

# Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan

Said<sup>1</sup>

SD 2 Padurenan, UPT Pendidikan Kecamatan Gebog, Kudus<sup>1</sup>

e-mail: [muhammad.said08@yahoo.com](mailto:muhammad.said08@yahoo.com)<sup>1</sup>

## Info Artikel

### Sejarah Artikel

Diterima : 2 Desember 2018

Revisi : 23 Januari 2019

Disetujui : 30 Januari 2019

Dipublikasikan : 26 Peberuari 2019

### Keyword

Role playing

Speaking skills

Learning outcomes

## Abstract

This research has a lack of skilled background and low learning outcomes of 6th grade students of SD 2 Padurenan in 2017/2018 in the aspect of speaking in Indonesian language lessons. From this, this research was conducted in an effort to improve speaking skills and student learning outcomes. In this study, researchers used the Role playing learning model, because this model is believed to be able to improve students' speaking skills, which is that their learning outcomes also increase. After doing research for two cycles, the results can be seen, namely the students' speaking skills increased to 81% from the initial condition of 25%. Likewise learning outcomes from 25% to 83%.

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY-SA



## Pendahuluan

Prinsip pengajaran yang baik adalah jika proses belajar mengajar mampu mengembangkan konsep generalisasi dari bahan abstrak menjadi hal yang jelas dan nyata. Maksudnya, proses belajar mengajar dapat membawa perubahan pada diri anak dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari pemahaman yang bersifat umum menjadi khusus. Media pembelajaran dapat membantu menjelaskan bahan yang abstrak menjadi realistik (Nana Sudjana 2014: 8).

Pentingnya pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sudah tidak dapat diragukan lagi, mengingat bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional Negara Republik Indonesia, juga sebagai bahasa persatuan. Selain itu, bahasa Indonesia sangat mudah dipelajari dari mulai usia dini sampai orang dewasa.

Adapun masalah yang terjadi di kelas VI SD 2 Padurenan yaitu kebiasaan berbicara sendiri dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Dengan adanya kesenjangan antara kenyataan dan harapan yang ada di SD 2 Padurenan tersebut maka perlu adanya cara agar situasi dan kondisi Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi menyenangkan, motivasi siswa tumbuh, hasil belajar meningkat.

Berdasarkan hasil pengamatan, mata pelajaran Bahasa Indonesia kurang diminati siswa karena Bahasa Indonesia dianggap sebagai mata pelajaran hafalan yang membosankan. Rata-rata hasil ulangan 12 siswa SD 2 Padurenan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu kurang dari 70. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, masih terdapat 9 atau 75 % siswa yang dinyatakan belum tuntas. Keterampilan berbicara juga sangat rendah yaitu hanya 25 %.

Metode yang dapat menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu metode pembelajaran Role Playing. Role playing adalah metode pembelajaran melalui pengembangan

imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup atau tokoh mati. Melalui role playing siswa mencoba mengeksplorasi hubungan, perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya. Sugihartono (2007: 83) menjelaskan bahwa Role playing merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan karena role playing melibatkan unsur bermain dan memberi keleluasaan siswa untuk bergerak aktif.

