

NASKAH PUBLIKASI UNTUK JURNAL ILMIAH

**UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN PESAN MELALUI
STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA PADA SISWA KELAS VI
SDN 03 JATIPURWO TAHUN PELAJARAN 2012/2013**



MARJITO

A54A100009

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU KEPENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2013



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

L.A. Yani Tromol Pos I - Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417 Fax : 715448 Surakarta 57102
Website : <http://www.ums.ac.id> Email: ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Drs. Yakub Nasucha, M.Hum
NIP : 19570513 198403 1 001

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : MARJITO

NIM : A54A100009

Program Studi : PGSD

Judul Skripsi : UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN PESAN MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS VI SDN 03 JATIPURWO TAHUN PELAJARAN 2012/2013.

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk diublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, Januari 2013

Pembimbing

Drs. Yakub Nasucha, M.Hum.
NIP 19570513 198403 1 001

UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN PESAN MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS VI SDN 03 JATIPURWO TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Marjito, A54A100009, Jurusan PSKGJ-PGSD
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,
2012, 61 halaman.

ABSTRAK

Permasalahan penelitian ini adalah apakah penggunaan strategi *role playing* dapat meningkatkan keterampilan menyampaikan pesan pada siswa kelas VI SDN 03 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013. Tujuan penelitian ini terdiri dari tujuan khusus dan tujuan umum. Tujuan khususnya adalah untuk meningkatkan keterampilan menyampaikan pesan melalui strategi *Role Playing* pada siswa kelas VI SDN 03 Jatipuro Kecamatan Jatipuro tahun pelajaran 2012/2013. Sedangkan tujuan umumnya adalah setelah keterampilan menyampaikan pesan meningkat maka (1) perhatian siswa terhadap pembelajaran meningkat, (2) keaktifan siswa dalam proses pembelajaran meningkat, (3) ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia meningkat, (4) kreatifitas serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 03 Jatipurwo Jatipuro tahun pelajaran 2012/2013 yang jumlahnya 11 anak (6 laki-lakidan 5 perempuan). Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model mengalir yaitu meliputi tahap reduksi data, tahap penyajian data dan tahap verifikasi / penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian (1) Keterampilan siswa dalam menyampaikan pesan meningkat, siswa mampu menyampaikan pesan secara **runtut, baik dan benar**. Aktivitas siswa dalam peningkatan keterampilan menyampaikan pesan dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui strategi *Role Playing* siswa lebih aktif, bermotivasi dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. (2) Peningkatan keterampilan menyampaikan pesan pada siswa kelas VI SDN 03 Jatipurwo setelah penerapan strategi pembelajaran *Role Playing* meningkat yang terlihat dari jumlah siswa yang mampu menyampaikan pesan secara runtut, baik, dan benar yaitu sebelum tindakan hanya 2 siswa itupun hanya memenuhi kriteria runtut dan baik saja serta hanya pada taraf keterampilan sedang. Padasiklus I sebanyak tiga siswa(27,27%). Padasiklus II sebanyak enam siswa (54,45 %). Padasiklus III sebanyak delapan siswa (72,27 %).

Kata kunci: Keterampilan menyampaikan pesan dengan strategi *Role Playing*, meningkat.

A. Pendahuluan

Undang-Undang RI No 20 PASAL 40, AYAT (2) tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berbunyi: Guru dan tenaga kependidikan berkewajiban:

1. Menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.
2. Mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan; dan
3. Memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya.

Sementara itu dalam Peraturan pemerintah No. 19 tentang Standar nasional Pendidikan, pasal 19, ayat (1) dinyatakan bahwa:

Amanat perundang-undangan mengenai penyelenggaraan pendidikan tersebut sering kita dengar dengan istilah PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Untuk dapat melaksanakan amanat perundang undangan tersebut, guru sudah semestinya mengubah paradigma mengenai mengajar siswa menjadi membelajarkan siswa. Disamping itu, guru harus memahami hakikat pembelajaran yang diamanatkan perundang undangan tersebut dan memahami serta menguasai berbagai macam strategi/model pembelajaran.

Dalam Pembelajaran bahasa Indonesia dengan mendapatkan pengalaman pembelajaran yang baik, harapkan siswa mampu menguasai keterampilan berbahasa yang memadai sehingga akan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan berbahasa tersebut terdiri dari empat macam keterampilan berbahasa atau yang sering disebut dengan *four language skills*, yang meliputi keterampilan mendengarkan (*listening skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). Keterampilan menyimak dan keterampilan membaca disebut keterampilan reseptif sedangkan keterampilan berbicara dan menulis disebut dengan keterampilan produktif.

