

**ANALISIS KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS 4 MELALUI METODE
BERMAIN PERAN DI SD 6 YANGAPI**

Desak Putu Anom Janawati¹, I Made Pastika²
desakjanawati@gmail.com¹, madedipa85@gmail.com²
ITP Markandeya Bali¹²

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa kelas empat dengan menggunakan teknik bermain peran. Penelitian deskriptif kuantitatif menggunakan data kuantitatif untuk memberikan gambaran atau penjelasan tentang fenomena atau variabel.. Untuk penelitian ini, sampel yang digunakan adalah 30 siswa dari kelas 4 SD Negeri 6 Yangapi, terdiri dari 13 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki. Karena siswa di kelas empat SD dianggap layak untuk penelitian ini, penelitian ini dilakukan di kelas tersebut. Penelitian ini menggunakan metode skala likert untuk menganalisis data dan menemukan bahwa kemampuan membaca siswa kelas 4 dapat dikategorikan baik (B) dengan persentase 71%.

Kata Kunci: Keterampilan Berbicara.

ABSTRACT

The aim of this research was to determine the speaking skills of fourth grade students using role-playing techniques. Quantitative descriptive research uses quantitative data to provide a description or explanation of phenomena or variables. For this research, the sample used was 30 students from class 4 of SD Negeri 6 Yangapi, consisting of 13 female students and 17 male students. Because students in the fourth grade of elementary school were deemed appropriate for this research, this research was conducted in that class. This research uses the Likert scale method to analyze data and finds that the reading ability of grade 4 students can be categorized as good (B) with a percentage of 71%.

Keyword: Speaking Skills.

PENDAHULUAN

Menurut UU No. 20 Tahun 2003, sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, dan ketrampilan yang diperlukan untuk mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Akibatnya, setiap individu dari kelas bawah, menengah, dan atas harus menyadari bahwa pendidikan sangat penting. Tujuan kurikulum 2013 hampir tidak berbeda dengan tujuan kurikulum tahun sebelumnya. Sebagai pelaksana pembelajaran, guru harus merencanakan pembelajaran untuk membuat suasana belajar yang baik. Mereka juga harus membantu siswa belajar secara kelompok selama proses pembelajaran (Sudiarty, 2014).

Untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik, pengajaran yang berfokus pada kemampuan dasar menulis dan berbicara juga harus diprioritaskan. Ini karena keterampilan ini sangat penting untuk seluruh proses belajar mengajar di sekolah. Satu yang paling penting dari faktor-faktor di atas adalah siswa tidak memberikan perhatian yang cukup kepada materi bahasa Indonesia yang diberikan guru. Faktor-faktor tersirat, seperti siswa tidak memperhatikan guru, materi yang diberikan tidak menarik, dan cara guru menyampaikan materi, sangat memengaruhi hasil belajar siswa. Peneliti membuat kesimpulan bahwa pendekatan pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengubah cara siswa belajar bahasa Indonesia. Metode bermain peran, yang juga dikenal sebagai teknik pengajaran, memungkinkan siswa menggunakan ide-ide mereka untuk mengendalikan pelajaran. Bermain peran adalah model pembelajaran yang tanpa latihan digunakan untuk mencapai tujuan bersama dalam situasi kehidupan nyata.

Model ini membantu siswa menyelesaikan masalah sehari-hari. Siska (2011) menyatakan bahwa bermain peran juga disebut sebagai bermain pura-pura, khayalan, fantasi, membuat hidup, atau simbolik. Ini juga dapat digunakan untuk mengajar dan mengajar keterampilan untuk diagnosis dan pemahaman seseorang. Sebelum bermain, setiap peran telah dibagi dan dijelaskan, tetapi para pemain kemudian membuat perannya sendiri. Husada et al. (2019) menyatakan bahwa teknik ini sangat efektif dalam mengajarkan siswa ragam bahasa.

Setiap hari, seseorang dapat melakukan banyak hal, seperti ibu, istri, teman, guru, penjual, pembeli, dll. Seorang anak harus dapat berperilaku dengan cara yang sesuai dengan peran yang dimainkannya pada setiap peran yang mereka mainkan. Menurut Husada et al. (2019), siswa berusaha mengeksplorasi masalah hubungan antarmanusia dengan bermain peran. Bagaimana anak berperilaku dalam setiap peran bergantung pada bagaimana dia berinteraksi dengan pasangannya dalam peran itu. Akibatnya, cara ibu berperilaku terhadap anaknya berbeda dengan cara dia berperilaku terhadap pasangannya dan siswa sekolahnya. Penggunaan bahasa untuk menentukan apakah keterampilan berbicara siswa telah berkembang sebagai hasil dari berpartisipasi dalam kehidupan sehari-harinya di rumah, komunitas, dan tempat kerja. Tes, seperti yang dinyatakan sebelumnya, adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menilai seberapa baik siswa memahami pelajaran yang diajarkan.

Menurut Harris dalam Sunendar dan Iskandarwassid (2009:180), tujuan tes adalah untuk menentukan kesiapan program pembelajaran, mengklasifikasikan atau menempatkan siswa di kelas bahasa, menemukan kelebihan dan kekurangan siswa, mengevaluasi kinerja siswa, dan mengevaluasi efektivitas pembelajaran. Studi ini disebut sebagai "Pengaruh Teknik Bermain Peran Terhadap Sikap Sosial dan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa". Kemampuan berkomunikasi adalah kemampuan untuk menghasilkan teks lisan atau tulisan dengan empat keterampilan berbahasa:

mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu kemampuan ini dapat digunakan untuk memulai diskusi di masyarakat atau untuk menjawabnya. Pada tingkat pendidikan dasar sekolah dasar (SD), keempat keterampilan berbahasa di atas berfungsi sebagai dasar untuk belajar bahasa Indonesia. Perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, kemandirian emosional dan sosial, nilai moral religius, dan seni adalah beberapa faktor perkembangan yang dapat mempengaruhi perkembangan anak selanjutnya.

Keterampilan berbicara adalah fokus penelitian karena perkembangan kosa kata adalah salah satu aspek pertumbuhan dalam proses tumbuh kembang anak. "Berbicara adalah kegiatan menyampaikan pesan kepada orang lain dengan media bahasa lisan", kata Nafi'ah. Akibatnya, bahasa yang digunakan harus benar dan tepat. Kegiatan berbicara tidak mempengaruhi pembelajaran bahasa Indonesia di SD karena bahasa lisan adalah bagian dari berbicara. Siswa diminta untuk berpartisipasi secara aktif dalam kurikulum 13 karena interaksi langsung antara guru dan siswa sebagian besar terjadi melalui bahasa lisan. Bahasa yang digunakan harus benar dan baik agar orang lain dapat memahami pesan yang disampaikan. Karena berbicara adalah bahasa lisan, interaksi langsung antara guru dan siswa sering terjadi secara lisan. Siswa diminta untuk secara aktif menyuarakan pendapat mereka secara lisan di kelas tiga belas. Tetapi keterampilan berbicara ini sulit digunakan di sekolah dasar.

Banyak faktor yang menghambat kemampuan berbicara siswa, seperti 1) kurangnya kepercayaan diri; banyak siswa masih merasa malu saat diminta untuk berbicara di depan kelas. Contohnya termasuk wajah yang menunduk saat berbicara, volume suara yang tidak terdengar oleh seluruh kelas, dan hal-hal lainnya. 2) Siswa akan kesulitan mengingat kata-kata karena mereka tidak memiliki banyak kosa kata dan mungkin tidak tahu apa yang akan mereka katakan. 3) Takut salah: beberapa siswa takut berbicara salah jika diminta untuk berpidato di depan kelas. 4) Kesehatan mental siswa lebih dekat dengan demam panggung. Siswa mungkin sangat deg-degan sehingga bergetar atau mengeluarkan keringat dingin saat berbicara. 5) Guru yang berkuasa: Dalam keadaan ini, pembelajaran satu arah terus terjadi, dengan guru menggunakan berbagai teknik ceramah, dan siswa hanya duduk dan mendengarkan. Pembelajaran bermain peran, atau role play, memungkinkan siswa berinteraksi dalam dua arah atau lebih tentang topik atau situasi tertentu. Ini adalah cara untuk mengatasi kesulitan berbicara.

Keterampilan berbicara yang efektif adalah keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Berbicara, menurut Tarigan (2008:16), adalah kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan, dan menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan melalui artikulasi atau bunyi kata-kata. Kemampuan berbahasa lisan yang produktif berarti dapat menyampaikan pikiran, konsep, atau perasaan dengan cara yang memungkinkan orang lain memahami apa yang dikatakan pembicara. Beta (2019) menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan yang sangat penting yang harus dimiliki setiap orang. Selain keterampilan lain seperti menulis, membaca, menyimak, dan kebahasaan, berbicara juga sangat penting untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Seseorang mampu berkomunikasi dengan orang lain dalam situasi formal maupun informal. Metode bermain peran melibatkan siswa berperan sebagai peran yang telah ditentukan. Dengan meniru situasi dari tokoh-tokoh tersebut, tujuannya adalah untuk mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, dan gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia.

Keterampilan berbicara sangat penting untuk berkomunikasi dengan baik. Jika seseorang tidak dapat berbicara dengan baik, mereka tidak akan dapat berkomunikasi dengan baik. Baik pemberi pesan maupun penyimak pesan harus memahami maksud

pesan, menurut Naiborhu (2019). Untuk menyampaikan maksud, orang yang berbicara menggunakan kata-kata atau artikulasi. Mengucapkan kata, membangun kosa kata, dan membentuk kalimat adalah tiga proses belajar berbicara yang saling terkait. Gagal melakukan salah satunya akan berdampak negatif pada cara berbicara secara keseluruhan (Nur Azizah, 2013). Untuk membuat anak lebih tertarik, aktif, dan termotivasi untuk belajar berbicara, metode pembelajaran yang tepat harus digunakan selama proses pembelajaran. Fakta menunjukkan bahwa guru masih menghadapi masalah ketika mereka menerapkan pendekatan dan strategi pembelajaran di kelas. Permainan komunikatif dapat mendorong anak-anak untuk menggunakan apa yang mereka ketahui untuk berbicara. Selain itu, ini memberi mereka kesempatan untuk belajar secara langsung dengan melihat dan mencontoh teman atau guru mereka. Bermain peran mengajarkan anak-anak bekerja sama, berbagi, dan kompromi, serta membangun hubungan yang baik dengan orang lain, menurut Fika et al. (2019) Tykylainen dan Laakso (2010) menyatakan bahwa bermain peran mengajarkan anak-anak berkomunikasi dan memutuskan peran apa yang akan mereka mainkan. Mereka juga harus dapat mempertahankan peran mereka saat bermain.

Bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kerja sama dan tanggung jawab anak. Selain itu, bermain peran memberi anak kesempatan untuk bermain berbagai jenis permainan, membantu mereka menjadi lebih fleksibel dan rumit, dan mengajarkan mereka tentang interaksi sosial dengan guru mereka (Andini & Ramiati, 2020). Bermain peran adalah menampilkan masalah sosial atau psikologis. Depdikbud (1999:171) menyatakan bahwa bermain peran adalah salah satu jenis permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, perspektif, dan cara berpikir orang lain. Metode pembelajaran ini membantu siswa dengan bantuan kelompok sosial yang terdiri dari teman-teman mereka dalam memecahkan masalah pribadinya. Siswa mencoba memanfaatkan masalah hubungan antarmanusia dengan bermain peran. Pranowo (2013) menyatakan bahwa hasil dibahas di kelas.

Salah satu masalah umum dengan kemampuan berbicara anak usia dini adalah mereka belum mampu berinisiatif untuk mengucapkan kata-kata mereka sendiri secara spontan, hanya mampu meniru kata-kata, hanya mampu mengucapkan sejumlah kata berulang, belum mampu memahami perintah sederhana, belum mampu mengeluarkan intonasi yang tidak biasa, seperti suara sengau, dan kita merasa sulit untuk memahami apa yang diucapkan anak-anak. Dalam prosesnya, banyak siswa asing mengalami kesulitan dalam mempelajari Bahasa Indonesia. Siswa seringkali kesulitan memilih kata atau frasa yang tepat saat berbicara di luar kelas, menyebabkan kesalahpahaman, meskipun mereka mampu memahami konsep dan struktur saat belajar di kelas. Salah satu contohnya adalah pemilihan kata yang terlalu standar sehingga komunikasi terkesan canggung. Ini terjadi karena siswa asing tidak peka untuk memilih kata sesuai situasi, yang wajar karena mereka hanya tahu kata dan artinya tanpa mengetahui konteks penggunaannya (Gustyawan, 2020).

METODE

Studi ini dilakukan pada semester ganjil tahun akademik 2023/2024 di SDN 6 Yangapi di Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli, Bali, dan berfokus pada aktivitas siswa dalam berbicara atau kemampuan berbicara selama dua siklus pembelajaran berbicara. Setiap siklus memiliki tiga tahap: perencanaan, tindakan atau pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk menilai keterampilan membaca dan berbicara siswa. Data dikumpulkan dengan melihat aktivitas proses pembelajaran secara langsung, dengan penekanan khusus pada

pengamatan keterampilan berbicara siswa. Drama, bagaimanapun, digunakan untuk menguji keterampilan berbicara. Salah satu indikator keberhasilan penelitian ini adalah peningkatan keterampilan membaca siswa melalui pendekatan bermain peran; setidaknya 80% siswa dalam penelitian klasik memiliki ketuntasan belajar atau keterampilan berbicara yang baik.

PEMBAHASAN

Penelitian Panca Beta (2019) mendukung hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa meningkat, dengan rata-rata 80,58, atau berada dalam kategori baik. Sebaliknya, keterampilan membaca siswa meningkat sebesar 82,35%, yang merupakan peningkatan yang baik. Hal ini sejalan dengan upaya Hayani (2019), siswa kelas V SDN 50 Bulu' Datu Kota Palopo, untuk meningkatkan kemampuannya. Keterampilan berbicara siswa tetap berada dalam kategori "Cukup" selama siklus I, dengan nilai rata-rata 71,10, ketuntasan belajar 74,07%, dan ketuntasan belajar 92,59%. Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran berkontribusi pada peningkatan keterampilan berbicara mereka.

Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas 4 SDN 6 Yangapi menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa kelas 4 dengan metode bermain peran memiliki nilai 71% dan dikategorikan Baik (B). Strategi guru dapat meningkatkan lagi.

Tabel 1

No	Rumus	Skala	Nilai	Skala Jawaban X Skala Nilai	Hasil	Presentase
1	80-100	Sangat Baik (SB)	4	9 X 4	36	30 %
2	60-80	Baik (B)	3	21 X 3	63	70 %
3	40-60	Cukup (C)	2	0 X 2	0	0 %
4	0-40	Tidak Baik (TB)	1	0 X 1	0	0 %
Total					99	71%

KESIMPULAN

Keterampilan berbicara siswa, terutama mereka yang berada di kelas empat sekolah dasar, harus terus ditingkatkan jika mereka ingin berkembang. Ini karena keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang harus dikuasai siswa. Bermain peran dapat membantu siswa berbicara dengan lebih baik. Metode ini memungkinkan siswa untuk memerankan karakter yang berbeda dengan diri mereka sendiri, yang memungkinkan mereka untuk berpikir atau membayangkan diri mereka sebagai orang lain. Saat bermain peran, siswa akan banyak berbicara dengan lawan mainnya. Ini akan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara dan empati mereka terhadap sesama. Siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 71%, dengan total skor 99 dan rata-rata skor 3,3, yang baik pada skala 4 dari likert, dan rata-rata nilai 71

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, Y. T., & Ramiati, E. (2020). Penggunaan Metode Bermain Peran Guna Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 8–15.
- Arifah Wardhani. (2012). Kefektifan Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Krandegan Bayan Purworejo Tahun Pelajaran 2011/2012. *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, 54-.
- Aufa, F. N., Purbasari, I., & Widiyanto, E. (2020). Menggunakan Visualisasi Poster Sederhana Dasar. *Universitas Meria Kudus*, 1(juli), 7.
- Ayuningtias, V. (2013). Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Upaya Menumbuhkembangkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini Di TK Bhayangkari 17 Cimahi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2(2), 48–55.
- Bermain, M., Untuk, P., Berbicara, K., Surabaya, U. N., & Surabaya, U. N. (2019). BERBICARA SISWA KELAS IV SDK YUSTINUS DE YACOBIS Abstrak.
- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48–52. <https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.118>
- Febrisma, N. (2013). Upaya Meningkatkan Kosa Kata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(2), 109–121.
- Fika, Y., Meilanie, S. M., & Fridani, L. (2019). Peningkatan Kemampuan Bicara Anak melalui Bermain Peran Berbasis Budaya. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 50. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.229>
- Gustyawan, T. (2020). Bermain Peran (Role Play) Dalam Pemelajaran Keterampilan Berbicara Bagi Pemelajar Bipa Tingkat Pemula. *DESKOVI: Art and Design Journal*, 2(2), 65. <https://doi.org/10.51804/deskovi.v2i2.515>
- Husada, A., Asri Untari, M. F., & Nashir Tsalatsa, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 124. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i2.17268>
- Muliyana, & Eka Wardhana, K. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa dengan Bermain Peran pada Anak Usia Dini. *Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 2(1), 53–62. <https://www.amesbostonhotel.com/pengertian-anak-usia->
- Naiborhu, R. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Global Edukasi*, 3(1), 7–12.
- Nur Azizah, Y. K. (2013). Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 2(2), 50–57.
- Pranowo, D. J. (2013). Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian dan Kerja Sama pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis dengan Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(2), 218–230.
- Siskatrin, I. (2020). Metode Bermain Peran, Keterampilan Berbicara . *Journal of Elementary Education*, 03(02), 39–43.
- Sudiarty, N. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Telepon dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas IV SDN Tontouan Luwuk Banggai. *Jurnal Kreatif Online*, 5(1), 131–140. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3765/9539>
- World Health Organization, World Bank Group, O., Rudi, A., Rizka Alhamidah, N., Pujianti, N., Ribeiro, N., Ojakaa, D., Olango, S., Jarvis, J., Ribeiro, N., L'Esperance, V., Gravelle, H., Schofield, P., Santos, R., Ashworth, M.,

KUWATANABI, M. A., Hasibuan, A. N., Harkins, P. J., Lundgren, J. D., Spresser, C. D., ... Inayati, A. (2014). World Health Organization, World Bank Group, OECD, 7(July), 1–100.
<http://elibrary.almaata.ac.id/1714/><https://osf.io/yejcm/><http://elibrary.almaata.ac.id/><https://bmjopen.bmj.com/lookup/doi/10.1136/bmjopen-2019-030624><https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/JPKMI/article/view/2758><http://stikara.ac.id/jupermik/index.php>