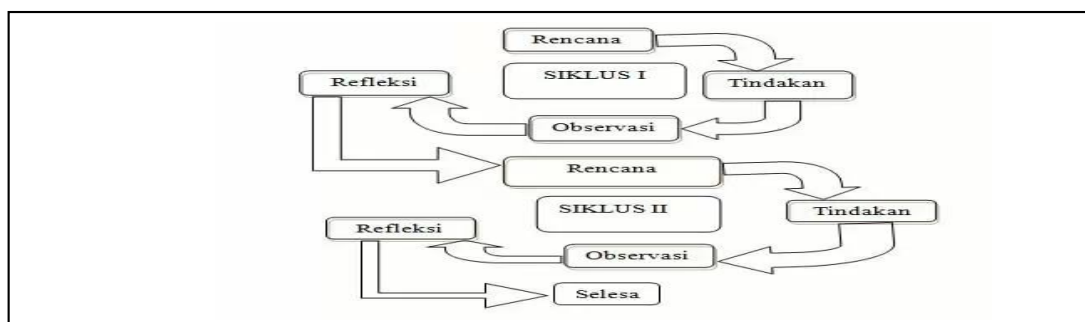
Berdasarkan kondisi tersebut maka peneliti mengangkat judul penelitian tindakan kelas yang berjudul: “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas VI SD 2 Padurenan Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018. Alasan menggunakan model pembelajaran Role playing, tidak lepas dari pendapat beberapa ahli. Pada dasarnya, bermain memiliki dua pengertian yang harus dibedakan. Bermain menurut pengertian yang pertama dapat bermakna sebagai sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari “menang- kalah” (play). Sedangkan yang kedua disebut sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian ”menang-kalah” (game). Peran (role) bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2006: 161) metode Role Playing ini merupakan sebagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa- peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Dengan demikian, Tujuan dari penggunaan metode bermain peran (*role playing*) adalah agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab. Tujuan dari metode pembelajaran bermain peran ini menurut Oemar Hamalik (2001: 198) disesuaikan dengan jenis belajar, diantaranya adalah: (1) Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif. (2) Belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka. (3) Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain atau pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan. (4) Belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya. Melalui penerapan model pembelajaran Role Playing, siswa diharapkan lebih terampil dalam aspek berbicara. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011: 1180), keterampilan merupakan kecakapan untuk menyelesaikan tugas, kecakapan seseorang untuk memakai bahasa dalam menulis, membaca, menyimak, atau berbicara. Keterampilan merupakan kecakapan menyelesaikan tugas (Sanjaya Yasin, 2012). Pendapat yang serupa dikemukakan oleh Gordon dalam Satria (2008:64), pengertian keterampilan adalah kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Pengertian ini biasanya cenderung pada aktivitas psikomotor. Sedangkan menurut Nadler dalam Satria (2008: 56) pengertian keterampilan (Skill) adalah kegiatan yang memerlukan praktik atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas.

Berdasarkan sejumlah pengertian diatas, disimpulkan bahwa keterampilan merupakan kecakapan untuk menyelesaikan satu tugas atau kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas praktik. Dan hasil akhir yang diharapkan adalah peningkatan hasil belajar. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, karena hasil belajar menjadi salah satu tolok ukur proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Sudjana (2009:3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam

pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan Djamarah (1996:23) mengungkapkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dilakukan pengukuran hasil belajar. Menurut Sugihartono, dkk. (2007:130) pengukuran hasil belajar dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh perubahan tingkah laku siswa setelah menghayati proses belajar. Pengukuran yang lazim dilakukan guru menggunakan tes sebagai alat pengukur. Hasil pengukuran tersebut berwujud angka ataupun pernyataan yang mencerminkan tingkat penguasaan materi pelajaran bagi para siswa.

### Metode Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD 2 Padurenan Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus dengan jumlah siswa 12 orang. Penelitian perbaikan ini bertempat di SD 2 Padurenan Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus. Waktu penelitian selama 3 bulan mulai bulan Februari 2018 sampai dengan bulan April 2018. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan melakukan pembelajaran awal. Pelaksanaannya dilakukan dua kali yaitu pembelajaran awal (pra siklus), siklus I, dan siklus II. Masing – masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dengan rincian sebagai berikut :



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Setelah melihat hasil observasi dan catatan selama pelaksanaan pembelajaran awal, peneliti mengadakan refleksi untuk mengetahui kekurangan, kendala, hambatan, dan kelebihan saat berlangsungnya proses pembelajaran. Karena dirasa masih banyak kekurangan dan hambatan yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah, maka peneliti mengadakan perbaikan pembelajaran ke siklus I.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I terdiri dari dua pertemuan, masing-masing meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Perencanaan pembelajaran siklus I dilakukan berdasarkan hasil refleksi terhadap pembelajaran awal mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI materi Unsur Drama untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan hasil belajar melalui model pembelajaran Role Playing. Rangkaian kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaannya adalah: (1) Guru menyusun rencana pembelajaran siklus I, (2) guru menyusun lembar kerja siswa, (3) guru menyusun alat evaluasi berupa butiran soal tes formatif, (4) guru menyusun lembar observasi kegiatan siswa beserta indikatornya.

