# METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI DRAJITAN KECAMATAN MUSUK KABUPATEN BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

**PUBLIKASI ILMIAH**

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh:

**Arjuna Anissa Budi N**
**A 510110100**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**
**2016**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

# METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI DRAJITAN KECAMATAN MUSUK KABUPATEN BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

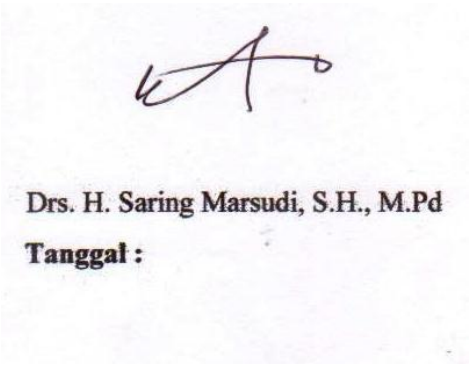
**PUBLIKASI ILMIAH**

oleh:

**Arjuna Anissa Budi N**
**A 510110100**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



**HALAMAN PENGESAHAN**

# METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI DRAJITAN KECAMATAN MUSUK KABUPATEN BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

**PUBLIKASI ILMIAH**

**OLEH**

**Arjuna Anissa Budi N**
**A 510110100**

**Telah sipertahankan di depan Dewan Penguji Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Universitas Muhammadiyah Surakarta**

**Pada hari 26 Januari 2016**

**dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Susunan Dewan Penguji :

1. Drs. H. Saring Marsudi, S.H, M.Pd ( )
2. Drs. H. A. Fathoni, S.E, M.Pd ( )
3. Fitri Puji Rahmawati, S.Pd, M.Hum, M.Pd ( )

Surakarta, 26 Januari 2016
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,

**Prof. Dr. Harun Joko Prayitno**
NIP. 196504281993031001

**PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

**Surakarta, 26 Januari 2016**

Penulis

METERAI TEMPEL

EABA6ADF588548169

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Arjuna Aulissa Budi N

A 510110100

# METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI DRAJITAN KECAMATAN MUSUK KABUPATEN BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015


## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri Drajitan Musuk Boyolali. Subjek penelitian ini adalah guru kelas V SD Negeri Drajitan sebagai subjek yang melakukan tindakan dan objek yang dikenai tindakan adalah siswa kelas V SD Negri Drajitan Musuk Boyolali tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 37 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis model interaktif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Drajidan Kecamatan Musuk Kabupaten Boyolali Tahun pelajaran 2015. Hal ini dapat dilihat dari presentase nilai kemampuan berbicara siswa kelas V SD Negeri Drajidan pada prasiklus mencapai 43,32%, siklus I pertemuan I 64,86% dan pada pertemuan II sebesar 70,03%, siklus II pertemuan I sebesar 75,68% dan pertemuan II 83,78%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai kemampun berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indoesia mencapai nilai KKM dengan presentase siswa yang nilainya diatas ≥ 65 terdapat 83,78 % atau 31 dari 37 siswa yang masuk.



**Kata kunci** : kemampuan berbicara, *role playing.*



## *Abstract*

*This research aim to increase conversation ability in process study of Indonesian through role playing at fifth class student of Drajitan elementary country school of Musuk, Boyolali. This research subject is teacher of fifth class elementary Country of Drajitan as subject to conducting of action and object hit to action is class fifth student of Drajitan Musuk Boyolali school year 2014/2015 amounting to 37 students. The data collecting method used is observation, interview, test and documentation. Data analyzed technique in this research is analyzed technique interactive model. Result of this research showing the existence of the conversation ability enhancement at subject fifth class student of Indonesian language elementary country school Drajidan of Musuk District, Sub-Province of Boyolali school year 2015. This matter can be seen from percentage conversation ability assess fifth class student elementary country school of Drajidan at pre cycles reaching 43,32%, first cycle of first meeting 64,86% and at second meeting equal to 70,03%, second cycle of first meeting equal to 75,68% and second meeting 83,78%. From the result can be concluded that value of student conversation ability at Indonesian Language subject of value of KKM with student percentage which its value above ≥ 65 there are 83,78% or 31 from 37 which include student.*



*Keyword: conversation ability, role playing*.


