

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENCERITAKAN PENGALAMAN MELALUI METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN SISWA KELAS III SD TIRTOMULYO BANTUL TAHUN AJARAN 2014/2015

Nur Samsiyati

Dosen Pembimbing: Dra. C. Indah Nartani, M.Pd.
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
E-mail: nur_samsiyati@yahoo.co.id

Abstract: The purpose of this research was to describe the increase of telling experience skills through role play methods in III grade students of SD Tirtomulyo Bantul academic year 2014/2015. This methods of this research was Classroom Action Research. The quantitative data analysis was used to analyze the test results and qualitative was used to analyze the result of observation. Based on observation of the learning process, the students ability to tell the esxperience increased after using role play methods. The success or increasing the quality of learning seen from the learning process and increasing students learning behaviors of each cycle. The average score of the test telling experience skills was increased after actioning in cycle I and cycle II. The average value in pra-action which was 65,29 increased to 67,65 in cycle I. In cycle II increased to 72,69. Percentage of students obtained KKM also increased. In pra-action percentage reached 41.18%, in the cycle I increased to 47.06% and the cycle II becomes 76.47%. It shows that the method of learning role play has a positive effect that is the result of an increase in the test telling experience skills of III grade students of SD Tirtomulyo Bantul academic year 2014/2015.

Keywords: skills, telling experience, role play methods

Bahasa merupakan salah satu alat untuk berinteraksi yang paling efektif sehingga dijadikan sebagai sarana yang penting dalam berkomunikasi. Melalui bahasa seseorang dapat berinteraksi dengan sesamanya dan dapat mengungkapkan keinginan, perasaan, pendapat, dan sebagainya. Peran bahasa sangat penting bagi kehidupan, sehingga perlu diajarkan kepada anak didik agar dapat meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi secara baik dan benar. Bahasa Indonesia mempunyai empat keterampilan yaitu keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*). Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan berbicara sangat penting karena manusia adalah makhluk sosial yang saling berinteraksi satu dengan lainnya. Setiap hari tentunya manusia selalu berbicara secara lisan, tetapi tidak semua manusia memiliki keterampilan berbicara yang baik dan benar. Orang yang pintar sekali pun belum tentu dapat berbicara dengan baik dan benar karena keterampilan berbicaranya tidak dilatih.

Menurut Muamar (dalam Efendi, 2008:320) keterampilan berbicara merupakan keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk menceritakan, mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaannya kepada orang lain dengan kepercayaan diri yang wajar, jujur, benar, bertanggung jawab, dan menghilangkan masalah psikologis di antaranya rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain sebagainya. Keterampilan berbicara sangat penting untuk diajarkan dan ditingkatkan dalam praktik persekolahan, terutama di Sekolah Dasar (SD), dengan cara melatih siswa berbicara di depan teman sebangku atau teman-teman sekelasnya. Kegiatan tersebut menjadikan siswa mahir dalam berbicara dan dapat melatih mental siswa sejak dini untuk tampil di depan orang lain.

Salah satu keterampilan berbicara yang ada di masyarakat sejak dahulu sampai sekarang yaitu bercerita. Kegiatan bercerita memegang peran penting dalam melatih keberanian siswa tampil di depan orang lain untuk mengemukakan

gagasannya. Bercerita dapat dipahami sebagai suatu tuturan yang memaparkan/menjelaskan bagaimana terjadinya suatu hal, peristiwa, dan kejadian, baik yang dialami sendiri maupun orang lain. Seseorang dapat bertukar pengalaman, perasaan, informasi, dan keinginannya melalui kegiatan bercerita. Bercerita sangat bermanfaat bagi otak manusia karena membutuhkan pemikiran yang cepat tentang apa yang akan diceritakannya. Setiap orang belum tentu dapat melakukan kegiatan bercerita dengan baik karena tidak memiliki kemampuan berbicara yang baik. Oleh karena itu, kegiatan berbicara dapat dilakukan dengan baik melalui banyak latihan. Salah satunya dengan bercerita tentang pengalamannya. Setiap orang pasti mempunyai pengalaman, baik pengalaman yang menyenangkan maupun menyedihkan. Pengalaman merupakan kejadian atau peristiwa yang sudah lama terjadi atau baru saja terjadi. Dari pengalaman yang terjadi dapat diambil hikmahnya dan menambah pengetahuan dari pengalaman orang lain.

