

PENGARUH IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA DAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Putu Desy Krisnayanti¹, I Nyoman Suidiana², A.A.I.N Marhaeni³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: desy.krisnayanti@pasca.undiksha.ac.id,
nyoman.suidiana@pasca.undiksha.ac.id, agung.marhaeni@pasca.undiksha.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi metode pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan berbicara dan kreativitas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan eksperimen semu dengan design *nonequivalent control group design*. Sebanyak 62 siswa kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja dipilih sebagai sampel. Pengumpulan data menggunakan tes kemampuan berbicara dan kuesioner kreativitas. Data dianalisis dengan menggunakan MANOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan kemampuan berbicara yang signifikan antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran dan siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran bahasa Indonesia, (2) terdapat perbedaan kreativitas yang signifikan antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran dan siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran bahasa Indonesia, (3) secara simultan kemampuan berbicara dan kreativitas siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran lebih baik secara signifikan daripada siswa yang mengikuti metode konvensional pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Kata kunci: metode bermain peran, kemampuan berbicara, kreativitas.

Abstract

This research aims at investigating the effect of the implementation of role-play learning method on speaking competency and creativity of students in learning Bahasa Indonesia. This research used quasi experimental with the nonequivalent control group design. 62 seventh grade students of SMP Negeri 3 Singaraja were chosen as the sample. The data were collected using speaking competency test and creativity questionnaire. The data were analyzed using MANOVA. The result of the research shows that: (1) there is a significant difference of speaking competency between students following role-play learning method and those following conventional learning method in Bahasa Indonesia course, (2) there is a significant difference of creativity between students following role-play learning method and those following conventional learning method in Bahasa Indonesia course, (3) simultaneously, the speaking competency and creativity of students following role-play learning method is significantly better than those following conventional learning method in Bahasa Indonesia course.

Keywords: role-play learning method, speaking competency, creativity

PENDAHULUAN

Pembelajaran dilaksanakan untuk mewujudkan kompetensi pada diri peserta didik. Kompetensi yang dimaksud tertera dalam standar kompetensi lulusan sesuai dengan Permendiknas RI nomor 23 tahun 2006. Pada setiap jenjang pendidikan, diatur standar kompetensi lulusan yang harus dikuasai peserta didik. Pada satuan pendidikan sekolah menengah pertama, beberapa standar kompetensi lulusan yang harus dicapai peserta didik adalah menunjukkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Butir lain menyatakan bahwa peserta didik harus dapat berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan santun. Jika dicermati dari kedua kompetensi yang diinginkan tersebut, maka keterampilan berbicara adalah salah satu kompetensi yang sangat penting karena menunjang terwujudnya kompetensi lain yakni berkomunikasi.

Berbicara merupakan salah satu kegiatan yang paling banyak dilakukan manusia. Pada kamus linguistik (Kridalaksana, 1982) berbicara (*wicara*) diartikan sebagai perbuatan menghasilkan bahasa untuk berkomunikasi sebagai salah satu keterampilan dasar dalam berbahasa. Berbahasa dikatakan produktif lisan karena dalam kegiatan ini orang yang berbicara (*pewicara*) dituntut dapat menghasilkan paparan secara lisan yang merupakan cerminan dari gagasan, perasaan, dan pikirannya (Tarigan, 1987). Pada kehidupan bermasyarakat tentunya penyampaian gagasan, perasaan, dan pikiran selalu terjadi dalam komunikasi, sehingga kemampuan berbicara dianggap sangat penting. Jadi, sangat tepat jika melalui pembelajaran dapat terwujud keterampilan berbicara yang baik pada diri peserta didik.

Kompetensi lain yang diharapkan selain keterampilan berbicara yang terbentuk melalui pembelajaran adalah kemampuan peserta didik dalam menunjukkan kreativitas. Kreativitas sangat penting untuk ditumbuhkan dan dikembangkan secara optimal, selain pemikiran yang logis dan penalaran. Menurut Munandar (1999), kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah

ada atau sudah dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah di proses seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga maupun dari lingkungan masyarakat. Untuk dapat mewujudkan kreativitas, dapat dicapai melalui pembelajaran bahasa.

Pembelajaran bahasa merupakan pembelajaran formal yang diajarkan di sekolah. Melalui bahasa, siswa dapat mengungkapkan ide, perasaan dan pesan kepada orang lain karena bahasa merupakan alat komunikasi yang bersifat universal. Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting perannya dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya adalah keterampilan berbicara. Dengan menguasai keterampilan berbicara, peserta didik akan mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara cerdas sesuai konteks dan situasi pada saat dia sedang berbicara. Di sisi lain, siswa akan lebih percaya diri untuk menuangkan gagasan serta berekspresi di depan umum. Untuk melatih keterampilan berbicara, pendidik dapat meningkatkannya melalui latihan yang rutin bukan hanya pada menjawab soal-soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Sehingga siswa dapat menyampaikan pendapat, gagasan, serta menuangkan ide-ide kreatif yang mereka miliki dengan terarah. Pada pembelajaran bahasa Indonesia, melalui potensi kreativitas yang dimiliki, peserta didik dapat menunjukkan hasil perbuatan, kinerja atau karya, baik dalam bentuk barang maupun gagasan secara bermakna dan berkualitas. Gagasan-gagasan yang kreatif, hasil-hasil karya yang kreatif tidak muncul begitu saja. Untuk dapat menciptakan sesuatu yang bermakna dibutuhkan persiapan. Salah satu hal yang menentukan sejauh mana seseorang itu kreatif adalah kemampuannya untuk dapat menghasilkan kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada. Pada pembelajaran bahasa Indonesia, seharusnya tumbuh kembang kreativitas dipupuk dengan baik. Dengan demikian, dari pembelajaran bahasa Indonesia seharusnya kemampuan berbicara yang baik dan kreativitas sudah bisa dikuasai oleh siswa.

Pada kenyataannya, kemampuan berbicara dan kreativitas peserta didik jika dilihat dari perilakunya masih belum mencerminkan kemampuan berbicara dan kreativitas yang diharapkan. Permasalahan yang menyebabkan adanya kesenjangan antara kenyataan di lapangan dengan tujuan ideal ini tentu ada penyebabnya. Setelah ditelusuri dengan seksama, ternyata selama ini proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah kebanyakan masih menggunakan paradigma yang lama. Guru memberikan pengetahuan sedangkan siswa pasif hanya menerima. Oleh karena itu, dapat diasumsikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum maksimal. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Dewantara (2012) bahwa salah satu penyebab kesulitan belajar keterampilan berbicara siswa terletak pada metode pembelajaran yang digunakan. Metode yang kurang tepat dalam penggunaannya menyebabkan siswa kurang aktif dalam hal bertanya dan menjawab serta kurangnya motivasi untuk belajar. Paradigma lama yang hanya mementingkan hasil yaitu persiapan pada ulangan dan ujian, dengan mengabaikan proses pembelajaran juga berpengaruh terhadap kemampuan yang dimiliki siswa. Guru yang kreatif senantiasa mencari metode baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. Pemecahan masalah pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai cara. Melihat kondisi yang demikian, maka perlu adanya alternatif pembelajaran yang berorientasi pada bagaimana siswa belajar menemukan sendiri, meningkatkan keterampilan yang dimiliki serta mengembangkan kreativitas diri mereka.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh seorang guru guna menjawab permasalahan pembelajaran tersebut adalah metode pembelajaran yang aktif, kreatif, serta menyenangkan agar dapat membuat siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran di kelas, yaitu metode pembelajaran bermain peran. Menurut Wahab (2009), metode pembelajaran bermain peran adalah berakting sesuai

dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Pada proses berlangsungnya metode pembelajaran bermain peran, peserta didik akan dapat menumbuhkan, meningkatkan dan membangun kreativitas serta keterampilan yang dimiliki.

Metode pembelajaran bermain peran dibagi atas tiga fase, yaitu: persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Fase yang pertama adalah persiapan. Pada fase ini, guru memberikan permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan yang berbeda dan kemungkinan pemecahannya, kemudian siswa membagi diri dalam kelompok-kelompok kecil. Pada fase selanjutnya, yaitu pelaksanaan, merupakan fase dimana siswa mulai memerankan peran yang telah dipersiapkan. Sedangkan pada fase akhir yaitu tindak lanjut, siswa berdiskusi antar sesamanya. Kemudian siswa bersama guru menganalisis, menafsirkan dan memberikan jalan keluar atau merekreasi segala hal yang telah dilaksanakan. Dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran, yang melalui tiga fase tersebut, siswa dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan dirinya serta mengetahui seberapa jauh metode ini membantu dalam peningkatannya.

Berdasarkan uraian di atas, dibutuhkan pembuktian secara lanjut melalui eksperimen mengenai pengaruh implementasi metode pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan berbicara dan kreativitas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja tahun ajaran 2012/2013.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP N 3 Singaraja, sebanyak 10 kelas. Sampel yang digunakan sebanyak 62 siswa tanpa adanya pengacakan individu. Pada pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan uji kesetaraan terlebih dahulu menggunakan t-tes dengan bantuan *SPSS 17.0 for windows* pada signifikansi 0,05. Jika angka signifikansi kurang dari 0,05 maka kelas tersebut tidak setara.

Berdasarkan uji kesetaraan, diperoleh 30 pasang kelas yang memiliki kemampuan setara, dan kelas VII D dan VII E digunakan sebagai sampel. Data pada penelitian ini dikumpulkan dengan metode tes untuk mengukur kemampuan berbicara siswa dan metode angket digunakan untuk mengukur kreativitas siswa.

Pengembangan instrumen dilakukan berdasarkan kajian teori. Berdasarkan dasar teori yang terdiri dari definisi dan dimensi masing-masing variabel selanjutnya dihasilkan indikator, yang disusun dalam bentuk kisi-kisi instrumen. Berdasarkan kisi-kisi instrumen maka disusun butir-butir instrumen pada masing-masing variabel. Selanjutnya untuk menentukan validitas isi (*content validity*) dilakukan validasi dengan meminta pendapat ahli. Berdasarkan uji validitas isi, instrumen dinyatakan valid dari segi isi dengan nilai validitas isi instrumen kemampuan berbicara sebesar 1 dan instrumen observasi kreativitas sebesar 0,93. Selanjutnya dilakukan uji coba instrumen untuk mengetahui validitas butir dan reliabilitas instrumen. Berdasarkan hasil analisis, validitas butir rata-rata pada instrumen kemampuan berbicara adalah sebesar 0,4 dan kreativitas sebesar 0,78. Sejumlah butir yang dinyatakan tidak valid tidak dipakai dalam instrumen penelitian, sedangkan butir yang valid dipakai dan dilanjutkan pada pengujian reliabilitas. Hasil uji reliabilitas mendapatkan hasil bahwa instrumen dinyatakan sudah reliabel dengan angka reliabilitas kemampuan berbicara sebesar 0,841 dan kreativitas sebesar 0,870. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas tersebut, maka kedua instrumen dapat digunakan untuk penelitian.

Data dalam penelitian dianalisis secara bertahap, yaitu: deskripsi data, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas sebaran data, uji homogenitas varians, dan uji korelasi antar variabel terikat. Pengujian

normalitas dilakukan untuk meyakinkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sehingga uji hipotesis dapat dilakukan. Uji normalitas data dilakukan pada empat kelompok data. Kelompok pertama (a_1y_1), kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Kelompok kedua (a_2y_1), kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional. Kelompok ketiga (a_1y_2), kreativitas siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Kelompok keempat (a_2y_2), kreativitas siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional. Uji normalitas pada keempat kelompok data menggunakan uji statistik Kolmogorov-smirnov dengan bantuan *SPSS-17.00 for windows* pada signifikansi 0,05. Hasil uji normalitas sebaran data menyatakan bahwa keempat kelompok data berdistribusi normal ($a_1y_1 = 0,200$, $a_2y_1 = 0,116$, $a_1y_2 = 0,194$, $a_2y_2 = 0,200$).

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Pengujian homogenitas dilakukan dengan uji kesamaan varian-kovarian menggunakan *SPSS-17.00 for window*. Uji *Box's M* digunakan untuk uji homogenitas secara bersama-sama dan uji *Levene's* digunakan untuk uji homogenitas secara terpisah. Kriteria pengujian data memiliki matriks varians-kovarian yang sama (homogen). Jika signifikansi yang dihasilkan dalam uji *Box's M* dan uji *Levene's* lebih dari 0,05 maka data berasal dari populasi yang homogen. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa angka signifikansi pada *Lavene's* tes sebesar 0,073 untuk y_1 (kemampuan berbicara) dan 0,136 untuk y_2 (kreativitas). Dengan demikian kelompok data berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama (homogen).

Selanjutnya, teknik yang digunakan untuk menentukan korelasi antar variabel

terikat menggunakan tehnik korelasi *product moment* dengan bantuan SPSS-17.00 for windows. $r_{y_1y_2}$ pada kelas eksperimen sebesar 0,065 dan $r_{y_1y_2}$ pada kelas kontrol sebesar -0,036. Dari hasil tersebut korelasi antara y_1 dan y_2 pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak menunjukkan adanya korelasi yang signifikan. Berarti dapat diasumsikan bahwa variabel yang diukur bukan mengukur aspek yang sama.

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini, meliputi: 1) terdapat perbedaan kemampuan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran dengan siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja, 2) terdapat perbedaan kreativitas dalam pembelajaran bahasa Indonesia antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran dengan siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja, 3) secara simultan terdapat perbedaan kemampuan berbicara dan kreativitas dalam pembelajaran bahasa Indonesia antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran

dengan siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *MANOVA* (Multivariate Analysis of Variance) berbantuan SPSS 17.00 for windows pada signifikansi 0,05.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Objek dalam penelitian ini adalah kemampuan berbicara dan kreativitas siswa sebagai hasil perlakuan antara penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dan dengan menggunakan metode konvensional. Berdasarkan hal tersebut, deskripsi data dalam penelitian ini, dikelompokkan menjadi: 1) kemampuan berbicara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran ($a1y1$), 2) kreativitas siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran ($a1y2$), 3) kemampuan berbicara siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional ($a2y1$), 4) kreativitas siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional ($a2y2$). Hasil pengumpulan data dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Tabel distribusi skor kemampuan berbicara dan kreativitas

a1y1		a1y2		a2y1		a2y2		Katagori
skor	%	Skor	%	Skor	%	skor	%	
> 22,5	29,03	> 157,5	0	> 22,5	0	> 157,5	0	Sangat tinggi
17,5 – 22,5	67,74	122,5 – 157,5	93,54	17,5 – 22,5	6,45	122,5 – 157,5	74,19	Tinggi
12,5 – 17,5	3,22	87,5 – 122,5	6,45	12,5 – 17,5	54,83	87,5 – 122,5	25,80	Sedang
7,5 – 12,5	0	52,5 – 87,5	0	7,5 – 12,5	38,70	52,5 – 87,5	0	Rendah
< 7,5	0	< 52,5	0	< 7,5	0	< 52,5	0	Sangat rendah

Keterangan:

a1y1 = Kemampuan berbicara siswa dengan metode bermain peran

a1y2 = Kreativitas siswa dengan metode bermain peran

a2y1 = Kemampuan berbicara siswa dengan metode konvensional

a2y2 = Kreativitas siswa dengan metode konvensional

Tabel 1 menunjukkan bahwa pada kemampuan berbicara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran ($a1y1$), sebanyak 29,03% sampel memiliki

skor kemampuan berbicara dengan kriteria sangat tinggi, 67,74% sampel memiliki skor kemampuan berbicara dengan kriteria tinggi, 3,22% sampel memiliki skor kemampuan berbicara dengan kriteria

sedang, dan tidak ada sampel (0%) yang memiliki skor kemampuan berbicara dengan kriteria rendah dan sangat rendah.

Pada tabel kreativitas siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (a1y2), sebanyak 0% sampel memiliki skor kreativitas dengan kriteria sangat tinggi, 93,54% sampel memiliki skor kreativitas dengan kriteria tinggi, 6,45% sampel memiliki skor kreativitas dengan kriteria sedang, dan tidak ada sampel (0%) yang memiliki skor kreativitas dengan kriteria rendah dan sangat rendah.

Pada skor kemampuan berbicara siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (a2y1), sebanyak 0% sampel memiliki skor kemampuan berbicara dengan kriteria sangat tinggi, 6,45% sampel memiliki skor kemampuan berbicara dengan kriteria tinggi, 54,83% sampel memiliki skor kemampuan berbicara dengan kriteria sedang, 38,70% sampel memiliki skor kemampuan berbicara dengan kriteria rendah dan tidak ada (0%) sampel memiliki skor kemampuan berbicara dengan kriteria sangat rendah.

Pada skor kreativitas siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (a2y2), sebanyak 0% sampel memiliki skor kreativitas dengan kriteria sangat tinggi, 74,19% sampel memiliki skor kreativitas dengan kriteria tinggi, 25,80% sampel memiliki skor kreativitas dengan kriteria sedang, dan tidak ada sampel (0%) yang memiliki skor kreativitas dengan kriteria rendah dan sangat rendah.

Selanjutnya hasil uji hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa: *pertama*, Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil bahwa kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran memiliki skor rata-rata kemampuan berbicara siswa sebesar 21,32, sedangkan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional memiliki skor rata-rata kemampuan berbicara siswa sebesar 13,32. Hasil perhitungan *MANOVA* menunjukkan nilai F_{hitung} sebesar 197,381 dengan Signifikansi (Sig.) sebesar 0,000, berarti H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_1 diterima. Jadi terdapat perbedaan kemampuan berbicara siswa yang mengikuti pembelajaran bahasa

Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Temuan di atas didukung oleh temuan Yulia Siska (2011) yang melakukan penelitian tentang penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini. Berdasarkan hasil pelaksanaan dan observasi yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara yang cukup besar terutama pada siklus kedua. Berdasarkan hasil analisis data dan temuan yang mendukung, terbukti bahwa terdapat perbedaan kemampuan berbicara antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional.

Pada pembelajaran dengan metode konvensional, guru memberikan pengetahuan sedangkan siswa pasif, hanya menerima transfer pengetahuan. Akibatnya, siswa kurang aktif dalam hal bertanya dan menjawab yang akhirnya berujung pada tidak terlatihnya dengan baik kemampuan siswa dalam berbicara mengungkapkan gagasan, pikiran, ataupun perasaan.

Berbeda dengan metode konvensional, pada metode bermain peran, siswa memerankan sebuah peran. Setiap kali seseorang berbicara dalam situasi yang berbeda, berarti siswa memerankan peran yang berbeda pula. Sebagai contohnya, seorang guru ketika sedang berbicara di depan kelas, maka dia berperan sebagai guru dan tentu saja mengubah serta menggunakan bahasa yang berbeda ketika dia berbicara di hadapan dosen sebagai mahasiswa. Melalui metode ini, siswa memerankan berbagai tokoh sesuai dengan topik yang diberikan. Pemberian topik yang berbeda dan seringnya berbicara menuntut siswa untuk menggunakan bahasa yang berbeda, sehingga kosakata, intonasi, pilihan kata, ungkapan dan penyusunan kalimat lisan dapat meningkat dengan cepat. Siswa lebih berani mengungkapkan pendapat dengan berbicara melalui pengalaman belajar yang didapat. Dengan demikian, melalui penerapan metode

bermain peran dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia, dapat melatih kemampuan berbicara siswa. Dari realita tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berbicara antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dan metode konvensional. Perbedaan yang ada tersebut, mengarah pada terbentuknya kemampuan berbicara yang lebih baik pada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran daripada kemampuan berbicara siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Kedua, berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil bahwa kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran memperoleh skor rata-rata kreativitas siswa sebesar 135, sedangkan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional memiliki skor rata-rata prestasi belajar siswa sebesar 128,16. Hasil perhitungan *MANOVA* menunjukkan F_{hitung} sebesar 6,189 dengan harga signifikansi (Sig.) 0,016. Hal ini berarti H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_1 diterima. Jadi terdapat perbedaan kreativitas siswa yang mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, baik aktif fisik dan mental, akan membantu dan memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat apa yang sedang dan telah mereka pelajari di kelas, serta sekaligus dapat digunakan sebagai pedoman atau dasar dalam kehidupan mereka sehari-hari di masyarakat. Namun pembelajaran konvensional yang dilaksanakan oleh pihak guru selama ini masih menggunakan paradigma lama yaitu *teacher center*, guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran dan belum melibatkan siswa dalam interaksi belajar sehingga aktivitas fisik dan mental sosial siswa belum optimal.

Penerapan metode bermain peran berbeda dengan metode konvensional. Pada metode bermain peran, siswa cenderung terlibat aktif pada proses belajar

mengajar. Metode ini juga melibatkan unsur senang di dalamnya yang mampu membangkitkan kreativitas siswa. Metode bermain peran memberikan kebebasan dan keleluasaan pada siswa untuk mengembangkan ide mereka tanpa takut disalahkan pada saat mereka *performance*. Berkurangnya rasa takut otomatis memberikan mereka rasa percaya diri untuk mengungkapkan ide mereka, sehingga kreativitasnya meningkat. Dengan demikian, melalui penerapan metode bermain peran yang memberikan kebebasan dan keleluasaan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia, dapat melatih kreativitas siswa.

Berdasarkan kenyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan kreativitas yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dan metode konvensional. Perbedaan tersebut, mengarah pada terbentuknya kreativitas yang lebih baik pada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran daripada kreativitas siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Ketiga, berdasarkan hasil analisis *MANOVA* menunjukkan signifikansi (sig.) untuk *Pillai Trace*, *Wilk Lambda*, *Roy's Largest Roots* sebesar 0,000, angka ini tentu jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi secara simultan terdapat perbedaan kemampuan berbicara dan kreativitas antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional.

Pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode konvensional selama ini tidak sejalan dengan minat belajar siswa. Hal ini terjadi karena pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode konvensional di sekolah belum menunjukkan *students center*, karena guru masih mendominasi selama proses transfer pengetahuan kepada siswa. Siswa yang hanya sebagai penerima pasif, mendapat pengetahuan yang bersifat hafalan, serta belum mengajak siswa berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Keadaan ini

menyebabkan belum optimalnya pembelajaran bahasa Indonesia yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan kreativitas siswa. Pelaksanaan pembelajaran konvensional sangat berbeda dengan pembelajaran dengan metode bermain peran.

Pada metode bermain peran, siswa memerankan berbagai tokoh sesuai dengan topik yang diberikan. Topik yang berbeda dan seringnya siswa berbicara akan menuntut siswa untuk menggunakan bahasa yang berbeda, sehingga kosakata, intonasi, pilihan kata, ungkapan dan penyusunan kalimat lisan akan meningkat dengan cepat. Siswa lebih berani mengungkapkan pendapat dengan berbicara melalui pengalaman belajar yang didapat. Pada metode bermain peran, siswa juga cenderung terlibat aktif pada proses belajar mengajar. Metode ini juga melibatkan unsur senang di dalamnya yang mampu membangkitkan kreativitas siswa. Metode bermain peran juga memberikan kebebasan dan keleluasaan pada siswa untuk mengembangkan ide mereka tanpa takut disalahkan pada saat mereka *performance*. Berkurangnya rasa takut otomatis memberikan mereka rasa percaya diri untuk mengungkapkan ide mereka, sehingga kreativitasnya meningkat. Metode bermain peran membawa suasana dan keadaan pada kehidupan sehari-hari di masyarakat ke dalam pembelajaran di kelas. Pada penerapan metode ini, sudah tentu akan menimbulkan banyak kejadian lucu dan menarik perhatian. Disamping itu, metode bermain peran memberikan keleluasaan pada siswa untuk mengembangkan ide mereka tanpa takut disalahkan. Hal-hal ini mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berbicara dan kreativitas antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dan metode konvensional. Perbedaan tersebut, mengarah pada terbentuknya kemampuan berbicara dan kreativitas yang lebih baik

pada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran daripada kemampuan berbicara dan kreativitas siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Untuk mencapai kemampuan berbicara dan kreativitas yang baik, metode bermain peran tepat diterapkan dalam pembelajaran.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. *Pertama*, berdasarkan perhitungan data yang diperoleh, maka terdapat perbedaan kemampuan berbicara antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional pada pelajaran bahasa Indonesia. *Kedua*, terdapat perbedaan kreativitas antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional pada pelajaran bahasa Indonesia. *Ketiga*, terdapat perbedaan kemampuan berbicara dan kreativitas secara simultan secara simultan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional pada pelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP N 3 Singaraja.

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, maka dapat diajukan saran guna meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa dan kreativitas siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional, menjadi dasar untuk disarankannya metode ini untuk dipergunakan. Kemampuan berbicara dan kreativitas yang optimal pada diri siswa merupakan suatu kompetensi yang harus diwujudkan dalam pembelajaran karena berfungsi pula sebagai penyangga terjadinya pembelajaran aktif yang akan membentuk kompetensi-kompetensi lainnya. Selanjutnya, diharapkan dapat dilakukan penelitian lanjutan yang lebih luas

ataupun lebih mendalam tentang variabel yang secara konseptual memiliki hubungan dengan metode bermain peran, kemampuan berbicara, dan kreativitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewantara, I Putu Mas. 2012. *Identifikasi Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII E SMPN 5 Negara dan Strategi Guru untuk Mengatasinya*. Tesis (tidak diterbitkan). Singaraja: Undiksha.
- Kridalaksana. 1982. *Kamus Linguistik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Munandar, Utami. 1999. *Pengembangan bakat dan kreativitas anak sekolah*. Jakarta: PT Gramedia Widiaswara Indonesia.
- Permendiknas RI nomor 23 tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi Lulusan. 2006. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Siska, Yulia. Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini, Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia, edisi khusus No. 2 Agustus 2011
- Tarigan, Henry Guntur. 1987. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa