

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN BERBICARA
BAHASA INDONESIA MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE
PLAYING* SISWA KELAS VA SD ISLAM TERPADU
HIDAYAH KLATEN TAHUN 2013/ 2014**

NASKAH PUBLIKASI

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



Oleh :

HENI WIDYASTUTI

A54B111015

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN BERBICARA
BAHASA INDONESIA MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE
PLAYING* SISWA KELAS VA SD ISLAM TERPADU HIDAYAH
KLATEN TAHUN 2013/ 2014**

Heni Widyastuti, A54B111015, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta, 2014, +118 halaman (termasuk lampiran)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui strategi pembelajaran role playing, 2) Meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui strategi pembelajaran role playing, Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VA yang berjumlah 36 siswa terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang berlangsung dalam 2 siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Teknik validitas data yang digunakan triangulasi sumber, sedangkan teknik validitas instrumennya teknik validitas isi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran role playing dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas VA SD Islam Terpadu Hidayah Klaten Tahun 2013/ 2014. Jika pada pra tindakan hanya 4 anak yang mendapat predikat sangat terampil dan 1 anak dengan predikat terampil, maka pada siklus I meningkat menjadi 5 anak yang mendapat predikat sangat terampil dan 10 anak dengan predikat terampil. Pada siklus II meningkat lagi menjadi 16 anak dengan predikat sangat terampil dan 13 anak dengan predikat terampil. Itu berarti tingkat keterampilan berbicara anak meningkat dari 13,8 % pada pra tindakan menjadi 38,8% pada siklus I dan 80,1 % pada siklus II. Motivasi belajar Bahasa Indonesia juga mengalami peningkatan. Pada pra tindakan siswa yang memperoleh predikat baik hanya 4 anak, kemudian meningkat menjadi 9 anak pada siklus I. Sementara pada siklus II terdapat 24 anak dengan predikat baik dan 6 anak dengan predikat sangat baik. Itu berarti terjadi peningkatan motivasi belajar Bahasa Indonesia dari pra tindakan 11 % menjadi 25 % pada siklus I dan 83,2 % pada siklus II. Peningkatan tersebut membuktikan bahwa strategi pembelajaran role playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VA SD Islam Terpadu Hidayah Klaten Tahun 2013/ 2014.

Kata kunci: Motivasi belajar, Keterampilan berbicara, Role playing, BahasaIndonesia

Surakarta, 20 Februari 2014

Peneliti

Heni Widyastuti

HALAMAN PERSETUJUAN

NASKAH PUBLIKASI

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN BERBICARA
BAHASA INDONESIA MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE
PLAYING* SISWA KELAS VA SD ISLAM TERPADU HIDAYAH
KLATEN TAHUN 2013/ 2014**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

HENI WIDYASTUTI

A54B111015

Telah disetujui oleh pembimbing untuk dipertahankan di hadapan
Dewan Penguji Skripsi S-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pembimbing



Drs. Muhroji, SE, M.Si

NIK. 231

Tanggal 22 Februari 2014

A. PENDAHULUAN

Bahasa sebagai alat komunikasi, ini dalam rangka memenuhi sifat manusia sebagai makhluk sosial yang perlu berinteraksi dengan sesama manusia. Bahasa dianggap sebagai alat yang paling sempurna dan mampu membawakan pikiran dan perasaan baik mengenai hal-hal yang bersifat konkrit maupun yang bersifat abstrak (Effendi, 1985:5). Keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek, yaitu menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Siswa harus menguasai keempat aspek tersebut agar terampil berbahasa. Salah satu aspek berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa adalah berbicara, sebab keterampilan berbicara menunjang keterampilan lainnya (Tarigan, 1986:86). Permasalahan yang sering dihadapi guru pada pembelajaran bahasa Indonesia di SD Islam Terpadu Hidayah kelas VA adalah bahwa siswa merasa jenuh dan bosan saat belajar bahasa Indonesia. Interaksi yang terjalin antara siswa dengan guru masih kurang. Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan tanya jawab, sehingga siswa kurang mendapatkan pengalaman yang mengesankan. Selain itu, empat keterampilan berbahasa yang semestinya dikuasai oleh siswa ternyata tidak semuanya dikuasai dengan baik, terutama pada aspek keterampilan berbicara. Siswa akan mengalami kesulitan ketika diminta memberikan tanggapan terhadap sesuatu, berpendapat, bahkan diskusi sederhana pun cenderung pasif serta kurang efektif. Siswa juga mengalami hambatan dalam bercerita, berpidato dan berdialog dengan bahasa yang baik.

