

Penerapan Teknik *Role Play* Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas VII-D SMPN 12 Malang

Karimah

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Karimah161099@gmail.com

Abstract: Indonesian language teachers often face two choices: teach Indonesian to get grades, or train students to use the language as a language of communication. It seems that the first option was chosen because so far the measure of success in learning Indonesian has been grades. What happens next is that classroom learning gets boring day after day. Most of students' study time is spent working on questions from the teacher or books. How is Indonesian language learning in class VII-D? Based on the results of the diagnostic text carried out, the majority of class VII-D students like learning by playing. However, the problem that exists in class VII-D is that students are reluctant to carry out presentation activities. One effort to increase motivation to improve speaking skills is by providing role playing as a form of Indonesian language learning activity in class. This is to create an Indonesian language atmosphere in the classroom. In role playing, students are placed in certain situations and interact with their friends in Indonesian.

Keywords: Role Play, Speaking Skills

Abstrak: Guru Bahasa Indonesia sering menghadapi dua pilihan: mengajar Bahasa Indonesia untuk mendapatkan nilai, atau melatih siswa untuk menggunakan bahasa sebagai bahasa komunikasi. Tampaknya pilihan pertama dipilih karena selama ini ukuran keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah nilai. Apa yang terjadi selanjutnya adalah pembelajaran di kelas membosankan hari demi hari. Sebagian besar waktu belajar siswa dihabiskan untuk mengerjakan soal-soal dari guru atau buku. Bagaimana pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII-D? Berdasarkan hasil teks diagnostic yang dilakukan, Sebagian besar siswa kelas VII-D menyukai pembelajaran dengan permainan. Namun permasalahan yang ada dalam kelas VII-D yaitu siswa enggan untuk melakukan kegiatan presentasi. Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara yaitu dengan memberikan role playing sebagai bentuk kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Hal ini untuk menciptakan suasana Bahasa Indonesia di dalam kelas. Dalam bermain peran, siswa ditempatkan dalam situasi tertentu dan berinteraksi dengan teman-temannya dalam Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Role Play, Keterampilan Berbicara

Pendahuluan

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah tentang peningkatan aktivitas belajar dan kreativitas peserta didik (siswa) melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Oleh karena itu, kegiatan belajar mengajar harus dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses interaksi antara para siswa, guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran Bahasa Indonesia dirancang untuk meningkatkan Keterampilan komunikasi siswa melalui penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Beberapa aspek keterampilan belajar Bahasa Indonesia antara lain: membaca dan memirsa, membaca, membaca dan memirsa serta

berbicara dan mempresentasikan. Pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan Keterampilan komunikasi lisan dan tulisan siswa.

Keterampilan berbicara sangat penting untuk diajarkan di sekolah, karena keterampilan berbicara sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari siswa dan diperlukan sebagai dasar untuk berkomunikasi dengan orang lain. Berdasarkan hasil observasi di kelas VII-D SMPN 12 Malang, peneliti menemukan permasalahan pada aspek keterampilan berbicara: guru mengajar dengan penjelasan lisan (ceramah) dan tanya jawab, proses pembelajaran di kelas umumnya lebih ditekankan lebih pada aspek kognitif, aspek yang lebih menekankan pada pemahaman pengetahuan dan memori. Dalam situasi seperti itu, siswa harus menerima apa yang dianggap penting oleh guru dan menghafalnya. Keterampilan berbicara khususnya bersifat monoton dalam kegiatan pembelajaran. Faktanya, berbicara adalah keterampilan yang dapat dikuasai dengan latihan berbicara yang teratur dan terjadwal. Padahal dalam kehidupan sehari-hari siswa selalu terlibat dalam kegiatan berbicara dan mengatasinya. Namun pada kenyataannya, pembelajaran berbicara di sekolah belum optimal, sehingga Keterampilan berbahasa siswa tetap kurang memuaskan.

Metode Penelitian

Metodologi mencakup tempat dan karakteristik penelitian, subjek penelitian. Teknik Penelitian yang dilakukan oleh penyusun adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK)/ Classroom Action Research (CAR). Prosedur penelitian mencakup langkah-langkah yaitu perencanaan, implementasi tindakan, pengamatan dan refleksi.

Menurut Kemmis and McTaggart (1998): *Action research is the practical testing of ideas as a means of improvement and as a means of expanding knowledge about the curriculum, teaching and learning.* Mengutip definisi lain menurut McNiff (1988), menjelaskan bahwa *Action research is seen as a way of characterizing a flexible set of activities aimed at improving the quality of education.*

Berdasarkan definisi sebelumnya, penelitian ini termasuk kedalam Penelitian Tindakan Kelas, karena peneliti berusaha untuk meningkatkan kinerja mengajar dalam rangka meningkatkan keterampilan siswa melalui serangkaian tindakan dalam proses belajar mengajar.

Pada setiap tatap muka selama 80 menit, siswa diminta secara aktif melakukan praktik bahasa (bertanya dan menjawab dalam Bahasa Indonesia) pada situasi tertentu, setelah itu siswa diminta untuk praktik berbicara dengan memerankan tokoh tertentu sesuai dengan materi yang diajarkan, siklus dilaksanakan tiga kali pertemuan berturut-turut dalam Bab yang sama. Dengan perlakuan seperti ini, didapatkan asumsi bahwa Keterampilan berbicara dalam Bahasa Indonesia siswa kelas VII-D SMPN 12 Malang akan meningkat. Bagian rinci akan diperoleh setelah melakukan penelitian ini dan akan disajikan di bagian akhir.

Adapun jenis penelitian yang dipakai adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dirancang untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas. PTK dilakukan dalam bentuk siklus. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi, serta observasi dan refleksi. Menurut Arikunto, dkk (2009: 16) secara garis besar terdapat empat tahap model penelitian yang lazim dilalui, yaitu:

Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan evaluasi, kemudian Refleksi.

Adapun model untuk masing-masing tahapan adalah sebagai berikut:



Data yang diperoleh observer melalui observasi pada lembar observasi kemudian dianalisis untuk mendapatkan persentase yang menggambarkan peningkatan Keterampilan berbicara siswa setelah dilakukan tindakan.

Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini adalah:

1. Menghitung prosentase siswa yang telah mencapai 80% ketuntasan dan atau memperoleh nilai akhir sama atau lebih dari 80 setelah diberikan tindakan.
2. Kegiatan ini dilakukan pada setiap akhir siklus I dan siklus II.
3. Membandingkan tingkat prosentase peningkatan Keterampilan berbicara bahas inggris (*speaking*) mulai dari nilai *speaking* dari siklus I dan II.

Kriteria Keberhasilan

Kriteria keberhasilan pada penelitian ini adalah bila siswa memperoleh nilai akhir = atau > dari 80 pada test akhir yang dilakukan pada akhir kegiatan di setiap siklus. Kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa di kelompokkan ke dalam 4 kategori, yakni:

Tingkat keberhasilan belajar siswa dalam %

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penerapan teknik Role play dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VII-D SMPN 12 Malang dilaksanakan 2 pertemuan, setiap pertemuan disesuaikan dengan tahapan Role Play yang telah disusun dan dilakukan perbaikan-perbaikan pada tahapan Role Play tersebut. Kegiatan perbaikan dilaksanakan pada setiap pertemuan berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan.

Setelah dilakukan observasi dan evaluasi serta analisis data, maka masih terdapat 18 anak yang masuk dalam katagori penilaian sedang dan 14 anak yang masuk dalam kategori penilaian tinggi, diperoleh rata-rata 78,43 dimana masih dikategorikan sebagai hasil yang sedang. Oleh karena itu masih dibutuhkan siklus kedua agar tindakan perbaikan dapat mencapai tujuan.

