

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN  
UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
ASPEK BERBICARA**

**Musa Ismail**

Guru SMAN 3 Bengkalis, Provinsi Riau  
Pos-el: musaismail71@gmail.com

***Abstract***

*Indonesian language (IN) is one of the obligatory lessons in Senior High School. The learning of Indonesian language is pointed to the increasing ability of students. This aim to increase students' ability to communicate in Indonesian language well and properly. The communication ability is expected especially in oral and written. Besides, students are hoped to be able to appreciate literary works. The objective of this research is to identify and to describe the implementation of role play method in the efforts to increase the activity of Indonesian language learning in speaking aspects and to identify and to get the description whether the implementation of the method can increase process and result speaking aspect of Indonesian language learning of students class XI IPS 1, Semester 1, SMAN 3 Bengkalis. The method used was classroom action method and the subject was class XII IPS 1, semester 1, SMAN 3 Bengkalis. The collection of data and information were carried out by observation, journal and document study. The result of the research showed that (1) The implementation of role play method can increase the activities of speaking aspects in Indonesian language learning. On the 1<sup>st</sup> cycle1, 1<sup>st</sup> meeting, the percentage of students' activities was 73% with the good category (3,6), while on the second meeting, it was 82% with the very good category (3,7). On the first meeting of the second cycle, the percentage of students' activities became 83% with the very good category (4,3), while on the second meeting was 96% with the very good category (5,0), (2) The implementation of role play method is able to increase the result of speaking aspect in learning Indonesian language. On the first cycle, the students' reserved effort was 73% while on the second cycle was 77%. Meanwhile, based on attachment 3, the classical completeness on cycle 1 reached 86%, on cycle 2, it increased 96%. Based on the result of the research, the researcher proposed that it would be better for the Indonesian language teachers to implement role play method for the materials that are suitable with speaking aspects. The reason is that this method is proved to be able to increase the process and result of students learning. When implementing this method, teachers are hoped to give guidance, motivation, and explanation that more focused so that students can learn optimally.*

**Keywords:** *role play method, Indonesian language learning, speaking aspect*

**Abstrak**

Bahasa Indonesia (BI) merupakan salah satu mata pelajaran wajib di SMA. Pembelajaran BI diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dalam BI dengan baik dan benar. Kemampuan berkomunikasi yang diharapkan terutama secara lisan maupun tulisan. Selain itu, siswa diharapkan juga sanggup mengapresiasi hasil karya sastra. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana penerapan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan aktivitas pembelajaran BI aspek berbicara dan untuk mengetahui dan mendeskripsikan apakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran BI aspek berbicara siswa kelas XI IPS 1, Semester 1, SMAN 3 Bengkalis. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian

siswa kelas XII IPS 1, semester 1, SMAN 3 Bengkalis. Pengumpulan data dan informasi dilakukan melalui observasi/pengamatan, jurnal, dan telaah dokumen. Hasil penelitian, yaitu (1) Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran Bahasa Indonesia aspek berbicara pada siswa kelas XI IPS 1, Semester 1, SMAN 3 Bengkalis T.P. 2013/2014. Pada siklus 1 pertemuan 1, persentase aktivitas belajar siswa adalah 73 persen dengan kategori *baik* (3,6), sedangkan pertemuan 2 sebesar 82 persen dengan kategori *baik* (3,7). Pada siklus 2 pertemuan 1, persentase aktivitas belajar siswa menjadi 83 persen dengan kategori *sangat baik* (4,3), sedangkan pertemuan 2 sebesar 96 persen dengan kategori *sangat baik* (5,0); (2) Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia aspek berbicara siswa kelas XI IPS 1, Semester 1, SMAN 3 Bengkalis T.P. 2013/2014. Pada siklus 1, daya serap siswa sebesar 73 persen, sedangkan siklus 2 sebesar 77 persen. Sementara itu, berdasarkan *Lampiran 3*, ketuntasan klasikal pada siklus 1 mencapai 86 persen, sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 96 persen. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan agar guru mata pelajaran, khususnya Bahasa Indonesia sebaiknya menerapkan metode bermain peran untuk materi yang sesuai dengan aspek berbicara. Alasannya, metode ini terbukti mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Ketika menerapkan metode bermain peran untuk aspek berbicara, guru dituntut memberikan bimbingan, motivasi, dan penjelasan yang lebih terfokus agar siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan maksimal.