Namun, pada kenyataannya pembelajaran keterampilan berbicara di SD belum bisa maksimal. Hal ini terjadi karena masih banyak guru yang belum menerapkan metode-metode yang inovatif dan menarik dalam mengajarkan keterampilan berbicara kepada siswa sehingga keterampilan siswa dalam berbicara, khususnya bercerita masih rendah sehingga perlu ditingkatkan. Penerapan metode yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar akan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan mengembangkan pengetahuan, sikap, serta keterampilan secara mandiri. Guru yang kreatif tidak melaksanakan pembelajaran yang monoton dan membuat siswa mudah bosan, melainkan dapat mencari suatu pendekatan ataupun metode baru. Sugono (dalam Efendi, 2008:317) mengemukakan bahwa kegagalan pengajaran bahasa ialah pengajaran yang lebih banyak memberikan pengetahuan tentang bahasa atau struktur bahasa daripada pengajaran keterampilan berbahasa.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Tirtomulyo Bantul karena berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara kepada guru yang dilaksanakan pada Sabtu, 19 Juli 2014 terdapat beberapa masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran di SD Tirtomulyo, khususnya kelas III. Masalah tersebut antara lain banyak siswa yang gaduh dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan nilai belajar siswa dalam keterampilan berbicara menceritakan pengalaman belum memenuhi nilai KKM yaitu 70. Dari 17 siswa, hanya 7 siswa yang tuntas dengan persentase 41,18% dan sebanyak 10 siswa belum tuntas dengan persentase 58,82%. Hal ini karena guru masih menggunakan pendekatan pembelajaran yang konvensional dan metode-metode inovatif belum dipergunakan guru dalam

membelajarkan materi terutama metode bermain peran. Hasil wawancara juga mengungkapkan bahwa dari keempat keterampilan berbahasa yang masih belum maksimal dikuasai siswa yaitu keterampilan berbicara, khususnya dalam menceritakan pengalaman. Ini disebabkan karena siswa kurang percaya diri berbicara di depan kelas, takut mengemukakan pendapatnya, dan malu bertanya ketika siswa mengalami kesulitan. Apabila keadaan siswa seperti yang telah disebutkan di atas, keterampilan berbicara siswa tidak akan berkembang.

Melihat permasalahan yang terdapat di SD Tirtomulyo Bantul, khususnya di kelas III, maka guru sebagai perancang dan pelaku perbaikan harus bisa menemukan jalan keluar atas masalah yang terjadi. Perbaikan tersebut harus mendorong siswa aktif dan senang mengikuti pembelajaran yang selanjutnya hasil belajar yang dicapai bisa meningkat. Salah satunya dalam penerapan metode pembelajaran. Metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara menceritakan pengalaman yaitu metode bermain peran. Metode bermain peran merupakan metode yang melibatkan interaksi dua siswa atau lebih untuk memerankan tokoh hidup atau mati dengan penuh penghayatan dan kreativitas. Djamarah (2000:199) mengemukakan bahwa metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik dalam memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Dipilihnya metode bermain peran karena metode ini melibatkan peserta didik untuk praktik langsung dalam pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk berbicara dan menjadikan siswa aktif mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan. Metode ini menjadikan siswa berani tampil berbicara di depan umum, dapat bekerja sama dengan orang lain dalam memecahkan masalah, dan siswa dapat menghargai perasaan orang lain. Selain itu, usia siswa kelas III masih dalam tahap suka bermain sehingga penerapan metode bermain peran ini sesuai dengan usia mereka. Tujuan digunakannya metode bermain peran ini agar siswa dapat mengembangkan kreativitasnya dan belajar mengatasi rasa takut, serta meningkatkan kedisiplinan. Uno (2009:26-28) menjelaskan ada sembilan langkah pembelajaran bermain peran, antara lain pemanasan, memilih pemain (partisipan), menentukan arena panggung, mempersiapkan pengamat, pemeranan, berdiskusi dan mengevaluasi, memerankan kembali, berdiskusi dan mengevaluasi, serta saling berbagi dan mengembangkan pengalaman.

Berdasarkan pemikiran tersebut, maka dilakukan penelitian guna memecahkan masalah yang dihadapi. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana upaya

meningkatkan keterampilan menceritakan pengalaman melalui metode pembelajaran bermain peran siswa kelas IISD Tirtomulyo Bantul tahun ajaran 2014/2015?”. Dengan adanya penelitian tersebut, diharapkan keterampilan berbicara siswa kelas III dalam menceritakan pengalaman dapat meningkat dan siswa lebih antusias lagi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru.

METODE

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat komponen dalam setiap siklusnya, yaitu perencanaan, tindakan/perlakuan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Arikunto (2008:3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan

oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Tirtomulyo yang beralamat di Genting, Tirtomulyo, Kretek, Bantul, Yogyakarta pada awal semester gasal tahun ajaran 2014/2015 dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas III. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung di kelas III dengan mengamati segala aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Tes yang digunakan adalah tes unjuk kerja pada saat siswa menceritakan pengalamannya. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang telah diperoleh.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan tes. Lembar ini digunakan untuk mengamati segala aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung dengan metode pembelajaran bermain peran. Tes digunakan untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa dalam menceritakan pengalaman.

Tabel 1. Kisi-kisi Penilaian Keterampilan Menceritakan Pengalaman

No.	Aspek yang dinilai	Skor				Jumlah Skor	Nilai Akhir	Keterangan
		2	3	4	5			
1.	Isi							5 : Sangat Baik 4 : Baik 3 : Cukup 2 : Kurang
2.	Intonasi							
3.	Ekspresi							
4.	Struktur kalimat							
5.	Volume suara							
6.	Pilihan kata (diksi)							
7.	Kelancaran							

Tabel 2. Kriteria Penilaian Keterampilan Menceritakan Pengalaman

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Kategori
1.	Isi		
	a. Isi relevan dengan topik yang dibahas, mudah dipahami, peristiwa cerita saling berhubungan dan terkonsep dengan menarik	5	Sangat baik
	b. Isi relevan dengan topik yang dibahas, mudah dipahami, peristiwa cerita kurang terkonsep dengan menarik	4	Baik
	c. Isi cukup relevan dengan topik yang dibahas, peristiwa cerita sesekali tidak berhubungan tetapi masih bisa dipahami namun kurang menarik	3	Cukup
	d. Isi tidak relevan dengan topik yang dibahas, peristiwa cerita tidak berhubungan dan terkonsep dengan menarik sehingga sulit dipahami	2	Kurang
2.	Intonasi		
	a. Penggunaan intonasi tidak membosankan, jelas, ada tekanan tinggi rendah suara	5	Sangat baik
	b. Penggunaan intonasi sudah baik, jelas, belum ada tekanan tinggi rendah suara	4	Baik
	c. Penggunaan intonasi cukup baik, kurang jelas, belum ada tekanan tinggi rendah suara	3	Cukup
	d. Penggunaan intonasi monoton, tidak jelas, tidak ada tekanan tinggi rendah suara	2	Kurang