Berangkat dari istilah linguistik *language term, that language is spoken not written* yang berarti bahasa itu diucapkan bukan ditulis, maka dapat di linierkan bahwa keterampilan

berbicara sangatlah penting untuk dikuasai oleh peserta didik. Salah satu esensi dari keterampilan berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan (*message delivery skills*). Hal ini senada dengan isi Kompetensi Dasar (KD) 2. 1 kelas VI mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berbunyi, menyampaikan pesan/informasi yang diperoleh dari berbagai media dengan bahasa yang **runtut, baik** dan **benar**.

Namun demikian, pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI SDN 03 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar belum menunjukkan dan mengkondisikan siswa untuk mampu menyampaikan pesan/informasi secara runtut, baik, dan benar.

Kondisi pembelajaran seperti di atas perlu mendapatkan *treatment* dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Penulis terdorong untuk melakukan penelitian yang akan ditulis dalam bentuk Penelitian Tindakan kelas dengan judul; **Upaya Peningkatan Keterampilan Menyampaikan Pesan Melalui Strategi Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SDN 03 Jatipurwo Tahun Pelajaran 2012- 2013.**

B. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas memiliki empat tahap, yaitu *Planning* (Rencana), *Action* (tindakan), *Observation* (Pengamatan), dan *Reflection* (Refleksi).

Penelitian ini menggunakan pendekatan ethnographi (*ethnography approach*). Menurut Hommersky dan Atkinson (1983: 2) menyatakan; *Ethnography is an empirical and theoretical approach inherited from anthropology which seeks detailed holistic intensive fieldwork. In classical conception, the ethnographer participates in people's live for an extended period of time, whatching what happens, listen to what is said, asking question.*

Berdasarkan pernyataan di atas dapat kita pahami bahwa pendekatan ethnografi adalah pendekatan yang digunakan untuk memperoleh suatu fakta tentang gejala atau fenomena yang muncul dari sebuah proses atau kejadian. Proses yang menjadi obyek dari penelitian ini adalah proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pembelajaran Berbicara, keterampilan menyampaikan pesan secara **runtut, baik**, dan **benar**.

2. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri 03 Jatipurwo, Jatipuro Karanganyar, dengan alasan:

1. Keterampilan siswa dalam berbicara menyampaikan pesan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia rendah.
2. Untuk mengetahui apakah melalui model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan ketrampilan menyampaikan pesan pada siswa SDN 03 Jatipurwo Jatipuro Karanganyar tahun 2012/2013?
3. Karena Peneliti bekerja di SDN 03 Jatipurwo, Jatipuro, Karanganyar
4. Penerapan strategi serta model-model pembelajaran masih kurang.
5. Banyak guru yang mengalami kesulitan dalam mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia.
6. Memiliki kondisi alam yang kurang strategis, sehingga kurang mendapatkan masukan masukan yang positif khususnya dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

3. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2012/2013 . penelitian ini berlangsung selama tiga bulan, yaitu bulan Oktober 2012 s.d Januari 2013. Pada bulan Oktober minggu ketiga dan keempat penulis dalam tahapan penyusunan laporan dan pengajuan proposal. Dilanjutkan pada bulan Nopember minggu pertama penulis mengajukan proposal penelitian dilanjutkan minggu kedua penulis melakukan perbaikan proposal beserta mengurus perijinan penelitian. Bulan Nopember minggu ketiga sampai Desember minggu pertama penulis melaksanakan penelitian. Desember minggu kedua penulis melakukan analisis data dilanjutkan Desember minggu ketiga dan keempat penulis menyusun hasil laporan. Januari minggu pertama penulis menyerahkan laporan penelitian.

4. Penentuan Subyek Penelitian

Subjek penelitiannya adalah guru dan siswa kelas VI pada SD Negeri 03 Jatipurwo, Jatipuro, Karanganyar.

5. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi, observasi adalah mengamati secara langsung. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengamati langsung proses pembelajaran di SD Negeri 03 Jatipurwo. Observasi juga dimaksudkan untuk mengamati interaksi antar murid demikian juga interaksi dengan guru. Tujuan metode ini adalah untuk mengumpulkan data kualitatif dalam proses pembelajaran.
2. Tes, tes dalam penelitian ini dalam bentuk oral tes. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data perkembangan keterampilan siswa dalam menyampaikan pesan.

