PEMBELAJARAN BERPIDATO PADA SISWA KELAS VI DENGAN MENERAPKAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)

Erni Sarinurdiantini¹, Ruli Setyadi²

¹ SDN Ciampel, Jl Raya Batujajar No.143 Bandung Barat

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi, Jl. Terusan Jend.Sudirman Cimahi

¹ nifeywahyu@gmail.com, ² setiyadiruli@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

The research aims to develop students speaking skills through speech learning. The learning process at Ciampel Elementary School has problems in speaking skills. The development of students interest in learning is one technique in increasing learning motivation. One way to motivate students in learning is to link learning to everyday life. With the aim to find out the improvement of students speaking skills through the method of playing role in learning to give speeches to grade VI students in elementary schools. The data technique used was the observation sheet, questionnaire and documentation of the learning process of the speech. Data analysis techniques using qualitative descriptive data. The researcher concludes that role playing is a very effective method for learning to address Grade VI students.

Keywords: Role Playing Method, Made A Speech.

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengenal hasil pembelajaran berpidato pada siswa kelas VI SDN Ciampel, serta untuk mengembangkan keterampilan berdialog siswa. Proses pembelajaran di SDN Ciampel memiliki permasalahan dalam keterampilan berbicara. Pengembangan ketertarikan belajar siswa ialah salah satu teknik dalam meningkatkan motivasi belajar. Metode untuk memotivasi siswa dalam pelajaran yakni menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Dengan tujuan untuk mengenal peningkatan keterampilan berdialog siswa dengan metode bermain peran dalam pembelajaran berpidato terhadap siswa kelas VI di sekolah Dasar. Teknik data yang diaplikasikan yaitu lembar observasi, angket, dan dokumentasi kegiatan proses pembelajaran berpidato. Teknik analisa data menerapkan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa pembelajaran berpidato sangat baik. Peneliti menyimpulkan metode bermain peran sangat efektif untuk pembelajaran berpidato siswa kelas VI.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran, Berpidato.

PENDAHULUAN

Bahasa mempunyai fungsi dalam kehidupan manusia yaitu sebagai alat berkomunikasi manusia, kerja sama manusia, dan mengidentifikasi diri. Dengan bahasa, seseorang bisa mengoptimalkan kecakapan intelektualnya, sensitifitas sosial dan kematangan sosialnya. Bahasa mempunyai peranan penting dalam pelajaran di Sekolah Dasar. Menurut (Tarigan, 2015) Pembelajaran di Indonesia terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat aspek keterampilan berbahasa berdasarkan kurikulum yaitu: (1) menyimak; (2) berbicara; (3) Membaca; dan (4) menulis. Dan sebagai pembelajaran dasar agar siswa terbiasa berkomunikasi. Siswa yang tak sanggup berdialog dengan baik akan mengalami kesusahan

dalam mencontoh aktivitas pembelajaran. Dengan demikian berpidato adalah salah satu pelajarann yang bisa meningkatkan kecakapan berbicara siswa SD. Berdasarkan masalah yang terjadi terdapat kesenjangan antara keinginan dan kenyataan. Hal ini bisa diamati dari hasil keterampilan berdialog siswa yang dicapai kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dari jumlah seluruh siswa 45 orang, ada 26 siswa yang nilainya dibawah KKM, ini berarti beberapa siswa belum mengerti atau menguasai materi yang diajarkan. Dengan demikian penulis memutuskan salah satu upaya untuk meningkatkan pelajaran berpidato dengan menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran.

Dengan metode tersebut siswa bisa melaksanakan pembelajaran berpidato dengan antusias, percaya diri, menyenangkan dan dapat mengekspresikan pidato sesuai dengan peran keinginan dari masing-masing siswa. Bermain peran ialah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Pada umumnya kebanyakan siswa umur 9 tahun ke atas, menyukai penerapan model ini sebab berkenaan dengan informasi sosial dan peluang komunikasi interpersonal di dalam kelas (Hamalik, 2011). Mengajar siswa menggunakan metode bermain peran yaitu suatu pelaksanaan pembelajaran dengan mengikutsertakan siswa memainkan watak-watak yang digambarkan. Dengan bermain peran siswa diharapkan bisa menghayati tokoh yang sedang diperankannya. Melalui bermain peran, dapat mempengaruhi perkembangan emosi anak. Dari berbagai pernyataan diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa metode bermain peran yaitu metode yang dalam pengajarannya berbasis aktivitas, dimana dalam prosesnya dituntut keaktifan dari siswa untuk berbicara lebih aktif, selain itu juga menunjang perkembangan emosi siswa. Sehingga siswa dapat berpidato dengan rasa berani dan percaya diri.

Berpidato

Pidato adalah penyampaian uraian secara verbal perihal sesuatu hal. Pidato juga diartikan sebagai ceramah. Contoh pidato diantaranya: (1) pidato kenegaraan; (2) pidato menyambut hari besar; (3) pidato pembangkit semangat; (4) pidato sambutan acara atau *event*. Pidato yang bagus bisa memberikan kesan yang positif bagi orang-orang yang mendengarkan. Kecakapan berpidato yang bagus di depan public/umum bisa menolong untuk menempuh tingkatan karier yang bagus (Yanie, 2010).

Selain itu, pendapat lain menyatakan bahwa pidato merupakan cara mengungkapkan pikiran yang disajikan berbentuk kata-kata kepada banyak orang. Orang yang dapat berceramah dengan baik berarti ia dapat pula mengutarakan pemikirannya dengan baik (Adhitya, 2010). Menurut Mukti (Samhati, 2017) mengemukakan bahwa untuk bisa menjadi pembicara yang bagus, seorang pembicara seharusnya memberikan kesan bahwa ia merajai persoalan yang didiskusikan, pembicara juga seharusnya mengamati keberanian dan kegairahan. Dalam hal ini ada sebagian factor yang seharusnya diamati oleh pembicara yaitu:

1. Faktor kebahasaan
 - a. Ketepatan ucapan
 - b. Intonasi
 - c. Pilihan kata/Diksi
2. Faktor non kebahasaan
 - a. Sikap yang wajar, hening dan tidak kaku
 - b. Mimik/gerak
 - c. Kenyaringan suara
 - d. Kelancaran
 - e. Penguasaan topik

Bermain Peran

Model pelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan model yang pertama, dihasilkan menurut asumsi bahwa sangatlah mungkin mewujudkan analogi otentik kedalam suatu situasi permasalahan kehidupan kongkrit, kedua bahwa bermain peran bisa menunjang murid mengekspresikan perasaannya dan malah melepaskan, ketiga bahwa pelaksanaan psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta membimbing pada kesadaran melewati keterlibatan spontan yang disertai analisa.

Menurut (Shoimin, 2014) metode bermain peran memberikan peluang terhadap siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan kondisi yang akan meningkatkan kesadaran kepada poin-poin dan keyakinan-keyakinan sendiri dan orang lain. Langkah pokok *role playing* antara lain:

- a. Memilih keadaan bermain peran
- b. Mempersiapkan aktivitas bermain peran
- c. Memilih peserta atau pemain peran
- d. Mempersiapkan penonton
- e. Memainkan peran (melakukan kegiatan bermain peran).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang menggambarkan upaya yang dilaksanakan oleh guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran berpidato dengan menerapkan metode bermain peran. Menurut (Nawawi, 2010) metode deskriptif merupakan prosedur pemecahan permasalahan yang ditelusuri dengan menandakan kondisi subjek/objek penelitian saat ini menurut fakta-fakta yang terlihat atau sebagaimana mestinya. Menurut Ardianto (2010) “ Metode deskriptif kualitatif mencari teori bukan menguji teori, *hypothesis generating*, bukan *hypothesis testing*, *heuristic* bukan verifikasi.

Pelaksanaan pembelajaran berpidato pada kelas VI dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* pada tema 7 Kepemimpinan, subtema 2 Pemimpin idola Pembelajaran 5 Berpidato.

HASIL DAN DISKUSI**Hasil**

Hasil penelitian tentang keefektifan metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap pembelajaran berpidato pada siswa kelas VI SD Negeri Ciampel kecamatan Padalarang tahun ajaran 2019-2020, diukur dengan menggunakan instrument penelitian lembar observasi, angket guru dan siswa yaitu factor-faktor kesulitan siswa dalam keterampilan berbicara dan kemampuan representasi. Pendekatan yang diterapkan dalam suatu pembelajaran berpengaruh bagi keberhasilan sebuah pembelajaran agar siswa lebih tertarik, tidak bosan dan menyenangkan. Adapun metode yang digunakan penulis adalah metode pelajaran bermain peran. Artinya siswa berpidato sesuai dengan peran yang diinginkan siswa, dengan membebaskan siswa untuk memilih perannya masing-masing siswa dapat menemukan ide dan membentuk imajinasi siswa. Dengan metode tersebut, diharapkan pembelajaran berpidato dapat menghasilkan perubahan siswa dalam mengemukakan pendapat, bertanya, berdialog di depan umum serta memiliki keberanian untuk tampil di dipan kelas dengan penuh rasa percaya diri. Menurut data hasil penelitian tanggapan guru dan siswa kepada pengaplikasian metode bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran berpidato diukur dengan menggunakan

pengamatan guru dan siswa. Berikut adalah hasil skor pengamatan guru dan siswa pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Skor Observasi Guru dan Siswa

Guru	Interpretasi	Siswa	Interpretasi
98	Sangat baik	95	Sangat baik

Berdasarkan tabel hasil pengamatan guru dan siswa tersebut, karenanya bisa disimpulkan bahwa secara keseluruhan skenario dan implementasi kemampuan berpidato pada siswa SD kelas VI dengan menerapkan metode bermain peran sangat baik dan efektif.

Respon guru dan siswa kepada pengaplikasian metode bermain peran dalam pembelajaran berpidato diukur dengan menggunakan angket tanggapan guru dan siswa. Berikut adalah hasil skor angket tanggapan guru dan siswa:

Tabel 2. Hasil Skor Sespon Guru dan Siswa

Subjek	Skor rata-rata	Persentase rata-rata	Interpretasi
Guru	19	95%	Sangat baik
Siswa	18.50	92%	Sangat baik

Kesulitan siswa dalam pelajaran berpidato berdasarkan hasil analisis melalui video berpidato siswa, peneliti simpulkan bahwa kesulitan yang dialami oleh siswa terdapat pada kurangnya waktu yang digunakan selama proses pelajaran berlangsung. Yaitu 2 x 35 menit masih sangat kurang waktu untuk menampilkan setiap siswa berpidato.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Skenario dan implementasi pembelajaran berpidato dengan menerapkan metode bermain peran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran, sangat baik dan efektif. Siswa terlihat lebih percaya diri dalam pembelajaran berpidato cocok dengan yang diperankan siswa.
2. Tanggapan guru dan siswa terhadap metode bermain peran pada pembelajaran berpidato sangat baik. Hal ini bisa digambarkan dengan timbulnya kesadaran guru memperbaiki kualitas pembelajaran terutama materi pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan berbicara siswa seperti berpidato. Selama proses pelajaran berlangsung seluruh siswa berperan aktif dalam memerankan peran mereka masing-masing dan dengan sangat antusias siswa berpidato di depan kelas.
3. Kesulitan-kesulitan siswa yang dialami pada saat pelajaran berpidato adalah terbatasnya waktu pembelajaran sehingga setiap siswa hanya diberi waktu 5 – 10 menit untuk berpidato.

REFERENSI

Adhitya, D. (2010). *Memahami Pidato*. Bogor: Quadra.
 Ardianto, (2010). *Metode Penelitian untuk Public Realition Kuantitatif dan Kulitatif*. Bandung, Simbiosis Rekatam Media.
 Hamalik, (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Nawawi, H. (2010). Peningkatan Kemampuan Berbicara Memakai Metode Bermain Peran Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD. *Unesa, 1* (2), 1 -5.
- Soimin, A. (2014). *68 Metode Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tarigan, H.G. (2015). *Berdialog Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Yanie, S.A. (2010). *Teknik Cemerlang Mengemukakan Gagasan*. Jakarta: Meta Logika Grafika.