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Kategori
3.	Ekspresi		
	a. Penggunaan ekspresi menunjukkan jalannya cerita, kontak mata tertuju pada seluruh pendengar	5	Sangat baik
	b. Penggunaan ekspresi menunjukkan jalannya cerita tetapi kurang meyakinkan, kontak mata tertuju pada seluruh pendengar	4	Baik
	c. Penggunaan ekspresi cukup meyakinkan, kontak mata tertuju pada sebagian pendengar	3	Cukup
	d. Penggunaan ekspresi monoton, kontak mata tidak tertuju pada pendengar	2	Kurang
4.	Struktur kalimat		
	a. Struktur kalimat sangat lengkap	5	Sangat baik
	b. Struktur kalimat lengkap	4	Baik
	c. Struktur kalimat cukup lengkap	3	Cukup
	d. Struktur kalimat tidak lengkap	2	Kurang
5.	Volume suara		
	a. Suara terdengar jelas sampai ke seluruh ruangan	5	Sangat baik
	b. Suara terdengar sampai ke seluruh ruangan tetapi kurang jelas	4	Baik
	c. Suara hanya terdengar pada bagian depan baris pertama	3	Cukup
	d. Suara tidak terdengar sama sekali	2	Kurang
6.	Pilihan kata		
	a. Pilihan kata tepat sesuai pengetahuan pendengar, bervariasi, sesuai dengan pokok pembicaraan	5	Sangat baik
	b. Pilihan kata tepat sesuai dengan pengetahuan pendengar, bervariasi, kurang sesuai dengan pokok pembicaraan	4	Baik
	c. Pilihan kata tepat, cukup bervariasi, kurang sesuai dengan pokok pembicaraan	3	Cukup
	d. Pilihan kata tidak tepat, tidak sesuai dengan pokok pembicaraan	2	Kurang
7.	Kelancaran		
	a. Serius dan lancar dalam berbicara	5	Sangat baik
	b. Serius tetapi kurang lancar dalam berbicara	4	Baik
	c. Sedikit ragu-ragu sehingga tersendat-sendat dalam berbicara	3	Cukup
	d. Sering melakukan pemberhentian dalam berbicara	2	Kurang

Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa Kelas 3 pada Pembelajaran Bermain Peran

No.	Aspek yang Diamati	Deskripsi
1.	Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru.	
2.	Kekompakan dalam kelompok untuk bermain peran	
3.	Kerja sama antar anggota kelompok dalam berdiskusi.	
4.	Menghargai perbedaan pendapat dalam kelompok.	
5.	Setiap kelompok berlatih untuk memainkan peran sesuai dengan cerita yang dibuatnya.	
6.	Kesungguhan dan keberanian siswa dalam memainkan peran yang dibawakannya.	
7.	Bertanya kepada guru ataupun siswa ketika mengalami kesulitan.	
8.	Kelompok yang tidak bermain memperhatikan dan mengamati kelompok yang maju.	
9.	Kelompok lain memberikan tanggapan kepada kelompok yang tampil.	

Uji coba instrumen penelitian ini menggunakan validitas konstruk karena tes yang digunakan berupa tes lisan. Menurut Sugiyono (2010:177) untuk menguji validitas konstruk dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*). Analisis data penelitian ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif maupun deskriptif kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah data tes unjuk kerja kemampuan berbicara, sedangkan analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisa hasil observasi saat pembelajaran berlangsung.

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar untuk mengukur kemampuan siswa pada keterampilan berbicara. Adapun langkah untuk menganalisis data kuantitatif adalah sebagai berikut.

- a. Menentukan nilai berdasarkan skor teoritis

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

- b. Menghitung ketuntasan belajar secara klasikal

$$P = \frac{\text{Siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase

- c. Menghitung rata-rata nilai kelas

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

X = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

- d. Menghitung rata-rata tiap aspek

$$\frac{\text{Jumlah nilai per aspek}}{f \times \text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

f : frekuensi

2. Data Kualitatif

Data diperoleh dari pengamatan siswa pada saat pembelajaran berlangsung sesuai indikator pada lembar observasi yang telah disusun. Kemudian hasil pengamatan tersebut dideskripsikan sesuai dengan keadaan selama pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pratindakan

Kondisi pratindakan merupakan kondisi awal tentang keterampilan siswa dalam menceritakan

