertama dilakukan sebelum *role playing* diberikan dan pengukuran kedua dilakukan setelah *role playing* diberikan kepada subjek penelitian.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat (Aqib, 2011: 3). harus dikerjakan atau sebuah pertanyaan yang harus dijawab oleh seseorang untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaan terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu (Poerwanti, 2008 : 1-5). Jadi tes merupakan alat pengukuran tingkat pemahaman dan penguasaan individu maupun krelompok terhadap materi yang dipelajari. Tes dalam penelitian ini digunakan tes lisan untuk mengukur

sejauh mana aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa dalam materi berbicara lewat telepon. Teknik analisa data dalam penelitian ini menggunakan data observasi, pengukuran skala penilaian pada proses pembelajaran yaitu semakin tingginya nilai yang dihasilkan maka semakin baik pembelajaran, demikian juga sebaliknya semakin rendah nilai yang diperoleh maka semakin kurang baik aktivitas pembelajaran tersebut. Data hasil observasi yang diperoleh digunakan untuk merefleksi tindakan yang telah dilakukan, yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut: (Sudjana, 2009: 54). Selanjutnya, analisis Uji Hipotesis, analisis uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui apakah metode pembelajaran *role playing* secara efektif dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan rumus *t-test dependent* atau *paired sample t-test*. Penelitian ini terdapat dua data yaitu hasil rata-rata keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelompok sampel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil penelitian

Hasil penelitian dari kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing* adalah: Data kemampuan guru dalam mengimplementasi metode pembelajaran yaitu skor siklus I 25,5 dengan kategori cukup, siklus II skor 37,5 dengan kategori baik dan siklus III skor 42 dengan kategori baik.

Hasil penelitian data aktivitas siswa menunjukkan peningkatan dari siklus I sampai siklus III, yaitu pada siklus I diperoleh rata-rata 11,5 dengan kriteria kurang, siklus II diperoleh rata-rata 15,1 dengan kriteria cukup dan siklus III

diperoleh rata-rata 20,57 dengan kriteria baik.

Keterampilan berbicara siswa dengan menerapkan metode *role playing*, hasil ketuntasan belajar klasikal siklus I, II dan siklus III yaitu pada siklus I ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 20%, siklus II sebesar 65%, dan pada siklus III sebesar 90%.

Berdasarkan hasil perhitungan uji t pada taraf signifikan 95% dan derajat kebebasan (dk) 20 pada siklus I diperoleh t hitung sebesar 5,020 dan t tabel sebesar 2,093, hasil perhitungan uji t pada taraf signifikan 95% dan derajat kebebasan (dk) 20 pada siklus II diperoleh t hitung sebesar 4,086 dan t tabel sebesar 2,093, dan hasil perhitungan uji t pada taraf signifikan 95% dan derajat kebebasan (dk) 20 pada siklus III diperoleh t hitung sebesar 3,929 dan t tabel sebesar 2,093. Ternyata t hitung lebih besar dari t tabel. Berarti terdapat perbedaan keterampilan berbicara siswa terhadap penerapan metode *role playing* dan keterampilan berbicara siswa yang menggunakan pembelajaran secara konvensional. Ini membuktikan bahwa secara efektif metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

### Pembahasan

1. Penerapan Metode *Role Playing* dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

lebih banyak didasarkan pada hasil observasi dan refleksi aktivitas siswa dan hasil keterampilan berbicara siswa pada setiap siklusnya. Proses pembelajaran bahasa Indonesia ini menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 11 Kota Bengkulu.

Berdasarkan analisis siklus I dan siklus II dapat dinyatakan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil tersebut dicapai atas dasar pengkajian berikut;

#### a. Teoretis

Pada siklus I aktivitas siswa memperoleh rata-rata 11,5 dalam kategori kurang. Siswa memerankan perannya dengan kurang baik beberapa siswa yang belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Pada siklus II aktivitas siswa meningkat dengan rata-rata 37,5 dan dalam kategori baik. Namun, terdapat beberapa siswa yang belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Pada siklus III aktivitas siswa meningkat dengan rata-rata 42 dan dalam kategori baik. Hal ini dikarenakan pada siklus III ini siswa sudah termotivasi dan sudah tidak malu-malu lagi dalam melakukan permainan peran. Selain itu guru juga memperbaiki teks percakapan yang digunakan setiap pertemuan sehingga siswa memberikan respon yang positif.