## 1. PENDAHULUAN

Masalah pendidikan merupakan masalah yang sangat penting, karena pendidikan itu akan sangat berpengaruh terhadap pekembangan hidup manusia. Sekolah sebagai tempat proses belajar mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu pendidikan di sekolah memegang peran peting dalam rangka mewujudkan tercapainya pendidikan nasional secara optimal seperti yang diharapkan. Bahasa Indonesia sebagai salah satu bidang studi yang memiliki

tujuan membekali bagi siswa untuk mengembangakn bahasa di samping aspek penalaran dan hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk bahasa dan sastra.

Metode yang digunakan guru kelas V SD Negeri Drajitan Musuk Boyolali dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih konvensiona yaitu hanya menggunakan metode ceramah daan penugasan. Belum ada komunikasi yang baik antara guru dengan siswa. Kondisi seperti itu membuat kemampuan berbicara siswa rendah.

Berdasarkan kenyataan tersebut guru harus mencari solusi yang terbaik dalam pembelajaran. Guru harus dapat menanamkan ketrampilan berbicara Bahasa Indonesia dalaam susana bermain dan menyenangkan, sehingga siswa merasa bahwa pelajaran Bahasa Indonesia itu tidak sulit. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menggunakan metode *role playing* dalam kegiatan belajar megajar.

Menurut Miftahul Huda (2013: 115) *Role Playing* merupakan sebuah model pembelajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema perbadi dengan bantuan kelompok.

Dari uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut karena didasarkan pada informasi yang diperoleh peneliti, bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode role playing dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Dengan demikian dalam penelitian ini, peneliti mengambil judul "Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Drajitan Kecamatan Musuk Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2014 / 2015".

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahannya, yaitu: (1) Kemampuan berbicara siswa rendah, (2) Minat siswa dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia rendah, (3) Pembelajaran Bahasa Indonesia guru kelas V SD negeri Drajitan Musuk Boyolali hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan.

Peneliti melakukan pembatasan masalah agar hasil yang dicapai lebih terarah dan dapat dikaji secara mendalam. Fokus permasalahan dalam penelitian ini yaitu (1) peningkatan aspek berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, (2) penggunaan metode Role Playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: apakah pembelajaran melalui Role Playing dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa kelas V SD Negeri Drajitan Musuk Boyolali ?.

Berdasarkan perumusan masalah diatas dapat ditetapkan tujuan penelitian yakni untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam proses pembelajran Bahasa Indonesia melalui *Role Playing* pada siswa kelas V SD Negeri Drajitan Musuk Boyolali.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu: (1) manfaat teoritis: (a) Hasil penelitian ini diharapakan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan masukan penelitian lain

serta dapat menambah wawasan keilmuan dalam dunia pendidikan. (2) manfaat praktis: (a) bagi sekolah, dapat digunakan sebagai bahan membuat kebijakan dalam rangkat meningkatkan mutu proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, (2) bagi guru, Dapat memperoleh keterampilan baru yaitu penggunaan Role Playing dan pelajaran Bahasa Indonesia khususnya aspek berbicara pada siswa kelas IV SD Negeri Drajitan Musuk Boyolali. (3) bagi siswa, Meningkatan kemampuan berbicara siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Terdapat beberapa teori yang digunakan untuk menunjang penelitian dan dijadikan dasar dalam penelitian yaitu metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa indonesia, kemampuan berbicara dan pembelajaran Bahasa Indonesia.

a. Metode *role playing*

Metode Role *Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memamerkannya sebagai tokoh hidup atau benda mati yang dikaitkan dengan materi pelajaran yang dibahasnya (Syaiful Bahri Djamarah dan Zain, 2008:28).

Menurut Miftahul Huda (2013 : 210), kelebihan dan kekurangan metode *Role Playing* yaitu keunggulan *Role Playing* diantaranya adalah dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, bisa menjadikan pengalaman belajar menyenangkan yang sulit dilupakan, membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusiastis, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, memungkinkan siswa untuk terjun langsung memeranan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar. Sedangkan kekurangan dari metode ini yaitu banyak waktu yang dibutuhkan, kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik, ketidak mungkinan menerapkan RP jika suasana kelas tidak kondusif, membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga, tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui *Role Playing*.

b. Kemampuan berbicara

Kemampuan bebicara merupakan salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan dalaam pelajaran Bahasa Indonesia, di samping kemampuan aspek mendengarkan, membaca, dan menulis. Keberanian untuk berbicara, bertanya dan mengungkanpkan gagasan sangat mendunkung dalam proses pembelajran khususnya Bahasa Indonesia.