Kondisi yang terjadi pada siswa SD Islam Terpadu Hidayah kelas VA yang mengalami kejenuhan, malas mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia disebabkan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi dan masih konvensional. Guru lebih banyak menggunakan ceramah dalam kegiatan pembelajaran. Metode ini dipakai oleh guru dengan alasan praktis dan hanya mengejar target terselesaikannya materi dalam satu semester. Akibat pembelajaran yang tidak menarik, siswa menjadi malas, bosan dan kurang motivasi. Peran siswa dalam kegiatan pembelajaran yang relatif kecil membuat siswa kurang bersemangat dalam menyampaikan ide, pendapat maupun gagasan mereka, sehingga berdampak pada rendahnya tingkat keterampilan berbicara siswa. Hal ini bisa dilihat dari penggunaan bahasa dan performansi siswa saat tampil di depan umum.

Permasalahan rendahnya motivasi siswa belajar dan keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada kelas VA SD Islam Terpadu Hidayah Klaten harus segera diselesaikan. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa belajar dan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa adalah dengan strategi *role playing*. Menurut Uno (2007:25) strategi pembelajaran *role playing* dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya. Menurut Djamarah dan Aswan Zain (2002:101) strategi pembelajaran *role playing* memiliki kelebihan bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain. Dari kelebihan strategi pembelajaran *role playing* tersebut mengandung arti bahwa melalui strategi pembelajaran *role playing* yang mengedepankan permainan peran akan meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berbicara siswa melalui peran-peran yang sedang dimainkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Menurut Uno (2007:25) strategi pembelajaran *role playing* adalah *pertama*, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. *Kedua*, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya. *Ketiga*, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. *Role playing* dalam proses belajar mengajar memiliki tujuan agar siswa dapat memahami perasaan orang lain; dapat tepa seliro dan toleransi (Roestiyah 2001:90). Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *role playing* atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Menurut Djamarah dan Aswan Zain (2002:101) strategi pembelajaran *role playing* memiliki kelebihan sebagai berikut: a) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang

harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama. b) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia. c) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.d) Kerjasama antarpemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. e) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Dari kajian teori berikut dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: Melalui strategi pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas VA SD Islam Terpadu Hidayah Klaten tahun 2013/2014.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilakukan di SD Islam Terpadu Hidayah Klaten. Subyek penelitian adalah siswa dan guru SD Islam Terpadu Hidayah Klaten. Siswa yang dijadikan subyek penelitian ini adalah siswa kelas VA. Jumlah semua siswa kelas VA adalah 36 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Sementara itu, guru yang menjadi subyek penelitian ini adalah Bapak Joko Giri, S.Pd sebagai guru Bahasa Indonesia.

Secara garis besar penelitian ini terdiri dari 2 siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pertama data kualitatif, merupakan data yang berupa kalimat-kalimat atau data yang dikategorikan berdasarkan kualitas objek yang diteliti, misalnya: baik, buruk, pandai dan lain sebagainya. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa proses pembelajaran, keterampilan berbicara serta motivasi belajar siswa. Kedua data kuantitatif, merupakan data yang berupa angka atau bilangan, baik yang di peroleh dari hasil pengukuran maupun diperoleh dengan cara mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif. Data kuantitatif pada penelitian ini merupakan hasil terjemahan dari data kualitatif yang berupa proses pembelajaran,