Berdasarkan analisis aktivitas siswa, terbukti bahwa melalui penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa. Adanya aktivitas siswa dalam pembelajaran disebabkan oleh adanya situasi belajar yang aktif dan adanya stimulus yang positif sehingga melahirkan respon yang positif pula. Hal ini sesuai dengan teori belajar *behavioristik* yaitu perubahan tingkah laku tidak disebabkan dari internal diri manusia melainkan karena faktor stimulus yang menimbulkan respon (Rifa'i, 2009: 106). Diperkuat dengan pendapat Djamarah (2010: 51) meningkatnya aktivitas siswa berarti meningkatkan peluang untuk berinteraksi dengan lingkungan dan berinteraksi

dengan lingkungan akan meningkatkan pengalaman siswa.

#### b. Praktis

Selama penelitian berlangsung siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan metode *role playing* yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga aktivitas dari siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan siklus I aktivitas siswa belum maksimal dikarenakan masih banyak siswa yang malu dan belum terbiasa dengan penggunaan metode *role playing*, selain itu terdapat beberapa siswa yang mengganggu selama kegiatan pembelajaran dikarenakan siswa tersebut kurang termotivasi oleh pembelajaran yang diberikan guru. Pada siklus II aktivitas siswa mengalami peningkatan. Namun, masih terdapat siswa yang belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Pada siklus III aktivitas siswa mengalami peningkatan hingga mencapai indikator yang direncanakan. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran siswa sudah beradaptasi dengan metode *role playing* yang diterapkan guru, selain itu guru juga memperbaiki setiap teks percakapan yang sehingga siswa memberikan respon yang positif dan menyebabkan aktivitas siswa meningkat.

#### c. Empiris

Meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* dikarenakan siswa senang dengan metode pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh beberapa penelitian yang menggunakan metode *role playing* yang dilakukan sebelumnya diantaranya; penelitian yang dilakukan Dewi, Ika Fitri Kuslina pada tahun 2011. Yang berjudul *Meningkatkan*

*Keterampilan Berbicara melalui Metode Role Playing pada Siswa Kelas III SDN Turi 01 Kodya Blitar*, dan penelitian yang dilakukan Yuliagustina, Martalita pada tahun 2011, yang berjudul *Peningkatan Kemampuan berbicara Siswa dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas V SDN II Plandaan Kabupaten Tulungagung*. Dari kedua penelitian tersebut juga dapat meningkatkan aktivitas siswa.

## 2. Penerapan Penerapan Metode *Role Playing* dapat Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan hasil analisis siklus I, siklus II, dan siklus III maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal tersebut dapat dicapai atas dasar pengkajian sebagai berikut:

### a. Teoritis

Hasil keterampilan berbicara siswa pada siklus I dengan rata-rata nilai dari 20 siswa, terdapat 4 siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 70$  dikatakan tuntas, ketuntasan belajar klasikal siklus I yaitu 20%. Hal tersebut dikarenakan pada siklus satu ini siswa belum beradaptasi dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Namun pada siklus II keterampilan berbicara siswa memperoleh rata-rata nilai dari 20 siswa, terdapat 13 siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 70$  dikatakan tuntas, ketuntasan belajar klasikal siklus II yaitu 65% dan belum mencapai batas ketuntasan klasikal yang direncanakan yaitu 85%. Hal tersebut dikarenakan pada siklus II ini siswa sudah mulai beradaptasi dengan metode pembelajaran yang digunakan. Selanjutnya dilakukan siklus III

keterampilan berbicara siswa memperoleh rata-rata nilai dari 20 siswa, terdapat 18 siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 70$  dikatakan tuntas, ketuntasan belajar klasikal siklus II yaitu 90% dan sudah mencapai batas ketuntasan klasikal yang direncanakan yaitu 85%. Hal tersebut dikarenakan pada siklus III ini siswa sudah mulai beradaptasi dengan metode pembelajaran yang digunakan serta telah dilakukan perbaikan pada media pembelajaran yang digunakan serta sistem pendukung lainnya yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan berbicara siswa. Siswa diberi kesempatan untuk memerankan teks skenario yang dibuatnya sendiri dan menunjukkan hasil yang maksimal yaitu keterampilan berbicara siswa meningkat dan mencapai batas ketuntasan klasikal yang direncanakan.

Berdasarkan hasil penggunaan metode *role playing* keterampilan berbicara siswa dari siklus I, II, dan III mengalami peningkatan. Sesuai dengan pendapat Hamalik (2010:30) seorang dikatakan belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku dari orang tersebut.

