

PENERAPAN METODE SIMULASI BERMAIN PERAN / *ROLE PLAYING*
UNTUK PENINGKATAN KETRAMPILAN BERBICARA
BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 2 JAGOAN SAMBI BOYOLALI
TAHUN PELAJARAN 2012/2013

NASKAH PUBLIKASI ILMIAH
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat
Sarjana S-1

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

RULI TRINA APRILIA

A54D090016

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2013



Surat Persetujuan Artikel Ilmiah

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : **DR. ANAM SUTOPO, M.Hum**
NIP/NIK : 849

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

Nama : **RULI TRINA APRILIA**
NIM : A.54D090016
Program Studi : PSKGJ S-1 PGSD
Judul Skripsi : Penerapan Metode Simulasi Bermain Peran / *Role Playing* untuk Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambi Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013.

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.
Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, April 2013

Pembimbing

DR. ANAM SUTOPO, M.Hum

NIK. 849

ABSTRAK

PENERAPAN METODE SIMULASI BERMAIN PERAN / *ROLE PLAYING* UNTUK PENINGKATAN KETRAMPILAN BERBICARA BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 JAGOAN SAMBI BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2012/2013

*Ruli Trina Aprilia, A54D090016, Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta, 2013, 81 halaman.*

*Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui apakah metode simulasi bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan ketrampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di SD Negeri 2 Jagoan Sambu Boyolali tahun pelajaran 2012/2013 atau tidak. 2) untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman ketrampilan berbicara Bahasa Indonesia dengan metode simulasi bermain peran (*role playing*), dan 3) untuk menjelaskan langkah-langkah mengajar ketrampilan berbicara Bahasa Indonesia dengan metode simulasi (*role playing*) pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambu Boyolali tahun pelajaran 2012/2013.*

*Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dengan menerapkan metode simulasi bermain peran / *Role Playing* yang dilakukan dalam dua siklus. Subyek penelitian yang dikenai tindakan adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambu Boyolali yang berjumlah 15 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis data model analisis interaktif, yang terdiri dari: reduksi data, memaparkan data, dan penarikan kesimpulan.*

*Hasil penelitian dengan menerapkan metode simulasi bermain peran / *Role Playing* menunjukkan adanya peningkatan ketrampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian diperoleh: 1) metode simulasi bermain peran / *Role Playing* dapat meningkatkan ketrampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambu Boyolali tahun pelajaran 2012/2013. Peningkatan rata-rata ketrampilan berbicara siswa dari keempat aspek tersebut mencapai 81,66% dan rata-rata peningkatan hasil belajar mencapai 73,46%, sehingga indikator pencapaian keaktifan belajar sebesar 70% dapat tercapai. 2) peningkatan yang dicapai oleh siswa selama penelitian ini berlangsung sebesar 14,06 hal ini diperoleh dari nilai hasil akhir yang ditunjukkan oleh hasil siklus II sebesar 73,46% dikurangi nilai awal yang diperoleh dari pre test sebesar 59,40%, dan 3) Langkah-langkah mengajar ketrampilan berbicara dengan metode simulasi bermain peran / *Role Playing* pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambu Boyolali tahun pelajaran 2012/2013 adalah sebagai berikut a) pendahuluan, b) penjelasan materi, c) memberi contoh rekaman percakapan, d) membagi kelompok, e) siswa memainkan peran, f) siswa bersama guru mendiskusikan hasil isi peran, g) guru menandakan materi pelajaran, h) guru menyimpulkan dan memberi nasehat, dan i) penutup. Berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode simulasi bermain peran / *Role Playing* dapat meningkatkan ketrampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambu Boyolali, tahun pelajaran 2012/2013.*

Kata kunci: ketrampilan, berbicara, *role playing* dan kelas IV

A. Pendahuluan

Keberhasilan proses belajar mengajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dipengaruhi keberhasilan guru dan siswa itu sendiri, yang merupakan tokoh utama dalam kegiatan pembelajaran. Seorang guru harus memahami empat hal antara lain: mendengarkan, berbicara, membaca, menulis. Empat hal tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia harus dipahami benar, karena dengan kita mendengarkan maka dapat berbicara, dengan kita berbicara akan dapat membaca, dengan kita membaca akan dapat menulis. Dengan empat hal di atas akhirnya kita dapat melakukan komunikasi dengan orang lain.

Khususnya dalam masalah ini akan dibahas mengenai berbicara. Berbicara adalah kebutuhan kita sebagai manusia. Berbicara merupakan salah satu cara yang efektif bagi kita untuk berkomunikasi. Dengan berbicara kita dapat menyampaikan maksud dan tujuan. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa siswa Sekolah Dasar masih sulit untuk berbicara. Hal ini disebabkan kurangnya motivasi dan kondisi siswa itu sendiri yang cenderung merasa malu untuk menyampaikan pendapat atau gagasan.

Proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir rasional, kreatif dan kritis pada peserta didik. Agar dapat berpikir kreatif maka siswa harus terlibat langsung dalam proses pembelajaran, yaitu kegiatan mental dari menerima sampai pemahaman konsep-konsep. Pada kenyataannya pembelajaran aspek ketrampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali tahun pelajaran 2012/2013, saat ini dirasakan belum dapat mewujudkan tercapainya tujuan seperti yang diharapkan dalam kurikulum.

Bukti belum berhasilnya pembelajaran ketrampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan tahun pelajaran 2012/2013 antara lain adalah : masih rendahnya nilai yang diperoleh siswa dalam ulangan pada materi pembelajaran yang memuat kompetensi dasar aspek berbicara. Dari 15 siswa

hanya 5 siswa yang mendapat nilai diatas pencapaian penguasaan materi, secara umum rata-rata nilai yang diperoleh siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan pada aspek ketrampilan berbicara dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah, masih banyak yang mendapat nilai dibawah pencapaian penguasaan materi yang ditetapkan yaitu sebesar 65. Dari 15 siswa hanya 5 siswa yang mendapat nilai diatas pencapaian penguasaan materi. Hal ini harus segera dicari solusi pemecahannya sehingga nilai siswa dapat lebih ditingkatkan, serendah-rendahnya sama dengan pencapaian penguasaan materi yang telah ditetapkan, atau bahkan dapat melampaui pencapaian penguasaan materi, dan pada setiap kali kegiatan praktik berbicara, yang dilakukan anak masih bersifat monoton dan seperti dipaksakan sehingga belum mampu mencerminkan ketrampilan berbicara yang wajar. Dampaknya informasi yang disampaikan belum sempurna. Ketrampilan berbicara tersebut didalamnya antara lain ketrampilan mengemukakan pendapat, berdialog, bermain peran drama, dan berpidato.

Salah satu penyebabnya adalah bahwa dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan metode yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa seperti dimaksud. Metode pembelajaran yang selama ini diterapkan sebagian besar masih menggunakan metode ceramah saja sehingga siswa tidak terlibat secara penuh dalam pembelajaran. Akibatnya belum dapat mewujudkan proses pembelajaran bermakna (*fulljoy learning*).

Dari paparan di atas, secara umum dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dalam aspek ketrampilan berbicara masih terpaku pada buku-buku materi yang tersedia dengan menggunakan teks dialog, contoh naskah pidato dan sejenisnya yang berupa bahasa tulis. Konteks pembelajaran, dalam hal ini ketrampilan berbicara sering kabur, menjadi tidak jelas dan terjadi kecenderungan mengarah ke pembelajaran bahasa tulis, jauh dari tujuan kurikulum itu sendiri.

Jika dalam pembelajaran guru menggunakan metode pembelajaran yang tepat, efektif dan lebih bersifat komunikatif, proses pembelajaran tentu

akan dapat berlangsung dengan melibatkan keaktifan siswa secara penuh, serta pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pada akhirnya apabila guru menggunakan metode belajar yang tepat diharapkan akan dapat meningkatkan ketrampilan berbicara siswa, meningkatkan nilai belajar siswa, serta mampu menyiapkan siswa terampil berbicara sebagai sarana berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari di masa yang akan datang.

Dengan demikian guru perlu segera melakukan upaya-upaya peningkatan ketrampilan berbicara siswa melalui proses pembelajaran yang lebih efektif. Proses pembelajaran yang selama ini masih cenderung hanya menggunakan metode ceramah dan berpatokan materi pada buku perlu dibenahi. Efektifitas proses pembelajaran dapat dilakukan guru dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

Terkait dengan persoalan di atas, perlu adanya suatu tindakan yang dilakukan oleh peneliti. Tindakan yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode yang tepat. Salah satu metode pembelajaran yang memungkinkan dapat digunakan adalah metode simulasi bermain peran (*role playing*) dengan pertimbangan metode simulasi bermain peran (*role playing*) merupakan metode yang komunikatif karena dapat meningkatkan minat siswa untuk mempraktikkan ketrampilan berbicara secara langsung serta dapat disimpan dalam bentuk rekaman kaset/CD sebagai bahan belajar, dicari kelemahan dan kekurangannya untuk diperbaiki pada praktik pembelajaran berikutnya, metode simulasi untuk bermain peran (*role playing*) dapat melibatkan siswa aktif secara menyeluruh baik dari sisi afektif, kognitif dan psikomotorik, metode simulasi mampu menjalin komunikasi di dalam kelas menjadi komunikasi multi arah, penggunaan metode simulasi bermain peran (*role playing*) mampu meningkatkan gairah siswa dalam pembelajaran aspek berbicara karena sekaligus dapat menjadikan materi pembelajaran sebagai sarana hiburan.

Dengan menggunakan metode simulasi bermain peran (*role playing*), diharapkan proses pembelajaran akan lebih bermakna, penguasaan aspek

ketrampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia lebih meningkat sehingga nilai yang diperoleh siswa menjadi semakin baik, lebih jauh mampu menyiapkan siswa menjadi manusia yang memiliki ketrampilan berbicara yang handal serta dapat mengaplikasikan dalam kehidupan nyata.

Metode Role Playing 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. (<http://weblogask.blogspot.com/2012/08>).

Pendapat Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006:89-90) dalam (<http://www.infodiknas.com/207>) Metode simulasi bermain peran (*role playing*) dipilih oleh peneliti karena memiliki beberapa kelebihan. Kelebihannya adalah : 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 antara lain: siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan kreatif. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia, 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, kerja sama antarpemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Pendapat Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006:89-90) dalam (<http://www.infodiknas.com/207>) Pada praktiknya di lapangan, guru akan menemui kendala/hambatan yang berupa kekurangan/kelemahan dari metode simulasi bermain peran antara lain : sebagian besar anak yang tidak

ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif, banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan, memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas, sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

Untuk dapat menerapkan metode *role playing* (bermain peranan) pada pengajaran secara baik dan terarah, guru harus menjelaskan dulu teknik metode ini secara jelas kepada siswa yang akan melaksanakannya. Selanjutnya guru memilih dan menentukan topik atau pokok bahasan yang komprehensif yang dapat didramatisasikan. Melalui latihan yang baik dan teratur, pokok bahasan ini dapat dilakoni di muka kelas. Dengan cara ini, minat dan perhatian murid terhadap pelajaran yang terlalu kaku dan menjemukan, dapat disegarkan kembali melalui metode ini. Sosiodrama yang menyakinkan, dapat membangkitkan minat anak didik kepada pengajaran secara keseluruhan. Untuk meningkatkan kognisi dan psikomotor murid-murid melalui metode sosiodrama dan bermain peranan ini, setelah dramatisasi itu dilaksanakan, guru mengadakan diskusi dengan murid secara keseluruhan tentang topik dan pelaksanaan drama tadi. Dengan demikian, kognisi dan psikomotor murid secara keseluruhan dapat pula ditingkatkan melalui bimbingan drama tersebut. Jadi, dramatisasi dan permainan peranan itu menjadi lebih bermakna sebagai suatu metode interaksi edukatif yang lebih terpadu. Pada kesempatan ini, guru dan murid tetap melakukan pembinaan konsep dan pengembangan generalisasi sampai kepada menarik kesimpulan-kesimpulan tentang *role playing* (bermain peranan) tadi. (<http://www.infodiknas.com>).

Secara umum tujuan penulisan makalah ini adalah untuk meningkatkan ketrampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan tahun pelajaran 2012/2013. Sementara itu, tujuan khusus penulisan makalah ini adalah untuk mengetahui apakah metode simulasi bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan

keterampilan berbicara pada pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di SD Negeri 2 Jagoan tahun pelajaran 2012/2013 atau tidak, untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman keterampilan berbicara pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan metode simulasi bermain peran (*role playing*) dan untuk menjelaskan langkah-langkah mengajar keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode simulasi (*role playing*) pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan tahun pelajaran 2012/2013.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Jagoan, Kecamatan Sambi, Kabupaten Boyolali yang beralamatkan di Pentur Rt 01 Rw 01 Jagoan, Sambi. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan mulai bulan Januari sampai dengan Maret 2013. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan, Kecamatan Sambi, Kabupaten Boyolali tahun pelajaran 2012/2013 sejumlah 15 siswa yang terdiri 8 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian ini menggunakan strategi penelitian tindakan kelas. Prosedur penelitian terdiri dari 4 tahap yaitu : planing (perencanaan), acting (tindakan), observing (pengamatan), dan revleking (refleksi). Data penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data dalam penelitian adalah dokumen, peristiwa, hasil tes, dan informan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, observasi, wawancara dan test. Untuk menjamin kevaliditasan data, penelitian menggunakan triangulasi sumber dan metode. Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis interaktif.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan terdiri dari dua siklus penelitian. Setiap siklus terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan dan refleksi

tindakan. Deskripsi tentang hasil penelitian dari siklus I sampai dengan siklus II dapat dijelaskan sebagai berikut.

Sebelum melaksanakan tindakan siklus I, peneliti mengadakan observasi awal untuk mengetahui kondisi yang ada pada sekolah tersebut. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada observasi awal diperoleh data rata-rata ketrampilan berbicara siswa dari empat aspek yang diamati adalah sebesar 41,66%. Rendahnya ketrampilan berbicara ini mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa yang nilainya dapat mencapai KKM hanya ada 5 siswa dari 15 siswa di kelas IV atau sebesar 33,33% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 59,40. Kemudian peneliti bersama guru SD Negeri 2 Jagoan merencanakan dan menetapkan tindakan untuk menggunakan metode simulasi bermain peran / *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tujuan untuk meningkatkan ketrampilan berbicara siswa dan hasil belajar siswa.

Pada pelaksanaan tindakan siklus I, penerapan metode simulasi bermain peran / *Role Playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan rata-rata ketrampilan berbicara siswa sebesar 61,66% dan meningkatkan hasil belajar siswa menjadi 66,40%. Jumlah siswa yang mencapai KKM juga mengalami peningkatan, yaitu sebanyak 9 siswa (60,00%). Meskipun sudah mengalami peningkatan pada siklus I, tetapi hasil tindakan siklus I belum maksimal dan belum memenuhi indikator pencapaian penelitian. Oleh karena itu perlu ada tindakan perbaikan pada siklus selanjutnya agar hasil yang diperoleh optimal dan dapat mencapai indikator pencapaian penelitian.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan siklus II. Agar tindakan siklus II bisa optimal, maka dikembangkan berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi pada siklus I. Setelah melaksanakan tindakan siklus II, diperoleh peningkatan ketrampilan berbicara siswa yang cukup tinggi, yaitu sebesar 81,66%. Dengan demikian, indikator pencapaian penelitian ini sudah tercapai karena indikator pencapaian dalam penelitian ini rata-rata ketrampilan berbicara siswa adalah minimal 70%. Selain itu, hasil belajar

siswa juga mengalami peningkatan, nilai rata-rata kelas menjadi 73,46 dengan siswa yang mencapai KKM sebanyak 12 siswa (80,00%).

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II dengan menerapkan metode simulasi bermain peran / *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan ketrampilan berbicara siswa. Dengan meningkatnya ketrampilan berbicara siswa, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Hasil dari pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II dapat dilihat pada table di bawah ini.

Tabel Data Peningkatan Ketrampilan Berbicara Siswa

No	Indikator Pencapaian	Hasil					
		Sebelum Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	Prosentase	Jumlah Siswa	Prosentase	Jumlah Siswa	Prosentase
1	Intonasi	5	33,33 %	8	53,33%	13	86,66%
2	Jeda	8	53,33 %	10	66,66%	11	73,33%
3	Mimik, Penampilan	6	40,00 %	9	60,00%	12	80,00%
4	Kekompakan	6	40,00 %	10	66,66%	12	80,00%
Rata-rata		6,25	41,66 %	9,25	61,66%	12	81,66%

Secara lengkap perbandingan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel beriku ini:

Tabel Hasil Belajar Siswa Sebelum Siklus, Siklus I dan Siklus II

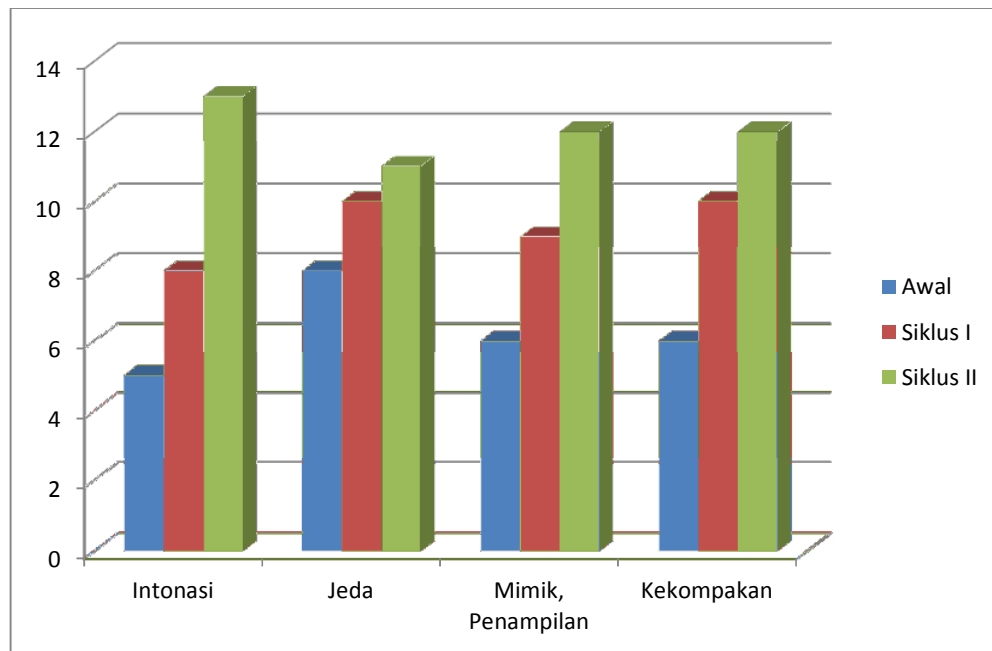
Nomor		Nama Siswa	Nilai		
Urut	NIS		Sebelum Siklus	Siklus I	Siklus II
1	1446	PANDU CAHYO NUGROHO	57	65	75
2	1258	ARDIANSYAH KUMORU JATI	40	48	53
3	1259	ARIF SAPUTRO	53	67	74
4	1260	ANISA NUR A	70	76	82
5	1261	APRILIA DWI MARLINA	78	82	86
6	1262	ANJARWATI	78	84	88
7	1263	DIKI WAHYU P	47	53	57
8	1266	IDRIS PURNOMO	42	57	68
9	1267	IKA SITI W	55	62	71
10	1268	PUTRI ALYA SABELA	57	59	73
11	1270	RIZAL CAHYADI	47	49	52
12	1272	RIKI MUFID HIDAYAT	73	80	85
13	1273	SALMA MAHDIGYAH ASMA	78	81	88
14	1274	WAWAN PRASETYA	62	68	78
15	1275	WIDHIYANI	54	65	72
Rata-Rata			59,40	66,40	73,46

