

NASKAH PUBLIKASI
PENGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* (BERMAIN
PERAN)DALAM UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BERBICARA
SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS IV SEMESTER 2 DI SDN 1 NANGSRI
KECAMATAN MANISRENGGO,
TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



TUTIK HARIYANTI

A54B090139

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2013



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1- Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417, Fax : 715448 Surakarta 57102

Website : <http://www.ums.ac.id>

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi / tugas akhir:

Nama : **Dra. Nining Setyaningsih**

NIP/NIK : 403

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

Nama : **Tutik Hariyanti**

Nim : A54B090139

Program Study : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : **PENGUNAAN STRATEGI PEMBELAJAAN ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) DALAM UPAYA MEINGKATKAN KEAKTIFAN BERICARA SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SEMESTER 2 DI SD N 1 NANGSRI KECAMATAN MANISRENGO TAHUN PELAJARAN 2012 /2013**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, Maret 2013

Pembimbing


Dra. Nining Setyaningsih, M.Si

NIP / NIK : 403

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : TUTIK HARIYANTI

NIM : A54B090139

Fakultas/Jurusan : FKIP/ PGSD

Jenis : Skripsi PTK

Judul :

“PENGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BERBICARA SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SEMESTER II DI SDN I NANGSRI TAHUN PELAJARAN 2012/2013.”

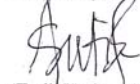
Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalihmediakan /mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikan, serta menampilkannya dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan UMS, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta,

Yang menyatakan



(Tutik Hariyanti)

PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN)DALAM UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BERBICARA SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS IV SEMESTER 2 DI SDN 1 NANGSRI
KECAMATAN MANISRENGGO,
TAHUN PELAJARAN 2012/2013

TUTIK HARIYANTI,A54B090139

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menyampaikan pesan lewat telepon dengan menggunakan strategi Role Playing. Subjek penelitiannya adalah guru sebagai subjek yang mengenai tindakan dan siswa kelas IV SDN 1 Nangsri, Kecamatan Manisrenggo, Kabupaten Klaten yang dikenai tindakan . Metode yang digunakan adalah dengan menggunakan metode pengumpulan data ,observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Sedang validitas data menggunakan trianggulasidan teknik analisis data menggunakan teknik analisis komparatif. Dari penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan berbicara siswa kelas IV dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD N 1 Nangsri dengan menggunakan strategi Role Playing yang dilihat dari (1)aspek keaktifan siswa bertanya sebelum tindakan8,3% dan diakhir peneltiaan menjadi 66,6%.(2) Keaktifan siswa menjawab sebelum tindakan 12,5% diakhir penelitian menjadi 75%.dan (3) keaktifan siswa maju ke depan sebelum tindakan 4,2% meningkat menjadi 87,5%. Berdasarkan keseluruhan siklus yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran Role Playing telah mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 2 Nangsri. Setiap siklus yang dilalui membawa dampak positif kearah peningkatan keaktifan siswa kelas IV SDN 1 Nangsri Tahun Pelajaran 2012 / 2013.

Key word: Keaktifansiswa, Role Playing

A.PENDAHULUAN

Bagi banyak siswa, kegiatan berbicara secara resmi di hadapan orang banyak (meskipun hanya berupa kegiatan mengajukan pertanyaan) dapat merupakan kegiatan yang sulit untuk dilakukan.Dalam pembelajaran seringkali terjadi dalam satu kelas hampir tidak ada siswa yang mau bertanya. Kalau tidak ditunjuk, tidak ada yang berani menjawab pertanyaan, baik pertanyaan guru maupun pertanyaan dari siswa lain. Kelas terkesan mati karena tidak terjadi interaksi seperti yang seharusnya. Guru aktif menjelaskan, dan siswa hanya