keterampilan berbicara serta motivasi belajar siswa. Teknik pengumpulan datanya yaitu observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan instrumennya berupa lembar observasi dan soal tes. Untuk mengecek validitas data yang diperoleh yaitu menggunakan triangulasi sumber sedangkan validitas instrumen menggunakan teknik validitas isi. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis interaktif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dengan judul Peningkatan Motivasi Belajar dan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas VA SD Islam Terpadu Hidayah Klaten Tahun 2013/2014 ini, peneliti menerapkan penelitiannya dalam 2 siklus. Siklus I terdapat 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Guru menyiapkan skenario drama yang akan dipentaskan dan menunjuk pemain-pemain yang akan mementaskannya, guru menyusun lembar kegiatan siswa dan lembar evaluasi serta menyiapkan lembar kegiatan pembelajaran dan lembar observasi.

Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Januari dan Senin, 20 Januari 2014. Pada tahap pelaksanaan di siklus I guru mempersiapkan siswanya untuk belajar (mengajak siswa berdoa, mengabsen siswa) memberikan apersepsi dan motivasi menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pembelajaran dilaksanakan dengan strategi *role playing* dengan langkah-langkah Guru menyusun / menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, guru membentuk 12 kelompok siswa yang masing-masing beranggota 3 siswa, membagikan skenario yang telah disusun kepada masing-masing kelompok untuk dipelajari, memanggil satu persatu kelompok untuk memerankan skenario yang telah diberikan. Setelah penampilan selesai, masing-masing siswa diberikan lembar penilaian untuk menilai penampilan tiap kelompok. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil penilaiannya, guru mengadakan evaluasi. Pada kegiatan akhir guru membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran.

Observasi dilakukan oleh Bp. Joko Giri, S.Pd selaku guru bahasa Indonesia yang secara umum telah mengetahui seluk beluk pembelajaran di kelas VA. Hal-hal yang ditemukan selama observasi antara lain: 1) Persiapan media yang mendadak membuat penggunaannya kurang optimal, 2) Penyampaian apersepsi oleh guru kurang sesuai

dengan materi pembelajaran, 3) Pengaturan setting tempat pementasan oleh guru kurang sesuai dengan cerita yang diperankan, 4) Drama yang diperankan siswa menarik minat belajar siswa, 5) Banyak siswa yang terdorong untuk mengeluarkan ide atau tanggapan, 6) Guru menguasai kelas dengan baik.

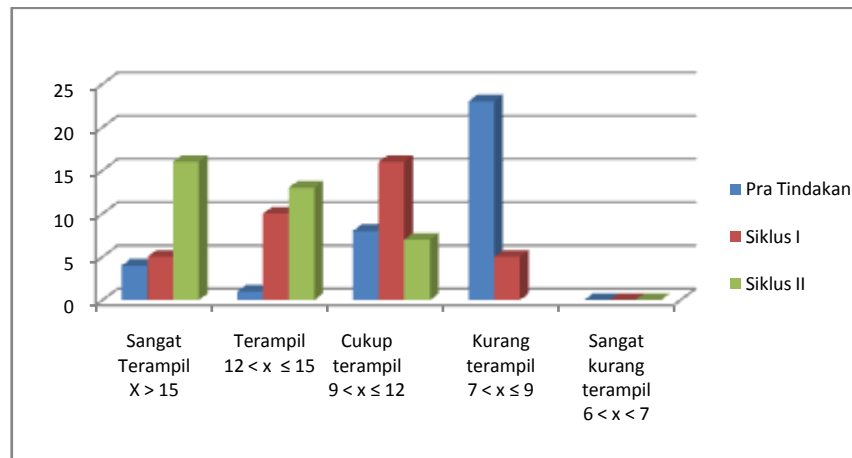
Berdasarkan hasil observasi tersebut bahwa motivasi belajar dan keterampilan berbicara siswa telah mengalami peningkatan meskipun belum optimal. Hal ini dikarenakan masih terdapat beberapa kekurangan selama proses pembelajaran. Untuk itu peneliti dan observer sepakat dalam perbaikan siklus II skenario drama yang akan dipentaskan siswa dibuat sendiri oleh siswa agar lebih memahami isi teks dan jalan ceritanya.

Kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I dilakukan perbaikan pada siklus II. Sama halnya dengan siklus I, siklus ini terdiri dari 4 tahapan. Pada tahap perencanaan guru menyusun RPP yang disertai lembar kerja siswa dan lembar observasi, guru mempersiapkan lembar observasi kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa, serta mempersiapkan lembar penilaian.

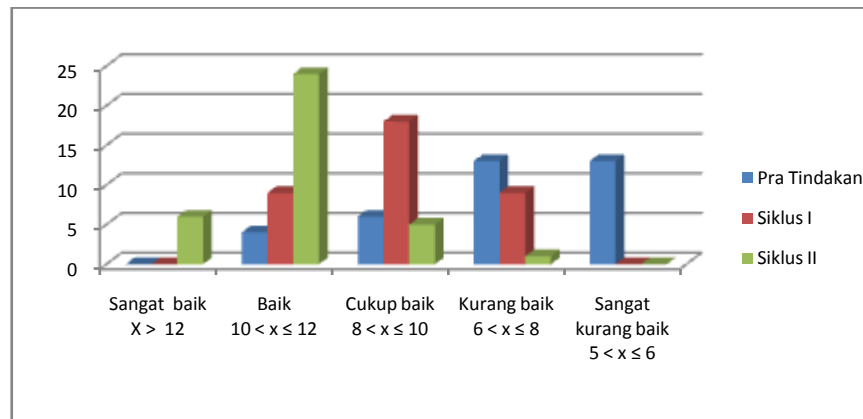
Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 23 Januari dan Senin, 27 Januari 2014. Pada kegiatan awal guru mempersiapkan siswanya untuk belajar (mengajak siswa berdo'a, mengabsen siswa), memberikan apersepsi dan motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada kegiatan inti guru membentuk 9 kelompok baru yang beranggotakan 4 siswa, setiap kelompok membuat teks drama dengan ketentuan: Kelompok I dan V : skenario pementasan memilih daftar menu makanan di restoran. Kelompok II dan VI : skenario pementasan membaca jadwal perjalanan pesawat terbang di suatu bandara. Kelompok III dan VII : skenario pementasan membaca jadwal acara televisi dalam surat kabar. Kelompok IV, VIII dan IX : skenario pementasan mencari daftar nama pasien dalam rumah sakit. Setiap kelompok mementaskan skenario yang telah dibuat di depan kelas. Kelompok yang lain mengamati dan mencatat hal-hal penting yang diperoleh dari pementasan. Setiap kelompok membuat skenario percakapan, mempelajari dan berlatih memerankannya. Masing-masing kelompok maju untuk memerankan skenario yang telah mereka susun. Kelompok lain menyimak dan memberi penilaian. Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulan hasil diskusinya. Pada kegiatan akhir guru

bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran. Observasi masih dilakukan oleh teman sejawat yang sama dengan siklus I. Hal-hal yang ditemukan dalam siklus II dapat digambarkan sebagai berikut: 1) Pelaksanaan pembelajaran telah sesuai dengan perencanaan, 2) Guru mengatur pembelajaran dengan baik, 3) Dominasi guru sudah tidak tampak, 4) Pembuatan naskah drama yang dilakukan oleh siswa memudahkan siswa dalam mementaskannya, 5) Siswa sudah tidak canggung dengan strategi *role playing*, 6) Media yang digunakan guru membantu pentransferan ilmu kepada siswa, 7) Pengaturan setting panggung drama belum sesuai dengan cerita, 8) Pembelajaran menarik siswa untuk mengeluarkan ide atau tanggapan, 9) Motivasi belajar dan keterampilan berbicara siswa meningkat.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada siklus II dapat dikatakan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berbicara siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Karena pada siklus II telah menunjukkan peningkatan yang optimal, maka penelitian dihentikan pada siklus II.



