

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI TEKS BACAAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS III SDN KINTELAN 2 YOGYAKARTA

Elda Rosa¹, C. Indah Nartani²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

E-mail: eldarosa0701@gmail.com¹

Abstract: This class action research aims to describe the improvement of the skills to retell the contents of the reading text through the roleplaying method to thirdgrade students of SD Negeri Kintelan 2 Yogyakarta. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The subjects of this study were grade 3 students, totaling 21 students. The object of this research is the whole process and application of the roleplay method used to improve the retelling skills of thirdgrade students at SD Negeri Kintelan 2 Yogyakarta. Data collection techniques used are observation, testing, and documentation. The instrument test uses an expert verdict test. In the preaction, the average retelling skill using the roleplaying method was 58.85 with a percentage of 28.57%, after being given the first cycle action, the average was 65.98 with a percentage of 57.14%. In cycle II the average retelling skill was 80.40 with a percentage of 76.19%. These results indicate that the roleplaying method can improve the skill of recounting the contents of reading texts in thirdgrade students of SD Negeri Kintelan 2 Yogyakarta.

Keywords: Improvement, retelling skills, roleplaying methods

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan rangkaian dari keseluruhan proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu aktivitas belajar dan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru yang bertujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Berdasarkan UU No 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang terencana agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan berlangsung secara terus menerus sepanjang hayat untuk membina siswa agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif dalam menjalani kehidupan. Pembinaan tersebut diupayakan agar pendidikan dapat mengembangkan seluruh aspek potensi siswa, di antaranya aspek kognitif, aspek afektif dan pada aspek psikomotorik. Jadi, suatu proses pendidikan

dan pembelajaran dikatakan berhasil jika para siswa memperoleh perubahan ke arah lebih baik. Perubahan tersebut dialami dari penambahan pengetahuan, penguasaan keterampilan, dan perubahan positif menuju pendewasaan perilaku.

Salah satu bagian dari pendidikan adalah proses belajar mengajar. Belajar mengajar pada dasarnya adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran pada situasi pendidikan. Oleh karena itu, guru dalam mengajar dituntut keuletan, kesabaran, kreativitas yang tinggi dan sikap terbuka di samping kemampuan dalam situasi belajar mengajar. Dalam pembelajaran sebaiknya siswa lebih aktif dalam setiap kegiatan yang ada di dalam maupun di luar kelas. Dengan hal ini, guru juga harus menggunakan metode yang tepat dalam mengembangkan keaktifan siswa, sehingga proses pembelajaran bisa berjalan dengan aktif dan dinamis.

Salah satu pembelajaran yang melibatkan siswa menjadi aktif di dalam kelas yaitu adanya keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara

penting untuk mempermudah komunikasi dengan orang lain. Penguasaan konsep-konsep keterampilan berbahasa Indonesia lisan (berbicara) yang baik sangat penting. Pemahaman siswa tentang berkomunikasi dengan baik atau berbahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah yang berlaku akan berpengaruh di saat mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

Keterampilan berbicara yang terbatas (tidak terampil) akan mengganggu kelangsungan proses berkomunikasi antara komunikator dan komunikan. Kecakapan komunikasi yang baik dan benar akan memberikan maksud pesan yang ingin disampaikan pemberi pesan dapat diterima dengan baik oleh penyimak.

Hasil observasi pada bulan Agustus sampai dengan September 2019, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran di SDN Kintelan 2 guru meminta siswa untuk menceritakan kembali isi bacaan yang telah dibaca sebelumnya di depan kelas, tetapi masih banyak dari siswa yang masih bingung. Kebingungan siswa inilah yang membuat mereka menjadi pasif di dalam kelas. Hal ini yang membuat pembelajaran di kelas menjadi kurang efektif dan tidak menyenangkan bagi siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya, yang ada mereka diminta untuk menghafal informasi yang telah disampaikan oleh guru. Siswa dipaksa mengingat berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Jika dilihat pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tampak kurang bersemangat, kurang merespon, cenderung kurang aktif, jalanjalan di kelas saat pembelajaran berlangsung, bahkan banyak siswa yang mengerjakan latihan soal dengan cara berkelompok. Hal ini ditunjukkan oleh sikap siswa yang kurang antusias selama mengikuti proses pembelajaran, rendahnya respon siswa terhadap pertanyaan dari guru, pemusatan perhatian yang kurang, penyampaian materi yang kurang jelas. Dengan demikian siswa yang tidak bisa mengerjakan memilih untuk jalanjalan di kelas dan mengerjakan soal secara berkelompok. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar yang

dicapai siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, termasuk dalam materi menceritakan kembali isi teks bacaan, belum optimal.

Banyak siswa yang belum bisa dalam mengungkapkan pikiran secara langsung di depan temantemannya. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran dalam kelas kurang bervariasi. Siswa kurang bisa menceritakan kembali isi teks bacaan yang telah dibacakan sebelumnya. Dalam hal ini peran guru sangat penting bagi pembelajaran di dalam kelas agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dan terpenuhi. Salah satu metode pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif yaitu dengan metode *role playing* (bermain peran).

Sukardi (2013:29) menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara-cara yang dilakukan guru untuk menyampaikan bahan ajar kepada siswa. Metode *role playing* mampu mengekspresikan perasaan siswa tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. Metode *role playing* ini merupakan salah satu metode yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreativitas serta ekspresi siswa dalam menuangkan imajinasinya terkait dengan pelajaran yang dialami tanpa adanya keterbatasan dalam gerak atau kata, namun tidak keluar dari bahan ajar yang disampaikan oleh guru. Uno (2010: 26) menyatakan bahwa bermain peran mempunyai tujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Sholmin (2014: 163) menyatakan bahwa salah satu kelebihan dari metode *role playing* ini yaitu berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.

Penerapan metode ini memfasilitasi siswa belajar secara aktif, serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif.

Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan menceritakan kembali isi teks bacaan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas III SDN Kintelan 2 Yogyakarta”.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada Penelitian

Tindakan Kelas ini terdapat tahap-tahap yang harus dilaksanakan yang disebut siklus. Siklus penelitian akan dihentikan apabila telah terjadi peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa sesuai dengan indikator keberhasilan Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Suharsimi Arikunto, dkk. 2009: 16) yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (reflecting).

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri Kintelan 2 Yogyakarta. Observasi dilaksanakan pada bulan Agustus sampai November 2019. Lokasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah SD Negeri Kintelan 2. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Kintelan 2 Yogyakarta dengan jumlah siswa 21, yaitu 13 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah keterampilan menceritakan kembali isi teks bacaan pada siswa kelas III SDN Kintelan 2 Yogyakarta.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses mengamati dan ingatan (Sugiyono, 2009: 203), Narbuko dan Ahmadi. (2016: 70) mengemukakan bahwa pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki; (2) Tes adalah pemberian sejumlah pertanyaan yang jawabannya dapat benar atau salah. Tes dapat berupa tes tertulis, tes lisan, dan tes praktik atau tes kinerja (Sunarti dan Rahmawati, 2014: 20); (3) Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2009: 329).

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi dan tes. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu

lembar observasi dan lembar tes. Penelitian ini menggunakan uji coba. *expert judgment*, yaitu meminta pertimbangan ahli. Pertimbangan ahli dapat dimintakan kepada *professional judgment*. Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai *professional judgment* adalah guru kelas III SDN Kintelan 2 Yogyakarta. Menurut Annisa Ridho Rinandha, S.Pd. selaku guru kelas III SDN Kintelan 2 Yogyakarta, instrumen penelitian dari aspek materi yang disusun tersebut valid dan dapat digunakan untuk penelitian. Dengan demikian, peneliti akan menggunakan instrumen tersebut untuk melakukan pengambilan data selama dilakukan penelitian.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Kunandar (2011: 128) mengemukakan bahwa data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa berkaitan dengan tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru (afektif), aktivitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias, dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar, dan sejenisnya, dapat dianalisis secara kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang digunakan dalam bentuk penskoran (mencari nilai rerata, persentase keberhasilan belajar, dan lainlain).

HASIL DAN PEMBAHASAN

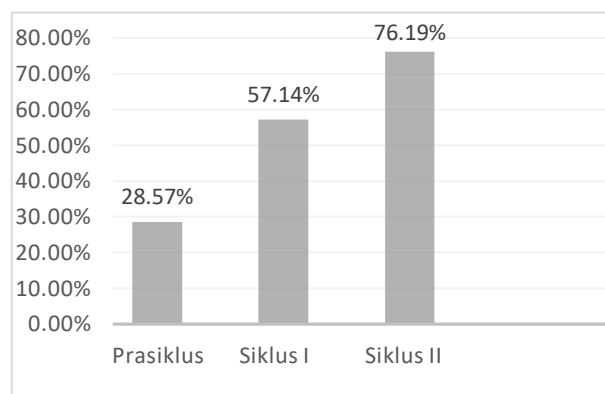
Deskripsi data penelitian ini diperoleh dari data yang berupa hasil belajar menceritakan kembali isi teks bacaan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas III SD Negeri Kintelan 2 Yogyakarta. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan metode *role playing* diperoleh bahwa keterampilan menceritakan kembali siswa meningkat. Keterampilan menceritakan kembali mengalami peningkatan dari pratindakan rata-rata kemampuan menceritakan kembali isi teks bacaan siswa kelas III adalah 58,85. Pada siklus I naik menjadi 65,98 dengan persentase 57,14%. Pada siklus II meningkat menjadi 80,40 dengan persentase 76,19%.

Tabel 1. Persentase Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Siklus	Persentase	RataRata Kelas
1	Prasiklus	28,57%	58,85
2	Siklus I	57,14%	65,98
3	Siklus II	76,19%	80,40

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa persentase siswa yang memenuhi KKM mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Pada prasiklus persentase siswa yang memenuhi KKM 28,57% dengan rata-rata 58,85, siklus I persentase siswa yang memenuhi KKM sebesar 57,14% dengan rata-rata 65,98, dan pada siklus II persentase siswa yang memenuhi 76,19% dengan rata-rata kelas 80,40.

Berdasarkan data yang diperoleh dari pratindakan, siklus I, dan siklus II hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu meningkatnya keterampilan menceritakan kembali siswa kelas III dengan menggunakan metode bermain peran sebesar 86,20% dari indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 75%.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Teks Bacaan Siswa

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan menceritakan kembali isi teks bacaan siswa kelas III SD Negeri Kintelan 2 Yogyakarta.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan menceritakan kembali isi teks bacaan pada siswa kelas III SDN Kintelan 2 Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dengan tercapainya indikator keberhasilan dari peningkatan menceritakan kembali yaitu rata-rata total skor siswa pada setiap siklus meningkat dan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sudah tercapai.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui nilai total rata-rata keterampilan menceritakan kembali pada prasiklus sebesar 58,85 dengan

persentase 28,57%. Siklus I juga mengalami peningkatan yaitu dengan nilai rata-rata 65,98 jika dipersentasekan sebesar 57,14%. Siklus II juga mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 80,40 dan dipersentasekan menjadi 76,19%. Selain itu peningkatan juga terjadi pada hasil observasi aktivitas siswa. Persentase siswa pada prasiklus, siklus I, dan siklus II termasuk kriteria baik/aktif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mempunyai saran sebagai berikut.

1. Bagi siswa
Siswa diharapkan bisa mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing* dan meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
2. Bagi guru
Peningkatan keterampilan menceritakan kembali dengan menggunakan metode *role*

playing dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya. Selain itu, guru juga harus membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

3. Bagi sekolah

Mengingat metode pembelajaran *role playing* mendorong siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan keterampilan menceritakan kembali, diharapkan sekolah dapat menerapkan metode tersebut dengan penyediaan sebagai sarana dan prasarana untuk mendukungnya.

4. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman bagi peneliti dan mengembangkan penelitian ini untuk peneliti selanjutnya agar bermanfaat bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Kunandar. 2011. *Langkah Muda Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Narbuko, Cholid & Achmadi. 2016. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sholmin, Aris. 2014. *68 Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: ArRuz Media.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi, Ismail. 2013. *ModelModel Pembelajaran Moderen*. Yogyakarta: Tunas Gemilang Press.

Sunarti & Rahmawati. S. 2014. *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.

Uno, Hamzah B. 2010. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.