mendengarkan bahan yang diajarkan. Padahal keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi juga oleh keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 1 Nangsri masih terdapat beberapa permasalahan. Peneliti melihat siswa banyak yang melakukan kegiatan di luar konteks pelajaran seperti berbicara sendiri, melamun, bahkan menggambar. Model pembelajaran yang diterapkan guru belum melibatkan siswa secara aktif. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan guru pada saat guru menjelaskan materi di depan kelas. Guru masih menerapkan pembelajaran yang konvensional dengan metode ceramah dimana guru yang menjelaskan materi sedangkan siswa hanya memperhatikan saja. Berdasarkan pengamatan diperoleh beberapa penyebab antara lain sebagian besar siswa merasa bosan dengan pelajaran bahasa Indonesia yang hanya ceramah dan tanya jawab sehingga siswa mengalihkan perhatiannya dengan cara bicara sendiri saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran dirasa membosankan hal ini dapat dilihat dari sikap siswa dalam menerima pembelajaran. Siswa kelas IV berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki belum dapat memaksimalkan keaktifan berbicara mereka. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan dari 24 siswa ditemukan hanya ada 2 siswa yang mau bertanya (8,3%), 3 siswa yang mau menjawab (12,5%), dan 1 siswa yang mau ke depan kelas (4,2%).

Fenomena pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut di atas, merupakan gambaran yang terjadi di kelas IV SDN 1 Nangsri, Manisrenggo. Berdasarkan refleksi awal dengan tim kolaborasi yang dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dinyatakan bahwa kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum optimal, karena guru kurang terampil dan kreatif dalam menyajikan materi, pelajaran bersifat hafalan semata sehingga siswa kurang aktif dan kurang bergairah mempelajarinya, serta cepat merasa bosan dan penggunaan alat peraga masih sangat kurang. Jika kondisi tersebut tidak segera diatasi maka pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi tidak menarik.

Strategi pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) sengaja dipilih supaya guru tidak hanya selalu menggunakan metode ceramah dalam setiap pembelajarannya akan tetapi siswa juga bisa berperan aktif dalam menentukan konsep dari sebuah pembelajaran. Melalui pembelajaran ini siswa diharapkan mendapatkan pengetahuan secara aktif sehingga ilmu yang didapat menjadi lebih bermakna.

Guru juga diharapkan bisa menggunakan berbagai metode supaya siswa merasa tertarik dan siswa juga bisa menyampaikan pendapat serta memperoleh kesimpulan sendiri. Berdasarkan uraian tersebut dapat dipastikan bahwa dengan strategi pembelajaran *Role Playing* diharapkan siswa akan lebih senang belajar Bahasa Indonesia dan mampu meningkatkan keaktifan berbicara siswa.

Oleh karena itu berdasarkan uraian tersebut diatas tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester 2 di SDN 1 Nangsri, Manisrenggo melalui strategi pembelajaran *Role Playing*.

B.METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan digunakan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Nangsri Manisrenggo kelas IV dengan jumlah 24 siswa. Peneliti memilih SDN 1 Nangsri sebagai tempat penelitian karena berdasarkan informasi bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia kurang mendapat minat dari siswa. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari sampai Maret 2013 pada pembelajaran semester 2 (genap) tahun pelajaran 2012/2013 di SDN 1 Nangsri Kecamatan Manisrenggo. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelas IV SDN 1 Nangsri. Siswa yang menjadi subyek penerima tindakan ini yaitu siswa kelas IV sebanyak 24 siswa terdiri dari 12 siswa putra dan 12 siswa putri. Sementara itu guru yang menjadi subyek pelaku tindakan ini Adapun rincian kegiatan penelitian adalah persiapan penelitian ,pelaksanaan penelitian yang meliputi perencanaan,pelaksanaan tindakan , observasi/pengamatan, evaluasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi.Observasi merupakan alat penilaian yang banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu/proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat

diamati. Catatan Lapangan. Catatan lapangan yang dipakai oleh peneliti adalah pengamatan berupa pernyataan tentang semua peristiwa yang dialami, dilihat, dan didengar. Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar Observasi, hasil observasi, catatan lapangan, RPP dan dokumentasi.

