

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLEPLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK KELAS 2 SD NEGERI 1 CAU BELAYU

Yeni Angumasanita Kusumawati^{1*}, Ni Nyoman Karmini², I Nyoman Raka³

^{1,2,3*}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, Indonesia

yennysiska37@gmail.com¹ ninyomankarmini@gmail.com² rakanyoman99@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan metode pembelajaran role playing dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa kelas 2 SD Negeri 1 Cau Belayu. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan sebagai metode dengan metode Hopkins yang mencakup siklus perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Lokasi penelitian adalah SD Negeri 1 Cau Belayu dengan partisipasi 22 siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan berbahasa siswa, khususnya keterampilan berbicara dan pemahaman konteks komunikasi. Pada tahap pra-siklus, hanya 54% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70. Setelah penerapan metode role playing, persentase siswa yang mencapai KKTP meningkat menjadi 77% pada siklus I dan 95% pada siklus II, melampaui target ketuntasan klasikal sebesar 80%. Metode role playing terbukti efektif meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional, kognitif, dan sosial. Pendekatan ini juga mampu mengatasi kendala motivasi belajar dengan menciptakan pembelajaran yang interaktif, relevan, dan menyenangkan.

Kata Kunci: metode pembelajaran role playing, kemampuan berbahasa, pembelajaran interaktif, Penelitian Tindakan Kelas, SD Negeri 1 Cau Belayu.

APPLICATION OF THE *ROLEPLAYING* LEARNING METODE TO IMPROVE LANGUAGE SKILLS 2ND CLASS CHILDREN OF SD NEGERI 1 CAU BELAYU

ABSTRACT

This research aims to examine the effectiveness of implementing the role playing learning metode in improving the language skills of grade 2 students at SD Negeri 1 Cau Belayu. Classroom Action Research (CAR) is used as a method using the Hopkins metode which includes a cycle of planning, implementing actions, observing and reflecting. The research location was SD Negeri 1 Cau Belayu with the participation of 22 students. The research results showed a significant increase in students' language skills, especially speaking skills and understanding of communication contexts. At the pre-cycle stage, only 54% of students achieved the Learning Objective Completion Criteria (KKTP) of 70. After implementing the role playing metode, the percentage of students who achieved the KKTP increased to 77% in cycle I and 95% in cycle II, exceeding the completion target classic by 80%. The role playing metode has been proven to be effective in increasing student involvement emotionally, cognitively and socially. This approach is also able to overcome obstacles to learning motivation by creating interactive, relevant and fun learning.

Keywords: role playing learning metode, language skills, interactive learning, Classroom Action Research, SD Negeri 1 Cau Belayu.

PENDAHULUAN

Paradigma pendidikan modern saat ini telah bergeser dari pembelajaran berbasis konten ke pembelajaran berbasis kompetensi. Trilling dan Fadel (2009) memaparkan bahwa pembelajaran abad ke-21 harus fokus pada keterampilan yang memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah kompleks, beradaptasi terhadap perubahan, dan bekerja secara kolaboratif dalam lingkungan global. Dalam pendidikan modern, pendekatan belajar aktif sangat ditekankan karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru bukan lagi satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan fasilitator pembelajaran. Hattie (2009) menekankan bahwa metode pembelajaran inovatif memberdayakan siswa untuk menjadi pembelajar aktif yang bertanggung jawab atas proses pembelajarannya sendiri. Metode pembelajaran inovatif didesain untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui pendekatan yang relevan dan menyenangkan. Menurut Dewey (1938), pembelajaran harus berbasis pengalaman nyata dan melibatkan siswa secara langsung untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna. Artinya metode pembelajaran ini memberikan konteks dunia nyata yang relevan dengan materi pembelajaran.

Metode pembelajaran roleplaying hadir sebagai solusi atas kebutuhan akan metode pembelajaran yang inovatif. Dalam era pendidikan abad ke-21, keterampilan seperti berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi menjadi penting, dan roleplaying dapat menjadi sarana efektif untuk mengembangkan keterampilan tersebut. Roleplaying memungkinkan siswa untuk mengalami

pembelajaran secara langsung dengan cara bermain peran, sehingga mereka lebih terlibat secara emosional, kognitif, dan sosial. Seiring dengan perkembangan paradigma pendidikan, pendekatan pembelajaran bergeser dari berpusat pada guru (*teacher-centered*) ke berpusat pada siswa (*student-centered*). Menurut Joyce, Weil, & Calhoun (2009), metode pembelajaran roleplaying memungkinkan siswa menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran dengan melibatkan mereka secara emosional dan intelektual. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif sangat penting untuk memotivasi siswa. Slavin (2006) menekankan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar karena suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menarik.

Bahasa Indonesia digunakan dalam interaksi belajar mengajar baik di kelas maupun di luar kelas. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pengembang kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Bloomfield dalam Pamungkas (2012) mengemukakan bahwa bahasa memegang peranan penting di berbagai bidang kehidupan manusia. Dalam istilah bahasa Indonesia dikenal bahasa yang baik dan bahasa yang benar. Bahasa yang baik adalah bahasa yang dipergunakan sesuai dengan situasi dan kondisi. Artinya, dengan siapa seseorang berbicara, dimana, kapan, dan lain-lain menjadi dasar pijakan bahasa yang baik. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar sangat mengandalkan penggunaan metode-metode yang aplikatif dan menarik. Pembelajaran yang menarik akan memikat anak-anak untuk terus dan betah untuk mempelajari

Bahasa Indonesia sebagai bahasa ke-2 setelah bahasa ibu. Di sebagian siswa, pembelajaran Bahasa Indonesia sangat membosankan karena mereka sudah merasa bisa dan penyampaian materi yang kurang menarik dan interaktif sehingga secara tidak langsung siswa menjadi lemah dan rendah dalam penangkapan materi tersebut. Untuk itu perlunya suatu metode yang mampu memberikan gambaran nyata sekaligus siswa melakukan sehingga dengan mudah memahaminya. Salah satu alternatifnya adalah dengan menerapkan metode *role play*.

Dalam pelajaran bahasa, mereka dapat bermain peran sebagai pembicara dalam situasi formal atau informal untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Slavin (2009) menjelaskan bahwa *role playing* membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi, termasuk intonasi, ekspresi wajah, dan kontak mata. Dengan mengalami situasi tertentu secara langsung, siswa dapat memahami konsep pembelajaran dengan lebih mendalam. Proses ini memadukan aspek kognitif dan afektif, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis tetapi juga secara praktis. Metode ini dianggap lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional, karena melibatkan elemen permainan, kreativitas, dan interaksi. Siswa lebih termotivasi dan berpartisipasi untuk belajar karena merasa terhibur dan tertantang (Hamalik, 2002). Metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak-anak, terutama di tingkat Sekolah Dasar. Pada kelas 2 SD, anak-anak berada pada tahap perkembangan kognitif dan sosial

yang mendukung pembelajaran melalui aktivitas yang melibatkan imajinasi dan interaksi sosial. Metode pembelajaran *role playing* memungkinkan siswa memainkan peran tertentu dalam situasi yang telah ditentukan. Melalui pendekatan ini, siswa dapat Meningkatkan kemampuan berbicara. Dengan berlatih dialog, siswa akan terbiasa menggunakan kosakata dan struktur bahasa yang benar. Santrock (2011) menyatakan bahwa melalui simulasi dan aktivitas bermain peran, anak-anak dapat memperkaya kosakata dan memahami penggunaan struktur bahasa dalam konteks nyata. Selain itu melalui *role playing*, siswa dapat mengembangkan empati dan pemahaman social mereka. Anak belajar memahami peran orang lain dan bagaimana berkomunikasi dengan baik. Terakhir, dapat memperkuat keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dalam situasi tertentu, siswa harus berpikir kreatif untuk memecahkan masalah dalam peran yang dimainkan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan penelitian yang dilakukan kali ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelas 2 SD Negeri 1 Cau Belayu. Hal ini didasari oleh alasan yang kuat dari aspek pedagogi, psikologi, dan praktik pembelajaran. Metode ini dipilih karena relevansinya dengan pengembangan keterampilan berbahasa, khususnya berbicara, menyimak, dan memahami konteks komunikasi. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, anak-anak dapat belajar menggunakan bahasa secara efektif, berani berbicara di depan umum, dan memahami konteks komunikasi

dalam kehidupan sehari-hari. Bermain peran menggabungkan pembelajaran dengan hiburan sehingga siswa terlibat secara aktif, baik secara fisik, emosional, maupun intelektual.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas melalui siklus tindakan yang berulang. PTK sebagai penelitian yang berbasis tindakan praktis di kelas untuk memperbaiki mutu pembelajaran (Wardani, 2012). PTK biasanya terdiri dari beberapa siklus yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada penelitian ini, metode PTK yang digunakan yaitu metode yang dikembangkan oleh Hopkins (1993), alasan mengapa peneliti menggunakan metode ini karena metode ini populer dengan bagian integral dari pengembangan profesional guru yang berfokus pada peningkatan kualitas pengajaran dan pembelajaran melalui refleksi berkelanjutan. Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Cau Belayu, sedangkan populasinya merupakan siswa kelas 2 yang berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini pada dasarnya menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh untuk mengukur kemampuan berbahasa siswa adalah hasil observasi dan wawancara selama siswa mengimplementasikan metode role playing. Keberhasilan penelitian diukur berdasarkan ketuntasan belajar klasikal mencapai minimal

80%. Selain itu, Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 70 menjadi acuan untuk ketuntasan belajar individu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dengan menerapkan metode role playing secara keseluruhan telah berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang dirancang sebelumnya. Berikut ini disajikan data rekapitulasi peningkatan hasil belajar, khususnya pada kemampuan berbahasa, yang diperoleh dari tahap pra-penelitian (pra-siklus) hingga setelah pelaksanaan penelitian pada siklus I dan siklus II. Data lengkap disajikan dalam tabel berikut.