Pelaksanaan pembelajaran siklus I dilakukan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VI SD 2 Padurenan. Dengan menggunakan instrument penelitian, peneliti melakukan pengamatan terhadap keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa melalui model Role Playing. Tahap pelaksanaan pembelajaran siklus I adalah: (1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bermain peran, (2) siswa menerima naskah percakapan dan

*Said (Penerapan Model Pembelajaran Role Play.....)*

menentukan tokoh drama, (3) siswa membaca naskah percakapan bersama anggota kelompoknya untuk mendalami peran masing-masing, (4) siswa mengidentifikasi latar cerita, tokoh dan sifat tokoh dalam percakapan, (5) siswa bermain peran sesuai naskah percakapan bersama anggota kelompoknya di depan kelas. (6) siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran, (7) siswa mengerjakan tes formatif, (8) guru bersama siswa, membuat kesimpulan pelajaran, (9) memberi umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Setelah pelaksanaan, proses dilanjutkan dengan pengamatan atau observasi. Pengamatan dilakukan oleh peneliti, menggunakan lembar observasi yang berisi kegiatan siswa, dan motivasi pembelajaran beserta indikator – indikatornya. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh siswa yang melakukan kegiatan belajar mengajar. Sehingga dapat menjadi masukan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar berikutnya. Pengamatan didasarkan juga pada bentuk soal.

Tahap terakhir adalah refleksi. Setelah melihat hasil observasi dan catatan selama pelaksanaan pembelajaran siklus I, peneliti mengadakan refleksi untuk mengetahui kekurangan, kendala, hambatan, dan kelebihan saat berlangsungnya proses pembelajaran. Ternyata hasil belajar siswa masih belum memuaskan walaupun sudah ada peningkatan sedikit dan dirasa masih ada kekurangan dan hambatan yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Untuk itu penelitian dilanjutkan pada Siklus 2.

Pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan pada siklus II juga dilaksanakan dalam dua pertemuan, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Perencanaan pembelajaran siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi terhadap perbaikan pembelajaran siklus I mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI melalui model Role Playing. Berdasarkan pengamatan, guru belum puas pada hasil evaluasi dari analisis nilai mendapat nilai di bawah 70. Untuk itu pada siklus II ini peneliti masih menggunakan model pembelajaran Role Playing karena sudah dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa.

Rangkaian kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaannya adalah: (1) guru menyusun rencana perbaikan pembelajaran siklus II, (2) guru menyusun skenario bermain peran, (3) guru menyusun alat evaluasi berupa butir soal tes formatif, (4) guru menyusun lembar observasi kegiatan siswa dan motivasi pembelajaran beserta indikatornya.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VI SD 2 Padurenan. Tahap pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus II dilaksanakan adalah: (1) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bermain peran, (2) siswa menerima naskah percakapan drama yang dibagikan oleh guru, (3) siswa menentukan tokoh yang akan diperankan bersama anggota kelompoknya masing-masing, (4) siswa mendengarkan penjelasan guru tentang unsur drama, (5) siswa mendengarkan penjelasan guru tentang langkah berbicara melalui metode bermain peran, (6) siswa membaca naskah percakapan bersama anggota kelompoknya untuk mendalami peran masing-masing, (7) siswa bermain peran sesuai naskah percakapan bersama anggota kelompoknya di depan kelas, (8) siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran, (9) siswa mengerjakan tes formatif, (10) siswa dan Guru melakukan refleksi.

