

Keefektifan Model Pembelajaran Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi pada Siswa Sekolah Dasar

Rivaldi Tri Cahyo^{1*}, Iis Ristiani²

^{1,2} Universitas Suryakencana, Indonesia

Email: rivalmahatvavirya@gmail.com^{1*}, iisristiani@unsur.ac.id²

Jl. Pasirgede Raya, Bojongherang, Kec. Cianjur, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat 43216

*Korespondensi penulis: rivalmahatvavirya@gmail.com

Abstract: *The maintenance of education must be tailored to the needs and interests of students so that they learn something that interests them. Therefore, today's educational systems focus educational objectives and processes on the child's factor and can foster freedom of interests and needs. This makes the Social Science subjects taught in primary school must be based on the needs and interests of the child about the environment in which he lives. Basically, the subject of Social Science must be taught with a full sense of responsibility to the student, because it is very closely related to the people and the environment where humans live and carry out the activities to meet their needs. This makes the role of the teacher not only as a teacher but also as a guide and at the same time as an administrator. The personal teacher as a unit also determines the learning result given. Therefore, the component of the teaching situation, the correct delivery method and the media used also determine the learning outcome. Thus it can be concluded, that learning will be successful when considering many interrelated teaching components. These components can be grouped into three main categories, namely: first, the teacher, second, the subject matter, and third, the student. The interaction between the three main components involves the means and objects, methods, media and setting up of the learning environment so that a learning situation is created that enables the achievement of a previously planned goal.*

Keywords: *Effectiveness of Learning Model, Role-play Learning, Communication Skills, Elementary Education*

Abstrak: Penyelenggaraan Pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa agar mereka mempelajari sesuatu yang menarik minat mereka. Oleh karena itu, sistem pendidikan dewasa ini memusatkan tujuan dan proses pendidikan pada faktor anak dan dapat menunjang kebebasan minat dan kebutuhan. Hal ini yang membuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang diajarkan di sekolah dasar harus didasarkan pada kebutuhan dan minat anak tentang lingkungan masyarakatnya di mana dia hidup. Pada dasarnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial wajib dan harus diajarkan dengan penuh rasa tanggung jawab kepada siswa, karena sangat erat hubungannya dengan manusia dan alam sekitarnya di mana manusia hidup dan melakukan aktivitas-aktivitas untuk memenuhi kebutuhannya. Hal ini yang membuat peranan guru bukan hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai pembimbing dan sekaligus sebagai administrator. Pribadi guru sebagai satu kesatuan turut menentukan hasil pembelajaran yang diberikan. Oleh sebab itu, komponen situasi mengajar, metode penyampaian yang tepat dan media yang digunakan turut menentukan hasil pembelajaran. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan, bahwa pembelajaran akan berhasil bila mempertimbangkan banyak komponen mengajar yang saling kait mengkait satu sama lain. Komponen-komponen itu dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, yaitu: pertama, guru, kedua, materi pelajaran, dan ketiga, siswa. Interaksi antara ketiga komponen utama itu melibatkan sarana dan prasarana, metode, media dan penataan lingkungan tempat belajar sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

Kata kunci: Keefektifan Model Pembelajaran, Bermain Peran, Kemampuan Berkomunikasi, Sekolah Dasar

1. LATAR BELAKANG

Pada dasarnya mata pelajaran Bahasa Indonesia wajib dan harus diajarkan dengan penuh rasa tanggung jawab kepada siswa, karena sangat erat hubungannya dengan manusia dan alam sekitarnya di mana manusia hidup dan melakukan aktivitas-aktivitas untuk memenuhi kebutuhannya. Hal ini yang membuat peranan guru bukan hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai pembimbing dan sekaligus sebagai administrator. Pribadi guru sebagai satu kesatuan

Received Juni 29, 2024; Received Juli 06, 2024; Accepted Juli 13, 2024; Online Available Juli 20, 2024

* Rivaldi Tri Cahyo, rivalmahatvavirya@gmail.com

turut menentukan hasil pembelajaran yang diberikan. Oleh sebab itu, komponen situasi mengajar, metode penyampaian yang tepat dan media yang digunakan turut menentukan hasil pembelajaran.