6. Keabsahan Data

Agar data yang dikumpulkan akurat dan memberikan informasi yang kuat maka akan dilakukan:

1. Membandingkan data hasil observasi dengan wawancara.
2. Membandingkan apa yang dikatakan subjek di depan umum dan dikatakan pribadi.
3. Membandingkan hasil wawancara dengan dokumen yang ada.

7. Instrumen Penelitian

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument tes, lembar observasi, jurnal siswa, dokumentasi. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Instrumen tes yang berisi pertanyaan atau soal yang harus dikerjakan siswa tentang menulis dialog sederhana.
2. Observasi mengacu pada lembar observasi yang berisi hal-hal tentang aktivitas siswa dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran.
3. Jurnal yang dibuat oleh siswa berisi laporan kesan-kesan yang dirasakan pada saat mengikuti pembelajaran menulis dialog terhadap cara guru menjelaskan materi, memberikan bimbingan menulis, interaksi yang terjadi dalam kelas.
4. Dokumentasi yang berupa foto perilaku siswa dalam proses pembelajaran serta foto aktivitas-aktivitas yang dilakukan siswa.

8. Deskripsi Per Siklus

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas memiliki empat tahap, yaitu *Planning* (Rencana), *Action* (tindakan), *Observation* (Pengamatan), dan *Reflection* (Refleksi).

1. *Rencana* : adalah rencana tindakan apa yang akan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menyampaikan pesan pada siswa kelas VI SDN 03 Jatipurwo tahun pelajaran 2012-2013.
2. *Tindakan*: adalah apa yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya peningkatan atau perubahan yang diinginkan.
3. *Observasi*: adalah mengamati atas hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap sasaran (siswa)
4. *Refleksi* : adalah peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak dari tindakan dari pelbagai kriteria.
5. *Revisi* : adalah berdasarkan dari hasil refleksi ini , peneliti melakukan revisi terhadap rencana awal.

C. Hasil penelitian

Pembahasan Hasil Penelitian Penerapan Strategi Pembelajaran *Role Playing*

1. Pembahasan Pengelolaan Strategi Pembelajaran *Role Playing*

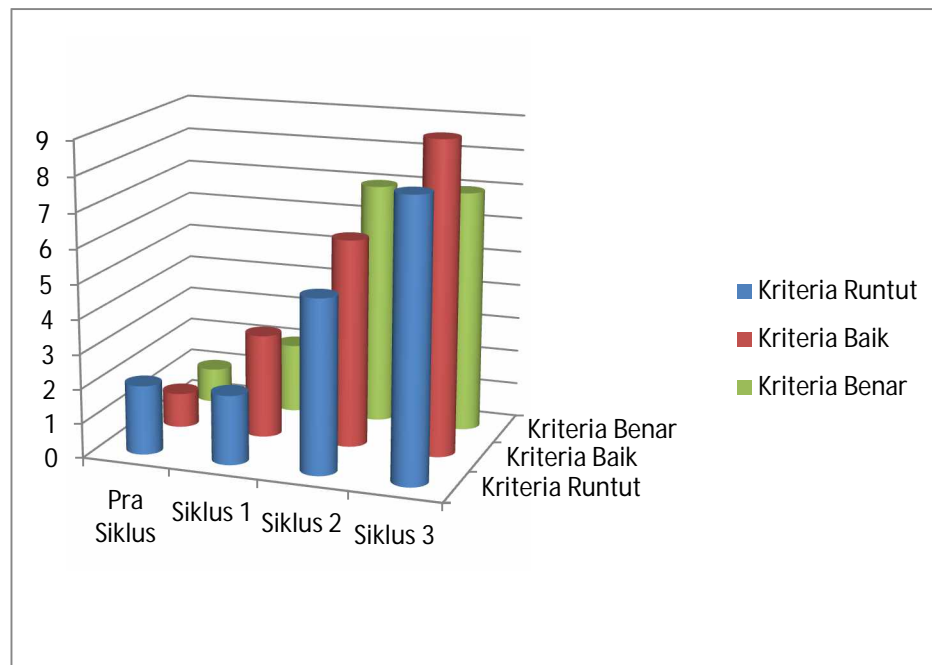
Dalam pengelolaan pembelajaran dengan strategi pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan pada tiap siklus. Pada siklus ke-1 hanya ada 3 siswa yang keterampilan menyampaikan pesanya memenuhi kriteria **runtut, baik, dan benar**. Pada siklus 2 bertambah menjadi 6 siswa sehingga mengalami peningkatan sebesar 54%. Hal ini karena guru pada siklus ke-2 telah menjalankan revisi dari kelemahan pada siklus ke-1. Sedangkan pada siklus ke-3 total siswa yang keterampilan menyampaikan pesanya memenuhi kriteria runtut, baik, dan benar menjadi 9 siswa sehingga pada siklus ke-3 ini mengalami peningkatan sebesar 81.8 % dari siklus ke-2. Hal ini karena guru pada siklus ke-3 telah menjalankan revisi dari siklus ke-2.

