ALEGORI: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia
p-ISSN: 2798-8937 , e-ISSN: 2808-2273 Vol. 5 No.1 , April 2025

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS VII MTS ISLAMIYAH CIPUTAT

Anis Dhamayanti[1], Heppy Atmapratiwi[2], Adi Permana[3]

[1,2,3] Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII MTs Islamiyah Ciputat. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya yang berfokus pada proses yang terjadi selama proses belajar mengajar di kelas, bukan pada input atau output kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada keterampilan berbicara siswa kelas VII MTs Islamiyah Ciputat dengan menggunakan metode bermain peran. Pada tahap pratindakan nilai rata-rata siswa sebesar 65,88 dengan tingkat ketuntasan sebesar 11,12%. Tahap Siklus I nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 73,16 dengan tingkat ketuntasan sebesar 86,1%. Selanjutnya pada Siklus II, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan yaitu 75,97 dengan tingkat ketuntasan sebesar 100%. Pada Siklus III nilai rata-rata siswa meningkat kembali menjadi 79,72 dengan tingkat ketuntasan sebesar 100%. Peningkatan proses pembelajaran juga terjadi pada aktivitas siswa yang terlihat pada tahap pratindakan dengan jumlah skor yang diperoleh sebesar 19 dengan interpretasi cukup, pada Siklus I sebesar 25 dengan interpretasi baik, Siklus II sebesar 30 dengan interpretasi sangat baik, dan Siklus III sebesar 34 dengan interpretasi sangat baik. Adapun keaktifan guru saat pratindakan sebesar 20 dengan interpretasi cukup, pada Siklus I sebesar 27 dengan interpretasi baik, Siklus II sebesar 32 dengan interpretasi sangat baik, dan Siklus III sebesar 32 dengan interpretasi sangat baik. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Kata Kunci: Keterampilan berbicara, metode pembelajaran, bermain peran

Abstract

This research aims to determine and describe the influence of role playing learning method on the speaking skill of class VII students at MTs Islamiyah Ciputat. The method used in this research is classroom action research (PTK). Classroom action research aims to improve the quality of learning practices in the classroom by focusing on the processes that occur during the teaching and learning process in the classroom, not on classroom input or output. The results of the research showed there was an improvement in the speaking skills of class VII students at MTs Islamiyah Ciputat by using the role playing method. At the pre-action stage, the average student score was 65,88 with a completion rate of 11,12%. In the first cycle, the students average score increased to 73,16 with a completion rate of 86,1%. Furthermore, in second cycle, the students average score increased, namely 75,97 with a completion rate of 100%. In third cycle, the students average score increased again to 79,72 with a completion rate of 100%. The increase in the learning process also occurred in student activity which was seen at the pre-action stage with the total score obtained being 19 with adequate interpretation, in first cycle, showed total score 25 with good interpretation, in second cycle showed total score 30 with very good interpretation and in third cycle showed total score 34 with very good interpretation. The teacher's activeness during pre-action showed total score 20 with adequate interpretation, in first cycle showed total score 27 with good interpretation, in second cycle showed total score 32 with very good interpretation dan in third cycle showed total score 32 with very good interpretation. From the results of this research it can be concluded that the role playing method can be used by teachers to improve students speaking skills.

Keywords: *Speaking skill, learning method, role playing*

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia tidak bisa terlepas dari kegiatan berbahasa. Bahasa merupakan komponen penting dalam kehidupan manusia. Sebagai makhluk sosial sudah tentu manusia harus berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Manusia tidak akan bisa berinteraksi dengan mudah dan baik apabila mereka tidak mengerti dan tidak memahami apa yang disampaikan oleh lawan bicaranya. Sebagai alat komunikasi, bahasa digunakan manusia untuk menyampaikan ide, gagasan, perasaan maupun pengalamannya kepada orang lain. Seiring perkembangan zaman dan semakin canggihnya teknologi, manusia tidak hanya diharapkan mampu berbahasa tetapi juga dituntut untuk memiliki keterampilan dalam berbahasa.

Keterampilan berbahasa adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menggunakan bahasa. Menurut Tarigan (Tarigan, 2015) keterampilan berbahasa mencakup keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa ini sangat menunjang kemampuan berbahasa peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan mampu memahami, menguasai dan mengimplementasikan keterampilan berbahasa dengan baik dan benar untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Salah satu keterampilan yang penting untuk dipelajari oleh peserta didik adalah keterampilan berbicara. Dengan keterampilan ini, seseorang dapat menyampaikan sesuatu kepada orang lain dengan baik sehingga memudahkan penyimak dan pendengar untuk memahami hal-hal yang disampaikan oleh seorang pembicara. Keterampilan berbicara memiliki keterkaitan erat dengan aspek keterampilan berbahasa lainnya, yaitu antara berbicara dengan menyimak, berbicara dengan menulis, dan berbicara dengan membaca. Kegiatan yang dapat melatih keterampilan berbicara peserta didik di antaranya dengan berdiskusi, berpidato, menyampaikan pengumuman, berpendapat, bercerita dan berdialog. Salah satu materi pelajaran Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan berbicara adalah teks fabel yang diberikan kepada peserta didik kelas VII SMP/MTs sesuai dengan kurikulum 2013.

Pada standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia, peserta didik SMP/MTs kelas VII semester 2, untuk sub aspek berbicara menyebutkan bahwa peserta didik harus mampu memerankan teks fabel dalam bentuk pertunjukan. Praktik pembelajaran keterampilan berbicara tidak lepas dari kemampuan berbicara sesuai dengan intonasi, gerak-gerik dan mimik dari hewan yang diperankan. Selain itu, dalam hal memerankan tokoh hewan, peserta didik tidak hanya memperhatikan tiga aspek yang telah disebutkan di atas, tetapi juga memperhatikan pelafalan, tata bahasa dan kelancaran. Pada keterampilan berbicara memerankan fabel ini, peserta didik tidak hanya sekadar memerankan tokoh hewan, tetapi menyampaikan percakapan dengan bahasa yang mudah dipahami penonton dan sesuai dengan kaidah kebahasaan.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru bahasa Indonesia didapatkan data bahwa selama ini peserta didik merasa malu, kurang ekspresif saat berbicara di depan kelas dan peserta didik lebih banyak diam selama pembelajaran. Selain itu, nilai rata-rata keterampilan berbicara peserta didik kelas VII masih di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Terdapat banyak faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran berbicara, seperti pengajar, media pembelajaran, metode pembelajaran, lingkungan, dan lain sebagainya yang menimbulkan peserta didik enggan dan malu berbicara dalam proses pembelajaran di kelas. Untuk mengatasi hal tersebut, peran guru dibutuhkan untuk mengarahkan siswa sehingga pikiran, ide, atau gagasan dapat disampaikan dengan baik

dalam bentuk lisan. Guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan penggunaan metode pembelajaran siswa diharapkan lebih meningkatkan kreativitasnya dalam belajar, lebih aktif dan bersemangat dalam belajar, dan mampu mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang bervariatif dan inovatif, agar pembelajaran lebih menarik.

Salah satu metode pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan keterampilan berbicara peserta didik adalah metode bermain peran. Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan peran yang telah ditentukan, di mana peserta didik menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antarmanusia. Metode pembelajaran ini mengajak peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya dan melatih peserta didik memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapi dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas dalam menganalisis situasi-situasi sosial.

Aqib dan Mutadlo (Aqib, Zainal dan Mutadlo, 2022) berpendapat bahwa metode adalah suatu cara atau teknik yang digunakan untuk mencapai tujuan. Dalam pemilihan metode, guru perlu memerhatikan tujuan yang hendak dicapai. Oleh karena itu, pemilihan metode yang tepat sangat menentukan ketercapaian tujuan di akhir pembelajaran.

Menurut Kurniawan (Oktafikrani, 2020) mengemukakan bahwa metode berkaitan dengan cara atau prosedur tertentu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sebelum pelaksanaan pembelajaran guru perlu menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan. Pemilihan metode perlu didasarkan pada tiga aspek, yaitu karakteristik materi, karakteristik siswa serta tujuan pembelajarannya. Dengan berlandaskan tiga aspek tersebut, guru bisa menentukan metode yang tepat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara, prosedur atau teknik yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi, karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

Curran (Anggriani & Ishartiwi, 2018) bermain peran (*role playing*) merupakan suatu permainan yang pesertanya mengambil peran suatu tokoh di mana peran tersebut berbeda karakter dan kepribadiannya yang bertujuan agar peserta mampu memahami karakter diri sendiri dan orang lain. Hal ini sejalan dengan Hamalik (Muniroh, 2018) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran bermain peran adalah metode pembelajaran di mana peserta didik mengekspresikan perasaan dan pendapat, menerima karakter dan ide-ide orang lain dalam situasi khusus di luar kelas sehingga peserta didik membayangkan dirinya menjadi karakter yang ia perankan dan seolah-olah berada di dalam kelas. Dalam metode bermain peran ini, peserta didik bebas berimprovisasi namun tetap berada di dalam batas-batas skenario dari guru.