Penyelenggaraan Pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa agar mereka mempelajari sesuatu yang menarik minat mereka. Oleh karena itu, sistem pendidikan dewasa ini memusatkan tujuan dan proses pendidikan pada faktor anak dan dapat menunjang kebebasan minat dan kebutuhan. Hal ini yang membuat mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan di sekolah dasar harus didasarkan pada kebutuhan dan minat anak tentang lingkungan masyarakatnya di mana dia hidup.

Guru di haruskan mempersiapkan media sebelum kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Dalam mempersiapkan metode, model dan media, guru harus mampu memilih metode yang tepat agar sesuai dengan materi, media, tujuan dan alat evaluasi. Dengan media yang selektif, situasi belajar menjadi kondusif sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Faktor keaktifan siswa sebagai subyek belajar sangat menentukan, terutama yang mengarah pada pengembangan potensi pribadi siswa sebagai subyek belajar. Ini berarti, siswa yang aktif untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai.

Berdasarkan hasil observasi, guru jarang menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkannya, sehingga minat dan motivasi belajar siswa rendah akibatnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Komunikasi belum tercapai secara optimal. Ini terbukti dengan rendahnya nilai rata-rata pada hasil belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu 73,56 pada tahun ajaran 2023/2024 sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah tersebut yaitu 73,56.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan, bahwa pembelajaran akan berhasil bila mempertimbangkan banyak komponen mengajar yang saling kait mengkait satu sama lain. Komponen-komponen itu dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, yaitu: pertama, guru, kedua, materi pelajaran, dan ketiga, siswa. Interaksi antara ketiga komponen utama itu melibatkan sarana dan prasarana, metode, media dan penataan lingkungan tempat belajar sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

2. KAJIAN TEORITIS

Untuk mengukur kemampuan berkomunikasi pada siswa, indikator atau parameter yang dapat digunakan mencakup berbagai aspek komunikasi verbal dan nonverbal. Berikut adalah beberapa indikator utama yang dapat digunakan:

1. Kemampuan Verbal

- Kejelasan Artikulasi: Kemampuan siswa untuk mengucapkan kata-kata dengan jelas dan dapat dipahami.
- Penggunaan Bahasa yang Tepat: Kemampuan menggunakan kosakata yang sesuai dengan konteks dan audiens.
- Intonasi dan Ekspresi Suara: Penggunaan intonasi yang tepat untuk mengekspresikan makna dan emosi.
- Kelancaran Berbicara: Kemampuan berbicara tanpa jeda atau gangguan yang berlebihan.
- Struktur dan Organisasi Pesan: Kemampuan untuk menyusun pesan dengan cara yang logis dan mudah diikuti

2. Kemampuan Nonverbal

- Kontak Mata: Kemampuan untuk mempertahankan kontak mata yang sesuai dengan lawan bicara.
- Bahasa Tubuh: Penggunaan gerak tubuh, ekspresi wajah, dan postur yang mendukung pesan verbal.
- Gestur: Penggunaan gerakan tangan dan isyarat yang memperjelas atau memperkuat pesan verbal.
- Proksemik: Kesadaran akan jarak fisik yang sesuai dengan situasi dan hubungan sosial.

Suyanto (2005) menyatakan bahwa untuk melatih anak berkomunikasi secara lisan yaitu dengan melakukan kegiatan yang memungkinkan anak berinteraksi dengan teman dan orang lain. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu ada metode pembelajaran yang dapat memungkinkan interaksi pada siswa. Sehingga diharapkan dapat berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicarasiswa sekolah dasar.

Salah satu metode yang dapat digunakan oleh guru adalah metode bermain peran. Rizky Fitri, dkk (2022) Metode bermain peran adalah metode yang mengajak peserta didik untuk mensimulasikan kejadian-kejadian atau peristiwa saat ini, masa lalu atau mungkin masa yang akan datang. Dalam metode ini juga mengharuskan peserta didik untuk terampil dalam berkomunikasi untuk menceritakan peristiwa yang akan disimulasikan dan juga mengharuskan peserta didik untuk memerankan sebuah peran.

