

MENINGKATKAN KEAKTIFAN BERKOMUNIKASI MELALUI MODEL ROLE PLAYING

Bara Wiraswati Sudaryanto
SD Negeri Percobaan 3 Pakem, Sleman
Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman
barawiras@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan berkomunikasi siswa kelas 2B SD Negeri Percobaan 3 yang berjumlah 33 siswa pada semester 2 tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) yang berjalan sebanyak 3 siklus. Masing-masing siklus dalam penelitian ini terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan berkomunikasi siswa. Pada pra siklus, keaktifan berkomunikasi siswa 45%. Pada siklus I, terjadi peningkatan menjadi 48%. Pada siklus II meningkat kembali menjadi 63%. Pada siklus III sudah melampaui indikator keberhasilan dengan persentase 79%.

Kata Kunci: model role playing, keaktifan berkomunikasi

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran hendaknya dapat melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, tercipta suasana yang kondusif di dalam kelas, siswa terlibat secara mental dalam suatu tugas (Amitya Kumara, 2004: 78-79). Dengan pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa diharapkan dapat mencapai tujuan utama dari proses belajar mengajar yaitu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil pengamatan selama tengah semester II (Januari 2017-April 2017) tahun ajaran 2016/2017 di kelas 2B SD Negeri Percobaan 3 menunjukkan bahwa 45% siswa belum mampu mengomunikasikan pemikirannya melalui bahasa lisan dengan baik. Hasil belajar pada ulangan harian tema 6 menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar masih di bawah 75%. Kondisi demikian jika tidak diatasi menyebabkan target yang ditetapkan tidak dapat tercapai dan menghambat kegiatan pembelajaran selanjutnya sebagai tindak lanjut yang berdampak pada tidak terselesaikannya beban materi.

Menurut pendapat Patta Bundu (2006: 15) keaktifan berkomunikasi adalah kemampuan untuk menyampaikan hasil pengamatan atau pengetahuan yang dimiliki

kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Sedangkan Dadan Djuanda (2006: 33) menjelaskan pengertian keaktifan berkomunikasi adalah suatu proses penyampaian maksud kepada orang lain dengan menggunakan saluran tertentu, dengan tujuan pengungkapan pikiran, gagasan, ide, pendapat, persetujuan, keinginan penyampaian informasi suatu peristiwa hal itu disampaikan dalam aspek kebahasaan berupa kata. Jadi keaktifan berkomunikasi adalah penyampaian maksud, perasaan dan pikiran baik lisan maupun tulisan dengan menggunakan saluran tertentu, akan tetapi yang paling efektif dilakukan dengan bicara.

Menurut Hidayati (2004: 94) model *role playing* adalah teknik atau cara yang ditekankan pada setiap individu atau siswa agar memperoleh penghayatan nilai-nilai dan perasaan dalam memerankan suatu tokoh tertentu pada drama yang bersangkutan. Menurut Roestiyah (2001: 91) langkah-langkah pelaksanaan *role playing* dimulai dari pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya, pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain, menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa dapat juga menambahkan dialog sendiri, menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran, pemeranan, dalam tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran, diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa, pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

Berdasarkan uraian di atas maka penting untuk dilakukan penelitian tentang efektivitas *role playing* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas 2B SD Negeri Percobaan 3. Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* yang dapat meningkatkan keaktifan berkomunikasi pada siswa kelas 2B SD Negeri Percobaan 3 dan meningkatkan keaktifan berkomunikasi menggunakan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas 2B SD Negeri Percobaan 3.

METODE

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2B SD Negeri Percobaan 3 pada Tahun Pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 33 orang. Siswa kelas 2B terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 1 April 2017 sampai dengan 31 Juli 2017 di SD Negeri Percobaan 3 yang berlokasi di Jalan Kaliurang Km 17, Sukunan, Pakembinangun, Pakem, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Penelitian ini dilaksanakan dengan penelitian tindakan kelas menggunakan rancangan model Kemmis dan MC Taggart. Perancangan Kemmis dan MC Taggart (Suharsimi Arikunto, 2006: 93) menggunakan siklus sistem spiral, yang masing-masing siklus terdiri dari 4 komponen yaitu rencana, tindakan, observasi dan refleksi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar soal tes (evaluasi) dan lembar observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah keaktifan berkomunikasi dikatakan meningkat jika 75% dari siswa mendapatkan kategori baik dalam keaktifan berkomunikasi. Hasil belajar siswa dikatakan meningkat jika 75% dari siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan tindakan yaitu observasi, identifikasi masalah, pengambilan data keaktifan berkomunikasi dan nilai untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum dilakukan penelitian, dan menyusun rencana pelaksanaan tindakan dengan membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), menyiapkan media, teks drama, dan instrumen penelitian.