Uno (Uno, 2019) menjelaskan bahwa prosedur atau langkah-langkah bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu: 1) Pemanasan (*warming up*), 2) Memilih partisipan, 3) Menyiapkan pengamat (*observer*), 4) Menata panggung, 5) Memainkan peran, 6) Diskusi dan evaluasi, 7) Memainkan peran ulang, 8) Diskusi dan evaluasi kedua, dan 9) Berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merasa perlu melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan berbicara melalui penerapan metode bermain peran pada peserta didik kelas VII MTs Islamiyah Ciputat.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: "Adakah pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII MTs Islamiyah Ciputat?". Sedangkan tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII MTs Islamiyah Ciputat.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah: terdapat pengaruh antara metode pembelajaran bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII MTs Islamiyah Ciputat.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dilakanakan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang muncul di dalam kelas. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Islamiyah Ciputat yang berlokasi di Jalan Ki Hajar Dewantara No.23 Ciputat, Kota Tangerang Selatan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII AB tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa 36 orang yang terdiri dari 21 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Upaya pemecahan masalah dilakukan dengan langkah-langkah berikut: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Serangkaian kegiatan tersebut disebut satu siklus. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tindakan sebanyak tiga siklus. Teknik analisis data yang digunakan dalam menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes belajar siswa dan menentukan persentase ketuntasan belajar siswa. Analisa data dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar melalui penerapan tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tiada metode pembelajaran yang diklaim sebagai metode pembelajaran terbaik. Setiap metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Keefektifan suatu metode pembelajaran bergantung pada ketepatan guru dalam menyesuaikan pemilihan metode dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Ahmadi (Basri, 2017) menyebutkan bahwa dengan metode bermain peran, siswa akan merasa senang karena materi pembelajaran disampaikan dengan bermain sehingga siswa tidak mudah bosan saat belajar di dalam kelas. Selain itu, dengan penerapan metode bermain peran siswa akan lebih bebas berekspresi dan adanya kebebasan dalam mengambil keputusan.

Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan secara menyeluruh pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III pada siswa kelas VII MTs Islamiyah Ciputat dengan menggunakan metode bermain peran bahwa terjadi peningkatan pada keterampilan berbicara siswa dalam materi fabel. Peningkatan yang terjadi sesuai dengan indikator yang telah digunakan oleh peneliti yang meliputi nilai rata-rata kelas dan persentase jumlah siswa yang tuntas mencapai KKM. Data yang diperoleh peneliti tentang hasil belajar bahasa Indonesia aspek keterampilan berbicara siswa kelas VII MTs Islamiyah Ciputat mulai dari pratindakan sampai dengan Siklus III disajikan dengan tabel berikut.

Tabel 1
Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII AB MTs Islamiyah Ciputat

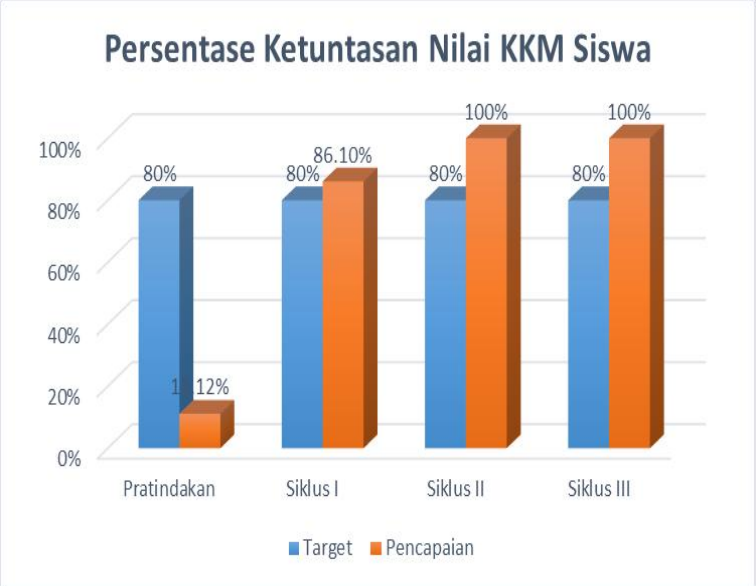
Variabel	Indikator	Target Terakhir				Keterangan
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III	
Hasil Belajar Keterampilan Berbicara	Rata-rata nilai perolehan siswa	65,88	73,16	75,91	79,72	Jumlah nilai yang diperoleh seluruh siswa + jumlah seluruh siswa
	Persentase jumlah siswa yang mencapai nilai ketuntasan belajar siswa	11,12%	86,10%	100%	100%	Jumlah siswa yang tuntas belajar : jumlah seluruh siswa x 100

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas VII MTs Islamiyah Ciputat mengalami peningkatan, dari kondisi awal sebelum diterapkan tindakan nilai rata-rata mencapai 65,88 dengan persentase ketuntasan siswa 11,12%. Setelah dilakukan tindakan Siklus I nilai rata-rata menjadi 73,16 dengan persentase ketuntasan 86,10%. Kemudian dilakukan tindakan Siklus II nilai rata-rata menjadi 75,91 dengan persentase ketuntasan 100%. Terakhir, setelah dilakukan tindakan Siklus III nilai rata-rata menjadi 79,72 dengan persentase ketuntasan 100%. Berikut ini peneliti akan menyajikan data pencapaian dalam bentuk diagram.

Gambar 1 Peningkatan Nilai Rata-rata Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII MTs Islamiyah Ciputat

Dari data di atas dapat diketahui rata-rata nilai siswa mulai dari pratindakan, siklus I, siklus II, dan siklus III mengalami peningkatan. Rata-rata nilai pratindakan

sebesar 65,88, kemudian naik menjadi 73,16 pada siklus I, lalu meningkat menjadi 75,91 pada siklus II, dan 79,72 diperoleh rata-rata nilai dari siklus III.



Gambar 2 Persentase Ketuntasan Nilai KKM Siswa Kelas VII MTs Islamiyah Ciputat

Perolehan persentase ketuntasan nilai keterampilan berbicara siswa pada pratindakan masih belum mencapai target, di mana target peningkatan yang peneliti tentukan adalah 80% dari jumlah siswa. Pada pratindakan diperoleh sebesar 11,12% nilai siswa yang mencapai KKM. Pada siklus I, terjadi peningkatan bahkan melebihi target yakni sebesar 86,10%. Kemudian pada siklus II meningkat kembali menjadi 100% dan pada siklus III tetap sebesar 100%.

Berdasarkan peningkatan keterampilan berbicara siswa dalam penerapan metode bermain peran, siswa berhasil mencapai 100% pada Siklus III. Siswa terlihat sangat senang dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dan situasi yang kondusif tersebut sangat mendukung dalam proses belajar siswa sehingga siswa dengan mudah bermain peran. Keterampilan berbicara siswa menunjukkan peningkatan pada tiap siklusnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut di atas, maka dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut: (1) penerapan metode bermain peran dalam teks fabel dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VII MTs Islamiyah Ciputat. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat dari hasil belajar Bahasa Indonesia setelah melalui tahapan pratindakan, siklus I, siklus II, dan siklus III. Saat sebelum tindakan (pratindakan) rata-rata nilai siswa sebesar 65,88, pada siklus I meningkat menjadi 73,16, pada siklus II meningkat menjadi 75,91 dan pada siklus III meningkat kembali menjadi 79,72, (2) Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan ketuntasan belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan siswa MTs Islamiyah Ciputat, hal ini dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar siswa sebagai berikut: pada tahap pratindakan = 11,12%, pada tahap siklus I = 86,10%, pada tahap siklus II dan siklus III = 100%, dan (3) metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VII MTs Islamiyah Ciputat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada saat proses penyelesaian artikel ini terdapat bimbingan dan dukungan berbagai pihak yang akhirnya penelitian ini dapat diselesaikan. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Heppy Atmapratiwi, S.I.K., M.Pd. dan Adi Permana, M.Pd. yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Anggriani, R., & Ishartiwi, I. (2018). Keefektifan metode role playing terhadap keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, *4*(2), 212–221. https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i2.11017

Aqib, Zainal dan Mutadlo, A. (2022). *A-Z Ensiklopedia Metode Pembelajaran Inovatif Untuk Guru, Dosen, dan Mahasiswa* (R. P. Utami (ed.); Pertama). Pustaka Referensi. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=_lekEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=zainal+aqib+metode+pembelajaran&ots=Pu5qbiJFJN&sig=0NEOwkgYQ-KlA7W1rWdhdLG7SX8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, *1*, 41.

Muniroh. (2018). *Metode Bermain Peran Dan Metode Role Playing*. 1–23.

Oktafikrani, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas Iii Sdn Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, *16*(30), 133–142. https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2710

Tarigan, H. G. (2015). *Keterampilan Berbicara* (Revisi). Angkasa.

Uno, H. (2019). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (F. Yustianti (ed.); 14th ed.). Bumi Aksara.