



Redesain Metode *Role Playing* dalam Optimalisasi Pembelajaran Keterampilan Berbicara pada Siswa SMA di Era Merdeka Belajar

Vanda Hardinata*, Warsiman,
Machrus Abadi*****

*Departemen Pendidikan Bahasa, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya
**Departemen Pendidikan Bahasa, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya
***Departemen Pendidikan Bahasa, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya
Email: vandahardinata@ub.ac.id; warsiman@ub.ac.id; machrusabadi@ub.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:
redesain;
berbicara;
metode *role playing*;
R&D.

Penelitian ini dimaksudkan untuk mencari formulasi ideal dalam pembelajaran keterampilan berbicara melalui redesign metode *Role Playing*. Penelitian ini menggunakan metode research and development (R&D) yang dimodifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa redesign metode *Role Playing* efektif meningkatkan keterampilan berbicara. Keefektifan tersebut dapat dilihat dari peningkatan hasil pembelajaran dalam setiap pemberlakuan. Kemampuan unsur ketepatan lafal, intonasi, ketepatan sasaran, keberanian, kelancaran, kenyaringan, gerak gerik/mimik, diksi/pilihan kata, dan improvisasi, pada pemberlakuan I memperoleh persentase 70.67%, pada pemberlakuan II 80.55%, dan pemberlakuan III 89.81%. Sedangkan angket respon siswa menunjukkan persentase 74.69% siswa memberikan respon positif. Kesimpulannya bahwa redesign metode *role playing* efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara, khususnya pada siswa sekolah menengah atas (SMA).

Abstract

Keywords:
redesign;
speaking;
role playing;
R&D.

This research is intended to find an ideal formulation in learning speaking skills through redesigning the *Role Playing* method. This study uses a modified research and development (R&D) method. The results showed that redesigning the *Role Playing* method was effective in improving speaking skills. This effectiveness can be seen from the increase in learning outcomes in each implementation. The elements of accuracy in pronunciation, intonation, targeting accuracy, courage, fluency, loudness, gestures/mimics, diction/choice of words, and improvisation, in practice I obtained a percentage of 70.67%, in practice II 80.55%, and in practice III 89.81%. While the student response questionnaire shows a percentage of 74.69% of students giving a positive response. The conclusion is that redesigning the *Role Playing* method is effective for improving speaking skills, especially for high school (SMA) students.

Terkirim: 23 Oktober 2022; Revisi: 31 Oktober 2022 ; Diterima: 28 November 2022

©Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Special Edition: Lalongèt III
Tadris Bahasa Indonesia

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

PENDAHULUAN

Berbicara merupakan salah satu aspek penting berbahasa. Hasil penelitian Paul T. Rankin menempatkan kegiatan berbicara berada pada posisi kedua setelah menyimak yakni 32 persen, sedangkan menyimak 42 persen, membaca 15 persen, dan menulis 11 persen. Demikian pula hasil penelitian Wilga M. Rivers menempatkan berbicara pada urutan kedua yakni 30 persen, sedangkan menyimak 45 persen, membaca 16 persen, dan menulis 9 persen.

Berbicara merupakan kepiawaian membunyikan artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 1981). Berbicara juga dimaknai sebagai kepiawaian mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan pikiran, isi hati, gagasan secara lisan seseorang kepada orang lain dengan maksud dapat dipahami (Santosa, dkk, 2006; Zamzami, 2000).

Praktik pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah-sekolah masih tak ubahnya seperti pembelajaran keterampilan berbahasa lainnya. Guru masih menggunakan pola pembelajaran tradisional, dan peran guru sebagai pusat informasi (Roestiyah, 1994; Sulaeman, 1998). Padahal, selama ini banyak metode pembelajaran yang relevan untuk digunakan, diantaranya adalah metode *Role Playing*. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, maka dapat dilakukan melalui penggunaan metode tersebut. Langkah-langkah implementasi metode *Role Playing* cukup sederhana. Secara berurutan adalah guru: a) menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan mulai dari menyediakan naskah, peralatan, alat bantu atau media, dan kostum yang dipakai dalam *role playing* b) menjelaskan peraturan *role playing* melalui teknik yang mudah; c) apabila *role playing* baru dikenal dan dilakukan, maka guru yang memilihkan pemeran dengan menyesuaikan karakter yang akan diperankan; d) menetapkan permasalahan dan peranan yang dimainkan; dan e) mengajurkan agar pemeran menggunakan kalimat yang sopan sesuai lingkungan budaya (Yudiasuti, 2015). Seiring dengan kebijakan merdeka belajar, maka pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* dapat dilakukan melalui improvisasi teks dialog. Siswa dapat mengekspresikan kebebasan berimprovisasi mendialogkan teks dialog tanpa keluar dari isi teks. Upaya tersebut dilakukan untuk mengeluarkan siswa dari pola pembelajaran yang berada dalam zona tekanan (Yamin dan Syahrir, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mitra, pembelajaran keterampilan berbicara pada siswa kelas X SMAN 1 Krian Sidoarjo masih menggunakan pola tradisional. Keseluruhan aktivitas berpusat pada guru, sehingga siswa kurang memperoleh kesempatan terlibat langsung dalam proses. Informasi tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada materi keterampilan berbicara yang masih di bawah ambang batas KKM (kreteria ketuntasan minimal) sekolah. Oleh karena itu, untuk menindaklanjuti temuan tersebut perlu dilakukan penelitian.

Kurikulum nasional menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia semestinya ditujukan untuk meningkatkan kepiawaian siswa berkomunikasi secara lisan maupun tulis. Sesuai dengan standar kompetensi, kemampuan minimal siswa harus menggambarkan penguasaan

pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia yang memadai.

Standar kompetensi dan kompetensi dasar menjadi pijakan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk suatu penilaian. Standar kompetensi untuk meningkatkan keterampilan berbicara adalah memahami teks naskah yang dituturkan secara lisan. Standar kompetensi tersebut terfokus pada keterampilan berbicara. Kompetensi dasar yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah kemahiran menyampaikan bahasa lisan. Berdasarkan paparan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: 1) Bagaimanakah Redesain Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara pada Siswa kelas X SMAN 1 Krian Sidoarjo? 2) Bagaimanakah Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas X SMAN 1 Krian Sidoarjo? 3) Bagaimanakah Tanggapan Siswa Terhadap Pembelajaran Berbicara menggunakan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas X SMAN 1 Krian Sidoarjo?

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dari Borg dan Gall (2003, dalam Sugiono, 2008). Peneliti memodifikasi secukupnya untuk mencapai hasil yang ingin dicapai. Pemilihan penggunaan metode R&D didasarkan atas tujuan untuk meredesain metode, dan peneliti menganggap R&D tepat untuk tujuan tersebut.

Rancangan Penelitian

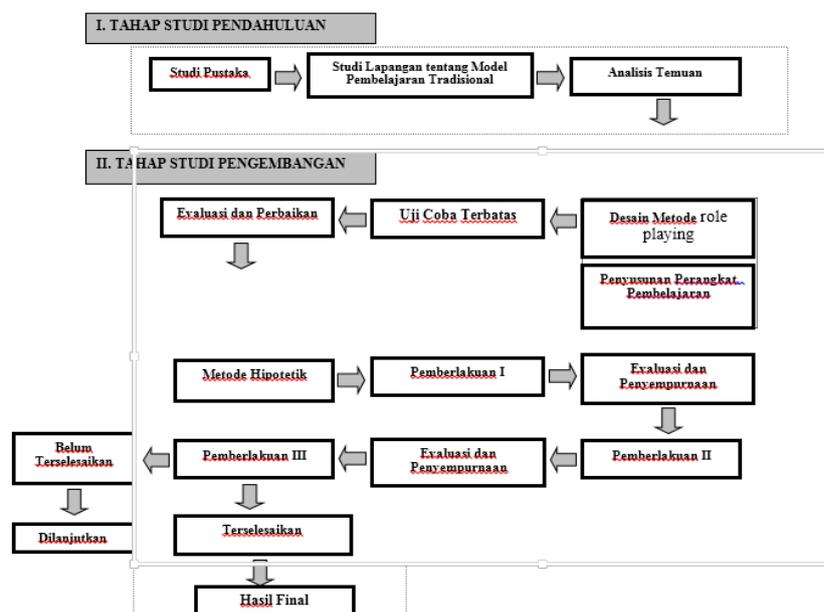
Adapun alur penelitian R&D tersebut secara terperinci adalah: 1) studi pustaka; 2) studi lapangan; 3) mendesain model; 4) diujicobakan model ke sampel terbatas; 5) dievaluasi dan diperbaiki; 6) memunculkan metode hipotetik; 7) metode hipotetik diimplementasikan dalam proses pembelajaran sebagai pemberlakuan tahap I; 8) evaluasi dan penyempurnaan; 9) diterapkan kembali sebagai pemberlakuan tahap II; 10) evaluasi dan penyempurnaan kembali. Kegiatan tersebut dilakukan hingga mencapai hasil yang diinginkan. Kata pemberlakuan yang dipakai dalam penelitian ini adalah istilah lain dari bentuk penyesuaian atau modifikasi dari istilah ujicoba meluas, dan dimaksudkan untuk menyelaraskan dengan tujuan penelitian ini.

Tahap *akhir* adalah tahapan yang berupa penyimpulan hasil implementasi metode *role playing*, apabila disinyalimen berhasil, maka metode tersebut dianggap sebagai metode final atau produk penelitian, yang sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah-sekolah, khususnya pada Sekolah Menengah Atas (SMA).

Data penelitian ini adalah keterampilan berbicara siswa kelas X SMAN 1 Krian Sidoarjo. Data tersebut akan diambil melalui penugasan. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa X SMAN 1 Krian Sidoarjo. Sampel penelitian ditentukan secara acak dari 6 kelas paralel. Adapun sampel penelitian ini adalah siswa kelas X-2 SMAN 1 Krian Sidoarjo berjumlah 36 siswa, terdiri dari 22 orang siswa perempuan dan 14 orang siswa laki-laki. Data penelitian ini akan dikumpulkan

melalui penugasan kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penugasan tersebut adalah berupa siswa diminta untuk mendialogkan teks dialog yang telah disiapkan oleh peneliti. Di samping itu, data tentang guru diambil dari observasi kegiatan guru di kelas selama proses pembelajaran dilakukan.

Data hasil pembelajaran meliputi data hasil penugasan berupa mendialogkan teks dialog mulai dari ketepatan lafal, intonasi, ketepatan sasaran, keberanian, kelancaran, kenyaringan, gerak gerik/mimik, diksi/pilihan kata, dan improvisasi. Hasilnya dianalisis berdasarkan kemampuan tersebut. Sedangkan, observasi kegiatan guru dianalisis dengan menyesuaikan pada karakteristik data. Adapun alur R&D yang dimodifikasi tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Tahap-tahap R&D (Sugiono, 2008) yang diadaptasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Paparan Pelaksanaan Pembelajaran Berbicara melalui Metode *Role Playing* pada Pemberlakuan I

Kegiatan pada pemberlakuan I ini, siswa mendialogkan teks sesuai dengan kemampuan masing-masing tanpa ada saran dan masukan dari peneliti. Hal ini dilakukan untuk mengetahui potensi dasar siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara yang terimplementasi pada teks dialog tersebut. Selain itu, peneliti juga ingin mengetahui seberapa dalam penjiwaan siswa dalam membawakan teks dialog tersebut. Penjiwaan yang dilakukan secara totalitas dapat menunjukkan yang tak terlihat (Prasetya dan Sunarto, 2019). Selain itu, penjiwaan yang baik dapat mempengaruhi penampilan secara signifikan (Prier, 2000). Siswa yang menjiwai dengan baik, maka mereka akan memperlihatkan kemampuan akting dengan gerak gerik/mimik yang selaras dengan teks yang diucapkan.

Secara umum pada pemberlakuan I ini siswa sudah mencoba dengan cukup baik dalam memerankan tokoh pada teks dialog tersebut. Peneliti mengamati dengan seksama unsur-unsur penilaian mulai dari kemampuan siswa melafalkan teks dialog, intonasi suara, ketepatan sasaran, keberanian memerankan tokoh, kelancaran menyampaikan dialog, dan gerak-gerik/mimik yang sesuai karakter tokoh.

Untuk mengkomodasi kebijakan merdeka belajar, maka dalam berimprovisasi berkaitan dengan pemilihan kata atau diksi, siswa benar-benar harus cermat. Siswa diberikan kebebasan mengekspresikan diri dalam berdialog keluar dari teks, tetapi tidak keluar dari isi dialog. Di sinilah sebenarnya tujuan utama dari penelitian ini. Pada pemberlakuan I ini masih banyak kekurangan, tetapi secara umum dan mengingat minimnya bekal pengetahuan awal yang dimiliki siswa, maka peneliti menganggap kemampuan tersebut sebagai sinyal yang positif untuk perbaikan ke depan.

Paparan Hasil Pelaksanaan Pembelajaran Berbicara melalui Metode *Role Playing* pada Pemberlakuan I

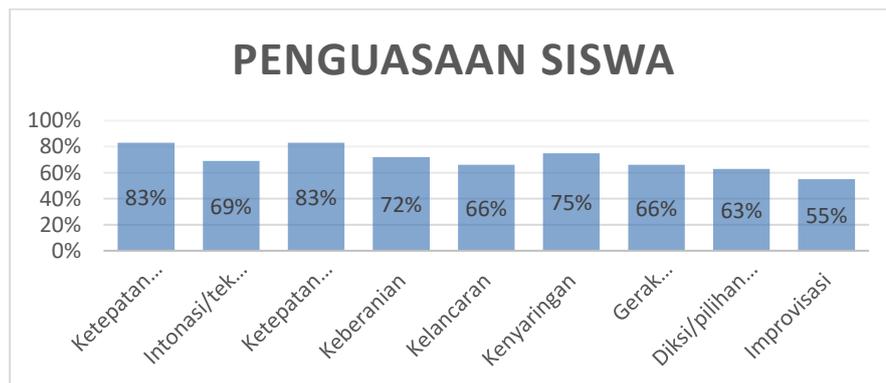
Implementasi pembelajaran keterampilan berbicara melalui metode *role playing* digelar sesuai dengan rencana. Meskipun terdapat kekurangan atau kelemahan, secara umum pembelajaran berjalan dengan baik.

Berdasarkan analisis data hasil pembelajaran yang telah dilakukan pada pemberlakuan I ini, unsur-unsur penilaian yang menyangkut: 1) *ketepatan lafal*, terdapat 30 orang siswa atau 83% sudah mampu melafalkan dengan tepat teks dialog, dan masih terdapat 6 orang siswa atau 17% yang belum mampu melafalkan dengan tepat. Oleh karena pelafalan merupakan ukuran kemampuan seseorang menggunakan struktur bahasa dengan tepat (Kridalaksana, 2009), maka ketepatan pelafalan harus mendapat perhatian yang cukup. Secara umum kelemahan tersebut terletak pada kekurangmampuan siswa menghindari dialek kedaerahan. Menurut Warsiman (2014) penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar adalah penggunaan bahasa Indonesia yang mampu menghindari masuknya unsur kedaerahan. Oleh karena itu, sebagian dari ketepatan berbahasa ditentukan oleh ketepatan lafal, dan ketepatan lafal ditentukan oleh kemampuan seseorang melafalkan bahasa Indonesia yang mampu keluar dari interferensi dialek kedaerahan; 2) *intonasi/tekanan suara atau tinggi rendah dan lemah lembutnya suara*, terdapat 25 orang siswa atau 69% sudah mampu menempatkan intonasi/tekanan suara dengan tepat, dan masih terdapat 11 orang siswa atau 31% belum mampu menempatkan intonasi/tekanan suara dengan tepat. Secara umum kelemahan tersebut disebabkan oleh kekurangmampuan siswa memahami dan menjiwai tokoh, sehingga kalimat yang terucap belum sesuai dengan maksud dialog yang diperankan. Misal, si tokoh sedang marah yang seharusnya diwujudkan dengan intonasi suara yang meninggi, tetapi tidak demikian yang dilakukan oleh siswa; 3) *ketepatan sasaran*, terdapat 30 orang siswa atau 83% siswa sudah secara tepat melakukannya, dan masih terdapat 6 orang siswa atau 17% belum mampu secara tepat melakukannya. Pada umumnya