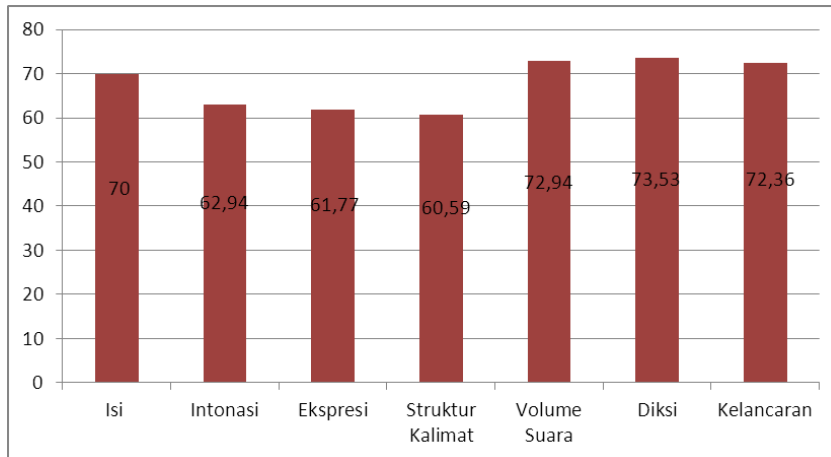
pengalaman sebelum dilakukan tindakan. Kondisi ini didapatkan dari hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas III SD Tirtomulyo Bantul yang dilakukan pada Sabtu, 19 Juli 2014. Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa dari keempat keterampilan berbahasa, keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang belum maksimal dikuasai siswa apalagi dalam menceritakan pengalaman. Hal ini disebabkan karena siswa kurang percaya diri berbicara di depan kelas, takut mengemukakan pendapatnya, dan malu bertanya ketika siswa mengalami kesulitan. Akibatnya, hasil belajar yang dicapai siswa masih di bawah KKM yang telah ditentukan, yaitu 65,29. Dari 17 siswa, hanya 7 siswa yang mendapatkan nilai tuntas dan sebanyak 10 siswa belum tuntas.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran menceritakan pengalaman berlangsung terlihat bahwa masih banyak siswa yang kurang antusias terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Siswa berjalan-jalan menghampiri teman lain, mengobrol dengan teman sebangku, dan ada yang sibuk bermain sendiri. Hal ini terjadi karena metode yang digunakan guru masih bersifat konvensional. Guru hanya menjelaskan kepada siswa dan langsung menyuruh siswa untuk membuat cerita tentang pengalamannya tanpa memberikan contoh terlebih dahulu. Akibatnya, siswa merasa kebingungan bagaimana mereka harus mengerjakannya. Ketika guru menyuruh untuk menceritakannya di depan kelas, siswa tidak mau dan akhirnya hanya dibaca di tempat duduknya. Dari beberapa siswa yang disuruh, ternyata cerita yang dibuat siswa hanya satu sampai dua kalimat saja. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar yang dicapai oleh siswa rendah.

Hasil Tindakan Siklus I

Dari hasil tes keterampilan berbicara pada siklus I dapat diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas III SD Tirtomulyo meningkat dari 65,29 menjadi 67,65 masuk dalam kategori cukup. Hasil yang dicapai tersebut belum memenuhi KKM yang ditetapkan yaitu 70 atau dengan kategori baik. Siswa yang telah memenuhi KKM juga meningkat dari pratindakan sebesar 41,18%, pada siklus I meningkat menjadi 47,06%. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa belum antusias dalam mengikuti pembelajaran, tetapi dalam bermain peran sudah cukup baik walaupun masih ada yang malu ketika tampil di depan. Dalam kegiatan berkelompok, siswa belum bisa menghargai perbedaan pendapat yang ada, akibatnya diskusi kelompok kurang berjalan lancar.

Diagram 1. Nilai Rata-rata Tiap Aspek Keterampilan Menceritakan Pengalaman Siklus I



Dari diagram di atas dapat diketahui bahwa hasil terendah yang dicapai oleh siswa yaitu pada aspek struktur kalimat sedangkan yang tertinggi pada diksi atau pilihan kata yang dipakai. Rendahnya struktur kalimat disebabkan karena siswa masih kebingungan dalam menentukan subjek, objek, predikat, maupun pelengkap.