### b. Praktis

Selama penelitian ini siswa melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan metode *role playing* sehingga keterampilan berbicara siswa tiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada siklus I keterampilan berbicara siswa belum mencapai ketuntasan yang direncanakan secara klasikal dikarenakan pada siklus I siswa belum beradaptasi dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Pada siklus dua keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan namun belum mencapai ketuntasan yang direncanakan secara klasikal. Pada

siklus III keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan dan sudah mencapai ketuntasan yang direncanakan secara klasikal dikarenakan telah dilakukan perbaikan pada kekurangan yang terjadi pada siklus I dan siklus II diantaranya materi ajar yang dibuat lebih menarik sehingga siswa memberikan respon yang positif. Siswa sudah beradaptasi dengan metode pembelajaran yang digunakan sehingga siswa tidak malu lagi dalam pemeranan yang dilakukan.

### c. *Empiris*

Meningkatnya keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* dikarenakan siswa senang dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Hal ini didukung oleh beberapa penelitian yang menggunakan metode *role playing* yang dilakukan sebelumnya diantaranya; penelitian yang dilakukan Dewi, Ika Fitriksulina pada tahun 2011, yang berjudul *Meningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Metode Role Playing pada Siswa Kelas III SDN Turi 01 Kodya Blitar*, dan penelitian yang dilakukan Yuliagustina, Martalita, pada tahun 2011, yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas V SDN II Plandaan Kabupaten Tulungagung*. Dari kedua penelitian tersebut juga dapat meningkatnya keterampilan berbicara siswa.

### 3. Efektivitas Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa dan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri 11 Kota Bengkulu

Hasil penelitian yang telah dipaparkan menunjukkan adanya

peningkatan aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dikelas IV SD Negeri 11 Kota Bengkulu dan hipotesis telah terbukti kebenarannya. Metode *role playing* adalah salah satu metode pembelajaran inovatif yang menonjolkan keaktifan siswa, dimana siswa akan mengembangkan imajinasi dan penghayatannya dengan memerankan sebagai benda hidup atau benda mati (Hamdani, 2011: 87). Kelebihan dari metode ini adalah siswa akan mudah memahami materi karena siswa akan berinteraksi langsung dengan cara memerankan secara langsung.

Dalam upaya meningkatkan aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, diharapkan guru menggunakan metode *role playing* agar mampu menarik perhatian siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Siswa diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan turut menyampaikan ide dan gagasan, siswa dapat berlatih lebih giat untuk berbicara. Selain itu sekolah diharapkan dapat memberikan sarana dan prasarana yang mendukung serta meningkatkan kualitas pendidiknya agar dapat meningkatkan kualitas sekolah.

## **PENUTUP**

### **simpulan**

berdasar hasil penelitian dapat di simpulkan bahwa Metode *Role Playing* dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar. Ini ditunjukkan peningkatan dari siklus I sampai siklus III, yaitu pada siklus I diperoleh rata-rata 11,5 dengan kriteria kurang, siklus II diperoleh rata-rata 15,1 dengan kriteria cukup dan siklus III

diperoleh rata-rata 20,57 dengan kriteria baik.

Kemudian Penerapan Penerapan Metode *Role Playing* dapat Meningkatkan Keterampilan Berbiacra Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesiag dibuktikan bahwa hasil analisis siklus I, siklus II, dan siklus III maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa Keterampilan berbicara siswa dengan menerapkan metode *role playing*, hasil ketuntasan belajar klasikal siklus I, II dan siklus III yaitu pada siklus I ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 20%, siklus II sebesar 65%, dan pada siklus III sebesar 90%.

#### Saran

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat diberikan saran yaitu dalam meningkatkan aktivitas dan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, sebaiknya menggunakan metode *role playing* karena sudah terbukti efektif mampu meningkatkan aktivitas dan keterampilan berbicara siswa. Selama kegiatan pembelajaran, hendaknya siswa turut aktif dalam menyampaikan ide, gagasan dan giat berlatih berbicara. Selain itu sekolah juga memberikan sarana dan prasarana yang mendukung agar dapat meningkatkan kualitas pendidikannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Rifa'I, Achmad. 2009. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tarigan, Guntur Henry. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Haryadi. 1997. *Berbicara (Suatu Pengantar) Diktat Perkuliahan*: IKIP Yogyakarta
- Hamdani. 2011. *Straregi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Aqip, Zaenal. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmem Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo