

Meningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Model Pembelajaran Role Playing berbantuan Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar

Harmelia Tulak¹, Tadius², Agustina Lebo³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2,3}
Universitas Kristen Indonesia Toraja^{1,2,3}

¹⁾harmeliatulak@ukitoraja.ac.id, ²⁾tadius@gmail.com,
³⁾agustinalebo392@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian Tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari empat komponen yaitu: (1) perencanaan (2) pelaksanaan (3) observasi (4) refleksi. Dalam kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode Role Playing. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru kelas dan siswa kelas III semester I tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa 30 Siswa 13 laki-laki dan 17 perempuan. Penelitian ini dilandasi oleh kurangnya keterampilan berbicara siswa yang disebabkan kurang bersemangatnya siswa dalam belajar serta guru hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi pelajaran, dan salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing berbantuan media audio visual. Dalam penelitian ini terdiri dari 2 siklus dimana didalamnya terdiri dari empat kali pertemuan. Tiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Hasil dari penelitian ini, menunjukkan bahwa metode Role Playing berbantuan media audio visual dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SDN 5 Tikala. Hal ini dapat dilihat peningkatan keterampilan berbicara siswa pada siklus I dengan nilai rata-rata 54 sedangkan pada siklus II Nilai rata-rata siswa 85.

Keywords: Keterampilan berbicara, Metode Role Playing

Abstract

This research is classroom action research (PTK). The implementation of this classroom action research is planned to consist of four components, namely: (1) planning (2) implementation (3) observation (4) reflection. Learning activities are carried out using the Role Playing method. The data sources in this research are class teachers and class III students in the first semester of the 2022/2023 academic year with a total of 30 students, 13 boys and 17 girls. This research is based on students' lack of speaking skills which is caused by students' lack of enthusiasm for learning and teachers only using the lecture method in delivering lesson material, and one way to overcome this is by using the Role Playing learning model assisted by audio-visual media. This research consisted of 2 cycles, which consisted of four meetings. Each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementing actions, observing and reflecting. The results of this research show that the Role Playing method assisted by audio-visual media can improve the speaking skills of class III students at SDN 5 Tikala. This can be seen from the improvement in students' speaking skills in cycle 1 with an average score of 54 while in cycle II the average score of students was 85.

Keywords: Speaking skills, Role Playing Method

PENDAHULUAN

Kurangnya kemampuan berbicara siswa, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia, disebabkan oleh kurangnya penerapan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pendapatnya secara lisan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran bermain peran berbantuan media audio visual terhadap kemampuan berbahasa Indonesia lisan siswa kelas III Sekolah Dasar. Dilihat bahwa model pembelajaran bermain peran berbantuan media audio visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan bahasa Indonesia berbicara siswa. Temuan ini berimplikasi pada peningkatan kemampuan berbahasa Indonesia siswa kelas III dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing berbantuan media audio visual sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa

Berbicara seseorang dapat mencerminkan pikirannya, keterampilan berbicara dapat dikuasai dengan praktek dan banyak latihan. Seseorang lebih banyak berkomunikasi secara lisan dibandingkan dengan cara yang lain. Lebih dari separuh waktu yang kita gunakan untuk berbicara dan mendengarkan, dan selebihnya barulah menulis dan membaca. Berbicara dalam situasi formal dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar memerlukan latihan dan bimbingan yang intensif.

Pembelajaran menggunakan model *Role playing* akan sangat menarik bagi siswa karena siswa dapat bebas mengeksperikan pendapatnya dengan menirukan orang lain yang diperankan. Pembelajaran menggunakan model ini akan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna yang mengakibatkan siswa dapat belajar untuk mendapatkan solusi dari sebuah problematika, serta membantu dalam pengembangan keterampilan berbahasa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik, salah satunya penggunaan media audio visual.

Model pembelajaran *Role playing* ini dipadukan dengan media audio visual yang nantinya diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang semakin menarik. Media audio visual digunakan sebagai perantara untuk menarik perhatian siswa agar tidak cepat bosan dalam menerima pelajaran, media audio visual merupakan media gabungan antara audio dan visual memiliki unsur suara dan gambar yang dapat dilihat, selain itu penggunaan media audio visual saat proses pembelajaran diharapkan membantu lebih mengefektifkan model pembelajaran *role playing* dalam mencapai tujuan pelajaran yang dilaksanakan

METODE

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), PTK adalah penelitian yang bersifat deskriptif karena jenis penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki mutu pembelajaran dalam kelas untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian tindakan kelas ini merupakan sekelompok guru yang dapat mengorganisasikan kondisi praktek dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Guru dapat mencoba sesuatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat sesuatu yang nyata dari upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Jakni (2017:4) Penelitian Tindakan Kelas sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku Tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi dimana praktik pembelajaran tersebut dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan model pembelajaran Role Playing berbantuan media audio visual pada kelas III SDN 5 Tikala Kabupaten Toraja Utara

Hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi siswa itu sendiri, tetapi juga dilakukan oleh guru. biasanya dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa secara optimal, artinya tidak seluruh mata pelajaran dapat di pahami dengan baik oleh siswa. Kurangnya model pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu guru dalam mengajar hanya terpaku pada buku sebagai satu-satunya sumber belajar mengajar dan masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Sehingga hal ini mendorong siswa berusaha menghafal setiap kali akan diadakan tes atau ulangan harian dan membuat proses pembelajaran di kelas monoton sehingga siswa menjadi jenuh, bosan ketika sedang belajar dikelas. Maka guru menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media dan sumber pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing berbantuan media audio visual menjadikan siswa lebih bebas mengambil keputusan dan mengekspresikannya secara utuh sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang berdampak pada peningkatan keterampilan berbicara siswa. Hal ini dikarenakan keunggulan media audio visual dibandingkan dengan media pada umumnya yaitu pembelajaran dengan media ini membuat suasana belajar yang menarik dan menyenangkan (Arsyad, 2018).

2. Peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas III SDN 5 Tikala Kabupaten Toraja Utara

Keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dalam mengajarkan materi drama, terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas III SDN 5 Tikala. *Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi siswa. Siswa lebih terbiasa berbicara di depan umum. Penghayatan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Keterampilan berbicara sudah meningkat dengan menggunakan metode bermain peran, dimana siswa mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien dengan adanya berbagai aktivitas yang dilakukan oleh siswa.

Keberanian siswa untuk bertanya ini tentunya akan melatih kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara siswa. Dengan demikian tentunya hal ini berdampak pada peningkatan kemampuan bicara siswa. (Lailiyah dan Wulansari, 2017; Ulfiyani, 2016) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran tidak lepas dari kegiatan tanya jawab baik itu antar guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa itu sendiri. Hal ini tercermin dengan keterampilan berbicara pada siswa merupakan cara yang dapat menyampaikan suatu pelajaran melalui interaksi dua arah yaitu dari guru kepada siswa dan dari siswa kepada guru agar diperoleh kepastian materi melalui jawaban lisan guru dan siswa.

PENUTUP

Bagian penutup berisi kesimpulan dan saran. Oleh karena itu, penutup agar diselaraskan dengan rumusan masalah dan tujuan. Berdasarkan data hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 4 Tondon Kabupaten Toraja Utara. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dengan nilai rata-rata 49,3125% sedangkan pada siklus II dengan rata-rata 85%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Azis Wahab. 2019. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Pendidikan Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariestyawati, R., Halidjah, S., & Sabri, T. (2013). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas III. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(1).
- Arsyad. (2018). *Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual*. 41–46. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jpipi.v3i2.1012>

- Dewi, A. A. I. K. (2020). Meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 449-459.
- Farhana, H., & Awiria, A. (2019). Penelitian tindakan kelas.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Hilman, I., Febrianti, A., & Aulia, N. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 152-157.
- Huda Miftahul. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: pustaka pelajar
- Jakni. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Kunandar, 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta :PT Rajagrafindo Perseda.
- Kustandi, C. dan Sudjipto. B. (2013). *Media Pelajaran Manual dan Digital*. Bogor:Ghalia indonesia
- Lailiyah, N., & Wulansari, W. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Diskusi Kelompok Model Tanam Paksa Siswa Kelas X Pemasaran 1 SMK PGRI 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 1(2), 166.<https://doi.org/10.26740/jp.v1n2.p166-173>
- Madhuri, J.N. (2013). Penggunaan Alat Bantu Audio Visual dalam Mengajar dan Berbicara. *Riset Jurnal Bahasa Inggris dan Sastra (RJELAL)*. Diakses pada 20 Desember 2013 Mason, Terbuka Universitas
- Nuryanto, S., Abidin, A. Z., Setijowati, U., & Sb, N. S. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Mahasiswa PGSD Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Berbasis Konservasi Nilai-Nilai Karakter Melalui Penerapan Metode Task Based Activity Dengan Media Audio Visual. *Jurnal Penelitian PendidikanA & A (Semarang)*, 35(1), 83–94.
- Putra, A. W. (2016). Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Wonosari 4. *BASIC EDUCATION*, 5(9), 874-883.
- Rayhan, N., Ananda, R., Rizal, M. S., & Sutiyani, O. S. J. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1), 42-56.
- Tambunan, P. (2018). Pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar. *Jurnal Curere*, 2(1).
- Tarigan. H. G.2015. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa.
- Tarigan, dkk. (2016). *Pengembangan Keterampilan Berbicara*. Jakarta: Depdikbud.
- Ulfiyani, S. (2016). Pemaksimalan Peran Guru dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Sekolah. *Transformatika*, 12(2), 105–113. <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/transformatika/article/download/194/145>
-