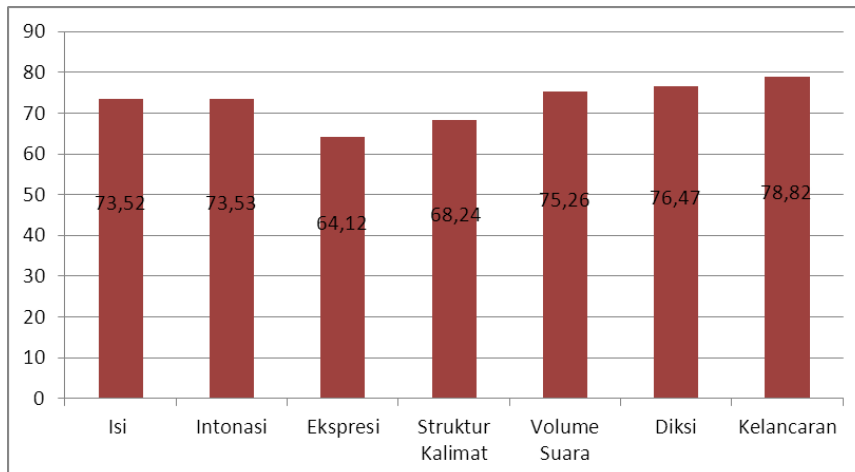
Hasil Tindakan Siklus II

Pembelajaran yang dilakukan pada siklus II merupakan langkah perbaikan dari pembelajaran siklus I. Pada siklus I masih banyak ditemui kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa. Kesulitan tersebut kemudian dicarikan solusi untuk diterapkan pada pembelajaran siklus II, yaitu penambahan media pembelajaran berupa video, mengubah posisi duduk menjadi bentuk U, dan meningkatkan bimbingan kepada siswa. Pembelajaran pada siklus II berjalan cukup lancar daripada pembelajaran siklus I. Tugas-tugas yang diberikan dapat diselesaikan oleh siswa tepat waktu.

Pembelajaran pada siklus II tentang keterampilan berbicara menceritakan pengalaman dengan metode bermain peran sudah dapat diikuti siswa dengan baik. Adanya video pembelajaran yang dipakai dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, karena siswa juga sudah terbiasa dengan materi yang disampaikan. Keterampilan berbicara siswa dalam menceritakan pengalaman dan melakukan main peran lebih baik daripada siklus I. Hal ini terlihat dari hasil tes yang dicapai oleh siswa mengalami peningkatan nilai rata-rata dari siklus I.

Pada siklus I, rata-rata nilai yang dicapai oleh siswa adalah 67,65 berkategori cukup. Pada siklus II meningkat menjadi 72,69 atau berkategori baik. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 47,06% pada siklus I menjadi 76,47% pada siklus II. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sudah antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa sudah berani tampil di depan kelas, kekompakan dalam bermain peran sudah baik. Dalam kegiatan berkelompok, siswa sudah bisa menghargai perbedaan pendapat yang adasehingga diskusi kelompok dapat berjalan lancar.

Diagram 2. Nilai Rata-rata Tiap Aspek Keterampilan Menceritakan Pengalaman Siklus II



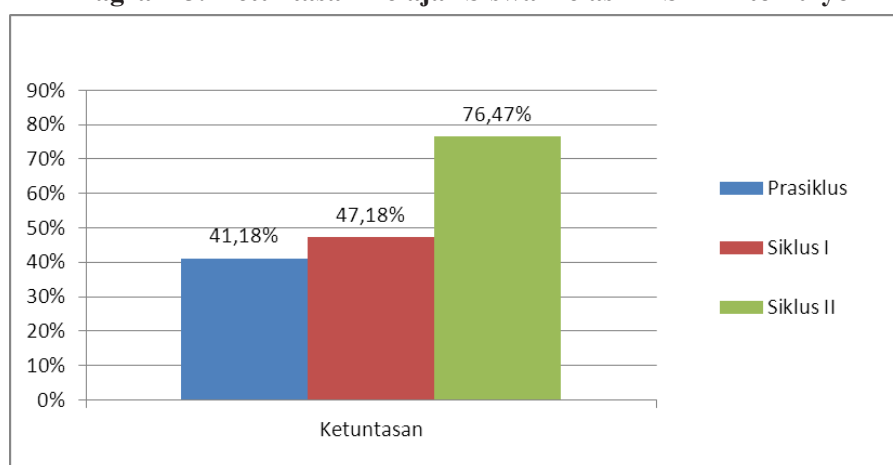
Dari diagram di atas dapat diketahui bahwa struktur kalimat sudah mengalami peningkatan, tetapi aspek yang terendah pada ekspresi. Hal ini disebabkan siswa kurang memperhatikan ekspresi pada saat siswa tampil di depan dan menekankan pada aspek yang lainnya. Aspek yang tertinggi yaitu pada aspek kelancaran. Dalam menceritakan pengalaman, siswa lebih lancar dibandingkan pada siklus I.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran dalam