Tabel Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa

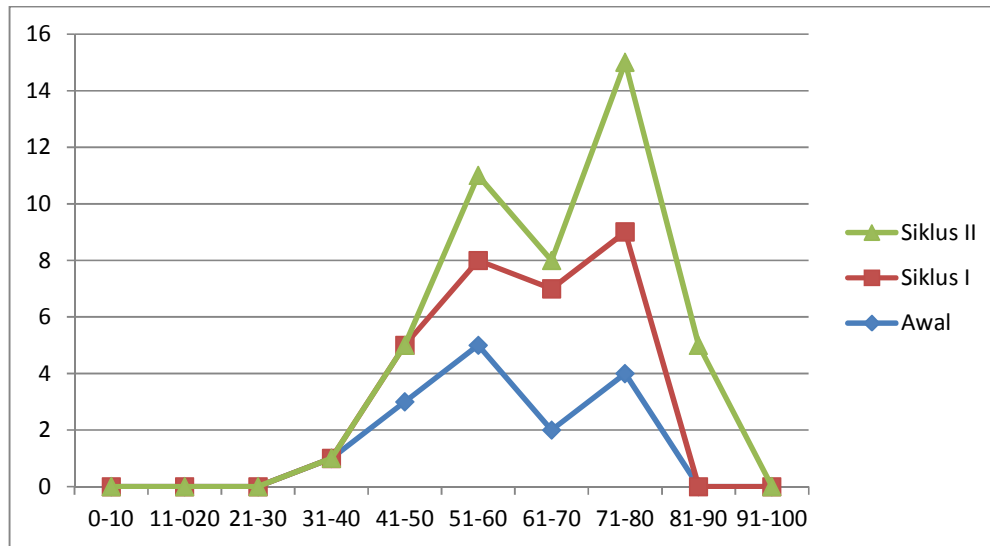
No	Tindakan	Nilai rata-rata kelas	Pencapaian KKM
1	Sebelum Siklus	59,40	5 siswa (33,33%)
2	siklus I	66,40	9 siswa (60,00%)
3	siklus II	73,46	12 siswa (80,00%)

Berdasarkan hasil belajar di atas menunjukkan bahwa nilai siswa mengalami peningkatan dari satu siklus ke siklus lainnya. Peningkatan yang dicapai oleh siswa selama penelitian ini berlangsung sebesar 14,06 hal ini diperoleh dari nilai hasil akhir yang ditunjukkan oleh hasil siklus II sebesar 73,46 dikurangi nilai awal yang diperoleh dari pre test sebesar 59,40. Jadi secara keseluruhan siklus yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode simulasi bermain peran / *Role Playing* dapat meningkatkan ketrampilan berbicara siswa kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 2 Jagoan tahun pelajaran 2012/2013.

Adapun grafik peningkatan ketrampilan berbicara dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dari sebelum tindakan sampai pelaksanaan tindakan siklus II dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar Grafik Peningkatan Ketrampilan Berbicara Siswa



Gambar Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Pembahasan berisi tentang uraian dan penjelasan mengenai hasil penelitian. Pembahasan dalam penelitian ini membahas tentang masalah yang terjadi dalam penelitian dan hipotesis tindakan yang dilakukan. Pembahasan terhadap permasalahan dalam penelitian dan hipotesis tindakan berdasarkan analisis data hasil yang diperoleh dari penelitian yang dilaksanakan di kelas IV bekerjasama dengan guru sebagai *partner* kerja. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan. Untuk meningkatkan ketrampilan berbicara, peneliti menerapkan metode simulasi bermain peran / *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II, dapat diketahui adanya peningkatan ketrampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, hipotesis tindakan yang berbunyi penerapan metode simulasi bermain peran / *Role Playing* dapat meningkatkan ketrampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambu 2012/2013 dapat diterima.

Pembelajaran metode simulasi bermain peran / *Role Playing* merupakan pembelajaran yang dapat memancing siswa untuk berlatih berbicara, melatih siswa aktif di dalam kelas, dan melatih siswa dalam

berhubungan dan bekerjasama dengan orang lain. Dalam pembelajaran metode simulasi bermain peran / *Role Playing*, siswa terlihat senang dan antusias mengikuti pembelajaran. Penggunaan metode yang baru dan bervariasi dapat mengasah kemampuan dan keberanian siswa dalam mengembangkan pengetahuannya sendiri. Dengan demikian, pengetahuan yang diperoleh siswa benar-benar dipahami.

Penerapan pembelajaran metode simulasi bermain peran / *Role Playing* membuat suasana kelas dan siswa menjadi ramai, tetapi siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Meningkatnya hasil belajar siswa juga merupakan salah satu bukti adanya peningkatan ketrampilan berbicara siswa. Hal ini sesuai dengan teori bahwa siswa yang aktif akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Siswa yang aktif hasil belajarnya akan berbeda dengan siswa yang pasif yang hanya duduk mendengarkan ceramah dari gurunya.