Pembelajaran yang disusun pada siklus I menggunakan model *role playing* yang dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Selama pelaksanaan pembelajaran, guru peneliti bekerjasama dengan kolaborator untuk mengamati jalannya pembelajaran pada siklus I dengan panduan lembar observasi.

- 1) Hasil observasi aktivitas guru menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran guru mencapai 100%. Pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai RPP yang dibuat.

- 2) Hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan keterlaksanaan aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh siswa sudah mencapai 79%. Dapat dikatakan aktivitas siswa pada siklus I sudah bagus.
- 3) Hasil observasi unjuk kerja siswa dalam bermain peran menunjukkan bahwa volume suara, ekspresi, dan kepercayaan diri siswa mencapai 67%. Kategori baik sekali ada 5 anak, baik ada 18 anak, dan cukup ada 10 anak.
- 4) Hasil observasi keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dari teman, mengemukakan pendapat, dan peran serta siswa dalam kelompok mencapai 48%. Kategori baik 16 anak dan cukup 17 anak.

Hasil pengamatan selama pembelajaran menunjukkan bahwa pelaksanaan *role playing* pada siklus pertama ini anak-anak antusias untuk memerankan drama. Mereka yang melaksanakan *role playing* mempersiapkan penampilan dengan sungguh-sungguh dan berlatih dengan serius. Saat memerankan drama mereka sudah berusaha untuk memerankan tokoh dengan baik. Sebelum *role playing* dimulai guru sudah memberi tahu siswa bahwa dalam *role playing* yang akan dinilai adalah volume suara, ekspresi, dan kepercayaan diri. Namun pada pelaksanaannya masih ada siswa yang suaranya kurang keras, ekspresinya belum sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan, dan kepercayaan dirinya masih terlihat ragu-ragu dalam memerankan tokoh.

Penggunaan model *role playing* pada siklus I masih terdapat kekurangan. Kekurangan tersebut diantaranya masih ada siswa yang kurang aktif bertanya, menjawab pertanyaan yang diberikan, mengemukakan pendapat, dan kurang mampu bekerjasama dalam kelompok, masih ada beberapa siswa yang ramai sendiri saat pembelajaran berlangsung. Siswa kurang tertarik memperhatikan drama yang dibawakan oleh kelompok lain karena semua isi drama sama, teks drama memuat empat muatan pelajaran (PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP) tetapi muatan Matematika belum tersampaikan dengan baik. Keaktifan siswa masih 48% maka perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Langkah perencanaan tindakan pada siklus II sebagai tindak lanjut perbaikan dari hasil siklus I antara lain: (1) Guru menyiapkan metode pemberian motivasi berupa reward bagi anak yang berani bertanya dan memberikan pendapat. (2) Waktu diskusi setelah bermain peran diefektifkan dengan melakukan pemantauan jalannya diskusi. Guru menyiapkan langkah intervensi berupa pemberian lembar pembagian tugas kelompok agar diskusi efektif, semua anggota berperan aktif dan semua anggota bekerjasama. (3)

Guru menyiapkan mekanisme pemberian teguran dan motivasi kepada siswa yang ramai dengan temannya. Terdapat delapan kelompok. Dalam pelaksanaannya saat kelompok satu tampil, kelompok yang lain bertugas sebagai pengamat jalannya drama. Semua kelompok berkewajiban mencatat materi yang disampaikan dalam drama. Kelompok dua, lima, dan enam wajib menyampaikan hasil pengamatannya. Kelompok tiga, empat, tujuh, dan delapan bertugas saling mengamati ketertiban dalam kelompok lain. Dengan demikian semua siswa akan berusaha menyelesaikan tugas dan menjaga ketertiban. (4) Drama dibuat dalam dua segmen. Siswa dibagi dalam delapan kelompok, empat kelompok akan memerankan drama yang sama dengan kreatifitas masing-masing kelompok. Penggunaan properti ditingkatkan untuk menambah pemaknaan isi drama.

Pembelajaran yang disusun pada siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Selama pelaksanaan pembelajaran, guru peneliti bekerjasama dengan kolaborator untuk mengamati jalannya pembelajaran pada siklus II dengan panduan lembar observasi.

1. Hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *role playing* pada siklus II keterlaksanaan pembelajaran guru mencapai 100%. Pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat sebelum pelaksanaan siklus II.
2. Hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan keterlaksanaan aktivitas pembelajaran yang dilakukan sudah mencapai 82%.
3. Hasil observasi unjuk kerja siswa dalam bermain peran menunjukkan bahwa volume suara, ekspresi, dan kepercayaan diri siswa mencapai 67%. Kategori baik sekali ada 5 anak, baik ada 19 anak, dan cukup ada 9 anak.
4. Hasil observasi keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dari teman, mengemukakan pendapat, dan peran serta siswa dalam kelompok mencapai 63%. Kategori baik 21 anak dan cukup 12 anak.

Hasil pengamatan selama pembelajaran menunjukkan bahwa pada pelaksanaan *role playing* segmen satu anak-anak yang melaksanakan *role playing* memainkan peran dengan baik. Volume suara lebih nyaring, ekspresi dan kepercayaan diri meningkat. Pengamatan kolaborator terhadap siswa yang tidak sedang melaksanakan *role playing* menunjukkan bahwa masih ada beberapa siswa yang ramai sendiri saat pembelajaran berlangsung. Siswa kurang tertarik memperhatikan drama yang dibawakan oleh kelompok lain karena ada empat kelompok yang memainkan drama yang sama.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 masih terdapat kekurangan. Kekurangan tersebut di antaranya: (1) Masih ada siswa yang kurang aktif bertanya, menjawab pertanyaan yang diberikan, mengemukakan pendapat, dan kurang mampu bekerjasama dalam kelompok (keaktifan berkomunikasi siswa masih 63%). (2) Masih ada beberapa siswa yang ramai sendiri saat pembelajaran berlangsung. Siswa kurang tertarik memperhatikan drama yang dibawakan oleh kelompok lain karena terdapat empat kelompok yang memainkan drama yang sama. Keaktifan berkomunikasi siswa masih 63% maka perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Perencanaan perbaikan pembelajaran pada siklus tiga sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan metode pemberian motivasi dengan pemberian reward bagi mereka yang bertanya dan memberikan pendapat. Reward ini berkelanjutan tujuannya untuk membiasakan siswa memiliki sikap yang diharapkan.
- 2) Disiapkan cara untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam memperhatikan pembelajaran model role playing dengan cara pengaturan dan pembagian tugas kelompok. Semua kelompok mempunyai peran masing-masing. Ada kelompok pemain drama, kelompok pengamat drama, kelompok pencatat, dan kelompok pengamat ketertiban. Dalam satu segmen diperankan oleh 2 kelompok diamati dan dikomentari oleh 4 tim pengamat, materi dicatat oleh semua kelompok kecuali kelompok pemeran, dan dua kelompok saling mengamati ketertiban dalam kelompok lain.
- 3) Drama dibuat dalam 4 segmen. Dalam satu segmen diperankan oleh 2 kelompok. Tidak ada drama yang sama.

Melalui lembar observasi, diperoleh gambaran tentang jalannya kegiatan belajar mengajar yang secara garis besar sebagai berikut:

- 1) Hasil observasi aktivitas guru menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran guru mencapai 100%. Pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat sebelum pelaksanaan siklus II.
- 2) Hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan keterlaksanaan aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh sudah mencapai 87,5%.

- 3) Hasil observasi unjuk kerja siswa dalam bermain peran menunjukkan bahwa volume suara, ekspresi, dan kepercayaan diri siswa mencapai 88%. Kategori baik sekali ada 5 anak, baik ada 24 anak, dan cukup ada 4 anak.
- 4) Hasil observasi keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dari teman, mengemukakan pendapat, dan peran serta siswa dalam kelompok mencapai 79%. Kategori baik sekali 2 anak, baik 24 anak dan cukup 7 anak.

Refleksi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan atau kegagalan tindakan yang dilakukan, dengan demikian dapat dijadikan acuan untuk tindakan selanjutnya. Dari hasil siklus III didapatkan data bahwa keaktifan berkomunikasi siswa sudah mencapai 79%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran *role playing* diterapkan oleh guru peneliti pada pembelajaran tematik di kelas II. Melalui model *role playing* ini, siswa dituntut untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga pengalaman belajar yang diperoleh siswa menjadi lebih bermakna. Aktivitas yang membuat siswa menjadi lebih aktif antara lain bermain peran, berdiskusi, kerja kelompok, mendalami materi, menyampaikan pendapat, serta mengerjakan soal-soal baik secara individu maupun kelompok.

Kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat melatih siswa untuk dapat bermain peran dengan baik, dapat melaksanakan diskusi, kerja kelompok, serta mendorong semangat siswa untuk selalu aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan model *role playing* dapat meningkatkan keaktifan berkomunikasi dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Persentase Keaktifan Berkomunikasi Siswa

Siklus Ke-	Jumlah Siswa yang Aktif Berkomunikasi	Persentase
Pra Siklus	15	45%
Siklus 1	16	48%
Siklus II	21	63%
Siklus III	26	79%

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *role playing* dapat meningkatkan keaktifan berkomunikasi siswa. Peningkatan

keaktifan berkomunikasi siswa dicapai melalui proses pembelajaran dan perbaikan pada setiap siklus. Perbaikan yang dilakukan yaitu dengan pemberian motivasi dengan adanya *reward* berkelanjutan. *Reward* berkelanjutan adalah pemberian *reward* yang diakumulasi dan nantinya akan mendapat pin keaktifan siswa.

Sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keaktifan berkomunikasi pada siswa kelas IIB SD Negeri Percobaan 3. Model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keaktifan berkomunikasi siswa karena dalam pembelajaran *role playing* siswa aktif dalam pembelajaran. Siswa bermain peran, bekerja kelompok, berdiskusi, dan memberikan tanggapan terhadap kelompok lain.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* pada pembelajaran tematik kelas 2 memerlukan persiapan dalam pembuatan teks drama yang sesuai dengan tema yang akan dipelajari dan memuat muatan pelajaran yang akan disampaikan. Selain itu dibutuhkan adanya pembagian tugas kelompok yang jelas. Pembagian tugas kelompok ini bertujuan untuk mengendalikan jalannya *role playing* agar tertib dan bermakna.

SIMPULAN

Hasil penelitian didasari dari upaya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengkomunikasikan pemikirannya melalui bahasa lisan dengan baik. Strategi yang digunakan oleh peneliti adalah menerapkan *role playing*. Dari hasil penelitian dan data yang diperoleh maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa dalam tema Keselamatan di Rumah dan Perjalanan. (2) Model pembelajaran *role playing* efektif digunakan dalam pembelajaran tematik karena siswa terlatih untuk aktif saat bermain peran, diskusi, presentasi, dan tanya-jawab. (3) Pada pra siklus, keaktifan berkomunikasi siswa 45%. Pada siklus I, terjadi peningkatan menjadi 48%. Pada siklus II meningkat kembali menjadi 63%. Pada siklus III sudah melampaui indikator keberhasilan dengan persentase 79%. Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *role playing* dapat meningkatkan keaktifan berkomunikasi siswa.

Peningkatan keaktifan berkomunikasi siswa dicapai melalui proses pembelajaran dan perbaikan pada setiap siklus.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Alim. (2009). "Permainan Mini Tennis untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol. 6, NO. 2 hlm: 61-66. Diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/434/pdf> pada hari Senin tanggal 19 Agustus 2019 pukul 22.58 WIB
- Amitya Kumara. (2004). "Model Pembelajaran "Active Learning" Mata Pelajaran Sains Tingkat SD Kota Yogyakarta sebagai Upaya Peningkatan "Life Skills". *Jurnal Psikologi* 2004. NO. 2. 63 – 91
- Dadan Djuanda. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Hidayati. (2004). *Pendidikan Ilmu Pengatahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY.
- Patta Bundu. (2006). *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains di SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.