Pada awal siklus I, sebagian besar siswa masih tampak tidak percaya diri untuk berlatih berbicara dalam Bahasa Indonesia. Kondisi ini terjadi karena siswa belum terbiasa dengan role playing game. Faktor lainnya adalah tidak menekankan praktik pengucapan kalimat dan kosa kata

Setelah dilakukan observasi dan evaluasi serta analisis data, maka pada siklus II ini semua siswa sudah termasuk dalam kategori penilaian tinggi, diperoleh rata-rata 92,81 dimana sudah dapat dikategorikan sebagai hasil yang tinggi. Oleh karena itu peneliti merasa siklus dapat dihentikan karena dianggap sudah mencapai tujuan.

Catatan Peneliti:

Kepercayaan diri siswa untuk menyelesaikan siklus II tampak lebih baik dari siklus sebelumnya. Banyak siswa yang mulai berani untuk bertanya kepada peneliti untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Hal ini disebabkan sikap peneliti yang sering membantu siswa mengaji sambil menjelaskan fungsi dari istilah-istilah yang digunakan.

Dalam beberapa kelompok kecil Role Play yang dimainka, terdapat beberapa kelompok yang suasananya tampak lebih meriah dan sangat menarik untuk disimak dari pada siklus sebelumnya. Faktor pemberian contoh pada percakapan dan kegiatan pelafalan ternyata dapat mempengaruhi keberanian dan rasa percaya diri siswa.

Kesimpulan

Role Playing game merupakan varian pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa SMP. Permainan peran harus dipersiapkan dan dirancang dengan baik. Jika permainan peran ditawarkan sebagai kegiatan belajar Bahasa Indonesia, guru harus mempertimbangkan tingkat siswa ketika memilih materi. Role play yang terlalu keras untuk dimainkan siswa dapat mempengaruhi psikologi siswa. Setting, tujuan dan aturan main peran harus disampaikan agar siswa dapat mengembangkan idenya sendiri. Siswa akan menjadi lebih bersemangat dalam bermain peran karena mereka mengetahuinya dan menganggapnya sebagai suatu

kebutuhan. Role Playing game ditujukan untuk memberdayakan siswa dan membuat mereka aktif. Dengan cara ini, siswa dilatih untuk berlatih bahasa dan berinteraksi dengan teman-teman mereka dalam Bahasa Indonesia.

Dari hasil penilaian proses, refleksi, dan diskusi serta pembahasan penelitian, disimpulkan bahwa Role Play mampu meningkatkan Keterampilan bicara dalam Bahasa Indonesia siswa kelas VII-D SMPN 12 Malang.

Aktivitas siswa selama pembelajaran siklus I dan siklus II meningkat secara bertahap yang meliputi Pengucapan (*Pronunciation*), Intonasi (*Intonation*), Kelancaran (*Fluency*), Ketepatan Makna (*Accuracy*) dan adanya peningkatan terhadap kepercayaan diri untuk berbicara dibandingkan dengan sebelumnya.

Hal ini dapat dilihat pada kenaikan nilai praktik berbicara pada tahap I dengan nilai 78,43 ke 92,81 pada tahap II, juga terjadi perubahan yang signifikan pada aspek peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik Role Play berhasil dalam meningkatkan Keterampilan berbicara siswa kelas VII-D SMPN 12 Malang.

Daftar Rujukan

- Basri, S. 2000. *Teaching speaking*. Makalah. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Contextual teaching and learning*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan.
- Hadfield, J. 1986. *Harap's communication games*. Australia: Thomas Nelson and Son Ltd.
- Kemmis, S. & McTaggart, M. 1998. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University.
- McNiff, Jean. 1988. *Action Research: Principles and Practice*. UK: RoutledgeFalmer.
- Sardiman A.M. 2001. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suharsimi, Arikunto dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Suharyanti. 2011. *Pengantar Keterampilan Berbicara*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Tarigan, Henry Guntur. 1987. *Pengajaran Pemerolehan Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Salah Satu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.