**Kata Kunci** : metode bermain peran, pembelajaran bahasa Indonesia, aspek berbicara

---

naskah masuk	: 23 Mei 2015
naskah diterima	: 12 Juni 2015

---

## 1. Pendahuluan

Salah satu kemampuan berbahasa yang harus dikuasai siswa, yaitu kemampuan berbicara. Siswa kelas XI IPS 1 berkategori heterogen, baik dari segi sosial, agama, maupun kemampuan. Rendahnya proses dan hasil belajar siswa bisa disebabkan berbagai masalah yang berkaitan dengan latar belakang. Kemampuan berbicara di kalangan siswa kelas XI IPS mengalami berbagai persoalan. Persoalan tersebut berkaitan dengan proses dan hasil belajar. *Pertama*, proses belajar mengajar berlangsung dalam kondisi yang kurang memuaskan. *Kedua*, hasil belajar siswa berada di bawah KKM (73). Dari 28 siswa, hanya 15 siswa yang memperoleh nilai tuntas (53,6 %). Selain itu, berdasarkan observasi, muncul persoalan, yaitu (1) siswa selalu merasa takut untuk berbicara, (2) siswa mengaku bahwa berbicara dalam bahasa daerah lebih mudah daripada BI, dan (3) siswa merasa kurang percaya diri untuk berbicara di depan kelas. Persoalan ini tentu saja

akan berdampak buruk bagi kemampuan siswa dalam hal berkomunikasi secara lisan untuk menyampaikan gagasannya. Atas dasar fenomena ini, penulis merasa perlu melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuannya agar permasalahan pembelajaran ini tidak berdampak buruk bagi pembelajaran pada KD berikutnya dan dapat meningkatkan proses dan hasil belajar. Di dalam kelas, diutamakan aktivitas belajar. Siswa diharapkan menjadi subjek dan objek dalam pembelajaran. Pusat kegiatan belajar mengajar tertuju kepada siswa (*student centred*). Guru lebih banyak berperan sebagai pembimbing dan pemotivasi. Sehubungan siswa sebagai subjek dan objek dalam pembelajaran, menurut Sabri, dikarenakan inti proses pembelajaran adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran (2005:33).

Pembelajaran bahasa Indonesia aspek berbicara memiliki strategi tersendiri di kelas. Dalam penerapannya, guru dituntut lebih kreatif agar para siswa terlibat aktif dan maksimal dalam berbicara. Kondisi siswa yang pasif di kelas menuntut kemampuan guru untuk memikirkan

berbagai kemungkinan tindakan. Menurut Iskandarwassid dan Sunendar, strategi pembelajaran berbicara bisa merujuk pada prinsip stimulus-respon (2009:240). Lebih lanjut, Iskandarwassid dan Sunendar (2009:244) dan Hikmat (2006:11) mengemukakan beberapa strategi pembelajaran berbicara, yaitu bermain peran, berbagai bentuk diskusi, wawancara, bercerita, berpidato, laporan lisan, membaca nyaring, merekam bicara, dan bermain drama. Sementara itu, Nababan menjelaskan bahwa dalam pembelajaran berbicara ada aktivitas pra-komunikatif dan aktivitas komunikatif. Salah satu aktivitas pra-komunikatif, yaitu teknik dialog, yakni menghafal kalimat-kalimat suatu dialog dan mendramatisasikannya. Di sisi lain, salah satu aktivitas komunikatif, yakni mengambil peran dalam drama-drama modern (1993:175—180). Silberman mengemukakan beberapa model dalam bermain peran, yaitu bermain peran, *role play* yang lebih nyaman, *triple role play*, dan berganti peran. Salah satu prosedur yang disarankan dalam bermain peran ini sebagai berikut.