Menurut Tarigan (1983:15) tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, maka sebaiknya sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikombinasikan, dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasi terhadap pendengarnya, dan dia harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala sesuatu situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan.

Menurut Rusdinar ( 2012 : 32 ) kemampuan berbicara memiliki beberapa indikator yakni intonasi adalah penempatan tekanan kata / suku kata sangat tepat sehingga berbicara tidak terkesan datar dan membosankan, pelafalan adalah mengucapkan kata maupun kalimat yang sangat jelas yaitu benar – benar dapat dibedakan bunyi konsonan dan vokal ( hampir tidak ada kesalahan ), jeda adalah

penempatan tanda baca sangat tepat sehingga berbicaranya terkesan rapi dan tidak membosankan, kelancaran adalah berbicara dengan sangat lancar, tidak terputus - putus.

Menurut Nuraeni (Eka Ratnawati, 2010: 11), kemampuan berbicara merupakan faktor yang sangat memepengauhi kemahiran seseorang dalam meyampaikakan informasi secara lisan. Sehubungan dengan hal tersebut Isnaini Yuliantina Hafi (Eka Ratnawati, 2010: 11) mengungkapkan bahwa kemampuan berbicara sebagai kemapuan produktif lisan yang menuntut hal yang harus dikuasai oleh siswa, meliputi penguasaan aspek kebahsaan dan nonkebahsaan.

c. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Main Sufanti (2010: 13-14) Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersatra yang meliputi aspek-aspek : (a) mendengar, (b) berbicara, (c) membaca, dan (d) menulis. Komponen kemapuan berbahasa adalah kemampua yang menuntut siswa untuk berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan empat aspek berbahasa yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis dengan materi nonsatra.

Tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia menurut Main Sufani dalam sekripsi Brama (2012:30) untuk satuan Pendidikan dasar SD/MI adalah berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tertulis, menghargai dan bangga mengguanakan bahasa Indonesia sebaga bahasa persatuan bangsa Negara, memeahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemapiuan intelektual, serta keuntungan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sasrta untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, menghargai dan membanggakan satra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Tempat yang digunakan sebagai penelitian adalah SD Negeri Drajitan Musuk Boyolali. Penelitian ini dilaksanakan bulan Oktober 2015. Dalam penelitian ini guru sebagai subjek yang melakukan tindakan dan objek yang dikenai tindakan adalah siswa kelas V tahun ajaran 2014/2015.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu (a) observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri Drajitan Musuk Boyolali bertujuan untuk mengamati keaktifan siswa secara langsung dengan teliti dan cermat saat proses pmbelajaran berlangsung di kelas., (b) wawancara, peneliti mewawancarai guru kelas V SD Negeri Drajitan Musuk Boyolali untuk memperoleh informasi dan data yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah penggunaan metode *role playing*, (c) tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis. Tes ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan dan peningkatan kemampuan peserta didik kelas V SD Negeri Drajitan Musuk Boyolali, (d) dokumentasi dalam penelitian ini yaitu dokumentasi gambar berupa foto kegiatan

belajar mengajar kelas V. Dokumentasi tulisan yang berupa data siswa, silabus dan RPP, nilai evaluasi peserta didik dalam menulis Jawa menggunakan metode *role playing*.

Instrument-instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: lembar wawancara, materi-materi drama, RPP, soal tes, dan lembar observasi. Validitas data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber data yang digunakan untuk mengumpulkan data yang sama, dengan tujuan untuk memperoleh kebenaran dari suatu data dengan membandingkan data yang diperoleh dari sumber yang berbeda, yaitu dari peserta didik, guru, serta kepala sekolah. Hasil perbandingan data yang berbeda tersebut kemudian disimpulkan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis model interaktif. Teknik tersebut mencakup kegiatan untuk mengungkapkan kelemahan dan kelebihan kinerja guru dan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi drama dengan metode *role playing*.