pembelajaran keterampilan berbicara menceritakan pengalaman mempunyai pengaruh positif terhadap hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata tes keterampilan menceritakan pengalaman mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Hasil tes rata-rata pada pratindakan 65,29, pada siklus I meningkat menjadi 67,65 dengan kategori cukup. Pada siklus II menjadi 72,69 dengan kategori baik. Persentase KKM yang diperoleh siswa juga mengalami peningkatan. Pada pratindakan persentase yang dicapai 41,18%, pada siklus I meningkat menjadi 47,06% dan pada siklus II menjadi 76,47%.

Diagram 3. Ketuntasan Belajar Siswa Kelas III SD Tirtomulyo



Peningkatan nilai juga terlihat dari setiap aspeknya. Pada aspek isi, nilai siswa meningkat sebesar 3,52 atau dari 70,00 menjadi 73,52. Pada aspek intonasi, nilai siswa meningkat sebesar 10,59 atau dari 62,94 menjadi 73,53. Pada aspek ekspresi, nilai siswa meningkat sebesar 2,35 atau dari 61,77 menjadi 64,12. Pada aspek struktur kalimat, nilai siswa meningkat sebesar 7,55 atau dari 60,69 menjadi 68,24. Pada aspek volume suara, nilai siswa meningkat sebesar 2,32 atau dari 72,94 menjadi 75,26. Pada aspek pilihan kata (diksi), nilai siswa meningkat sebesar 2,94 atau dari 73,53 menjadi 76,47. Pada aspek kelancaran, nilai siswa meningkat sebesar 6,46 atau dari 72,36 menjadi 78,82.

Selain terjadi peningkatan dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa, metode pembelajaran bermain peran juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari perilaku siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan, siswa menjadi lebih antusias dan siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar.

Metode bermain peran juga mengurangi rasa malu siswa untuk tampil di depan kelas karena siswa maju secara bersama-sama walaupun ketika bercerita siswa maju sendiri. Karena sudah terbiasa tampil, rasa malu siswa berkurang. Dari awalnya yang tidak mau maju, bahkan ketika ditanya hanya diam, siswa menjadi lebih berani dan ketika ditanya siswa langsung menjawabnya. Ketika berdiskusi, awalnya yang bekerja hanya beberapa orang dalam kelompok, tetapi kemudian dengan bimbingan peneliti siswa mampu bekerja sama dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan menceritakan pengalaman pada siswa kelas III SD Tirtomulyo Bantul dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran mempunyai pengaruh positif dalam

pembelajaran yaitu meningkatnya nilai tes pada keterampilan menceritakan pengalaman. Nilai rata-rata yang dicapai siswa sebelum dilakukan tindakan sebesar 65,29 atau masuk dalam kategori cukup. Setelah dilakukan tindakan, pada siklus I hasil yang dicapai siswa meningkat menjadi 67,65 atau masuk dalam kategori cukup. Pada siklus II meningkat menjadi 72,69 atau masuk dalam kategori baik. Siswa yang memenuhi KKM juga mengalami peningkatan dari 41,18% pada pratindakan menjadi 47,06% pada siklus I dan 76,47% pada siklus II.

Dalam proses pembelajaran, aktivitas siswa juga mengalami peningkatan. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang dilontarkan, siswa mulai berani tampil di depan kelas dan tidak malu lagi, dalam melakukan kegiatan diskusi dapat berjalan dengan lancar, kerja sama antar anggota kelompok sudah bagus, dan siswa sudah bisa menghargai perbedaan pendapat yang ada dalam kelompoknya. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan menceritakan pengalaman dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Efendi, Anwar. 2008. *Bahasa dan Sastra dalam Berbagai Perspektif*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B dan Nurdin Mohamad. 2013. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.