siswa terpaku dalam teks dialog, sehingga tidak memperhatikan lawan dialognya. Artinya, komunikasi yang dilakukan tidak diarahkan pada lawan bicara; 4) *keberanian*, berkaitan dengan keberanian terdapat 26 orang siswa atau 72% sudah menunjukkan keberanian mendialogkan teks, dan masih terdapat 10 orang siswa atau 28% yang masih belum menunjukkan keberanian itu. Hal ini terutama berkaitan dengan mendialogkan situasi "marah" atau lainnya yang menuntut gerak gerik/mimik. Siswa yang secara umum dari Jawa merasa karakter tersebut kurang pas dengan budayanya, sehingga ketika dialog "marah" atau "menunjuk-nunjuk muka", dirasa kurang pantas, sehingga terasa ada kendala budaya yang cukup signifikan; 5) *kelancaran*, terdapat 24 orang siswa atau 66% yang sudah lancar mendialogkan teks, dan 12 orang siswa atau 33% yang belum lancar. Secara umum ketidaklancaran tersebut disebabkan oleh kurang cukupnya waktu bagi siswa untuk memahami teks dialog yang dibawakan, tidak menghafal teks, dan tidak terbiasa. Tidak terbiasa yang dimaksud adalah ketika membaca teks dialog dan melakukan gerak gerik/mimik secara bersamaan, siswa masih belum terampil; 6) *kenyaringan*, terdapat 27 orang siswa atau 75% sudah sesuai dengan harapan, dan masih terdapat 9 orang siswa atau 25% belum sesuai dengan yang diharapkan. Kenyaringan erat hubungannya dengan keberanian. Secara umum kelemahan tersebut disebabkan oleh kekurangberanian siswa memerankan secara totalitas tokoh. Selain itu, keyaringan juga disebabkan oleh karakter siswa. Ada siswa yang tidak terlalu suka bersuara keras; 7) *gerak gerik/mimik*, terdapat 24 orang siswa atau 66% telah memenuhi harapan, dan masih terdapat 12 orang siswa atau 33% belum memenuhi harapan. Siswa masih belum menjiwai teks dialog, sehingga apa yang diucapkan belum disertai dengan gerak gerik atau mimik sesuai dengan teks yang diucapkan. Pada umumnya siswa kurang totalitas mengekspresikan diri. Oleh karena itu, kesadaran siswa dalam memerankan tokoh perlu ditingkatkan (Fitriyani, Sabri, dan Syamsiati, 2015); 8) *pilihan kata/diksi*, berkaitan dengan pilihan kata atau diksi terdapat 23 orang siswa atau 63% sudah melakukan dialog yang diimprovisasi dengan pilihan kata/diksi yang tepat, dan masih terdapat 13 orang siswa atau 36% yang belum tepat. Pada bagian ini secara umum siswa sudah melakukan improvisasi dengan diksi/pilihan kata sendiri. Namun, dari improvisasi ini masih banyak yang menggunakan bahasa keluar dari kaidah. Misal, dalam teks dialog bertema "Cita-Cita" terdapat bunyi teks "semuanya masuk!" Siswa melakukan improvisasi dengan pilihan kata/diksi "Seluruhnya masuk di kelas semua!". Kesalahan kaidah terletak pada penggunaan kata jamak "seluruhnya" yang masih disertai kata "semua". Seharusnya dipilih salah satu, yakni "seluruhnya masuk kelas" atau "masuk kelas semua". Demikian pula kata "masuk" dan "di kelas" juga bisa dipilih salah satu, yakni "seluruhnya masuk" atau "seluruhnya di kelas", dan bisa juga dipilih "seluruhnya di kelas" atau "di kelas semua". Kasus seperti ini banyak dijumpai; 9) *improvisasi*, improvisasi di sini artinya siswa tidak hanya berimprovisasi dengan diksi/pilihan kata saja, tetapi juga gerak gerik/mimik yang mendukung. Berkaitan dengan improvisasi ini terdapat 20 orang siswa atau 55% siswa yang sudah melakukan improvisasi dengan baik, dan masih terdapat 16 orang siswa atau 44% yang belum melakukannya dengan baik. Improvisasi dimaksudkan agar siswa dapat mengembangkan

pola berbicara, dan melatih untuk mengeluarkan ide/gagasan, yakni ide/gagasan yang dituntun oleh teks dialog tersebut. Bahkan, ide/gagasan tersebut bisa dituangkan secara bebas oleh siswa sepanjang tidak keluar dari isi teks. Masih banyaknya siswa yang belum melakukan improvisasi yang diharapkan. Menurut peneliti hal demikian disebabkan oleh takut salah, kurang percaya diri, kosa kata yang minim (rendah), interferensi bahasa daerahnya cukup tinggi, dan kekurangmampuan siswa mengembangkan bahasa. Berkaitan dengan semua ini, diperlukan penelitian tersendiri. Secara umum kemampuan berimprovisasi siswa masih diperlukan sentuhan lebih lanjut dari guru. Terkadang rasa kurang percaya diri yang menghinggap diri siswa, dapat membatasi kebebasan siswa untuk beraktualisasi diri.

Hasil pembelajaran menggunakan metode *role playing*, terutama yang berkaitan dengan penguasaan: 1) ketepatan lafal, 2) intonasi, 3) ketepatan sasaran, 4) keberanian, 5) kelancaran, 6) kenyaringan, 7) gerak gerik/mimik, 8) diksi/pilihan kata, dan 9) improvisasi, yang terimplementasi dalam teks dialog bertema "Cita-Cita" dapat dilihat pada diagram yang ditampilkan berikut.



Gambar 2: Persentase Penguasaan Materi pada Pemberlakuan I

Hasil observasi kegiatan guru selama proses pembelajaran dengan memperhatikan item kegiatan yang meliputi: membuka pembelajaran, apersepsi, memotivasi keterlibatan siswa, memfasilitasi proses pembelajaran, melakukan strategi bertanya, memberikan balikan, memberikan penguatan, mengelola kelas, dan merangkum kegiatan, diperoleh data sebagai berikut: 1) terdapat 22% kegiatan guru yang terkategori kurang (K), 44% kriteria cukup (C), 33% kriteria baik (B), dan 0% kriteria sangat baik (SB). Adapun hasil tersebut ditunjukkan pada diagram sebagai berikut.



Gambar 3: Hasil Observasi Kegiatan Guru pada Pemberlakuan I

Evaluasi Implementasi Pembelajaran Menyenik melalui Metode *Role Playing* pada Pemberlakuan I

Data observasi yang diperoleh secara keseluruhan dari hasil kegiatan pembelajaran, dapat ditarik suatu simpulan sebagai berikut: 1) guru masih perlu memberikan saran/masukan dan arahan terkait dengan ketepatan pelafalan. Saran/masukan dan arahan tersebut diorientasikan pada ketepatan lafal berdasarkan kaidah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia yang baik adalah yang digunakan sesuai dengan situasi dan kondisi, dan Bahasa Indonesia yang benar yang digunakan sesuai dengan kaidah (Mustakim, 1994):2) guru masih perlu memberikan saran dan masukan serta arahan yang terkait dengan intonasi atau tekanan suara. Dalam berdialog siswa, inonasi atau tekanan suara penting untuk diperhatikan. Saat mana intonasi atau tekanan suara perlu meninggi, dan saat mana pula harus sebaliknya, dan sebagainya; 3) guru masih perlu memberikan saran/masukan dan arahan terkait dengan ketepatan sasaran. Berkaitan ketepatan sasaran, hal yang perlu mendapat perhatian adalah saat berbicara dengan lawan dialog. Ketika berdialog muka harus mengarah kepada lawan dialog, sebab jika berdialog dengan tidak mengarahkan muka dengan lawan dialog, maka dapat menimbulkan ambiguitas. Artinya, lawan berdialog bisa mengira pembicaraan tidak ditujukan kepadanya; 4) guru masih perlu memberikan saran/masukan atau arahan berkaitan dengan keberanian. Dalam berdialog keberanian berbicara penting. Keberanian dapat memberikan totalitas dalam dialog; 5) guru masih perlu memberikan saran/masukan atau arahan yang berkaitan dengan kelancaran berdialog. Saran/masukan dan arahan digunakan untuk memperbaiki pola dialog, agar seseorang dapat dengan baik menyampaikan pembicaraan; 6) guru masih perlu memberikan saran/masukan atau arahan berkaitan kenyaringan suara. Suara yang tidak terdengar dapat menimbulkan persepsi berbeda dari lawan berbicara; 7) guru masih perlu memberikan saran/masukan atau arahan berkaitan dengan gerak gerik/mimik. Gerak gerik/mimik yang tidak tepat atau berbeda dari maksud dialog, dapat menimbulkan miskomunikasi; 8) guru masih perlu memberikan saran/masukan atau arahan terkait dengan penggunaan pilihan kata/diksi. Pilihan kata/diksi yang salah dapat mempengaruhi isi atau maksud yang cukup fatal, lebih-lebih dalam berkomunikasi resmi; 9) guru masih perlu memberikan dorongan kepada siswa untuk melakukan

improvisasi teks dialog untuk menciptakan dialog yang alami, asalkan tidak keluar dari topik dialog.

Paparan Pelaksanaan Pembelajaran Berbicara melalui Metode *Role Playing* pada Pemberlakuan II

Gelar proses pembelajaran dilakukan kembali. Seluruh kelemahan yang muncul pada pemberlakuan I menjadi dasar pijakan pada pemberlakuan II ini. Kelemahan atau kekurangan pada pemberlakuan I diperbaiki dan disempurnakan untuk mendapatkan hasil yang optimal pada pemberlakuan II.

Peneliti bersama tim dan dibantu oleh guru mitra menganalisis faktor yang menjadi menghambat keberhasilan. Oleh karena itu, hasil berdiskusi antara peneliti dengan tim dan guru mitra dijadikan sebagai bahan untuk memberikan saran dan masukan kepada siswa pada implementasi *role playing* teks dialog berikutnya.

Sebagaimana pada pemberlakuan I, pada pemberlakuan II ini siswa kembali membentuk kelompok. Kelompok terdiri dari 8 orang siswa yang akan mengambil bagian memerankan tokoh. Peneliti bersama tim dan dibantu guru mitra turut mempersiapkan siswa untuk melakukan adegan dialog yang telah dipersiapkan.

Judul teks dialog kali ini adalah "Baju Merah Putih". Peneliti bersama tim dan guru mitra memperhatikan dengan seksama jalannya dialog. Saran dan masukan telah disampaikan dengan baik. Pada pemberlakuan II ini peneliti mengharapkan siswa dapat melakukan adegan dialog sesuai dengan skenario yang direncanakan. Poin demi poin unsur penilaian dicermati. Mulai dari kemampuan melafalkan teks, intonasi suara, ketepatan sasaran, keberanian, kelancaran, dan gerak-gerik/mimik, pilihan kata/diksi, dan improvisasi terus diperhatikan.

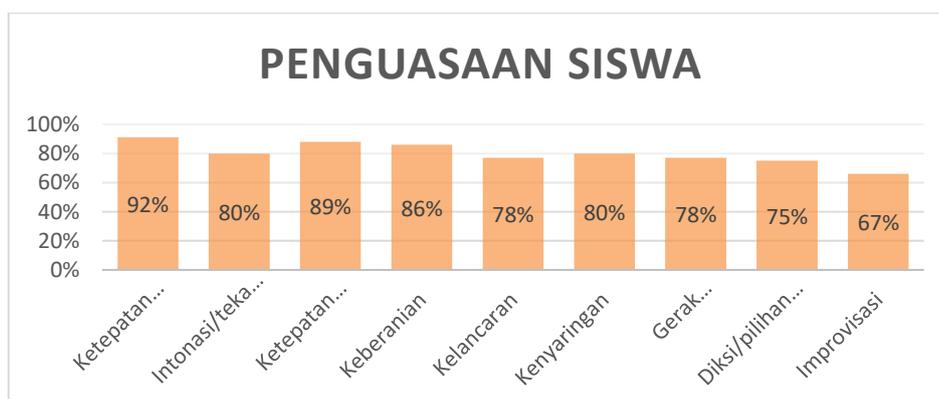
Pada pemberlakuan II ini, siswa sudah mulai menunjukkan totalitas beradegan. Teks dialog yang dipegang nyaris tidak lagi berguna. Sebagian besar siswa telah menghafal teks. Bahkan, sebagian yang lain benar-benar telah berimprovisasi dengan baik. Peneliti dan tim merasa senang, bahwa semua saran dan masukan telah dilakukan dengan sangat baik. Peneliti berpikir dengan potensi tersebut siswa dapat mengembangkan diri di dunia akting lebih cermerlang.

Paparan Hasil Pelaksanaan Pembelajaran Berbicara melalui Metode *Role Playing* pada Pemberlakuan II

Setelah pemberian saran, masukan dan arahan yang cukup, maka pemberlakuan II digelar kembali. Peneliti bersama tim dan dibantu oleh guru mitra mempersiapkan implementasi kegiatan. Berkaitan dengan lembar observasi kegiatan guru dan segala sesuatu yang mendukung jalannya proses dialog dipersiapkan dengan baik. Setelah berakhirnya gelar pemberlakuan II, peneliti bersama tim dengan cermat menganalisis data hasil kegiatan.

Berdasarkan analisis data hasil kegiatan tersebut, maka pada pemberlakuan II ini dapat dipaparkan sebagai berikut: 1) ketepatan lafal, terdapat 33 orang siswa atau 92% sudah mampu melafalkan dengan tepat teks dialog, dan masih ada 3 siswa atau 8% belum mampu melafalkan dengan tepat. Secara umum kelemahan yang masih muncul tersebut karena siswa masih kurang totalitas memerankan tokoh; 2) intonasi/tekanan suara atau tinggi rendah dan lemah lembutnya suara, terdapat 29 orang siswa atau 80% sudah mampu menempatkan intonasi/tekanan suara dengan tepat, dan masih terdapat 7 orang siswa atau 19% belum mampu menempatkan intonasi/tekanan suara dengan tepat. Secara umum masih munculnya beberapa kelemahan tersebut disebabkan oleh adanya beberapa siswa yang belum totalitas melakukan penjiwaan tokoh; 3) ketepatan sasaran, terdapat 32 orang siswa atau 89% siswa sudah secara tepat mampu melakukannya, dan masih terdapat 4 orang siswa atau 11% yang belum tepat. Masih terdapat siswa bergantung pada teks dialog, sehingga kurang memperhatikan lawan dialognya; 4) keberanian, berkaitan dengan keberanian terdapat 31 orang siswa atau 86% sudah menunjukkan keberanian, dan masih terdapat 5 orang siswa atau 14% yang masih ragu-ragu dan terkesan kurang percaya diri; 5) kelancaran, terdapat 28 orang siswa atau 78% yang sudah lancar, dan masih terdapat 8 orang siswa atau 22% yang belum lancar. Beberapa siswa masih ada yang belum memahami teks dialog dengan baik, ada yang masih belum hafal teks, dan belum terbiasa; 6) kenyaringan, terdapat 29 orang siswa atau 80% sudah sesuai dengan harapan, dan masih terdapat 7 orang siswa atau 19% masih di bawah harapan. Siswa masih ada yang belum totalitas unjuk gigi mendialogkan teks tersebut; 7) gerak gerak/mimik, terdapat 28 orang siswa atau 78% sudah sesuai dengan yang diharapkan, dan masih ada 8 siswa atau 22% yang masih di bawah harapan. Siswa yang masih di bawah harapan tersebut belum totalitas menjiwai teks dialog; 8) pilihan kata/diksi, berkaitan dengan pilihan kata atau diksi terdapat 27 orang siswa atau 75% sudah melakukan dialog yang diimprovisasi dengan pilihan kata/diksi yang tepat, dan masih ada 9 siswa atau 25% yang masih mengalami sedikit permasalahan ini; 9) improvisasi, terdapat 24 orang siswa atau 67% siswa yang sudah melakukan improvisasi dengan baik, dan masih ada 12 siswa atau 33% yang masih belum melakukannya.

Secara umum kemampuan keseluruhan hasil tersebut dapat ditunjukkan melalui diagram sebagai berikut.



Gambar 4: Persentase Penguasaan Materi pada Pemberlakuan II

Adapun hasil observasi kegiatan guru pada pemberlakuan II, dengan item kegiatan yang sama yakni: membuka pembelajaran, apersepsi, memotivasi keterlibatan siswa, memfasilitasi proses pembelajaran, melakukan strategi bertanya, memberikan balikan, memberikan penguatan, mengelola kelas, dan merangkum kegiatan. Berdasarkan perolehan data kegiatan guru, dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) terdapat 0% kegiatan guru yang terkategori kurang (K), 0% cukup (C), 67% baik (B), dan 33% sangat baik (SB).



Gambar 5: Hasil Observasi Kegiatan Guru pada Pemberlakuan II

Evaluasi Implementasi Pembelajaran Berbicara melalui Metode Role Playing pada Pemberlakuan II

Perolehan data hasil pembelajaran dan observasi secara keseluruhan pada pemberlakuan II ini dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) berkaitan dengan ketepatan lafal sudah dilakukan siswa dengan baik; 2) berkaitan dengan intonasi atau tekanan suara, siswa telah melakukan cukup baik, dan guru tetap harus memberikan arahan agar semakin baik; 3) berkaitan dengan ketepatan sasaran, siswa sudah mengalami peningkatan tampilan. Namun, untuk memperoleh hasil yang lebih baik guru tetap memberikan masukan dan arahan agar lebih sempurna; 4) berkaitan dengan keberanian, siswa sudah mampu memerankan dengan baik; 5) berkaitan dengan kelancaran, siswa telah mengalami peningkatan dalam mendialogkan teks, tetapi guru tetap perlu memberikan arahan untuk lebih baik lagi; 6) berkaitan dengan kenyaringan suara, siswa telah melakukan dengan baik. Namun, guru tetap memberikan masukan supaya suara tetap dijaga dengan menyesuaikan karakter tokoh yang diperankan; 7) berkaitan dengan gerak gerik/mimik, siswa sudah menunjukkan perbaikan signifikan. Namun, guru tetap perlu mengingatkan terus agar capaian tersebut dapat dipertahankan; 8) berkaitan penggunaan pilihan kata/diksi dalam berimprovisasi, siswa sudah menunjukkan kehati-hatian yang lebih baik, tetapi guru tetap perlu untuk terus memantau agar tidak terjadi kesalahan; dan 9) berkaitan dengan berimprovisasi, siswa sudah menunjukkan keseriusan untuk melakukan improvisasi tersebut. Bahkan, beberapa siswa telah mencoba melakukan secara totalitas. Peneliti menyaksikan beberapa siswa menampilkan adegan yang totalitas. Meskipun demikian, guru harus tetap memberikan masukan dan arahan agar siswa tidak mengalami kealfaan.

Beberapa kekurangan atau kelemahan siswa dalam mendialogkan teks tersebut terus dipantau dan diarahkan agar benar-benar mampu menampilkan dialog yang sempurna. Oleh

karena target yang ditetapkan peneliti masih belum tercapai, maka kelemahan atau kekurangan yang terjadi pada pemberlakuan II ini disempurnakan pada pemberlakuan III. Temuan data pada pemberlakuan II sebagai dasar peneliti melakukan refleksi ke arah yang lebih baik lagi.

Paparan Pelaksanaan Pembelajaran Berbicara melalui Metode *Role Playing* pada Pemberlakuan III

Hasil pemberlakuan II dijadikan dasar untuk menyempurnakan kegiatan pembelajaran pada pemberlakuan III ini. Peneliti bersama tim kembali mencoba mengurai kelemahan tersebut. Pada pemberlakuan III ini peneliti mengambil judul teks dialog "Mem-*bully*...". Judul itu diinspirasi oleh banyaknya kasus akhir-akhir ini yang memberitakan tentang perundungan atau *bullying* yang dilakukan oleh para remaja, terutama kalangan anak-anak sekolah tingkat menengah. Judul ini sekaligus untuk memberikan gambaran betapa berbahayanya dampak *bullying* terhadap mental seseorang.

Setelah memberikan masukan dan arahan kepada siswa, pemberlakuan III digelar kembali. Bertindak sebagai pelaksana pembelajaran adalah salah satu tim peneliti. Sebagaimana pada pemberlakuan II, pada pemberlakuan III ini pun siswa kembali diminta untuk membentuk kelompok. Anggota kelompok boleh berbeda dari sebelumnya. Siswa juga dibebaskan memilih anggota kelompoknya masing-masing sebanyak 8 orang siswa sebagaimana teks dialog yang dipersiapkan peneliti yang hanya melibatkan 8 tokoh. Peneliti bersama tim kembali mempersiapkan kegiatan.

Pemberlakuan III ini diharapkan memperoleh hasil maksimal sesuai dengan yang diinginkan. Bahwa, pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode *role playing* diharapkan benar-benar membawa nilai positif dan memberikan kesenangan serta kemudahan siswa dalam mempraktikkan keterampilan berbicara.

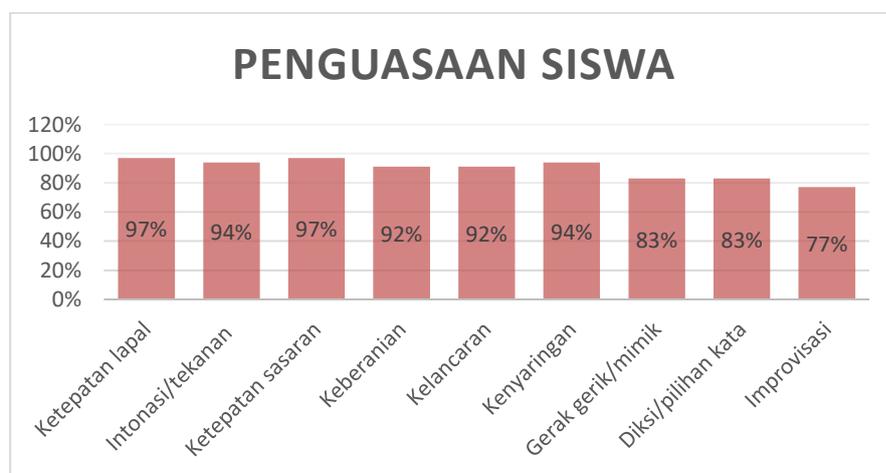
Berdasarkan hasil yang diperoleh pada pemberlakuan-pemberlakuan sebelumnya, maka peneliti meyakini bahwa pada pemberlakuan III ini akan menghasilkan yang lebih baik lagi. Pada dasarnya kelemahan atau kekurangan yang masih pada pemberlakuan-pemberlakuan sebelumnya sudah mulai bisa dieliminasi. Namun, peneliti masih ingin memperbaiki dan menyempurnakan kembali pada pemberlakuan III ini. Diharapkan hasilnya benar-benar dapat menjawab permasalahan penelitian ini.

Paparan Hasil Pelaksanaan Pembelajaran Berbicara melalui Metode *Role Playing* pada Pemberlakuan III

Sebelum menggelar proses pembelajaran pada pemberlakuan III ini, saran dan masukan serta arahan diberikan kembali. Dengan harapan kelemahan atau kekurangan yang masih muncul pada pemberlakuan II benar-benar dapat dieliminasi. Dalam setiap pemberlakuan semua kegiatan diamati dan dicermati. Lembar pengamatan dipersiapkan dengan baik. Setelah berakhirnya gelar pemberlakuan III, peneliti bersama tim dengan cermat menganalisis kembali

data hasil kegiatan. Dalam analisis data kegiatan pada pemberlakuan III ini dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) ketepatan lafal, terdapat 35 orang siswa atau 97% sudah tepat dalam melafalkan teks dialog, dan masih ada 1 siswa atau 2,8% yang belum tepat melafalkan teks dialog. Hasil tersebut dianggap sudah sangat baik; 2) intonasi/tekanan suara atau tinggi rendah dan lemah lembutnya suara, terdapat 34 orang siswa atau 94% sudah mampu mengucapkan intonasi/tekanan suara dengan tepat sesuai dengan karakter tokoh, dan masih ada 2 siswa atau 5,5% yang masih belum mampu mengucapkan intonasi/tekanan suara dengan tepat. Hasil tersebut terkategori baik sekali; 3) ketepatan sasaran, terdapat 35 orang siswa atau 97% siswa sudah secara tepat mampu melakukannya, dan masih ada 1 siswa atau 2,8% yang masih belum tepat. Hasil tersebut telah terkategori sangat baik; 4) keberanian, berkaitan dengan keberanian terdapat 33 orang siswa atau 92% sudah menunjukkan keberanian berdialog secara totalitas, dan masih ada 3 siswa atau 8,3% yang masih tampak ragu-ragu. Hasil tersebut terkategori sangat baik; 5) kelancaran, terdapat 33 orang siswa atau 92% yang sudah lancar, dan masih ada 3 siswa atau 8,3% yang masih belum lancar. Hasil tersebut terkategori sangat baik; 6) kenyaringan, terdapat 34 orang siswa atau 94% sudah sangat baik dan memenuhi harapan, dan masih terdapat 2 orang siswa atau 5,5% masih belum memenuhi harapan. Hasil tersebut terkategori sangat baik; 7) gerak gerik/mimik, ada 30 siswa atau 83% sudah sesuai dengan diharapkan, dan masih ada 6 siswa atau 17% yang masih belum memenuhi harapan. Hasil tersebut sudah terkategori sangat baik; 8) pilihan kata/diksi, ada 30 siswa atau 83% sudah melakukan dialog yang diimprovisasi dengan pilihan kata/diksi yang tepat, dan masih ada 6 siswa atau 17% yang masih mengalami sedikit kekurangan. Hasil tersebut sudah terkategori sangat baik; 9) improvisasi, ada 28 siswa atau 78% siswa yang sudah melakukan improvisasi dengan baik, dan masih terdapat 8 orang siswa atau 22% yang masih belum melakukannya dengan baik. Hasil tersebut dianggap sangat baik.

Secara umum keseluruhan hasil tersebut dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 6: Persentase Penguasaan Materi pada Pemberlakuan III

Hasil observasi kegiatan guru pada pemberlakuan III, berdasarkan perolehan data kegiatan guru, adalah sebagai berikut: terdapat 0% kegiatan guru yang dianggap kurang (K), 0% kriteria

cukup (C), 22% kriteria baik (B), dan 78% kriteria sangat baik (SB). Hasil meningkat tajam dibandingkan dengan pemberlakuan sebelumnya. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa setiap pemberlakuan meningkat yang cukup tajam. Oleh karena itu, dengan hasil tersebut maka penelitian ini dianggap telah memenuhi diharapkan.



Gambar 7: Hasil Observasi Kegiatan Guru pada Pemberlakuan III

Evaluasi Implementasi Pembelajaran Berbicara melalui Metode *Role Playing* pada Pemberlakuan III

Perolehan data hasil pembelajaran pada pemberlakuan III ini dapat disimpulkan bahwa semua item unsur penilaian yang meliputi: 1) ketepatan lafal, 2) intonasi atau tekanan suara; 3) ketepatan, 4) keberanian, 6) kenyaringan, 7) dan gerak gerik/mimik, 8) pilihan kata/diksi, sudah menunjukkan hasil yang sangat baik, hanya terdapat satu item penilaian berkaitan dengan poin terakhir yakni poin 9 yakni improvisasi, hasil menunjukkan hasil baik meskipun belum pada hasil sangat baik. Atas dasar hasil tersebut, maka penelitian yang dilakukan ini telah berjalan sesuai dengan rencana dan telah memenuhi harapan yang ingin didapatkan oleh peneliti.

Paparan Hasil Angket Respon Siswa

Angket respon siswa diberikan dengan maksud untuk mengetahui respon siswa selama pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode *role playing* dilakukan. Angket ini berbentuk tertutup, sedangkan pertanyaan angket terdiri dari delapan item, dan pertanyaan tersebut dipilih oleh siswa berdasarkan pilihan yang sesuai dengan keadaan dirinya. Angket tersebut terbagi dalam dua kriteria yakni: "Ya" apabila pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan yang diinginkan, dan "Tidak" apabila pelaksanaan pembelajaran tidak sesuai dengan yang diinginkan.

Berdasarkan kriteria tersebut, respon siswa dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode *role playing* dapat dipersentasekan sebagai berikut. Dari delapan item unsur penilaian dengan jumlah siswa 36 orang siswa, yang memberikan jawaban "Ya" terdapat 74.69%, sedangkan yang memberikan jawaban "Tidak" terdapat 14.19%. Hasil ini memberikan kesimpulan bahwa siswa secara umum menganggap penting pembelajaran keterampilan berbicara, dan secara khusus pembelajaran keterampilan berbicara yang

diselenggarakan menggunakan metode *role playing* sangat menyenangkan dan memudahkan siswa mempraktikkan keterampilan berbicara. Sedangkan jawaban siswa atas angket respon tersebut dapat dilihat dalam diagram berikut.



Gambar 8: Hasil Angket Respon Siswa

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan, maka disimpulkan bahwa redesain metode *Role Playing* efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara khususnya pada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krian Kabupaten Sidoarjo. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan hasil pada setiap pemberlakuan. Begitu pula respon siswa terhadap pembelajaran juga menunjukkan hasil yang sangat positif.

DAFTAR RUJUKAN

- Akhadiyah, Sabarti, dkk. (1991/1992). *Bahasa Indonesia I*. Jakarta: Depdikbud.
- Arsjad, Maidar G. & Mukti U.S. (1993). *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Erlida, P.E (2015). "Hubungan kegiatan Bermain Peran Mikro dengan Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kartka II-26 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016". *Jurnal. fkip.unila.ac.id/index.php/JIP*[diakses 4 Maret 2022].
- Fitriyani, Tahmid Sabri, dan Syamsiati. (2015). *Peningkatan Keterampilan Membaca Teks Percakapan Menggunakan Metode Latihan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (Khatulistiwa)*, 4(12), 1-13
- Haryadi dan Zamzani. (1999/2000). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Kridalaksana, Harimukti. (2009). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Mudjiono, Moh. Dimiyati. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: Rineka Putra
- Mustakim. (1994). *Membina Kemampuan Berbahasa: Panduan ke Arah kemahiran Berbahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Prasetya, Ragil Dwi, dan Sunarto. (2019). *Ekspresi Musikal dan Kritik Sosial Pada Lagu "Bahaya Komunis" Karya Jason Ranti*, *Jurnal Seni Musik*, 8(2), 157-171.
- Prier, Karl-Edmund, SJ. (2000). *Menjadi Dirigen II: Membentuk Suara*. Yogyakarta: PML.
- Roestiyah, N.K. (1994). *Masalah Pengajaran: Sebagai Suatu Sistem*. PT Terminal Bukit Intan . Rineka Cipta.
- Sujanto, S. (2005). *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.

- Sulaeman, D. (1998). *Teknologi/ Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Dirjen. Dikti. Depdikbud.
- Santosa, Puji dkk. (2007). *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Setyonegoro, Agus. (2013). *Hakikat, Alasan, dan Tujuan Berbicara (Dasar Pembangun Kemampuan Berbicara Mahasiswa)*. FKIP Universitas Jambi.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tedjasaputra, M. (2003). *Bermain-main dan Permainan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Warsiman. (2014). *Sosiolinguistik: Teori dan Aplikasi dalam Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Yamin, Muhammad, dan Syahrir. (2020). *Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran)*, *Jurnal Ilmiah Mandala Educatio*, 6(1), 126-136