

EFEKTIVITAS MEDIA KOMIK BERBANTUAN MODEL BERMAIN PERAN UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA SISWA KELAS V SD

Lina Risti Susanti
SDN 3 Pelang Jepara
e-mail : sdn3pelang@yahoo.com

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima: 9 April 2022

Revisi: 22 Juli 2022

Disetujui: 30 September 2023

Dipublikasikan: Oktober 2023

Keyword

Comic Media,
Role Playing Model,
Speaking Skills

Abstract

This study aims to determine the implementation of comics media with a role-playing model in speaking skills. This study is a solution to the low speaking skills of students. By using comic media with a role-playing model during learning, it brings an increase in student learning outcomes, especially speaking skills. The method used is a action research. The research findings show that comic media with role-playing model in speaking skills is very effective in improving the speaking skills of fifth grade students at SDN 3 Pelang.

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



Pendahuluan

Berbicara adalah keterampilan yang paling penting. Hal ini karena berbicara merupakan keterampilan berbahasa lisan yang fungsional dalam kehidupan manusia sehari-hari (Rokhayani & Cahyo, 2015). Terdapat tiga tahap dalam mengajar berbicara. Tahap-tahap tersebut adalah pengenalan Bahasa baru, praktik, dan aktivitas komunikatif. *Pertama*, pengenalan Bahasa baru berarti bahwa guru mencoba memperkenalkan bahasa yang digunakan dalam mengajar berbicara. *Kedua*, tahap selanjutnya yang akan dilakukan guru adalah memberikan latihan dan praktik kepada siswa. *Ketiga*, tahap tersebut adalah tentang aktivitas komunikatif berarti bahwa guru harus memperhatikan aktivitas siswa dalam berbicara. Bahkan, guru berharap siswa akan berhasil dalam kegiatan berbicara, sehingga guru berusaha keras untuk mengajar berbicara dengan baik (Harmer, 2015).

Sebagai suatu keterampilan berbahasa, berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara langsung dan secara tatap muka dengan orang lain (Sunardi, 2023 & Andrefa et al., 2019). Selain hal di atas, ada sesuatu yang sangat unik dan berbeda dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu “yang diajarkan” dan “media ajarnya” sama, bahasa Indonesia. Hal ini berbeda kasusnya dengan pembelajaran pada mata pelajaran- mata pelajaran lain. Kondisi tersebut akan membawa pada sebuah konsekuensi bagi guru bahasa Indonesia. Konsekuensi tersebut adalah bahwa guru bahasa Indonesia harus bisa menjadi teladan atau figur pemakai bahasa Indonesia yang baik, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas V SDN 3 Pelang ditemukan beberapa hal penyebab rendahnya kemampuan berbicara siswa sebagai berikut: (1) aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran berbicara rendah. Siswa merasa takut dan malu saat ditugasi tampil berbicara di depan teman- temannya, (2) siswa kurang terampil berbicara, hal ini disebabkan oleh kurangnya latihan dalam menggunakan bahasa Indonesia. Sering dijumpai dalam komunikasi pembelajaran, (3) siswa masih menggunakan Bahasa Jawa. Akibatnya hasil belajar siswa rendah, nilai siswa di bawah KKM yang sudah ditentukan yaitu 65. Beberapa

rendahnya kemampuan berbicara siswa tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti, penggunaan media yang tidak optimal, strategi dan model pembelajaran yang monoton, atau tidak ada interaksi aktif antara guru dan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari et al. (2020) bahwa pembelajaran yang digunakan guru yang bersifat konvensional dan cenderung berpusat pada guru dapat membuat siswa dalam memperoleh informasi pembelajaran kurang memahami apa yang diajarkan guru. Senada pula dengan Purbasari et al. (2019) & Diantoro et al. (2020) bahwa banyak siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran karena media yang digunakan tidak optimal sehingga tidak memberi rangsangan pada siswa.

Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan di kelas V pada hari Selasa tanggal 17 Maret 2022, ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, yaitu Guru lebih sering menggunakan Model ceramah, kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa masih kurang berani untuk tampil di depan kelas. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan di SD Negeri 3 Pelang adalah pembelajaran yang berpusat pada guru. Guru lebih banyak menggunakan Model ceramah dalam menyampaikan materi. Sehingga aktivitas yang dilakukan siswa biasanya hanya mendengar dan mencatat penjelasan guru. Siswa kurang dilibatkan untuk tampil di depan kelas. Hal ini menyebabkan timbulnya rasa bosan pada siswa sehingga motivasi siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran menjadi kurang. Guru lebih sering menjelaskan materi pelajaran melalui ceramah, siswa cenderung pasif dan aktivitas siswa yang sering dilakukan hanya mencatat dan menyalin sehingga kesempatan siswa untuk mengkonstruksi hal yang dipelajarinya berdasarkan pengetahuan yang diketahuinya menjadi tidak efektif. Siswa menjadi kurang termotivasi, sehingga jarang bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan akibatnya hasil belajar siswa pada materi ini belum maksimal.

Salah satu upaya yang sebagai solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut yaitu dengan memanfaatkan media komik (Rulviana, 2020). Komik merupakan salah satu media bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dalam gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Nugraha et al., 2013 & Nugraheni, 2017). Efektivitas media komik berbantuan model bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN 3 Pelang ini tidak terlepas atau mengacu dari penelitian sebelumnya. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah Penelitian yang dilakukan oleh Sutino (2015) berjudul “Peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan Model *role playing* pada siswa kelas V SDN Pandak I Sidoharjo Sragen tahun ajaran 2018/2019”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan kualitas keterampilan berbicara dengan menerapkan strategi pembelajaran berbasis masalah yang ditandai dengan meningkatnya hasil keterampilan berbicara di setiap siklusnya yaitu siklus I (44%), siklus II (66%), dan siklus III (78%).

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media Komik dengan model Bermain Peran, untuk meningkatkan kemampuan siswa menyusun pola kalimat dan untuk mengidentifikasi perbedaan kemampuan siswa antara kelas yang menggunakan Media Komik dengan Model Bermain Peran dengan kelas yang pembelajarannya masih konvensional.

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan Model deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan di kelas peneliti yaitu siswa kelas V SDN 3 Pelang dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan hasil belajar keterampilan

Lina Risti Susanti (Efektifitas Media Komik Berbantuan ...)

berbicara siswa. Penelitian ini dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan hasil pembelajaran (Arikunto, 2010). Menurut Arikunto (2010) ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim, yaitu: Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*). Tindakan Adaptasi model Kemmis dan Taggart dalam Arikunto (1998) Penelitian ini dilakukan oleh guru sebagai peneliti bekerjasama dengan kolaborator sebagai pengamat yaitu rekan guru di SDN 3 Pelang.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN 3 Pelang tahun pelajaran 2021-2022 semester genap sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, catatan lapangan, dan tes. Observasi dilakukan oleh pengamat untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama penelitian dengan menggunakan lembar pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa. Lembar pengamatan digunakan untuk mencatat semua aktivitas yang dilakukan guru atau murid selama penelitian berlangsung, dan hasilnya adalah berupa data keterlaksanaan aspek pembelajaran Model bermain peran dan data ketercapaian pelaksanaan aspek-aspek aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media komik dengan Model bermain peran.

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat kendala-kendala yang dihadapi siswa pada saat pembelajaran menggunakan media komik dengan Model bermain peran. Sedangkan tes dilakukan untuk mengukur keberhasilan terhadap hasil belajar siswa. Tes dilakukan pada akhir pembelajaran dengan menggunakan lembar evaluasi tertulis dan praktek. Hasil tes adalah data tes siswa setelah menggunakan media komik dengan Model bermain peran. Serta dokumentasi berupa foto-foto selama penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik tersebut mencakup kegiatan berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa, dokumen penilaian hasil belajar siswa, dan dokumen foto dalam proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas selama penelitian berlangsung.

Hasil dan Pembahasan

Hasil observasi terhadap aktivitas guru melalui lembar observasi diperoleh hasil yang dapat dilihat pengamatan terhadap ketercapaian pelaksanaan aspek-aspek pembelajaran media komik dengan model bermain peran aktivitas guru selama penelitian berdasarkan data menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus I sampai siklus II hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu sebesar 75%. Pada siklus I persentase ketercapaian pelaksanaan aspek-aspek model bermain peran aktivitas guru selama penelitian mencapai 70,14%. Aktivitas guru pada siklus ini masih belum menunjukkan adanya perubahan strategi pembelajaran Model bermain peran, sehingga persentase ketercapaian pelaksanaan belum mencapai indikator keberhasilan aktivitas guru yang sudah ditetapkan yaitu 75%.

Ada beberapa aspek yang tidak terlaksana, yaitu aspek melakukan apersepsi dan mengorganisir siswa dalam kelompok belajar. Pada siklus II guru melakukan perbaikan pembelajarannya itu dengan memperbaiki aktivitasnya pada aspek-aspek media komik dengan model bermain peran. Pada siklus ini aktivitas yang diperbaiki guru adalah aspek apersepsi, pada aspek ini guru melakukan apersepsi melalui cerita komik kemudian mendemonstrasikan cara membaca dan berbicara yang benar sesuai peran masing – masing siswa, perhatian guru tidak hanya pada semua siswa tetapi memberikan perhatian yang lebih pada siswa yang cenderung berbuat ramai dan tidak memperhatikan. Sedangkan pada aspek mengorganisir siswa dalam kelompok belajar, aktivitas yang ditingkatkan oleh guru yaitu dengan cara

Lina Risti Susanti (Efektifitas Media Komik Berbantuan ...)

membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen, kemudian masing-masing siswa dalam kelompok diberi tugas memperagakan isi cerita komik yang akan dibacakan oleh kelompoknya di depan kelas, ketika kelompok yang lain melakukan permainan peran di depan kelas, kelompok yang lain mengkritik atau memberi komentar kelompok lain. Setelah dilakukan perbaikan pada aspek-aspek pembelajaran yang dilakukan guru pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan persentase pada ketercapaian aspek-aspek pembelajaran model bermain peranya itu sebesar 88,19%. Dengan demikian, aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan model bermain peran sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%.

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa melalui lembar penilaian observasi keterampilan proses diperoleh hasil yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Dari hasil observasi selama penilaian keterampilan proses pada saat melakukan wawancara dari siklus I sampai II mengalami peningkatan yang signifikan dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti yaitu sebesar 75%. Pada siklus I persentase keterampilan berbicara pada aspek kebahasaan dan aspek nonkebahasaan 63,92%. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada aktivitas guru selama pembelajaran menggunakan media komik dengan model bermain peran pada siklus II dengan memberikan kesempatan beraktivitas yang lebih besar pada proses pembelajaran berakibat pada meningkatkannya persentase keterampilan berbicara siswa aspek kebahasaan maupun nonkebahasaan, persentase ketercapaian belajar keterampilan berbicara mencapai 80,66% dan mencapai indikator keberhasilan penelitian. Hasil tes tertulis terhadap 30 siswa yang telah dilakukan guru pada akhir pembelajaran setelah menggunakan model bermain peran pada siklus I memperoleh rata-rata nilai 64,79. Hal ini masih belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan peneliti yaitu sebesar 65.

Pada pelaksanaan penelitian siklus II guru melakukan perbaikan pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan media komik dengan model bermain peran, pengalaman belajar dan aktivitas lebih ditekankan pada siswa, guru memposisikan sebagai pembimbing, mediator, dan motivator. Melalui perbaikan pembelajaran media komik dengan model bermain peran rata-rata hasil belajar siswa setelah dilakukan tes pada siklus II diperoleh hasil 93,33. Dengan demikian, nilai rata-rata siswa keterampilan berbicara siswa sudah ketuntasan belajar yang sudah ditentukan yaitu 65. Dari data di atas dapat diketahui bahwa pada siklus I ketuntasan belajar siswa setelah mengikuti tes tertulis diperoleh hasil sebanyak 18 siswa tuntas atau 60%. Hal ini masih belum sesuai dengan indikator keberhasilan ketuntasan belajar yang telah ditentukan sebesar 75%. Dengan demikian, agar ketuntasan belajar siswa meningkat dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara guru menggunakan media komik berbantuan model bermain peran dengan berbagai variasi pada saat memperagakan ejaan yang benar dan santun berbahasa. Dari hasil perbaikan pembelajaran pada siklus II setelah melalui tes tertulis diperoleh hasil ketuntasan belajar siswa sebesar 93,33%. Dengan demikian, ketuntasan belajar siswa sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian, dan penggunaan model bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 3 Pelang.

Untuk menjawab “Bagaimana media komik berbantuan model bermain peran dapat meningkatkan keterampilan dalam berbicara siswa?” Peneliti melakukan perbaikan pada strategi pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran keterampilan berbicara. Strategi yang dimaksud adalah model bermain peran pada materi wawancara. Penggunaan model bermain peran pada materi wawancara diharapkan dapat memenuhi tujuan dari berbicara yaitu mampu menafsirkan makna berbicara, sehingga komunikasi dapat berlangsung sampai pembicaraan selesai. Model ini sangat cocok digunakan untuk siswa sekolah dasar materi

Lina Risti Susanti (Efektifitas Media Komik Berbantuan ...)

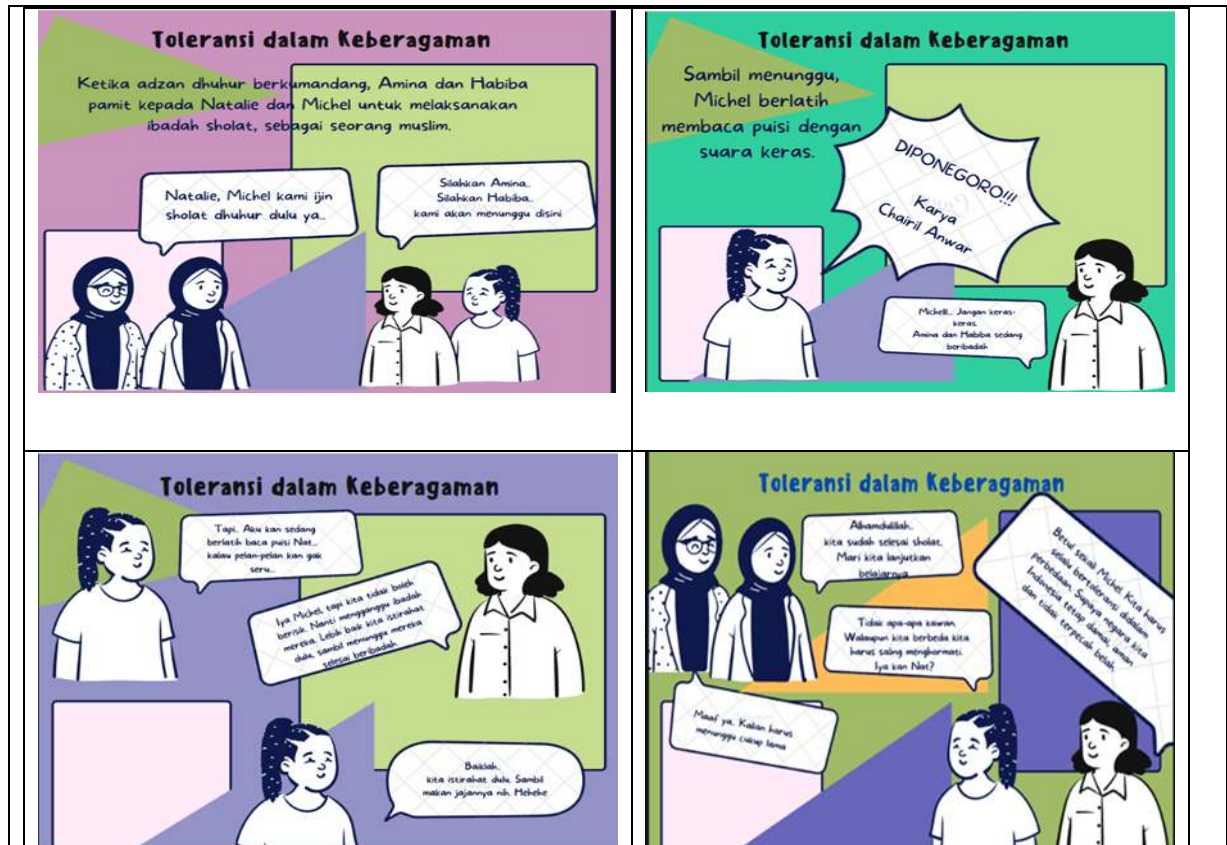
bermain peran dengan menyediakan media komik. Dengan menuliskan media komik siswa dapat mengerti apa yang ada peran dalam komik tersebut. Adanya peningkatan keterampilan berbicara pada siswa akan meningkat pula keterampilan menyimak dan membaca siswa. Dengan menggunakan media komik berbantuan model bermain peran diharapkan siswa dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dengan perilaku yang sopan.

Menurut Roestiyah (2008) kelebihan model bermain peran yaitu (1) siswa lebih perhatian, (2) mudah memahami masalah yang dibahas, (3) dapat merasakan merasakan perasaan orang lain, (4) siswa lain tidak pasif karena memberi saran dan kritik. Dengan menggunakan Model bermain peran yang benar dan memotivasi diperoleh peningkatan hasil belajar keterampilan berbicara siswa. Rata-rata nilai siswa setelah dilakukan tes pada siklus I diperoleh sebesar 64,79 meningkat menjadi 93,33 pada siklus II. Tingkat ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 60% meningkat menjadi 93,33% pada siklus II. Dengan demikian, penelitian menggunakan media komik berbantuan Model bermain peran dalam keterampilan berbicara siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Pelang. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Utami & Haryadi (2022) menunjukkan bahwa melalui mode pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar mulai dari yang terendah 7,86% sampai yang tertinggi 94,25% dengan rata-rata 32%. Dari analisis data di atas penerapan metode bermain peran (*role playing*) memiliki pengaruh besar terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Berikut media komik yang digunakan untuk model bermain peran:



Lina Risti Susanti (Efektifitas Media Komik Berbantuan ...)



Gambar 1. Media komik pembelajaran

Simpulan

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa efektivitas media komik berbantuan model bermain peran dalam keterampilan berbicara siswa dapat digunakan pada pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan menerapkan media komik berbantuan model bermain peran pada pelajaran Bahasa Indonesia melalui motivasi dan ruangberaktivitas yang banyak pada siswa pada saat bekerja secara individu maupun kelompok dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dari simpulan yang telah diperoleh, dapat disarankan beberapa hal, sebelum menerapkan media komik dengan model bermain peran pada ketrampilan berbicara apersepsi yang dilakukan guru harus bervariasi dan memotivasi siswa. Selama proses pembelajaran menggunakan media komik berbantuan model bermain peran, peran guru sebaiknya hanya sebagai motivator, mediator, dan fasilitator. Guru sebaiknya memberi ruang gerak yang seluas-luasnya bagi siswa untuk berkreasi dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Andrefa, Y., S, S., & Megawati. (2019). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa menggunakan Media Komik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara PING-009, 009*, 1–7.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Diantoro, C. T., Ismaya, E. A., & Widiyanto, E. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Berbantuan Media Aplikasi Edmodo Pada Siswa
Lina Risti Susanti (Efektifitas Media Komik Berbantuan ...)

- Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i1.4496>
- Nugraha, E. A., Yulianti, D., & Khanafiyah, S. (2013). Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD. *Unnes Physics Education Journal*, 2(1), 60–68.
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7(2), 111–117. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/1587>
- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Rokhayani, A., & Cahyo, A. D. N. (2015). Peningkatan Keterampilan Berbicara (Speaking) Mahasiswa Melalui Teknik English Debate. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 1–12.
- Rulviana, V. (2020). Pemanfaatan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Narasi Pada Siswa Kelas IV SDN Jabung 2. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 223–229. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4574>
- Purbasari, I., Ismaya, E. A., Suryani, N., & Djono, D. (2019). Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Aplikasi Mobile Learning bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 13(1), 97–106. <https://doi.org/10.17977/um020v13i12019p97>
- Sari, Y., MS, Z., Iasha, V., & Kalengkongan, J. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Auditory, Intellektualy, Repatition (Air) Berbantuan Komik IPA di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1), 121–126. <https://doi.org/10.24176/re.v11i1.5045>
- Sunardi, S. (2023). Efektivitas Model Bermain Peran Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(1), 87–107. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p87-107>
- Sutino. (2011). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V SDN Pandak I Sidoharjo Sragen Tahun Ajaran 2010/2011. *Skripsi*. Universitas Sebelas Maret.
- Utami, S. H. A., & Haryadi, H. (2022). Meta-Analisis Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2), 165–173. <https://doi.org/10.24176/re.v12i2.6364>