Menurut Fogg (Huda, 2014) "*Role playing* (Bermain peran) adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan dan aturan. Pembelajaran dilakukan dengan mentransfer suatu materi dengan cara bermain peran. Dalam bermain peran tersebut, terdapat beberapa aturan yang mengarahkan pada tujuan pembelajaran.

Hal tersebut dikuatkan oleh pendapat Suryani (2008) yang menjelaskan bahwa bermain peran adalah memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini yang penting atau situasi imajinatif. Melalui bermain peran siswa akan berbicara layaknya orang yang sedang ditirunya. Siswa akan menirukan ekspresi, mimik muka, tingkah dan perilaku seseorang yang diperankannya. Dengan demikian melalui metode bermain peran, kecerdasan linguistik atau perkembangan bahasa anak khususnya keterampilan berbicara dapat meningkat karena dalam pembelajaran ini anak akan lebih banyak berbicara.

Penerapan metode bermain peran ini diharapkan dapat memberi pengaruh terhadap keterampilan berkomunikasi siswa dikarenakan metode bermain peran ini menitikberatkan pada kegiatan latihan berbicara siswa. Untuk mencari tingkat hubungan dari penerapan metode bermain peran dan keterampilan berbicara siswa, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Pada Siswa Sekolah Dasar”.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN II Susukan, Desa Susukan, Kecamatan Campaka, Kabupaten Cianjur. Desain penelitian yang digunakan ini adalah PTK (penelitian tindakan kelas) yang berguna untuk memperbaiki masalah-masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Penelitian akan dilakukan dalam 2 siklus, yang terdiri dari 3 kali pertemuan tiap siklusnya. Tiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan pelaksanaan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran Bermain Peran, dan pertemuan ketiga pelaksanaan Pementasan Terakhir/Ujian Perkatek. Sesuai dengan jenis penelitian ini, maka desain penelitian tindakan kelas yang dilakukan adalah model siklus yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap rencana, tahap tindakan, tahap observasi dan tahap refleksi (Arikunto, 2010).

Model pembelajaran bermain peran adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam bermain peran untuk mempraktikkan situasi nyata atau simulasi yang relevan dengan materi pelajaran. Tindakan yang diberikan pada setiap siklus dalam model ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa. Berikut adalah penjelasan mengenai tindakan yang dilakukan dalam setiap siklus dan dampaknya.

Siklus 1: Pengenalan dan Observasi

a. Pengenalan Konsep

- Guru menjelaskan konsep bermain peran, tujuan, dan aturan mainnya.
- Siswa diperkenalkan pada situasi atau skenario yang akan dimainkan

b. Pembagian Peran

- Siswa dibagi ke dalam kelompok dan diberikan peran masing-masing sesuai skenario.
- Guru memberikan panduan singkat tentang karakter atau peran yang akan dimainkan.

c. Observasi dan Refleksi Awal

- Guru mengamati interaksi antar siswa saat mereka memainkan peran.
- Siswa diberi kesempatan untuk merefleksikan pengalaman mereka setelah bermain peran.

d. Latihan Intensif

- Siswa melanjutkan bermain peran dengan skenario yang lebih kompleks atau berbeda.
- Guru memberikan lebih banyak waktu untuk latihan.

e. Umpan Balik Konstruktif

- Guru memberikan umpan balik spesifik mengenai cara komunikasi, seperti intonasi, bahasa tubuh, dan kejelasan penyampaian.
- Siswa saling memberikan umpan balik dalam kelompok.

f. Peningkatan Keterampilan

- Siswa mencoba menerapkan umpan balik yang diberikan dalam sesi bermain peran berikutnya

Dampak :

- Siswa mulai memahami dasar-dasar komunikasi dalam konteks yang diberikan.
- Peningkatan rasa percaya diri dalam berbicara di depan orang lain.
- Perbaikan dalam aspek-aspek spesifik komunikasi seperti artikulasi, ekspresi, dan respon terhadap interaksi.
- Siswa menjadi lebih kritis dan mampu menerima serta memberikan kritik yang membangun.

Siklus 2: Pengembangan Kreativitas dan Kolaborasi

a. Pengembangan Skenario

- Siswa diminta untuk membuat skenario sendiri yang relevan dengan materi pelajaran.
- Skenario yang dibuat melibatkan situasi yang memerlukan pemecahan masalah dan kolaborasi.

b. Kolaborasi dan Kelompok

- Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyusun dan memainkan skenario mereka.
- Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu kelompok bila diperlukan.

c. Refleksi Mendalam

- Siswa melakukan refleksi mendalam tentang proses dan hasil bermain peran.
- Diskusi kelompok mengenai pengalaman belajar dan peningkatan yang dirasakan.

d. Evaluasi Kinerja

- Guru dan siswa bersama-sama mengevaluasi kinerja bermain peran dari setiap kelompok.
- Penggunaan rubrik penilaian yang jelas untuk aspek komunikasi.

e. Aplikasi dalam Situasi Nyata

- Siswa diberi tugas untuk menerapkan keterampilan komunikasi yang dipelajari dalam situasi nyata, seperti presentasi atau debat.
- Guru memberikan panduan dan dukungan selama proses ini.

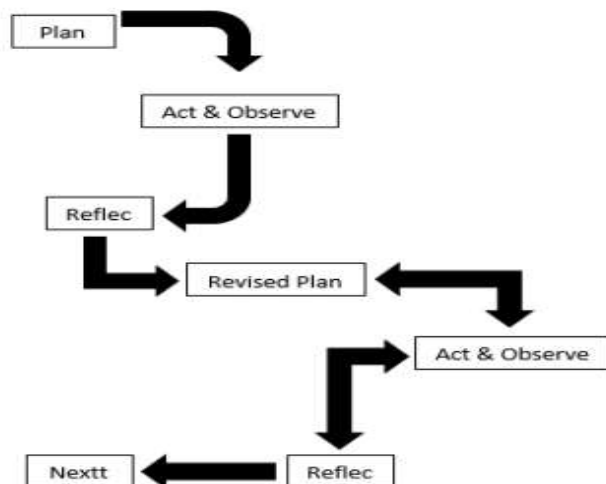
f. Refleksi Akhir dan Perencanaan Tindak Lanjut

- Siswa dan guru merefleksikan keseluruhan proses dan pencapaian.
- Rencana tindak lanjut untuk pengembangan lebih lanjut kemampuan komunikasi siswa.

Dampak:

- Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam komunikasi.
- Kemampuan berkolaborasi dan bekerja sama dengan baik dalam kelompok.
- Kesadaran siswa akan pentingnya komunikasi efektif dalam berbagai situasi.
- Siswa mampu mengaplikasikan keterampilan komunikasi dalam konteks yang lebih luas dan nyata.
- Peningkatan keterampilan komunikasi yang signifikan dan berkelanjutan

Subjek penelitian adalah siswa IV SDN II Susukan, Desa Susukan, Kecamatan Campaka, Kabupaten Cianjur. Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan teknik observasi dan teknik tes. Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart yaitu bentuk spiral yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Susukan, Desa Susukan, Kecamatan Campaka, Kabupaten Cianjur yang berjumlah 32 siswa, yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan hal berikut:

- a. Observasi, data dalam observasi diperoleh dengan pemantauan tindakan peneliti yang sedang melaksanakan tindakan pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah metode bermain peran melalui lembar observasi. Data pengamatan yang didapatkan dan diperoleh dari lembar observasi guru dan lembar observasi siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengamati keterampilan berkomunikasi.
 - a) lembar observasi (pengamatan) guru dalam pembelajaran. Data observasi yang diperoleh dan didapatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui langkah-langkah metode bermain peran dengan deskriptif kuantitatif. Dalam menganalisis dan menghitung data yang diperoleh peneliti menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$NP \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai Persen yang di harapkan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor Maksimum

100 : Bilangan tetap (Purwanto dalam Isnani, 2013: 57)

- b) Lembar Observasi siswa dalam pembelajaran. Data observasi yang diperoleh dan didapatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui langkah-langkah metode bermain peran peneliti memaparkannya dengan deskriptif kuantitatif. Dalam menganalisis dan menghitung data yang diperoleh peneliti menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$NP \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor Maksimum

100 : Bilangan tetap (Purwanto dalam Isnani, 2013: 57)

- c) Lembar Penilaian Keterampilan Berkomunikasi Siswa. Peneliti dalam memperoleh rumus skor penilaian keterampilan berkomunikasi mengacu pada Purwanto (Isnani, 2013: 58) yang nantinya menghasilkan skor tetapi skor tersebut dikonferensikan ke dalam bentuk nilai. Berikut rumusnya:

$$NP \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S : Nilai yang diharapkan

R : Jumlah skor yang di dapat

N : Skor maksimum dari test

Analisis deskriptif Kuantitatif dilakukan dengan melakukan perhitungan rerata (mean) hasil penilaian siswa ketika tindakan dilakukan. Perhitungan rerata dihitung menggunakan rumus mean yang mengacu pada Arikunto (Isnani, 2013: 59), sebagai berikut:

$$\bar{X} \frac{Ex}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$: Rata-rata Kelas

Ex : Jumlai Nilai Siswa

N : Banyaknya Siswa

Jika persentasenya mencapai 80% dan mengalami peningkatan disetiap siklusnya, maka dapat diasumsikan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi pada siswa. Untuk mengetahui persentase kategori nilai siswa peneliti mengacu pada Sudjono (Isnani, 2013: 59), yang dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka presentase

F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : Jumlah Frekuensi atau banyaknya individu

- b. Dokumentasi yang peneliti gunakan adalah berupa foto-foto dan video yang diambil pada saat proses pelaksanaan tindakan.
- c. Catatan lapangan digunakan untuk memperoleh data objektif selama proses pembelajaran berlangsung yang tidak terekam melalui lembar observasi.

Teknik analisis data meliputi: (1) Analisis Hasil Observasi (Pengamatan), data pengamatan yang didapatkan dan diperoleh dari lembar observasi guru dan lembar observasi siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengamati keterampilan berkomunikasi melalui deskriptif kuantitatif, (2) Analisis hasil dokumentasi, data yang didapatkan oleh peneliti selama proses pembelajaran dari satu siklus hingga ke siklus selanjutnya peneliti paparkan dengan deskriptif kualitatif. Gambar yang peneliti dapatkan guna untuk melengkapi data selama observasi secara akurat, (3) Analisis catatan lapangan, data yang didapatkan oleh peneliti selama proses pembelajaran dari satu siklus hingga ke siklus selanjutnya peneliti paparkan dengan deskriptif kualitatif.

Peneliti atau pengamat lainnya untuk keperluan pengecekan kembali derajat kepercayaan data. Dengan membandingkan hasil pekerjaan seseorang analisis dengan analisis lainnya. Pemanfaatan pengamat lainnya membantu mengurangi kemelencengan dalam pengumpulan data. Pencapaian keberhasilan melalui metode bermain peran sebagai salah satu cara dalam pembelajaran untuk melihat peningkatan keterampilan berkomunikasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian tersebut dianggap sudah berhasil jika siswa sudah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya yaitu 80% keterampilan berkomunikasi meningkat. Maka jika siswa telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan maka tindakan yang dilakukan dianggap telah berhasil.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengamatan yang telah dilakukan observer terhadap pelaksanaan tindakan keterampilan berkomunikasi siswa dengan menggunakan metode bermain peran adalah sebagai berikut:

Rata-rata ketuntasan pengamatan tindakan diperoleh dari hasil bagi antara jumlah skor total dibagi jumlah skor maksimal. Pada akhir siklus I atau pada pertemuan pertama presentase pengamatan tindakan guru yang diperoleh sebesar 70,83% dan presentase pengamatan tindakan siswa sebesar 56,24%. Sementara itu, pada pertemuan kedua siklus I mengalami peningkatan pada pengamatan tindakan guru yang diperoleh sebesar 77,08% dan presentase pengamatan tindakan siswa sebesar 70,83%. Setelah dilakukan perhitungan antara pertemuan I dan pertemuan II didapati hasil pengamatan tindakan guru sebesar 73,95% dan pengamatan tindakan siswa sebesar 63,54%. Hasil tersebut belum mencapai target keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 80%.

Data tentang hasil keterampilan berkomunikasi siswa melalui metode bermain peran diperoleh melalui pelaksanaan evaluasi akhir siklus berupa praktik bermain peran. Berdasarkan praktik bermain peran evaluasi di akhir siklus I, belum sesuai dengan target yang diharapkan. Adapun hasilnya adalah 17 siswa yang mendapat nilai ≥ 80 atau jika dipersentasikan hanya 53,125% siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 . Data tersebut menunjukkan bahwa hasil tindakan belum mencapai target yang ditetapkan oleh peneliti yakni 80% dari seluruh siswa telah mendapat nilai ≥ 80 .

Berdasarkan data pencapaian keterampilan berkomunikasi siswa melalui metode bermain peran yang diperoleh dari siklus I, dapat dideskripsikan bahwa penelitian pada siklus I belum berjalan dengan optimal. Belum tercapainya indikator yang diharapkan terlihat dari adanya beberapa kekurangan yang ditemukan dari hasil data pemantau tindakan melalui metode bermain peran. Beberapa indikator belum terpenuhi dengan maksimal. Selain itu hasil keterampilan berkomunikasi siswa menunjukkan bahwa pencapaian siswa masih rendah dan belum mencapai target. Oleh karena itu, dapat dikemukakan bahwa tindakan akan dilanjutkan pada siklus berikutnya, yaitu siklus II. Peneliti perlu merencanakan tindakan penelitian pada siklus II dan melakukan perbaikan dalam tindakan berikutnya agar keterampilan berkomunikasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia meningkat.

Hasil dari pengamatan yang telah dilakukan observer terhadap pelaksanaan tindakan keterampilan berkomunikasi siswa dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus II adalah sebagai berikut:

Rata-rata ketuntasan pengamatan tindakan diperoleh dari hasil bagi antara jumlah skor total dibagi jumlah skor maksimal. Pada siklus II presentase pengamatan tindakan guru yang diperoleh sebesar 89,58% dan presentase pengamatan tindakan siswa sebesar 83,33%. Hasil tersebut sudah mencapai target keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 80%. Data tentang hasil keterampilan berkomunikasi siswa melalui metode bermain peran diperoleh melalui pelaksanaan evaluasi akhir siklus berupa praktik bermain peran.

Berdasarkan praktik bermain peran evaluasi di akhir siklus II, belum sesuai dengan target yang diharapkan. Adapun hasilnya adalah 22 siswa yang mendapat nilai ≥ 80 atau jika dipersentasikan hanya 68,75% siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 . Data tersebut menunjukkan bahwa hasil tindakan belum mencapai target yang ditetapkan oleh peneliti yakni 80% dari seluruh siswa telah mendapat nilai ≥ 80 .

Berdasarkan data pencapaian keterampilan berkomunikasi siswa melalui metode bermain peran yang diperoleh dari siklus II, dapat dideskripsikan bahwa penelitian pada siklus II belum berjalan dengan optimal. Belum tercapainya indikator yang diharapkan terlihat dari

adanya beberapa kekurangan yang ditemukan dari hasil data pemantau tindakan melalui metode bermain peran. Beberapa indikator belum terpenuhi dengan maksimal. Selain itu hasil keterampilan berkomunikasi siswa menunjukkan bahwa pencapaian siswa masih rendah dan belum mencapai target. Oleh karena itu, dapat dikemukakan bahwa tindakan akan dilanjutkan pada siklus berikutnya, yaitu siklus III. Peneliti perlu merencanakan tindakan penelitian pada siklus III dan melakukan perbaikan dalam tindakan berikutnya agar keterampilan berkomunikasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia meningkat.

Hasil dari pengamatan yang telah dilakukan observer terhadap pelaksanaan tindakan keterampilan berkomunikasi siswa dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus III adalah sebagai berikut: Rata-rata ketuntasan pengamatan tindakan guru dan siswa diperoleh dari hasil bagi antara jumlah skor total dibagi jumlah skor maksimal. Pada siklus III mengalami peningkatan, yaitu aktivitas pengamatan tindakan guru meningkat menjadi 97,91% dan aktivitas pengamatan tindakan siswa meningkat menjadi 95,83%. Kenaikan tersebut disebabkan oleh perbaikan aktivitas perbaikan guru maupun siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui metode bermain peran. Data tentang hasil keterampilan berkomunikasi siswa melalui metode bermain peran diperoleh melalui pelaksanaan evaluasi akhir siklus berupa praktik bermain peran.

Berdasarkan praktik bermain peran evaluasi di akhir siklus III, sudah mencapai target yang diharapkan. Adapun hasilnya adalah 27 siswa yang mendapat nilai ≥ 80 atau jika dipersentasikan 84,375% siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 . Data tersebut menunjukkan bahwa hasil tindakan telah mencapai target yang ditetapkan oleh peneliti yakni 80% dari seluruh siswa telah mendapat nilai ≥ 80 . Oleh sebab itu, peneliti menghentikan tindakan karena target sudah tercapai.

Setelah melakukan proses pembelajaran dan mengadakan evaluasi terhadap tindakan dengan responden siswa kelas IV A, data yang diperoleh terdiri dari 32 siswa kelas IV SDN II Susukan, Desa Susukan, Kecamatan Campaka, Kabupaten Cianjur. adapun data yang diperoleh adalah data pemantauan tindakan. Data penelitian berupa hasil-hasil proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan penerapan pembelajaran bahasa Indonesia melalui metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia dalam meningkatkan komunikasi dan sosial. Dengan metode bermain peran siswa akan memperoleh berbagai kosakata baru yang mungkin

belum pernah mereka dengar, serta dapat merasakan kemampuan orang lain dan mendapatkan pengalaman baru dalam memerankan suatu kejadian peristiwa-peristiwa bermain peran. Metode ini juga menjadikan siswa aktif, yaitu mampu penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa pada saat proses pembelajaran, dan dapat mendorong keberanian siswa dalam tampil di depan kelas, serta mendorong perkembangan motorik dan imajinasi kreatifitas, dan pengetahuan. Secara individu maupun berkelompok dengan temannya melalui penyelesaian soal dengan berdiskusi dan presentasi setelah evaluasi. Selain itu metode bermain peran juga menjadikan pelajaran bahasa Indonesia yang membosankan menjadi pembelajaran yang mengasyikan, sehingga siswa ingin terus belajar bahasa Indonesia dengan perasaan yang senang dan tidak terpaksa. Keadaan ini karena metode bermain peran mampu menciptakan suasana nyata bagi siswa yang terjadi di kehidupan sosial..

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aunurrahman. (2009). Belajar dan pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Barsandji, Saharudin, et al. (2015). Penerapan metode bermain peran pada materi drama anak untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN Gio. *Journal Kreatif Tadulako Online*, 4(5). ISSN 2354-614X.
- Dahlia. (2012). Penelitian tindakan kelas. Palu: Edukasi Mitra Grafika.
- Daryanto. (2013). Ilmu komunikasi. Malang: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Fitri, R., Kade Gunayasa, I. B., & Saputra, H. H. (2022). Pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV di SDN 8 Utan tahun 2021/2022. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(1), 59–64.
- Hamdayama, J. (2014). Model dan metode pembelajaran kreatif dan berkarakter. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hamzah B. Uno. (2008). Perencanaan pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. (2013). Model-model pengajaran dan pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, M. (2014). Model-model pengajaran dan pembelajaran. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Isnani. (2013). Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wates.
- Mardiah, S. H. (2015). Implementasi metode role playing dalam meningkatkan minat belajar PAI siswa.

- Rahmawati, A. P., & Puspasari, D. (2020). Penerapan metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan di SMKN Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 227–240.
- Sumiati, & Asra. (2008). *Metode pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suryani, L. (2008). *Metode pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suyanto, S. (2005). *Konsep dasar anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Taringan, A. (2016). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *Jurnal Primary: Jurnal Guru Pendidikan Dasar*, 5(November), 102–112.