Grafik Rekapitulasi hasil observasi keterampilan berbicara siswa Pra Tindakan, Siklus I dan siklus II (sumber data terlampir)



Grafik Rekapitulasi hasil observasi motivasi belajar siswa Pra Tindakan, Siklus I dan siklus II (sumber data terlampir)

Dari grafik di atas diketahui bahwa terjadi perubahan dari pra siklus hingga siklus II. Perubahan tersebut adalah meningkatnya motivasi belajar dan keterampilan berbicara siswa. Keterampilan berbicara anak meningkat dari 13,8% pada pra tindakan menjadi 38,8% pada siklus I dan 80,1% pada siklus II. Motivasi belajar Bahasa Indonesia juga mengalami peningkatan. Pada pra tindakan siswa yang memperoleh predikat baik hanya 4 anak, kemudian meningkat menjadi 9 anak pada siklus I. Sementara pada siklus II terdapat 24 anak dengan predikat baik dan 6 anak dengan predikat sangat baik. Itu berarti terjadi peningkatan motivasi belajar Bahasa Indonesia dari pra tindakan 11% menjadi 25% pada siklus I dan 83,2% pada siklus II. Peningkatan tersebut membuktikan bahwa strategi pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berbicara siswa seperti diungkapkan Menurut Uno (2007:25) strategi pembelajaran *role playing* dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya, sehingga akan menimbulkan motivasi bagi siswa untuk senantiasa belajar dan mencoba. Djamarah dan Aswan Zain (2002:101) bahwa dengan strategi *role playing* bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik sehingga mudah dipahami orang lain.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dalam dua siklus dan seluruh pembahasannya serta analisis di atas maka dapat disimpulkan. 1) Strategi pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas VA SD Islam Terpadu Hidayah tahun 2013/2014. Hal ini dapat dilihat pada deskripsi

persiklus yang menggambarkan peningkatan tersebut. Pada pra tindakan siswa yang memperoleh predikat baik hanya 4 anak, kemudian meningkat menjadi 9 anak pada siklus I. Sementara pada siklus II terdapat 24 anak dengan predikat baik dan 6 anak dengan predikat sangat baik. Itu berarti terjadi peningkatan motivasi belajar bahasa Indonesia dari pra tindakan 11 % menjadi 25 % pada siklus I dan 83,2 % pada siklus II.2) Strategi pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas VA SD Islam Terpadu Hidayah tahun 2013/2014. Hal ini dapat dilihat pada deskripsi persiklus yang menggambarkan peningkatan tersebut. Bila pada pra tindakan hanya terdapat 4 anak dengan predikat sangat terampil, maka pada siklus I meningkat menjadi 5 anak dan pada siklus II menjadi 16 anak. Bila pada pra tindakan masih terdapat 23 anak dengan predikat kurang terampil maka pada siklus I berkurang menjadi hanya 5 anak dan pada siklus II tidak ada anak yang mendapat predikat kurang terampil. Itu berarti tingkat keterampilan berbicara anak meningkat dari 13,8 % pada pra tindakan menjadi 38,8% pada siklus I dan 80,1 % pada siklus II.

Implikasi dari penelitian ini diperoleh sebagai berikut: 1) Keterampilan guru dalam mengajar dan mengelola kelas menjadi meningkat setelah menggunakan strategi pembelajaran aktif *role playing*, 2) Penggunaan strategi pembelajaran *role playing* membuat siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berbicara bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Roestiyah. N. K. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Effendi, 1985. *Bahasa Indonesia sebagai Bahasa komunikasi*. Bandung: Rosda Karya
- Tarigan, Djago. 1997. *Pengembangan Keterampilan Berbicara*. Jakarta : Depdikbud
- Uno, Hamzah. B. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar mengajar yang Kreatif dan efektif*. Jakarta: Rineka Cipta