1. Bagilah peserta menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari tiga orang. Posisikan mereka di seluruh bagian ruangan. Berilah jarak seluas mungkin antarkelompok.
2. Mintalah setiap kelompok membuat tiga skenario kisah nyata yang berkaitan dengan topik yang telah didiskusikan.
3. Kemudian, salah satu anggota kelompok menyerahkan skenario kepada kelompok di sebelahnya yang mungkin dapat menambahkan informasi.
4. Secara bergantian, setiap kelompok berkesempatan mempraktikkan perannya masing-masing.
5. Setiap ronde disesuaikan dengan waktu.
6. Pada setiap putaran, pengamat harus konsentrasi menuliskan sikap sebagai

komentarnya terhadap praktik bermain peran.

7. Diskusi umum tentang pembelajaran dan manfaat kegiatan tersebut (2010:232).

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis menetapkan bahwa tindakan yang akan dilakukan adalah penerapan metode bermain peran. Metode ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran berbicara. Melalui metode ini, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa bukan hasil mengingat semata, melainkan hasil dari praktiknya secara langsung melalui pengalaman belajarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Sabri bahwa bermain peran menekankan kenyataan siswa diikutsertakan dalam permainan peranan untuk mendemonstrasikan masalah-masalah sosial. Dengan demikian, judul PTK ini adalah Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia Aspek Berbicara Siswa Kelas XI IPS 1, Semester 1, SMAN 3 Bengkalis, T.P. 2013/2014.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan bentuk penelitian tindakan kelas. Situs penelitian ini bertempat di SMAN 3 Bengkalis. Waktu penelitian ini dilaksanakan semester pertama tahun pelajaran 2013/2014. Jumlah siswa kelas XI sebanyak 155 siswa. Variabel penelitian ditujukan kepada aspek aktivitas dan hasil belajar bahasa Indonesia aspek berbicara melalui tindakan penerapan metode bermain peran. Sementara itu, subjek penelitian ini adalah kelas XI IPS 1 sebanyak 27 siswa, semester 1, SMAN 3 Bengkalis, tahun pelajaran 2013/2014. Prosedur penelitian terdiri atas dua siklus. Setiap siklus, terdiri atas dua kali pertemuan dengan langkah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan, yaitu tes praktik, pengamatan, jurnal, dan dokumentasi.

Pengumpulan data dan informasi dilakukan pengamatan, catatan jurnal, dan telaah dokumen. Sementara itu, analisis

data dilakukan melalui analisis data pembelajaran dan analisis data hasil belajar.

## 2. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran bahasa Indonesia aspek berbicara dilaksanakan sebanyak dua siklus sebagai berikut.

### Siklus 1

#### 1. Perencanaan Tindakan

Rencana tindakan yang akan dilakukan pada siklus 1 adalah sebagai berikut.

- a. Menginformasikan teknis pembelajaran dengan menerapkan model bermain peran.
- b. Tanya jawab tentang materi pembelajaran yang berkaitan dengan KD 6.1, yaitu *Mengekspresikan dialog disertai gerak-gerak dan mimik sesuai dengan watak tokoh*.
- c. Membentuk kelompok belajar (3-4 siswa per kelompok)
- d. Mendiskusikan penyusunan dialog untuk diekspresikan di kelas

#### 2. Tindakan dan Pengamatan

Hasil pengamatan pelaksanaan tindakan pada siklus 1 sebagai berikut.

- a. Masih terdapat sebagian kecil siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru
- b. Siswa masih terlihat malas untuk berdiskusi.
- c. Ketika membentuk kelompok, sebagian siswa agak bingung.
- d. Ketika berdiskusi menyusun dialog secara berkelompok, sebagian kecil siswa agak ragu dan bingung.
- e. Beberapa siswa, masih pasif ketika berdiskusi menyusun dialog di dalam kelompoknya.
- f. Suasana kelas sedikit ribut karena siswa berdiskusi sambil berpraktik dialog.
- g. Beberapa siswa mewakili kelompoknya, bertanya kepada guru tentang dialog yang telah disusun.
- h. Semua siswa mengumpulkan dialog yang telah dibuat.