Tabel.1 Rekap Hasil Belajar Siswa

Nilai	Pembelajaran					
	Pra Siklus	%	Siklus I	%	Siklus II	%
≥ 70	12 siswa	54 %	17 siswa	77 %	21 siswa	95 %
< 70	10 siswa	46 %	5 siswa	23 %	1 siswa	5 %

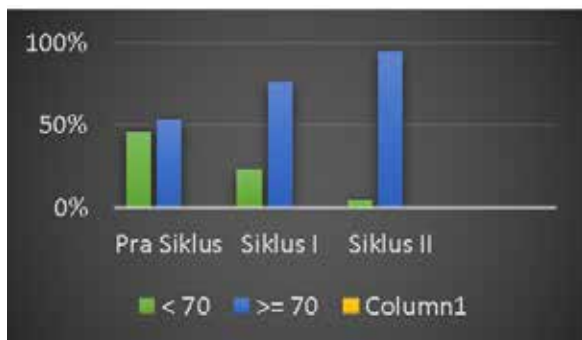
Berdasarkan Tabel 1, pada tahap pra-siklus, hanya 54% siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Capaian tersebut masih jauh di bawah target ketuntasan belajar klasikal yang telah ditetapkan. Untuk mengatasi hal ini, dilakukan perbaikan melalui penerapan metode *Role playing* pada siklus I. Setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, persentase siswa yang mencapai KKTP meningkat menjadi 77%. Namun, hasil tersebut belum memenuhi target ketuntasan klasikal minimal 80%, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan adanya beberapa kendala, baik di pihak siswa

maupun guru. Salah satu kendala utama adalah kurangnya fokus sebagian siswa saat mengikuti kegiatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam diskusi kelompok. Refleksi dari temuan ini menjadi dasar untuk perbaikan di siklus II dengan memberikan penguatan dan panduan dalam diskusi kelompok.

Pada siklus II, hasil belajar kemampuan berbahasa menunjukkan peningkatan sebesar 22%. Kendala dari siklus I berhasil diatasi, antara lain dengan memberikan penguatan dan panduan pada siswa untuk membantu meningkatkan fokus siswa dalam mengikuti kegiatan pada LKPD. Persentase siswa yang mencapai KKTP pada siklus II mencapai 95%, melampaui target ketuntasan klasikal sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Role playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelas 2 SD Negeri 1 Cau Belayu. Peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKTP disajikan dalam Grafik 1.

Grafik 1. Presentase Hasil Belajar Siswa



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kelas 2 SD Negeri 1 Cau Belayu.

UCAPAN TERIMA KASIH
(acknowledgements)

Ucapan terima kasih yang pertama saya ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas rahmatnyalah saya dapat menyelesaikan artikel penelitian tindakan kelas ini. Yang kedua saya ucapkan terima kasih kepada seluruh Pimpinan dan Civitas Akademika Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk meningkatkan kompetensi dalam program penelitian S2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini. Yang ketiga saya ucapkan terima kasih kepada Ibu Nyoman Karmini selaku Dosen Pembimbing saya dalam mata kuliah Bahasa Indonesia yang telah banyak sekali memberikan saya pelajaran dan pengalaman tentang merancang metode dan media pembelajaran. Yang keempat saya ucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, pasangan tercinta, anak – anak dan seluruh keluarga saya yang telah mendukung penuh diri saya dalam menempuh pendidikan. Yang kelima saya ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah tempat saya bertugas dan rekan – rekan Guru serta Staf Tata Usaha yang sudah membantu saya selama pendidikan dan penelitian. Yang terakhir saya ucapkan terima kasih kepada seluruh anak - anak di kelas tempat saya melaksanakan penelitian yang telah dengan antusias mengikuti pembelajaran yang saya laksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Metode Pembelajaran di SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.
- Hamalik, Oemar. (2002). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hattie, J. (2009). *Visible Learning: A Synthesis*

- of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. London: Routledge.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Metodes of Teaching* (9th Ed.). Boston: Pearson Education.
- Miarso, Y. (2010). *Menjelajah belantara teori teknologi pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Oemar Hamalik. 2002. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung Sinar Baru Algesindo
- Pamungkas, Sri. 2012. *Bahasa Indonesia dalam berbagai perspektif*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Piaget, Jean. (1964). *the Child's Conception of the World*. New York: Littlefield, Adams & Co.
- Santrock, John W. (2011). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill.
- Vygotsky, Lev S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Slavin, Robert E. (2009). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Pearson Education.
- Sudjana, Nana. (2009). *Metode dan Teknik Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ismail, Noor. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD*. Yogyakarta: UNY Press.
- Trianto. (2010). *Metode Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fathurrohman, Pupuh, & Sutikno, Mohamad. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco, CA: John Wiley & Sons.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Wardani, Nanik Sulistya dkk. 2012. *Asesmen Pembelajaran SD*. Salatiga. Widya Sari Press.
- Wardani, Nanik Sulistya dkk. 2012. *Pengembangan Metode Pembelajaran*. Salatiga. Widya Sari Press.