

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar menyiapkan peserta didik untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mewariskan nilai-nilai luhur budaya bangsa sehingga membentuk manusia yang berkualitas. Pemenuhan tuntutan tersebut, ditempuh jalur pendidikan. Jalur pendidikan merupakan media yang efektif. Pendidikan bertujuan agar budaya yang merupakan nilai-nilai luhur budaya bangsa dapat diwariskan dan dimiliki oleh generasi muda. Agar tidak ketinggalan zaman senantiasa relevan dan signifikan dengan tuntutan hidup. Di antara sekian banyak budaya yang perlu diwariskan kepada generasi muda adalah bahasa, karena bahasa merupakan alat yang sangat penting untuk berkomunikasi.

Kemampuan berbahasa Indonesia adalah salah satu syarat yang harus dipenuhi masyarakat Indonesia, tidak terkecuali peserta didik. Dalam bidang pendidikan dan pengajaran di sekolah, Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran pokok. Pelajaran Bahasa Indonesia diajarkan berdasarkan kurikulum yang berlaku, yang di dalamnya (kurikulum pendidikan) tercantum beberapa tujuan pembelajaran. Salah satu tujuan pokoknya adalah mampu dan terampil berbahasa Indonesia dengan baik dan benar setelah mengalami proses pembelajaran di sekolah.

Berbicara merupakan salah satu kegiatan yang paling banyak dilakukan manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam kamus linguistik (Kridalaksana, 1982) berbicara (wicara) diartikan sebagai perbuatan menghasilkan bahasa untuk berkomunikasi sebagai salah satu keterampilan dasar dalam berbahasa. Berdasarkan definisi kamus ini, berbicara atau wicara merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif lisan.

Menurut Zahroh dan Sulistyorini (2010: 82) untuk menghasilkan tuturan yang baik, pembicara atau pewicara dituntut mengikuti aturan berbicara, di samping menguasai komponen-komponen yang terlibat dalam kegiatan berbicara atau wicara, antara lain penguasaan aspek kebahasaan dan aspek non kebahasaan. Aspek-aspek tersebut meliputi lafal, tatabahasa, kosakata, kefasihan, dan pemahaman.

Pendidikan sastra dan Bahasa Indonesia mempunyai peranan yang penting di dalam dunia pendidikan. Seperti yang kita ketahui bahwa dalam kehidupan sehari-hari kita menggunakan Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi. Oleh karena itu, kita harus mempelajari ilmu pendidikan tentang bahasa dan sastra Indonesia. Agar kita dapat belajar dan mengetahui bagaimana cara kita menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Karena ketika seorang pendidik memberikan pengajaran kepada anak-anak didiknya, ia harus bisa menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Apabila seorang pendidik menggunakan bahasa yang kurang baik, maka akan di contoh oleh anak-anak didiknya.

Seperti yang diungkapkan Galda (dalam Supriadi, 2005: 178) keterampilan berbicara di SD merupakan inti dari proses pembelajaran bahasa di

sekolah, karena dengan pembelajaran berbicara peserta didik dapat berkomunikasi di dalam maupun di luar kelas sesuai dengan perkembangan jiwanya. Pendapat tersebut juga didukung oleh Farris (dalam Supriadi, 2005: 179) yang menyatakan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara penting diajarkan karena dengan keterampilan itu seorang peserta didik akan mampu mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan menyimak. Kemampuan berpikir tersebut akan terlatih ketika mereka mengorganisasikan, mengonseptkan, dan menyederhanakan pikiran, perasaan, dan ide kepada orang lain secara lisan.

Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain.

Dari hasil pengamatan peneliti terhadap sebagian besar peserta didik SD Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran, ternyata masih banyak peserta didik yang belum menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam melakukan komunikasi di sekolah, baik terhadap teman sekolah maupun terhadap guru. Kurangnya keterampilan berbicara bahasa Indonesia disebabkan karena faktor lingkungan dimana masyarakat di sekitar tempat tinggal peserta didik dan sekolah belum menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam percakapan sehari-hari.

Dalam pembelajaran sastra, keterampilan berbicara khususnya drama dapat dilakukan dengan bermain peran. Hal ini dapat memotivasi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasinya. Dialog (percakapan) dalam teks drama perlu diucapkan, sehingga melatih peserta didik untuk berbicara.

Adanya keterampilan berbicara ini diharapkan peserta didik dapat berbicara lancar di depan umum, tentunya bermanfaat dalam kehidupannya. Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukkan peran di dalam kelas. Dalam metode ini, anak-anak berperan sebagai orang lain tanpa perlu latihan/spontan dan tidak untuk hiburan, namun lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukkan dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. Metode bermain peran biasanya menyampaikan suatu masalah sebelum memberikan pemecahan atas masalah itu. Anak-anak yang memainkan peran itu menunjukkan apa yang akan mereka lakukan, bagaimana reaksi mereka terhadap suatu kejadian atau situasi.

Metode pembelajaran ini dipilih karena pada dasarnya peserta didik yang masih duduk di kelas I sangat menyukai aktivitas belajar dalam bentuk permainan, diharapkan melalui metode pembelajaran bermain peran ini peserta didik dapat lebih mudah mengikuti dan memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Sebagai suatu metode pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi metode ini berusaha membantu peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Juga melalui metode ini para peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar

pribadi peserta didik. Pemecahan masalah dilakukan secara demokratis. Dengan demikian melalui metode ini peserta didik juga dilatih untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis

Berdasarkan hal tersebut peneliti terdorong untuk melakukan penelitian terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia yang baik dan benar peserta didik khususnya kelas I SD Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran melalui penerapan metode pembelajaran bermain peran, dengan harapan hasil penelitian ini dapat membuat peserta didik terbiasa menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam percakapan sehari-hari, baik dengan teman, guru, orang tua, maupun masyarakat di sekitar sekolah dan rumah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya keterampilan berbicara Bahasa Indonesia yang baik dan benar peserta didik kelas I di SD Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran.
2. Masih banyak peserta didik yang belum menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam melakukan komunikasi di lingkungan SD Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran.
3. Keaktifan peserta didik dan variasi guru dalam mengajar berpengaruh dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini hanya dibatasi pada: Keterampilan berbicara Bahasa Indonesia yang baik dan benar melalui penerapan metode pembelajaran bermain peran di kelas I di SD Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimanakah penerapan metode pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia yang baik dan benar di kelas I SD Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini antara lain untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia yang baik dan benar di kelas I SD Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta didik

1. Dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia yang baik dan benar bagi peserta didik kelas I SD Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran.

2. Bagi Guru

1. Menumbuhkan kreativitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran bermain peran terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa peserta didik.
2. Mengetahui pemecahan masalah dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

3. Bagi Sekolah

1. Memberikan masukan yang baik untuk mengadakan pembaharuan dalam pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan pada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang dipelajari.

Dalam pengertian umum, belajar adalah mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Pengetahuan tersebut diperoleh dari seseorang yang lebih tahu atau yang sekarang ini dikenal dengan guru. Orang yang banyak pengetahuannya diidentifikasi sebagai orang yang banyak belajar, sementara orang yang sedikit pengetahuannya diidentifikasi sebagai orang yang sedikit belajar, dan orang yang tidak berpengetahuan dipandang sebagai orang yang tidak belajar. Pengertian belajar demikian, secara konseptual tampaknya sudah mulai ditinggalkan orang. Guru tidak dipandang sebagai satu – satunya sumber informasi yang dapat memberikan informasi apa saja kepada para pembelajar.

Menurut Slameto (1995: 2) belajar adalah “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.” Selanjutnya Winkel (1996: 53) belajar adalah “suatu aktivitas

mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi yang aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstant.” Kemudian Hamalik (1983: 28) mendefinisikan belajar adalah “suatu pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan.”

Menurut teori belajar (Mudairin, 2003) anak-anak memperoleh pengetahuan bahasa melalui tiga proses; asosiasi, imitasi dan peneguhan. Asosiasi berarti melazimkan suatu bunyi dengan obyek tertentu. Imitasi berarti menirukan pengucapan dan struktur kalimat yang didengarnya. Peneguhan dimaksudkan sebagai suatu ungkapan kegembiraan yang dinyatakan ketika anak mengucapkan kata-kata dengan benar. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang didahului oleh keterampilan menyimak, pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Berbicara sudah barang tentu erat berhubungan dengan perkembangan kosakata yang diperoleh anak melalui kegiatan menyimak dan membaca.

Dari beberapa pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar.

B. Hakekat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Karakteristik bahasa Indonesia adalah ciri khas atau sifat pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai sebuah ilmu. Adapun karakteristik pembelajaran Bahasa

Indonesia adalah bersifat kontekstual, bersifat komunikatif, bersifat sistematis, menantang pembelajar untuk memecahkan masalah-masalah nyata, membawa pembelajar ke arah pembelajaran yang aktif, dan penyusunan bahan pembelajaran dilakukan oleh guru sesuai dengan minat dan kebutuhan pebelajar.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya tergolong ke dalam 3 jenis tujuan, yaitu tujuan afektif, kognitif, dan psikomotorik. Tujuan afektif berkaitan dengan penanaman rasa bangga dan menghargai Bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi. Tujuan kognitif berkaitan dengan proses pemahaman bentuk, makna, dan fungsi bahasa Indonesia. Tujuan psikomotorik berkaitan dengan kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk berbagai kepentingan. (Depdikbud, 1995).

Fungsi pembelajaran bahasa Indonesia dapat digolongkan ke dalam 2 jenis, yaitu fungsi instrumentatif dan fungsi intrinsik. Fungsi instrumentatif adalah fungsi pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi. Fungsi intrinsik adalah fungsi pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai proses pembinaan dan pengembangan Bahasa Indonesia. (Depdikbud, 1995).

Manfaat pembelajaran Bahasa Indonesia dapat bersifat praktis dan strategis. Adapun yang menjadi manfaat pembelajaran Bahasa Indonesia adalah meningkatkan kemampuan komunikasi, pembentuk perilaku positif, sarana pengembang ilmu pengetahuan, sarana memperoleh ilmu pengetahuan, sarana pengembang nilai norma kedewasaan, sarana ekspresi imajinatif; sarana penghubung dan pemersatu masyarakat Indonesia, dan sarana transfer kultural.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa

diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pebelajar dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulis (Depdikbud, 1995). Hal ini relevan dengan kurikulum 2004 bahwa kompetensi pebelajar bahasa khususnya Bahasa Indonesia peserta didik dituntut untuk melalui tahap- tahap sebagai berikut, yaitu membaca, berbicara, menyimak dan mendengarkan.

C. Pengertian Metode Pembelajaran Bermain Peran

Bermain peran (*Role Playing*) adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Pada metode pembelajaran bermain peran, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi oleh peserta didik.

Metode pembelajaran bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Menurut Dawson yang dikutip oleh Dimiyati dan Moedjiono (2002: 76) mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum yang berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku.

Proses interaksi antar peserta didik dan antara peserta didik dengan guru dalam kegiatan pembelajaran dengan metode pembelajaran bermain peran akan lebih aktif, komunikasi berjalan dua arah dari guru ke peserta didik dan dari peserta didik ke guru. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima penjelasan materi secara teoritis tetapi juga ikut mengamati dan menganalisa masalah yang sedang diperankan yang merupakan ilustrasi dari materi yang akan disampaikan. Hal ini jelas sangat berbeda ketika peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan metode konvensional.

Kesan yang muncul ketika peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran dengan metode konvensional adalah peserta didik menjadi objek dari materi yang disampaikan oleh guru. Sedangkan metode pembelajaran bermain peran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk ikut berperan sebagai subjek dan mengembangkan pemahaman yang lebih luas tentang masalah yang dihadapi.

Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain (Depdikbud, 1994: 171).

Melalui bermain peran (*Role Playing*), para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu metode pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi metode ini berusaha membantu peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Juga melalui metode ini para peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik. Pemecahan masalah dilakukan secara demokratis. Dengan demikian melalui metode ini peserta didik juga dilatih untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis.

Proses belajar dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan siswa mampu menghayati tokoh yang dikehendaki, keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang (Hasan, 1996: 226).

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan ke dalam beberapa hal berikut bahwa melalui metode pembelajaran bermain peran para peserta didik dapat berlatih untuk menerapkan prinsip-prinsip demokrasi. Kelas dapat diibaratkan sebagai suatu kehidupan sosial tempat para peserta didik belajar mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain. Dengan adanya keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi, penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia yang baik dan benar peserta didik kelas I SD Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran sehingga tujuan proses pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

D. Kegunaan Metode Pembelajaran Bermain Peran

Secara umum metode bermain peran (*Role Playing*) dapat digunakan apabila (Muthoharoh, 2010):

1. Pelajaran dimaksudkan untuk melatih dan menanamkan pengertian dan perasaan seseorang
2. Pelajaran dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial dan rasa tanggung jawab dalam memikul amanah yang telah dipercayakan
3. Jika mengharapkan partisipasi kolektif dalam mengambil suatu keputusan
4. Apabila dimaksudkan untuk mendapatkan ketrampilan tertentu sehingga diharapkan peserta didik mendapatkan bekal pengalaman yang berharga, setelah mereka terjun dalam masyarakat kelak
5. Dapat menghilangkan malu, dimana bagi peserta didik yang tadinya mempunyai sifat malu dan takut dalam berhadapan dengan sesamanya

- dan masyarakat dapat berangsur-angsur hilang, menjadi terbiasa dan terbuka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya
6. Untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga amat berguna bagi kehidupan dan masa depannya kelak, terutama yang berbakat bermain drama, lakon film dan sebagainya.
 7. Untuk meningkatkan kemampuan penalaran peserta didik secara lebih kritis dan detail dalam pemecahan masalah.
 8. Untuk meningkatkan pemahaman konsep dari materi yang diajarkan.

E. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran Bermain Peran

Seperti metode-metode pembelajaran yang lain metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Maksudnya, tidak semua materi bisa menjadi lebih baik bila menggunakan metode ini, melainkan harus dipilih dengan teliti oleh guru pengampu, mana yang baik menggunakan metode ini dan mana yang tidak.

Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan dari metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dalam kegiatan pembelajaran menurut Ahmad (2009):

1. Kelebihan metode pembelajaran bermain peran

- a) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan dan sulit untuk dilupakan.
- b) Sangat menarik bagi peserta didik, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- c) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- d) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan peserta didik sendiri.

2. Kekurangan/kelemahan metode pembelajaran bermain peran

Metode pembelajaran bermain peran memiliki sisi-sisi kelemahan. Namun yang penting disini, kelemahan dalam suatu metode tertentu dapat ditutupi

dengan memakai metode yang lain. Kelemahan metode pembelajaran bermain peran ini terletak pada:

- a) Bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- b) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun peserta didik dan tidak semua guru memilikinya.
- c) Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
- d) Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai dan waktu menjadi sia-sia.
- e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini

F. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Bermain Peran

Langkah-langkah yang harus ditempuh dalam menerapkan metode bermain peran, antara lain:

1. Bila sosiodrama baru ditetapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkannya terlebih dahulu teknik pelaksanaannya, dan menentukan diantara peserta didik yang tepat untuk memerankan lakon tertentu, secara sederhana dimainkan di depan kelas.
2. Menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan dan perlu juga diceritakan jalannya peristiwa dan latar belakang cerita yang akan dipentaskan tersebut.
3. Pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa.

4. Setelah sosiodrama itu dalam puncak klimas, maka guru dapat menghentikan jalannya drama. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesaikan secara umum, sehingga penonton ada kesempatan untuk berpendapat dan menilai sosiodrama yang dimainkan. Sosiodrama dapat pula dihentikan bila menemui jalan buntu.
5. Guru dan peserta didik dapat memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan jalannya sosiodrama untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya

G. Teori Yang Melandasi Metode Pembelajaran Bermain Peran

1. Teori Kognitif

Teori kognitif dikembangkan oleh Jean Piaget seorang psikolog Swiss yang hidup tahun 1896-1980. Piaget menjabarkan implikasi teori kognitif pada pendidikan yaitu 1) memusatkan perhatian kepada cara berpikir atau proses mental anak, tidak sekedar kepada hasilnya. Guru harus memahami proses yang digunakan anak sehingga sampai pada hasil tersebut. Pengalaman-pengalaman belajar yang sesuai dikembangkan dengan memperhatikan tahap fungsi kognitif dan jika guru penuh perhatian terhadap pendekatan yang digunakan peserta didik untuk sampai pada kesimpulan tertentu, barulah dapat dikatakan guru berada dalam posisi memberikan pengalaman yang dimaksud, 2) mengutamakan peran peserta didik dalam berinisiatif sendiri dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Dalam kelas, Piaget menekankan bahwa pengajaran pengetahuan jadi (*ready made knowledge*) anak didorong menentukan sendiri pengetahuan itu

melalui interaksi spontan dengan lingkungan, 3) memaklumi adanya perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan. (Dian, 2010)

Teori Piaget mengasumsikan bahwa seluruh peserta didik tumbuh dan melewati urutan perkembangan yang sama, namun pertumbuhan itu berlangsung pada kecepatan berbeda. Oleh karena itu guru harus melakukan upaya untuk mengatur aktivitas di dalam kelas yang terdiri dari individu-individu ke dalam bentuk kelompok- kelompok kecil peserta didik daripada aktivitas dalam bentuk klasikal, 4) mengutamakan peran peserta didik untuk saling berinteraksi. Menurut Piaget, pertukaran gagasan-gagasan tidak dapat dihindari untuk perkembangan penalaran. Walaupun penalaran tidak dapat diajarkan secara langsung, perkembangannya dapat disimulasi. (Dian, 2010)

Menurut teori ini, belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Perubahan persepsi dan pemahaman tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang bisa diamati. Asumsi dasar teori ini adalah setiap orang telah mempunyai pengalaman dan pengetahuan dalam dirinya. Pengalaman dan pengetahuan ini tertata dalam bentuk struktur kognitif. Menurut teori ini proses belajar akan berjalan baik bila materi pelajaran yang baru beradaptasi secara klop dengan struktur kognitif yang telah dimiliki oleh peserta didik.

Prinsip kognitif banyak dipakai di dunia pendidikan, khususnya terlihat pada perancangan suatu sistem instruksional, prinsip-prinsip tersebut antara lain (Dian, 2010):

1. Seseorang yang belajar akan lebih mampu mengingat dan memahami sesuatu apabila pelajaran tersebut disusun berdasarkan pola dan logika tertentu.

2. Penyusunan materi pelajaran harus dari sederhana ke kompleks.
3. Belajar dengan memahami akan jauh lebih baik daripada dengan hanya menghafal tanpa pengertian penyajian.

Kesimpulan dari teori belajar kognitif serta implikasinya dalam pembelajaran adalah guru harus memahami bahwa peserta didik bukan sebagai orang dewasa yang mudah dalam proses berpikirnya, anak usia pra sekolah dan awal sekolah dasar belajar menggunakan benda-benda konkret, keaktifan peserta didik sangat dipentingkan, guru menyusun materi dengan menggunakan pola atau logika tertentu dari sederhana ke kompleks, guru menciptakan pembelajaran yang bermakna, memperhatikan perbedaan individual peserta didik untuk mencapai keberhasilan peserta didik.

2. Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan adalah bentukan (konstruksi) kita sendiri. Pengetahuan bukan tiruan dari realitas, bukan juga gambaran dari dunia kenyataan yang ada. Pengetahuan merupakan hasil dari konstruksi kognitif melalui kegiatan seseorang dengan membuat struktur, kategori, konsep, dan skema yang diperlukan untuk membentuk pengetahuan tersebut.

Konstruktivisme menekankan perkembangan konsep dan pengertian yang mendalam, pengetahuan sebagai konstruksi aktif yang dibuat peserta didik. Jika seseorang tidak aktif membangun pengetahuannya, meskipun usianya tua tetap tidak akan berkembang pengetahuannya. Suatu pengetahuan dianggap benar bila

pengetahuan itu berguna untuk menghadapi dan memecahkan persoalan atau fenomena yang sesuai.

Pengetahuan tidak bisa ditransfer begitu saja, melainkan harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing orang. Penerapan konstruktivisme dalam proses belajar mengajar menghasilkan metode pengajaran yang menekankan aktivitas utama pada peserta didik (Fosnot, 1996; Lorschach & Tobin, 1992). Pengetahuan juga bukan sesuatu yang sudah ada, melainkan suatu proses yang berkembang terus-menerus. Dalam proses itu keaktifan seseorang sangat menentukan dalam mengembangkan pengetahuannya.

Penerapan konstruktivisme dalam proses pembelajaran menghasilkan metode pembelajaran yang menekankan aktivitas utama pada peserta didik. Teori pendidikan yang di dasari konstruktivisme memandang peserta didik sebagai orang yang menanggapi secara aktif objek-objek dan peristiwa-peristiwa dalam lingkungannya, serta memperoleh pemahaman tentang seluk-beluk objek-objek dan peristiwa-peristiwa itu. Menurut teori ini, perlu disadari bahwa peserta didik adalah subjek utama dalam kegiatan penemuan pengetahuan. Mereka menyusun dan membangun pengetahuan melalui berbagai pengalaman yang memungkinkan terbentuknya pengetahuan. Mereka harus menjalani sendiri berbagai pengalaman yang pada akhirnya memberikan percikan pemikiran (*insight*) tentang pengetahuan-pengetahuan tertentu. Hal terpenting dalam pembelajaran adalah peserta didik perlu menguasai bagaimana caranya belajar (Novak dan Gowin, 1984). Dengan itu, ia bisa jadi pembelajar mandiri dan menemukan sendiri pengetahuan-pengetahuan yang ia butuhkan dalam kehidupan.

Berdasarkan ciri tersebut maka jelas bahwa belajar bagi konstruktivis adalah kegiatan yang aktif, yang dibangun sendiri oleh peserta didik. Pencarian terhadap arti dari yang mereka pelajari merupakan proses penyesuaian konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berpikir yang telah ada dalam pikiran mereka. Belajar juga merupakan tanggung jawab diri peserta didik yang meliputi pengalaman, pengetahuan yang telah dipunyai dan kemampuan kognitif serta lingkungan.

H. Hipotesis

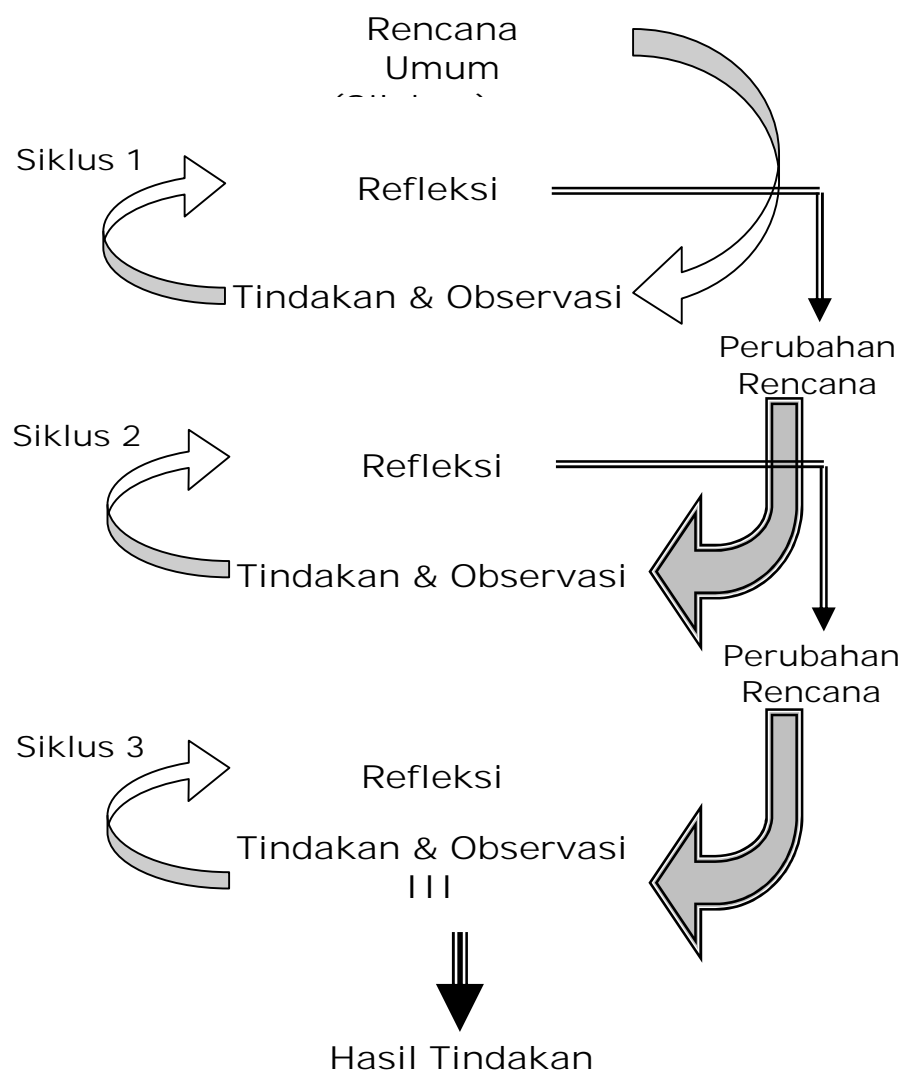
Berdasarkan deskripsi teoritis di atas hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: Melalui penerapan metode pembelajaran bermain peran akan dapat meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia yang baik dan benar peserta didik Kelas I di Sekolah Dasar Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), yaitu bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah melalui penerapan langsung di kelas. Pada penelitian tindakan kelas bukan lagi mengetes sebuah perlakuan tetapi sudah mempunyai keyakinan akan ampuhnya suatu perlakuan.

Prosedur penelitian yaitu penelitian tindakan yang berbentuk siklus (tindakan). Tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart (Aqib, 2006: 31) adalah sebagai berikut:



Gambar 1: Alur Penelitian Tindakan

B. Setting Penelitian

1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini terfokus pada peserta didik SD Negeri 1 Gedong Tataan Kelas I yang berjumlah 35 orang.

2. Obyek Penelitian

Obyek penelitiannya adalah semua kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas tersebut.

3. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada Tahun Pelajaran 2011/2012 bulan September – Desember 2011.

4. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran.

C. Alat Pengumpul Data

Alat pengumpul data utama adalah peneliti sendiri. Sedangkan sebagai alat pengumpul data penunjang yang digunakan antara lain lembar evaluasi, lembar observasi, lembar tes, dan kamera yang digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik.

D. Teknik Pengumpul Data

- 1) Sumber data : personil penelitian yang terdiri dari peserta didik dan guru.
- 2) Jenis data : data kuantitatif yang diperoleh dari tes hasil belajar dan data kualitatif yang diperoleh melalui lembar evaluasi, lembar observasi, lembar tes dan catatan lapangan.

Cara pengambilan data:

- a) Data situasi pelaksanaan metode pembelajaran bermain peran menggunakan lembar observasi.
- b) Data refleksi diri serta perubahan-perubahan yang terjadi dalam kelas, diambil dengan menggunakan lembar evaluasi.

c) Data tentang hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik diambil dengan menggunakan tes hasil belajar.

d) Guru memberi nilai kepada yang memainkan peran dengan kriteria penilaian:

8 – 10 = Sangat Baik (A)

7 – 7,9 = Baik (B)

6 – 6,9 = Cukup (C)

5,9 = Kurang (K)

E. Analisis Data

Data dalam penelitian ini berupa data tindakan, pengamatan, tuturan, dan penilaian hasil. Data yang diperoleh dari peserta didik dan guru tersebut merupakan proses dan produk tindakan pembelajaran berbicara dengan metode bermain peran.

Analisis dilakukan dengan menggunakan hasil pengumpulan informasi yang telah dilakukan dalam tahap pengumpulan data. Dari hasil pengamatan guru dalam kegiatan pembelajaran dan membahas masalah-masalah yang menjadi perhatian penelitian bersama dengan dosen. Pada proses analisis dibahas apa yang diharapkan terjadi, apa yang kemudian terjadi, mengapa terjadi tidak seperti yang diharapkan, apa penyebabnya atau ternyata sudah terjadi seperti yang diharapkan, dan apakah perlu dilakukan tindak lanjut.

F. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini berhasil apabila:

1. Tingkat keterampilan peserta didik berbicara Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam proses pembelajaran dinilai berhasil apabila masing-masing aktivitas yang menunjang keberhasilan belajar persentasenya di atas 65 %.
2. Keterlaksanaan langkah-langkah dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran mencapai 70%.

G. Tahapan Penelitian

Tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini, meliputi:

1. Siklus 1

2. Perencanaan Tindakan

- a) Pemilihan topik
- b) Melakukan review silabus untuk mendapatkan kejelasan tujuan pembelajaran untuk topik tersebut dan mencari ide-ide dari materi yang ada dalam buku pelajaran.
- c) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- d) Merencanakan penerapan metode pembelajaran bermain peran.
- e) Menentukan indikator yang akan dijadikan acuan
- f) Membuat format evaluasi.
- g) Membuat format observasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

- a) Menerapkan tindakan sesuai dengan rencana dan langkah-langkah dalam pembelajaran dengan metode bermain peran.

- b) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran/KD.
- c) Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 3-4 peserta didik.
- d) Guru menyiapkan skenario/naskah dengan tema cerita yang menarik.
- e) Ketua kelompok membagi peran masing-masing sesuai yang terdapat dalam skenario. Guru pun dapat memegang salah satu peran apabila dirasakan memang perlu.
- f) Tiap-tiap pemain menghapalkan dialog dalam skenario.
- g) Guru menunjuk salah satu kelompok yang sudah benar-benar siap untuk menampilkan naskah pementasan.
- h) Demikian seterusnya sampai seluruh kelompok tampil.
- i) Evaluasi, meliputi lafal, intonasi, ekspresi, penghayatan dan penampilan.
- j) Kesimpulan.
- k) Tes siklus 1

3. Pengamatan (observasi)

- a) Guru melakukan pengamatan sesuai rencana dengan menggunakan lembar observasi.
- b) Menilai tindakan dengan menggunakan format evaluasi.
- c) Pada tahap ini guru melakukan implementasi rencana pembelajaran yang telah disusun. Selain itu dilakukan pemotretan sebagai dokumentasi kejadian-kejadian khusus selama pelaksanaan pembelajaran.

4. Refleksi

- a) Refleksi dilakukan secepatnya setelah kegiatan pelaksanaan pembelajaran, untuk memperoleh masukan dari guru lain yang mengajar pelajaran bahasa Indonesia tentang keseluruhan proses serta saran sebagai peningkatan pembelajaran, jika akan mengulangi siklus untuk topik yang berbeda.
- b) Mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan dan mendiskusikan tindakan bersama dengan guru lain.
- c) Pendapat peserta didik dan guru lain tentang metode pembelajaran yang telah dilakukan.
- d) Kesimpulan dan saran untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

2. Siklus 2

1. Perencanaan Tindakan

- a) Berdiskusi dengan guru mitra menyusun perangkat pembelajaran diantaranya RPP yang berdasarkan silabus yang ada dan menyusun media pembelajaran.
- b) Menyusun skenario pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran.
- c) Menyusun lembar kegiatan yang akan diberikan kepada peserta didik pada saat pembelajaran.
- d) Mempersiapkan lembar observasi aktivitas peserta didik dan kinerja guru.
- e) Mempersiapkan perangkat tes hasil tindakan siklus 2.

2. Pelaksanaan Tindakan

- a) Menerapkan tindakan sesuai dengan rencana dan langkah-langkah dalam pembelajaran dengan metode bermain peran.
- b) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran/KD.
- c) Guru menyiapkan skenario/naskah dengan tema cerita yang menarik.
- d) Guru menunjuk salah satu kelompok yang sudah benar-benar siap untuk menampilkan naskah pementasan.
- e) Evaluasi, meliputi lafal, intonasi, ekspresi, penghayatan dan penampilan.
- f) Kesimpulan.
- g) Tes siklus 2

3. Pengamatan (observasi)

- a) Guru melakukan pengamatan sesuai rencana dengan menggunakan lembar observasi.
- b) Menilai tindakan dengan menggunakan format evaluasi.
- c) Pada tahap ini guru melakukan implementasi rencana pembelajaran yang telah disusun. Selain itu dilakukan pemotretan sebagai dokumentasi kejadian-kejadian khusus selama pelaksanaan pembelajaran.

4. Refleksi

- a) Refleksi dilakukan secepatnya setelah kegiatan pelaksanaan pembelajaran, untuk memperoleh masukan dari guru lain yang mengajar pelajaran bahasa Indonesia tentang keseluruhan proses serta saran sebagai peningkatan pembelajaran, jika akan mengulangi siklus untuk topik yang berbeda.

- b) Mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan dan mendiskusikan tindakan bersama dengan guru lain.
- c) Pendapat peserta didik dan guru lain tentang metode pembelajaran yang telah dilakukan.
- d) Kesimpulan dan saran untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

3. Siklus 3

1. Perencanaan Tindakan

- a) Berdiskusi dengan guru mitra menyusun perangkat pembelajaran diantaranya RPP yang berdasarkan silabus yang ada dan menyusun media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah menggunakan media lingkungan sebagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan pokok bahasan yang telah ditentukan.
- b) Menyusun skenario pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran.
- c) Menyusun lembar kegiatan yang akan diberikan kepada peserta didik pada saat pembelajaran.
- d) Mempersiapkan lembar observasi aktivitas peserta didik dan kinerja guru.
- e) Mempersiapkan perangkat tes hasil tindakan siklus 3.

2. Pelaksanaan Tindakan

- a) Menerapkan tindakan sesuai dengan rencana dan langkah-langkah dalam pembelajaran dengan metode bermain peran.
- b) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran/KD.

- c) Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 3-4 peserta didik.
- d) Guru mengajak peserta didik keluar kelas untuk mengamati lingkungan sekitar.
- e) Peserta didik bersama kelompoknya melakukan diskusi.
- f) Guru menunjuk salah satu kelompok yang sudah benar-benar siap untuk menunjukkan dan menceritakan hasil temuannya.
- g) Evaluasi, meliputi lafal, intonasi, ekspresi, penghayatan dan penampilan.
- h) Kesimpulan.
- i) Tes siklus 3

3. Pengamatan (observasi)

- a) Guru melakukan pengamatan sesuai rencana dengan menggunakan lembar observasi.
- b) Menilai tindakan dengan menggunakan format evaluasi.
- c) Pada tahap ini guru melakukan implementasi rencana pembelajaran yang telah disusun. Selain itu dilakukan pemotretan sebagai dokumentasi kejadian-kejadian khusus selama pelaksanaan pembelajaran.

4. Refleksi

- a) Refleksi dilakukan secepatnya setelah kegiatan pelaksanaan pembelajaran, untuk memperoleh masukan dari guru lain yang mengajar pelajaran bahasa Indonesia tentang keseluruhan proses serta saran sebagai peningkatan pembelajaran, jika akan mengulangi siklus untuk topik yang berbeda.

- b) Mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan dan mendiskusikan tindakan bersama dengan guru lain.
- c) Pendapat peserta didik dan guru lain tentang metode pembelajaran yang telah dilakukan.
- d) Kesimpulan dan saran untuk perbaikan pada kegiatan pembelajaran berikutnya.