- i. Terdapat dua kelompok yang bermasalah dengan bahasa (terpengaruh bahasa daerah dan bahasa gaul).
- j. Terdapat empat kelompok yang sudah selesai membuat dialog sebelum waktu yang telah ditentukan (25 menit).
- k. Ketika mendiskusikan watak masing-masing, beberapa siswa tertawa karena merasa lucu. Pada tahap ini, para siswa begitu aktif berlatih dan berdiskusi watak yang akan diperankannya.
- l. Semua siswa mengekspresikan dialog di depan kelas sesuai dengan kelompok masing-masing.
- m. Masih ada beberapa siswa yang memiliki nilai di bawah KKM.

#### 3. Refleksi

Berdasarkan temuan pengamatan dalam pelaksanaan tindakan, pada siklus 1, pertemuan 1 dan 2, maka hasil refleksinya sebagai berikut.

- a. Siswa masih merasa ragu dan malu-malu ketika berdiskusi dan bermain peran sehingga memerlukan motivasi dan bimbingan guru.
- b. Siswa memerlukan bimbingan yang lebih intensif dari guru ketika berdiskusi dan bermain peran.
- c. Masih ada siswa yang nilainya di bawah batas ketuntasan.
- d. Karena beberapa hasil refleksi di atas, perlu dilakukan tindakan pada siklus berikutnya.

### Siklus 2

#### 1. Perencanaan Tindakan

Rencana tindakan yang akan dilakukan pada siklus 2 adalah sebagai berikut.

- a. Menginformasikan teknis pembelajaran dengan menerapkan model bermain peran.
- b. Tanya jawab tentang materi pembelajaran yang berkaitan dengan KD 6.2, yaitu *Mengekspresikan perilaku dan dialog tokoh protagonis dan atau antagonis*.

- c. Membentuk kelompok belajar (4 siswa per kelompok)
  - d. Mendiskusikan penyusunan dialog untuk diekspresikan di kelas
  - e. Membimbing siswa di dalam kelompoknya ketika berdiskusi menyusun dialog dan bermain peran.
2. Tindakan dan Pengamatan
- Hasil pengamatan pelaksanaan tindakan pada siklus 2 sebagai berikut.
- a. Suasana belajar terlihat agak ribut karena siswa berdiskusi sambil berlatih mengekspresikan.
  - b. Beberapa siswa, bertanya kepada guru tentang dialog yang akan dibuat.
  - c. Semua siswa mengumpulkan dialog yang telah dibuat.
  - d. Tidak ada lagi kelompok yang bermasalah dengan bahasa daerah.
  - e. Terdapat empat kelompok yang sudah selesai membuat dialog sebelum waktu yang telah ditentukan (25 menit).
  - f. Para siswa aktif berdiskusi menyusun dialog tokoh protagonis dan antagonis.
  - g. Beberapa kelompok siswa, bertanya kepada guru untuk meyakinkan apakah dialognya sudah benar atau belum.
  - h. Suasana belajar lebih serius karena siswa mempersiapkan diri untuk tampil.
  - i. Beberapa kelompok siswa memperbaiki beberapa dialog kelompoknya.
  - j. Suasana kelas diwarnai gelak tawa siswa karena kemampuan berekspresi temannya yang kurang sesuai.
  - k. Siswa lebih bersemangat untuk menampilkan bermain peran sesuai dialog kelompok masing-masing.
- l. Kerja sama antarsiswa dalam kelompok semakin antusias.
  - m. Penampilan siswa lebih bervariasi.
  - n. Masih ada sebagian kecil siswa yang berbicara dengan tempo kurang teratur.
  - o. Ketuntasan klasikal sudah tercapai.
3. Refleksi
- Berdasarkan temuan pengamatan dalam pelaksanaan tindakan, pada siklus 1, pertemuan 1 dan 2, maka hasil refleksinya sebagai berikut.
- a. Siswa semakin bersemangat dan percaya diri menyampaikan dialog.
  - b. Ketuntasan secara klasikal sudah tercapai.
  - c. Keaktifan siswa mengomentari penampilan teman-temannya semakin meningkat.
  - d. Karena sudah terjadi peningkatan proses dan hasil belajar, maka tidak perlu dilakukan lagi tindakan siklus berikutnya.

## 2.1 Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Aspek Berbicara melalui Penerapan Metode Bermain Peran

Aktivitas siswa dinilai sangat penting ketika pembelajaran berlangsung. Tingginya aktivitas belajar menunjukkan bahwa proses belajar bisa memotivasi siswa untuk mengetahui dan melakukan sesuatu. Penerapan metode bermain peran ternyata mampu membentuk aktivitas belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia aspek berbicara. Aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini diperoleh berdasarkan pengamatan/observasi yang dilakukan guru sebagai peneliti. Untuk lebih jelas, perhatikanlah data pengamatan berikut.

**Tabel 1 : Aktivitas Siswa dalam Belajar Siklus 1 Pertemuan 1**

No.	Aspek yang Diamati	Skala Nilai					f	%
		1	2	3	4	5		
1.	Keaktifan siswa menyimak				√		23	82
2.	Keaktifan siswa berdiskusi				√		24	85
3.	Keaktifan siswa bertanya/ menanggapi			√			14	53
Rata-rata		11/3 = 3,6						73

Tabel di atas menjelaskan bahwa rata-rata persentase aktivitas belajar siswa baru 73 persen. Sementara itu, berdasarkan skala nilai, aktivitas belajar siswa pada siklus 1 pertemuan 1 baru mencapai angka 3,6, yaitu kategori *baik*. Namun, perlu

motivasi dari guru agar keaktifan siswa bertanya dan atau menanggapi lebih meningkat. Pada siklus 1 pertemuan 1 ini, keaktifan berekspresi belum menjadi objek pengamatan.

**Tabel 2 : Aktivitas Siswa dalam Belajar Siklus 1 Pertemuan 2**

No.	Aspek yang Diamati	Skala Nilai					f	%
		1	2	3	4	5		
1.	Keaktifan siswa menyimak				√		27	96
2.	Keaktifan siswa berdiskusi				√		27	96
3.	Keaktifan siswa/ menanggapi		√				10	36
4.	Keaktifan berekspresi					√	28	100
Rata-rata		15/4 = 3,7						82

Tabel di atas menjelaskan bahwa rata-rata persentase aktivitas belajar siswa menjadi 82 persen atau meningkat 9 persen



*Gambar 1 : Aktivitas siswa menyusun dialog sesuai gerak-gerik dan mimik, Siklus*

daripada siklus 1 pertemuan 1. Sementara itu, berdasarkan skala nilai, aktivitas belajar siswa pada siklus 1 pertemuan 2 mencapai angka 3,7, yaitu kategori *baik*. Meskipun terjadi peningkatan aktivitas

belajar, tetapi keaktifan siswa bertanya dan atau menanggapi perlu mendapat perhatian dan bimbingan serius dari guru. Pada siklus 1 pertemuan 2 ini, seluruh siswa aktif mengekspresikan dialog sesuai dengan watak tokoh. Untuk melengkapi data suasana diskusi dan aktivitas berekspresi siswa di kelas, kita perhatikan gambar berikut.



*Gambar 2 : Aktivitas siswa berekspresi sesuai dialog disertai gerak-gerik dan mimik, Siklus 1*

**Tabel 3 : Aktivitas Siswa dalam Belajar Siklus 2 Pertemuan 1**

No.	Aspek yang Diamati	Skala Nilai					f	%
		1	2	3	4	5		
1.	Keaktifan siswa menyimak					√	27	96
2.	Keaktifan siswa berdiskusi					√	27	96
3.	Keaktifan siswa bertanya/ menanggapi			√			16	57
Rata-rata		13/3 = 4,3						83

Tabel di atas menjelaskan bahwa rata-rata persentase aktivitas belajar siswa mencapai 83 persen atau meningkat 10 persen dibandingkan siklus 1 pertemuan 1. Sementara itu, berdasarkan skala nilai, aktivitas belajar siswa pada siklus 2 pertemuan 1 mencapai angka 4,3 yaitu

kategori *sangat baik*. Namun, masih perlu motivasi dari guru untuk meningkatkan keaktifan siswa bertanya dan atau menanggapi. Pada siklus 2 pertemuan 1 ini, keaktifan bereksprei belum menjadi objek pengamatan.



*Gambar 3 : Aktivitas siswa berdiskusi menyusun dialog tokoh protagonis/ antagonis, Siklus 2*



*Gambar 4 : Aktivitas siswa bereksprei sesuai dialog tokoh protagonis/antagonis, Siklus 2*

**Tabel 4 : Aktivitas Siswa dalam Belajar Siklus 2 Pertemuan 2**

No.	Aspek yang Diamati	Skala Nilai					f	%
		1	2	3	4	5		
1.	Keaktifan siswa menyimak					√	27	96
2.	Keaktifan siswa berdiskusi					√	27	96
3.	Keaktifan siswa bertanya/ menanggapi					√	26	93
4.	Keaktifan bereksprei					√	28	100
Rata-rata		20/4 = 5						96

Tabel di atas menjelaskan bahwa rata-rata persentase aktivitas belajar siswa menjadi 96 persen atau meningkat 14 persen jika dibandingkan siklus 1 pertemuan 2. Hal ini dikarenakan sebelum bereksresi di depan kelas, guru memotivasi memberikan tambahan nilai bagi siswa yang mengomentari penampilan bermain peran. Sementara itu, berdasarkan skala nilai, aktivitas belajar siswa pada siklus 2 pertemuan 2 mencapai angka 5,0, yaitu kategori *sangat baik*. Pada pertemuan 2 siklus 2 ini, keaktifan siswa bertanya dan atau menanggapi menjadi 93 persen atau meningkat sebanyak 57 persen jika dibandingkan siklus 1 pertemuan 2. Seluruh siswa aktif mengekspresikan dialog sesuai dengan watak tokoh. Untuk mengetahui suasana pembelajaran siklus 2, kita amati gambar berikut.

## 2.2 Hasil Belajar Bahasa Indonesia Aspek Berbicara melalui Penerapan Metode Bermain Peran

Keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang

diperoleh dalam kegiatan belajar. Menurut Winkel dalam Sudjana bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan dari belum mampu ke arah sudah mampu. Selanjutnya, Sudjana mengemukakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh proses belajar yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan. Selanjutnya dijelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran (2001).

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini, yaitu hasil belajar aspek kemampuan berbicara (aspek psikomotor). Dalam proses penilaian, guru/peneliti memberikan penilaian secara langsung terhadap individu siswa ketika mereka berdialog di depan kelas. Penilaian difokuskan pada tiga aspek, yaitu (a) kemampuan berdialog, (b) kemampuan gerak-gerik, dan (3) kemampuan mimik. Untuk lebih jelasnya, data hasil belajar dipaparkan sebagai berikut.

**Tabel 5 : Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Metode Bermain Peran**

No	Aspek Penilaian	Siklus 1 (%)	Siklus 2 (%)	Skor Siklus 1	Skor Siklus 2
1.	Kemampuan berdialog	71	74	99	104
2.	Kemampuan gerak-gerik	73	78	102	109
3.	Kemampuan mimik	76	79	107	110
Rata-rata		73	77	102,67	107,67
Skor Ideal				140	140
%				73	77



Pada bagian latar belakang telah dijelaskan bahwa hasil belajar siswa hanya mencapai 53,6 persen (15 siswa tuntas dari 28 siswa). Jika dibandingkan dengan persentase hasil belajar Siklus 1, maka terjadi kenaikan berarti (signifikan) sebesar 19,4 persen. Jika dibandingkan dengan persentase hasil belajar Siklus 2, kenaikannya mencapai 23,4 persen. Sementara itu, kenaikan persentase dari Siklus 1 ke Siklus 2 sebesar 4 persen. Dengan demikian, penerapan metode bermain peran memberikan hasil positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya aspek berbicara. Selanjutnya, berdasarkan *Lampiran 3*, pada Siklus 1, masih terdapat 4 siswa yang belum tuntas (15 persen). Pada Siklus 2, ketidaktuntasan semakin berkurang, yaitu 1 siswa (4 persen). Sementara itu, persentase ketuntasan klasikal siswa siklus 1 sebesar 86 persen. Pada siklus 2 meningkat menjadi 96 persen.

Peningkatan hasil belajar siswa per aspek penilaian dapat dijelaskan sebagai berikut. Persentase skor perolehan siswa pada aspek penilaian kemampuan berdialog antara Siklus 1 dan Siklus 2 meningkat 4 persen (99 persen menjadi 104 persen). Persentase skor perolehan siswa pada aspek penilaian kemampuan gerak-gerik antara Siklus 1 dan Siklus 2 meningkat 7 persen (102 persen menjadi 109 persen). Sementara itu, persentase skor perolehan siswa pada aspek penilaian kemampuan mimik antara Siklus 1 dan Siklus 2 meningkat 3 persen (107 persen menjadi 110 persen). Jadi, pada setiap aspek penilaian, terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

### 2.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan tindakan dengan menerapkan metode bermain peran dilakukan dua siklus. Setiap siklus, terdiri atas dua pertemuan (tatap muka). Kegiatan siklus 1 pertemuan 1 terfokus pada aktivitas diskusi menyusun dialog, sedangkan pertemuan 2 terfokus pada aktivitas bermain peran, yaitu mengekspresikan dialog yang disertai gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak tokoh. Sementara itu, kegiatan siklus 2 pertemuan 2 terfokus pada aktivitas diskusi menyusun dialog, sedangkan pertemuan 2 terfokus pada aktivitas bermain peran, yaitu mengekspresikan watak tokoh protagonis dan antagonis.

Ketika aktivitas pertemuan 1 setiap siklus, yaitu menyusun dialog, siswa berdiskusi berdasarkan bimbingan guru. Pada awalnya, aktivitas siswa kelas XI IPS 1 SMAN 3 Bengkalis ini ketika berdiskusi terlihat canggung. Berdasarkan hasil pengamatan, masih ada sebagian kecil (4 siswa) yang pasif dalam kelompok diskusi (14%). Ketika diskusi untuk kompetensi dasar berikutnya pada siklus 2, aktivitas siswa berdiskusi semakin bermutu. Ini dibuktikan dengan menurunnya siswa yang pasif (1 siswa atau 3,6%). Peningkatan aktivitas siswa dalam berdiskusi kelompok menyusun dialog ini terjadi karena bimbingan dan pengawasan guru. Jadi, kegiatan diskusi siswa menjadi lebih fokus.

Kelas menjadi lebih menyenangkan ketika pertemuan 2 setiap siklus. Pada

pertemuan 2 setiap siklus, siswa bermain peran untuk mengekspresikan watak tokoh. Pada siklus 1 pertemuan 2, masih ada 3 siswa yang memiliki nilai di bawah KKM karena aktivitas bermain peran siswa tersebut masih perlu dibimbing. Menurut mereka, penampilan kurang tersebut disebabkan adanya perasaan malu, kurang percaya diri, dan gugup ketika akan tampil. Aspek psikis siswa ini sangat berpengaruh terhadap kemampuannya ketika bermain peran. Ketika bermain peran pada siklus 2 pertemuan 2, kemampuan siswa semakin mantap. Hanya ada 1 siswa yang memiliki nilai di bawah KKM. Hal ini dikarenakan setelah dibimbing beberapa kali, aspek psikis siswa tersebut masih perlu pembinaan lebih lanjut untuk bermain peran. Namun demikian, baik siklus 1 maupun siklus 2, seluruh siswa (100%) aktif bermain peran sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing.

Berdasarkan hasil pengamatan dan jurnal, penerapan metode bermain peran di kelas mampu menciptakan perilaku pembelajaran sebagai berikut. *Pertama*, aktivitas kelas menjadi lebih bervariasi. *Kedua*, para siswa merasa lebih tertantang ketika mementaskannya. *Ketiga*, suasana kelas lebih menyenangkan dan santai. *Keempat*, munculnya rasa tanggung jawab, baik individu maupun kelompok. *Kelima*, memancing kemauan siswa untuk menanggapi penampilan temannya. *Keenam*, meningkatkan aktivitas belajar

bersama. *Ketujuh*, mengaktifkan kemampuan menulis melalui diskusi menyusun dialog. *Kedelapan*, suasana belajar lebih serius karena siswa mempersiapkan diri untuk tampil. *Kesembilan*, siswa lebih bersemangat untuk menampilkan bermain peran sesuai dialog kelompok masing-masing. Selanjutnya, data hasil belajar menunjukkan bahwa daya serap siswa pada siklus 1 tercatat 73 persen. Pada siklus 2, daya serap siswa meningkat menjadi 77 persen (meningkat 4 persen). Di samping itu, kemampuan siswa bermain peran dari setiap aspek penilaian berada pada kategori *cukup* (3), *baik* (4), dan *sangat baik* (5). Artinya, tidak ada kemampuan siswa berada pada kategori *kurang* (2) dan *sangat kurang* (1).