Hasil penelitian tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Thorndike (dalam Hartini, 2008: 67) belajar adalah asosiasi (hubungan) antara kesan pancaindera dengan impuls untuk bertindak (hubungan antara stimulus dan respon). Selain itu menurut Safari (2005: 10) bahwa pembelajaran berorientasi kepada siswa, sehingga dalam penelitian ada beberapa hal yang harus dilakukan guru yaitu 1) mengetahui tingkat ketuntasan/kemampuan siswa (dalam proses pembelajaran) dan mencapai target kompetensi, 2) menyusun alat ukur yang valid dan adil baik sesuai dengan konstruksi maupun konten (dalam pembelajaran) yang sesuai dengan target kompetensi. Dari kedua teori tersebut dapat disimpulkan bahwa, dalam mencapai ketuntasan maupun keberhasilan dalam belajar, siswa harus dapat menerima stimulus atau pembelajaran yang diberikan guru selanjutnya merespon dan mengembangkan apa yang telah diberikan guru. Untuk mengetahui **ketuntasan** atau keberhasilan belajar siswa, guru harus menggunakan alat penilaian yang valid dan adil yang sesuai dengan kompetensi yang diajarkan.

D. Simpulan

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa : pertama, metode simulasi bermain peran / *Role Playing* dapat meningkatkan ketrampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambi Boyolali tahun pelajaran 2012/2013. Kedua, peningkatan rata-rata ketrampilan berbicara siswa dari keempat aspek tersebut mencapai 81,66% dan rata-rata peningkatan hasil belajar mencapai 73,46%, sehingga indikator pencapaian keaktifan belajar sebesar 70% dapat tercapai. Peningkatan yang dicapai oleh siswa selama penelitian ini berlangsung sebesar 14,06 hal ini diperoleh dari nilai hasil akhir yang ditunjukkan oleh hasil siklus II sebesar 73,46% dikurangi nilai awal yang diperoleh dari pre test sebesar 59,40%. Ketiga, langkah-langkah mengajar ketrampilan berbicara dengan metode simulasi bermain peran / *Role Playing* pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambi Boyolali tahun pelajaran 2012/2013 adalah sebagai berikut a) pendahuluan, b) penjelasan materi, c) memberi contoh rekaman percakapan, d) membagi kelompok, e) siswa memainkan peran, f) siswa bersama guru mendiskusikan hasil isi peran, g) guru menandaskan materi pelajaran, h) guru menyimpulkan dan memberi nasehat, dan i) penutup

Daftar Pustaka

- Dahar, Ratna Wilis, 1989, *Teori Belajar*, Jakarta : Erlangga Press
- Depdiknas, 2003, *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*, Jakarta: Proyek PPGSD
- Dirjen Dikdasmen, 2004. *Fasilitator Edisi IV Tahun 2004*, Jakarta, Depdiknas
- <http://www.infodiknas.com/207-pengaruh-bermain-peran-role-playing-dalam-meningkatkan-pembelajaran-bahasa-inggris.html> taking (diakses tanggal 31 Januari 2013).
- <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2249731-pengertian-metode-simulasi/#ixzz2JWzMFH3G> (diakses tanggal 31 Januari 2013).

<http://kukuhsilautama.wordpress.com/2010/01/04/model-pembelajaran-simulasi/>(diakses tanggal 31 Januari 2013).

<http://weblogask.blogspot.com/2012/08/model-pembelajaran-role-playing-dan.html>(diakses tanggal 31 Januari 2013).

<http://lenterakecil.com/pengertian-metode-simulasi/>

H.Udin S.Winata Putra,dkk, 2004, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Universitas Terbuka

IGAK Wardani,dkk, 2007, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Universitas Terbuka

Mendiknas, 2006, *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta,

Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.

Rubiyanto, Rubino, M.Pd. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta: Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

St.Y.Slamet, 2007, *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar*, Surakarta : LPP UNS dan UNS Press

St.Y.Slamet, 2008, *Dasar-Dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia*, Surakarta : LPP UNS dan UNS Press.