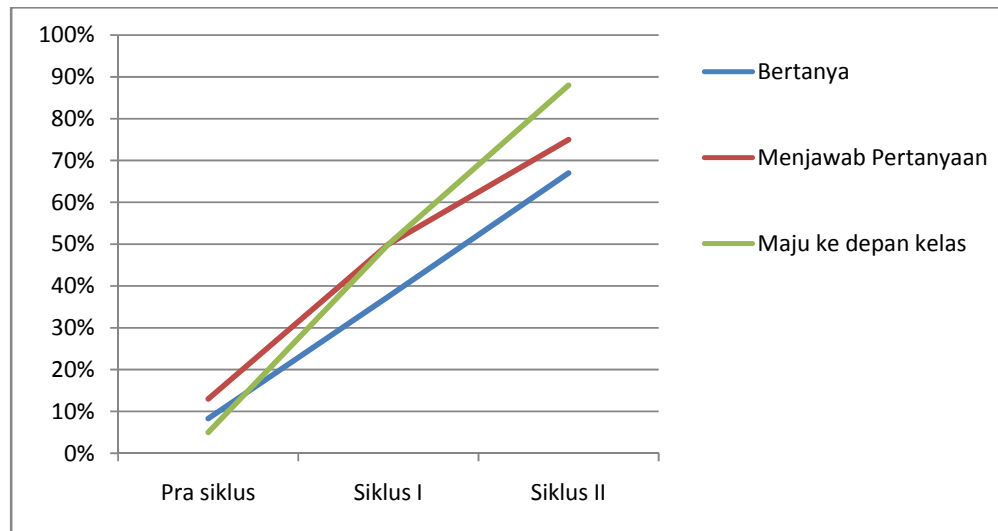
Validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas logis, instrument dikatakan sudah valid apabila instrument yang digunakan telah sesuai dengan konsep teori yang digunakan. Untuk menguji validitas data peneliti menggunakan triangulasi, yaitu pengecekan data dari berbagai sumber, cara, dan waktu. Hal tersebut dilakukan melalui wawancara dengan guru, wawancara dengan murid, angket, serta observasi di kelas. Setelah diperoleh data perlu dilakukan pengecekan data dari peneliti kepada pemberi data (*member check*). Teknik analisis data menggunakan teknik komparatif berdasarkan hasil observasi dan refleksi dari tiap-tiap siklus yaitu membandingkan keaktifan berbicara siklus I dan akhir keaktifan berbicara siklus II. Penelitian ini nantinya dikatakan berhasil jika telah mencapai indikator keberhasilan sebagai berikut: banyaknya siswa yang bertanya di kelas tersebut mencapai 60 %. Siswa yang menjawab pertanyaan 75 %. Siswa yang berani maju 75 %

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang dilakukan dalam 2 siklus dapat disajikan hasil observasi dan tabel berikut:

No	Keterangan	Siklus		
		Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	Bertanya	8,3%	37,5%	66,6%
2	Menjawab Pertanyaan	12,5%	50%	75%
3	Maju ke depan kelas	4,2%	50%	87,5%

Tabel 3
Tingkat Keaktifan Siswa SDN 1 Nangri Tahun 2012/2013 pada Prasiklus,
Siklus 1 dan Siklus II



Gambar 3
Grafik Tingkat Keaktifan Siswa SDN 1 Nangri pada Prasiklus, Siklus I, dan
Siklus II Tahun 2012/2013

Berdasarkan hasil diagram garis diatas dapat diuraikan bahwa tingkat keaktifan siswa meningkat dari prasiklus ditemukan hanya ada 2 siswa yang mau bertanya(8,3%),3 siswa yang mau menjawab (12,5%) dan 1 siswa yang mau ke depan kelas mempresentasikan ide atau gagasan(4,2%), setelah dilakukan tindakan siklus I terjadi peningkatan untuk setiap indikator namun belum signifikan yaitu jumlah siswa yang bertanya 9 (37,5%),siswa yang menjawab 12 (50%) dan siswa yang mau maju 12 (50%) .Hal ini disebabkan pada pelaksanaan siklus siswa masih merasa malu dalam menerapkan strategi pembelajaran *role pleying* sehingga belum semua siswa menunjukkan keaktifannya .Siswa masih malu mengungkapkan pendapat di depan kelas