2. Pembahasan Penilaian Keterampilan Siswa

Hasil evaluasi Keterampilan Berbicara, menyampaikan pesan

Sebelum dan Setelah Tindakan pada Siswa Kelas VI SDN 03 Jatipurwo

No	Aspek/kriteria penilaian keterampilan menyampaikan pesan	Rata-rata keberhasilan			
		Sebelum siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Keterampilan siswa menyampaikan pesan secara runtut	1,18	1,18	2,09	2,63
2	Keterampilan siswa menyampaikan pesan secara baik	1,09	1,27	2,00	2,72
3	Keterampilan siswa menyampaikan pesan secara benar	1,09	1,18	2,00	2,45



Gambar 4.1 Grafik Jumlah Siswa Yang Memenuhi Kriteria **Runtut**, **Baik**, dan **Benar** dalam Menyampaikan pesan

Dari grafik di atas dapat dilihat perkembangan keterampilan menyampaikan pesan siswa selama tiga siklus. Ketiga kriteria skill menyampaikan pesan mengalami perkembangan yang cukup signifikan.

3. Pembahasan Hasil Nilai Tes evaluasi

Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa hasil dari *oral test* juga meningkat atau berkembang dengan baik. Dengan demikian secara meyakinkan penerapan strategi *role playing* mampu meningkatkan keterampilan siswa, khususnya keterampilan berbicara, siswa mampu menyampaikan pesan secara runtut, baik, dan benar.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang diperoleh dari proses pembelajaran yang telah dijelaskan dalam Bab IV maka dapat diambil suatu simpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan strategi *role playing* berdasarkan dari hasil nilai *oral test* evaluasi pada tiap-tiap siklus menunjukkan peningkatan pada keterampilan siswa dalam menyampaikan informasi/pesan, sehingga dapat dikatakan bahwa keterampilan siswa dalam berbicara; keterampilan dalam menyampaikan pesan siswa kelas VI SDN 03 Jatipurwo mengalami peningkatan.
2. Keterampilan siswa dalam menyampaikan pesan menunjukkan peningkatan, serta mampu memenuhi kriteria **runtut, baik, dan benar**.
3. Keterampilan guru dalam pengelolaan pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran *role playing* menunjukkan peningkatan pada tiap siklus.

E. Daftar pustaka

- Budi Agus Wahyudi (2011). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Guru Sekolah Dasar*. Surakarta. Qinant
- Dick, W and Carey, L.(1985). *The Sistematic Design of Instruction (2nd ed.)*. Gecview, Illionois : Scot, Foresman and Company.
- Holmes Janet, (1992). *An Inroduction to Sociolinguistics*. London. Longman
- Hommersky & Atkinson (1983). *Build Your Research Project*. London and New York. Longman Group.
- Indrawati & Wanwan Setiawan,2009. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk guru SD*, Bandung: PPPPTK IPA
- Modul Sosialisasi dan Pelatihan KTSP 2009 Depertemen Pendidikan nasional
- Mudairin (2003), *Role Play; Suatu Alternatif Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa SLTP Islam Mambaul Ulum Gresik*. Skripsi
- Newman & Logan (1971). *Strategy Policy and Central Management*. London and New York. Longman.
- Oemar Hamalik. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Subyantoro Selamat & Rohmadi Muhammad (2011). *Bunga Rampai Model- model pembelajaran Bahasa Sastra, Dan Seni*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Suharsimi Arikunto. (2007). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumarsih (2008), *Peningkatkan keterampilan berbicara dengan menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Model Role Playing dalam pelajaran Bahasa*
- Syaiful Bahri Djamarah. (2000). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wina Sanjaya. (2006). *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.