Data nilai hasil belajar siswa siklus 1 (lihat Lampiran 4) menunjukkan bahwa kemampuan siswa pada aspek penilaian berdialog tercatat sebanyak 13 siswa (46 persen) berkategori *cukup* (3). Selebihnya, 15 siswa (53 persen) berkategori *baik* (4). Nilai hasil belajar siswa siklus 2 pada aspek penilaian berdialog tercatat sebanyak 8 siswa (28 persen) berkategori *cukup* (3). Selebihnya, 20 siswa (71 persen) berkategori *baik* (4). Artinya, kemampuan berdialog siswa semakin meningkat.

Kemampuan siswa pada aspek penilaian gerakan (gerak-gerik) pada siklus 1 tercatat sebanyak 10 siswa (35 persen) berkategori *cukup* (3). Selebihnya, 18 siswa (64 persen)

berkategori *baik* (4). Nilai hasil belajar siswa siklus 2 pada aspek penilaian gerakan (gerak-gerik) tercatat sebanyak 3 siswa (10 persen) berkategori *cukup* (3). Selebihnya, 25 siswa (89 persen) berkategori *baik* (4). Artinya, kemampuan gerakan (gerak-gerik) siswa juga semakin meningkat.

Sementara itu, kemampuan siswa pada aspek penilaian mimik pada siklus 1 tercatat sebanyak 5 siswa (18 persen) berkategori *cukup* (3). Selebihnya, 23 siswa (82 persen) berkategori *baik* (4). Nilai hasil belajar siswa siklus 2 pada aspek penilaian mimik tercatat sebanyak 2 siswa (7 persen) berkategori *cukup* (3). Selebihnya, 26 siswa (93 persen) berkategori *baik* (4). Artinya, kemampuan mimik siswa pun semakin meningkat.

### 3. Penutup

Setelah melakukan beberapa siklus, didapat simpulan sebagai berikut.

1. Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran Bahasa Indonesia aspek berbicara pada siswa kelas XI IPS 1, Semester 1, SMAN 3 Bengkalis T.P. 2013/2014. Pada siklus 1 pertemuan 1, persentase aktivitas belajar siswa adalah 73 persen dengan kategori *baik* (3,6), sedangkan pertemuan 2 sebesar 82 persen dengan kategori *baik* (3,7). Pada siklus 2 pertemuan 1, persentase aktivitas belajar siswa menjadi 83 persen dengan kategori *sangat baik*

(4,3), sedangkan pertemuan 2 sebesar 96 persen dengan kategori *sangat baik* (5,0).

2. Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia aspek berbicara siswa kelas XI IPS 1, Semester 1, SMAN 3 Bengkalis T.P. 2013/2014. Pada siklus 1, daya serap siswa sebesar 73 persen, sedangkan siklus 2 sebesar 77 persen. Sementara itu, ketuntasan klasikal pada siklus 1 mencapai 86 persen, sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 96 persen.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- BSNP. 2006. *Standar Isi KTSP*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gimin, dkk. 2008. *Model-Model Pembelajaran*. Pekanbaru: Cendekia Islami.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hikmat, Ade. 2006. *Pembelajaran Berbicara*. Jakarta: Depdiknas.
- Hudojo, Herman. 1990. *Pengembangan Kurikulum*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosda Karya.
- Nababan, Sri Utari Subyakto. 1993. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Sabri, Ahmad. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*. Ciputat: Quantum Teaching.
- Silberman, Mel. 2010. *Cara Pelatihan dan Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Indeks.
- Sudjana. 1990. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rodakarya.
- Surakhmad, Winarno. 1980. *Pengantar Interaksi Belajar*. Bandung: Tarsito.
- Syah, Muhibbin. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.