Indikator pencapaian dalam penelitian ini yaitu Penelitian dikataakan berhasil adn ada peningkatan apabila rata-rata yang diperoleh oleh siswa di kelas adalah 80% dari jumlah siswa mendapatkan nilai di atas KKM (≥65). Jadi apabila dalam kelas tersebut hasil yang diperoleh belum mencapai angka tersebut, penelitian akan terus dilakukan sampai hasil tersebut tercapai.

## 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Drajitan Musuk Boyolali yang beralamatkan di desa Drajidan Kecamatan Musuk Kabupaten Boyolali.

Indikator kemampuan berbicara meningkat setiap siklusnya, dan hasil dari pencapaian target tujuan penelitian bahwa setiap indikatornya adalah 80% telah tercapai. Indikator kemampuan berbicara untuk indikator pertama yaitu intonasi, siklus I pertemuan I 51,35% pertemuan II 56,76%, siklus II pertemuan I 75,68% dan pada pertemuan II menjadi 83,78%. Pelafalan siklus I pertemuan I45,95%pertemuan II 48,65%, siklus II pertemuan I 64,86%dan pada pertemuan II menjadi 81,08%. Jeda siklus I pertemuan I 45,95%pertemuan II 48,65%, siklus II pertemuan I 70,27% dan pada pertemuan II menjadi 81,08%. Kelancaran siklus I pertemuan I59,46% pertemuan II 62,16%, siklus II pertemuan I 78,39% dan pada pertemuan II menjadi 89,19%.

Penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V SD negeri Drajidan tahun ajaran 2015. Hal tersebut ditunjukkan pada presentase nilai kemampuan berbicara siswa kelas V SD Negeri Drajidan pada prasiklus mencapai 43,32%, siklus I pertemuan I 64,86% dan pada pertemuan II sebesar 70,03%, siklus II pertemuan I sebesar 75,68% dan pertemuan II 83,78%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indoesia mencapai nilai KKM dengan presentase siswa yang nilainya diatas ≥ 65 terdapat 83,78 % atau 31 dari 37 siswa yang masuk.

## 4. PENUTUP

Hasil dari penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Drajidan Kecamatan Musuk Kabupaten Boyolali tahun pelajaran 2015. Adapun hipotesis yang peneliti ajukan bahwa "Melalui *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Drajidan Kecamatan Musuk Kabupaten Boyolali Tahun pelajaran 2015, dengan demikian hipotesis diterima.

Penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V SD negeri Drajidan tahun ajaran 2015. Hal tersebut ditunjukkan pada presentase indikator kemampuan berbicara untuk indikator pertama yaitu intonasi, siklus I pertemuan I 51,35% pertemuan II 56,76%, siklus II pertemuan I 75,68% dan pada pertemuan II menjadi 83,78%. Pelafalan siklus I pertemuan I45,95%pertemuan II 48,65%, siklus II pertemuan I 64,86%dan pada pertemuan II menjadi 81,08%. Jeda siklus I pertemuan I 45,95%pertemuan II 48,65%, siklus II pertemuan I 70,27% dan pada pertemuan II menjadi 81,08%. Kelancaran siklus I pertemuan I59,46% pertemuan II 62,16%, siklus II pertemuan I 78,39% dan pada pertemuan II menjadi 89,19%.

**PERSANTUNAN**

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pembimbing skripsi yaitu Drs. Saring Marsudi, S. H, M. Pd

**DAFTAR PUSTAKA**

Main Sufanti. 2010. Strategi *Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka

Ratnawati, Eka. 2010. *Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Dongeng*

*Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri 2 Bendosari Kecamatan Sawit Kabupaten Boyolali*. Surakarta: UNS (Tidak Dipublikasikan)

Rusdinar, Brama Okta. 2012. berjudul " Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri 5 Boyolali Kecamatan Boyolali Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012. *Skripsi*. Surakarta: UMS (Tidak Dipublikasikan).

Syaiful Sagala, 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problrmatika Belajar dan mengajar*. Bandung: Alfabeta.

Tarigan, Henry Guntur. 1983. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.