maupun di dalam kelompoknya ,siswa masih terlihat individualnya hanya siswa tertentu saja yang aktif. Sehingga diperbaiki pada siklus II . Pada pelaksanaan siklus II siswa sudah mampu menerapkan strategi pembelajaran role playing sehingga suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan tampak antusias ketika memperagakan dialog yang mereka buat sendiri, sehingga terjadi peningkatan keaktifan berbicara siswa kelas IV dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 1 Nangsri yang dilihat dari aspek keaktifan siswa bertanya sebelum tindakan 8,3% dan diakhir tindakan siklus II menjadi 66,6%. (2) Keaktifan siswa menjawab sebelum tindakan 12,5% diakhir tindakan siklus II menjadi 75%. dan (3) keaktifan siswa maju ke depan sebelum tindakan 4,2% meningkat menjadi 87,5%.

Berdasarkan data di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 1 Nangsri, Kecamatan Manisrenggo.

Hal ini sejalan dengan pendapat Soeparno (1988: 101) bahwa *Role Playing* yang digunakan sebagai media pengajaran bahasa mempunyai tujuan

- a. memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara dengan kalimat-kalimat yang sesuai dengan pola yang telah diajarkan.
- b. memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih memahami kalimat-kalimat yang diucapkan orang lain secara tepat sesuai dengan apa yang dimaksudkan.
- c. melatih siswa menghadapi situasi yang terjadi dalam masyarakat yang sebenarnya.

D.SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan ,maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : Strategi pembelajaran *Role Playing* yang diterapkan terbukti dapat meningkatkan keaktifan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Nangsri tahun ajaran 2012/2013 pada materi menyampaikan pesan lewat telepon .Hal ini dapat dilihat dari:

1. Keaktifan bertanya siswa meningkat sebelum tindakan 8,3% diakhir penelitian menjadi 66,6%
2. Keaktifan menjawab siswa meningkat sebelum tindakan 12,5 diakhir penelitian menjadi 75%
3. Keaktifan siswa untuk maju ke depan meningkat sebelum tindakan 4,2% diakhir penelitian menjadi 87,5%

2. Implikasi dan Saran

Hasil penelitian ini memberikan sumbangan terhadap mutu pendidikan melalui proses pembelajaran di sekolah untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Implikasi praktis

Penelitian ini memberikan gambaran secara jelas bahwa melalui pembelajaran dengan strategi role playing dapat meningkatkan keaktifan berbicara siswa .

Hasil penelitian ini dapat dijadikan guru sebagai pertimbangan.

3. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa hal yang sebaiknya dilakukan dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran antara lain:

1. Sekolah sebagai wadah pendidikan hendaknya memberikan sarana penunjang dalam kegiatan pembelajaran, sehingga guru bersemangat dalam membuat strategi pembelajaran yang menarik bagi siswa.
2. Guru harus pandai mengemas kegiatan pembelajaran yang mampu menumbuhkan daya tarik dan keaktifan siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia, seperti menggunakan strategi pembelajaran *Role Playing* dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

3. Dengan penggunaan strategi pembelajaran *Role Playing* siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran .

E. DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. dkk. 2010. *PenelitianTindakanKelas*. Jakarta: BumiAksara.
- Mulyadi, S.K. 2012. *Model PembelajaranInovatif di SekolahDasar / MI*. Surakarta: BadanPeneliti FKIP-UMS.
- Prawoto. 1992. *Media danSumberBelajar*. Yogyakarta: FPMIPA IKIP Yogyakarta.
- Suparno,1988. *Media Pengajaran Bahasa*.Klaten : Intan Pariwara.
- Sibermen, Mel. 2009. *Active Learning 101 StrategiPembelajaranAkif*. Yogyakarta: PustakaInsanMadani.
- Suwandi, Joko. 2011. *PenelitianTindakanKelas*. Surakarta: Qinant