Pengamatan dilakukan oleh peneliti, menggunakan lembar observasi yang diisi motivasi dan hasil belajar siswa beserta indikator – indikatornya. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh guru yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Setelah melihat hasil observasi dan catatan selama pelaksanaan pembelajaran siklus II, guru tersebut mengadakan refleksi untuk mengetahui kekurangan, kendala, hambatan, dan kelebihan saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melalui observasi, interview, dan dokumentasi, maka peneliti menggunakan teknik analisa deskriptitif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistic yaitu (1) Memilih Data/Reduksi Data. Untuk menjaring data hasil belajar siswa dalam pembelajaran materi dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* maka instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa butir-butir soal tes sebagai alat pengumpul data utama dan pedoman observasi/pengamatan proses pembelajaran siswa. (2) Memaparkan Data. Setelah melakukan pengumpulan data, penulis memperoleh informasi tentang siswa yang masih belum tuntas dalam pembelajaran menggunakan pengukurun waktu dan panjang. (3) Penarikan Kesimpulan. Dari data-data yang diperoleh selama melakukan penelitian, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan Keterampilan berbicara dan hasil belajar materi drama.

Sedangkan untuk pengumpulan data, penelitian ini menggunakan dua cara yaitu tes, dan observasi. Pengumpulan data dengan tes digunakan untuk mengetahui prestasi siswa. Tes dilakukan dalam bentuk tes tertulis dimana hasil dari tes tersebut mudah untuk dianalisa. Pengumpulan data melalui observasi digunakan untuk mengetahui nilai sikap siswa. Observasi dilakukan pada aktivitas siswa.

Penelitian ini bisa dikatakan berhasil jika telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu jika keterampilan berbicara siswa secara klasikal telah mencapai 80 %, ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 80 % dengan rata-rata nilai 80.

### Hasil dan Pembahasan

Pada kondisi awal hasil pengamatan tahap pra siklus, tingkat keterampilan siswa dan hasil belajar siswa masih sangat rendah. Untuk hasil observasi keterampilan siswa bisa dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 1. Hasil Observasi Keterampilan Siswa Pra Siklus

No	Indikator	Belum		Sudah	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1	Sikap	9	75%	3	25%
2	Pelafalan	8	67%	4	33%
3	Ekspresi	10	83%	2	17%
4	Intonasi	9	75%	3	25%
Rata-rata		75%		25%	

Dari data di atas dapat diketahui bahwa pada tahap awal pra siklus, keterampilan siswa dalam berbicara sangatlah rendah. Hal ini dapat dilihat bahwa rata-rata siswa yang memiliki keterampilan berbicara hanya 25 %, sedangkan rata-rata siswa yang belum memiliki keterampilan berbicara ada 75% dari data kelas.

Sedangkan untuk hasil belajar siswa pada saat tes formatif dapat dilihat dalam Tabel 2 berikut ini :

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Pra Siklus

No	Nilai	Banyak siswa	Nilai x Banyak siswa	Keterangan	
1	10	-	-	-	-
2	20	-	-	-	-
3	30	-	-	-	-
4	40	-	-	-	-

*Said (Penerapan Model Pembelajaran Role Play.....)*

No	Nilai	Banyak siswa	Nilai x Banyak siswa	Keterangan	
5	50	4	200	-	BT
6	60	5	300	-	BT
7	70	2	140	T	-
8	80	1	80	T	-
9	90	-	-	-	-
10	100	-	-	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>12</b>	<b>720</b>	<b>25 %</b>	<b>75 %</b>

Berdasarkan data tersebut diperoleh hasil bahwa dalam tes formatif siswa, dari 12 hanya 3 siswa yang tuntas dengan tingkat ketuntasan hanya 25 % dengan rata-rata nilai seluruh siswa 60. Sedangkan siswa yang belum tuntas ada 9 siswa dengan persentase 75%. Melihat dari hasil tersebut, maka diambil sebuah langkah yaitu dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing. Untuk hasil observasi keterampilan siswa pada Siklus I bisa dilihat dalam Tabel 3 berikut :

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa Tahap Siklus 1

No	Indikator	Belum		Sudah	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1	Sikap	4	33 %	8	67 %
2	Pelafalan	4	33 %	8	67 %
3	Ekspresi	5	42 %	7	58 %
4	Intonasi	5	42 %	7	58 %
Rata-rata		37,5 %		62,5 %	

Menurut hasil pengamatan tersebut diketahui bahwa pada tahap siklus 1, keterampilan berbicara siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat. Hal ini dapat dilihat bahwa keterampilan berbicara siswa yang sudah tuntas sebesar 62,5 %. Sedangkan siswa yang belum tuntas sesuai indikator keberhasilan sebesar 37,5 %. Sedangkan untuk hasil belajar siswa pada saat tes formatif dapat dilihat dalam Tabel 4 berikut ini :

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siklus 1

No	Nilai	Banyak siswa	Nilai x Banyak siswa	Keterangan	
1	10	-	-	-	-
2	20	-	-	-	-
3	30	-	-	-	-
4	40	-	-	-	-
5	50	-	-	-	-
6	60	5	300	-	BT
7	70	2	140	T	-
8	80	3	240	T	-
9	90	2	180	T	-
10	100	-	-	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>12</b>	<b>860</b>	<b>58 %</b>	<b>42 %</b>

Dari tabel diatas diperoleh data bahwa dalam tes formatif siswa, 7 siswa yang tuntas dengan tingkat ketuntasan 58 %. dan rata-rata nilai 72. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa yang masih rendah dan belum mencapai indikator keberhasilan. Maka penelitian dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu Siklus 2 masih dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing. Untuk hasil observasi keterampilan siswa pada Siklus 2 bisa dilihat dalam Tabel 5 berikut :

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa Tahap Siklus 2

No	Indikator	Belum		Sudah	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1	Sikap	2	17 %	10	83 %
2	Pelafalan	3	25 %	9	75 %
3	Ekspresi	2	17 %	10	83 %
4	Intonasi	2	17 %	10	83 %
Rata-rata		19 %		81 %	

Dari data di atas dapat diketahui bahwa pada tahap siklus 2, keterampilan berbicara siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat. Hal ini dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas mencapai 81 %, sedangkan yang belum tuntas hanya sebesar 19 %. Hal ini sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian. Sedangkan untuk hasil belajar siswa pada saat tes formatif dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 6. Replitulasi Hasil Tes Formatif Siklus 2

No	Nilai	Banyak siswa	Nilai x Banyak siswa	Keterangan	
1	10	-	-	-	-
2	20	-	-	-	-
3	30	-	-	-	-
4	40	-	-	-	-
5	50	-	-	-	-
6	60	2	120	-	BT
7	70	1	70	T	-
8	80	3	240	T	-
9	90	4	360	T	-
10	100	2	200	T	-
<b>Jumlah</b>		<b>12</b>	<b>990</b>	<b>83 %</b>	<b>17 %</b>

Dari tabel di atas diperoleh data bahwa dalam tes formatif siswa, 10 siswa yang tuntas dengan tingkat ketuntasan 83 %. dan rata-rata nilai 82,5. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa yang meningkat. Berdasarkan data-data di atas, bahwa pada tahap awal pra siklus, keterampilan berbicara siswa sangatlah rendah. Hal ini dapat dilihat bahwa siswa yang memiliki keterampilan berbicara hanya 25 %, sedangkan yang belum sebesar 75 %. Data tes formatif siswa, dari 12 hanya 3 siswa yang tuntas dengan tingkat ketuntasan hanya 25 % dengan rata-rata 60. Data tersebut menunjukkan hasil belajar siswa yang masih sangat rendah . Hal ini karena disebabkan model pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional, sehingga siswa merasa tidak tertarik, dan dampaknya adalah pada hasil belajar yang rendah.

Kemudian berdasarkan permasalahan tersebut, diterapkanlah model pembelajaran Role Playing, karena model ini diyakini akan dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa. Menurut hasil pengamatan bahwa pada tahap siklus 1 keterampilan berbicara siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat. Hal ini dapat dilihat bahwa rata-rata siswa yang memiliki keterampilan berbicara dalam mengikuti pembelajaran 62 %, sedangkan yang belum 38 %. Jika dirata-rata maka keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia naik sebesar 37 %. Sementara tingkat ketuntasan belajar siswa diperoleh data bahwa dalam tes formatif siswa, tingkat ketuntasan 58 %, dan rata-rata nilai 72, ini menunjukkan hasil belajar siswa yang meningkat. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa yang meningkat sebesar 33 %. Namaun walaupun demikian, data hasil pengamatan menunjukkan bahwa

*Said (Penerapan Model Pembelajaran Role Play.....)*

penerapan model *Role Playing* belum optimal dan belum mencapai indikator keberhasilan penelitian. Maka, penelitian dilanjutkan pada siklus 2.

Berdasarkan hasil pengamatan diketahui bahwa pada tahap siklus 2 keterampilan berbicara siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat. Hal ini dapat dilihat bahwa rata-rata siswa yang memiliki keterampilan berbicara dalam mengikuti pembelajaran 81 %, sedangkan yang belum hanya 19 %. Jika dirata-rata maka keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia naik sebesar 19 %. Sementara tingkat ketuntasan belajar siswa diperoleh data bahwa dalam tes formatif siswa, tingkat ketuntasan 83 %, dan rata-rata nilai 82,5. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa yang meningkat sebesar 25 %. Dari hal tersebut sudah dikatakan berhasil dalam pencapaian indikator keberhasilan penelitian.

Kenaikan pada tiap tahap dikarenakan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam penelitian. Seperti diketahui bahwa model *Role Playing* dapat melatih siswa untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan, siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan kreatif, Dapat menanamkan semangat peserta didik dalam memecahkan masalah ketika memerankan skenario yang dibuat, dan keterlibatan para peserta permainan peran bisa menciptakan baik perlengkapan emosional maupun intelektual pada masalah yang dibahas.

## Simpulan

Setelah melakukan penelitian selama dua siklus, akhirnya peneliti dapat membuat sebuah simpulan. Simpulan penelitian ini adalah: (1) Dengan menerapkan model *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa Kelas VI SD 2 Padurenan Tahun Pelajaran 2017/2018. Pada kondisi awal keterampilan siswa hanya 25 %, setelah peneliti menerapkan model *Role Playing*, keterampilan berbicara siswa naik menjadi 81 %. (2) Dengan menerapkan model *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa Kelas VI SD 2 Padurenan Tahun Pelajaran 2017/2018. Pada kondisi awal hasil belajar siswa hanya 25 % yang tuntas, setelah peneliti menerapkan model *Role Playing*, ketuntasan hasil belajar siswa naik menjadi 83 %.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan Penelitian, ada beberapa saran yang mungkin dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, yaitu 1) Guru sebaiknya menerapkan model pembelajaran yang tepat, dalam hal ini peneliti merekomendasikan model pembelajaran *Role Playing* karena sudah terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa, (2) guru harus memberi motivasi dan bimbingan pada siswa yang mengalami kesulitan, (3) guru hendaknya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, (4) di era kompetisi siswa perlu dilatih untuk berani mengemukakan pendapat oleh karena itu latihan membimbing kawan – kawannya dalam melakukan bermain peran merupakan ajang latihan yang cukup kreatif, (5) siswa perlu dilatih untuk bergaul dan bekerjasama yang harmonis dalam kelompoknya dengan kegiatan yang positif. Oleh karena itu bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas tertentu merupakan cara yang efektif untuk melatih sifat sosial pada siswa.

## Daftar Pustaka

- Alwi, Hasan. (2011) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Djamarah, Syaiful Bahri. (1996) *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya

*Said (Penerapan Model Pembelajaran Role Play.....)*



- 
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung : Kencana
- Sanjaya, Yasin. (2011). *Keterampilan Berbahasa/ Pengertian, Jenis*. Jakarta.
- Satria. (2008). *Pengertian Keterampilan dan Jenisnya*. Jakarta
- Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: UNY Press