

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENCERITAKAN ISI DONGENG DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS III SD NEGERI KINTELAN 1 YOGYAKARTA

Galang Purwanto

Disusun bersama: Dra. C. Indah Nartani, M.Pd
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
E-mail: galangp13@gmail.com

Abstract: The classroom action research is aimed to describe the improvement skill in storytelling the contents of fairy tale through role play method to the third grade students of SD Negeri Kintelan 1 Yogyakarta. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The subjects of this study are students of grade 3, amounting to the 29 students. The object of this research are the whole process and the application of the role play method which is used to improve the storytelling skill of the third grade students of SD Negeri Kintelan 1 Yogyakarta. The Data collection techniques that be used are observation, tests and documentation. The test of the instrument uses an expert judgment trial. The results show the average value of storytelling skills on pre-action 68.10. In the first cycle increased by 5.79% to 72.04. In the second cycle increased by 6.38% to 76.64. The number of students who have reached KKM on pre action are 14 students or 48.27%. In the first cycle increased to 16 students or 55.17% of students. In the second cycle increased to 25 students or 86.20% of the 29 students who have reached the KKM. These results indicate that the role play method can improve the skill in storytelling the contents of fairy tale at the third grade students of SD Negeri Kintelan 1 Yogyakarta in the academic year 2016/2017.

Keyword: Ability, Story Telling, Role Playing Method

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya diarahkan untuk melengkapi pengetahuan saja, namun sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan berbahasa yang mencakup empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap keterampilan itu sangat erat sekali hubungannya dengan keterampilan yang lain.

Pada aspek berbicara misalnya, fokus pembelajaran diarahkan kepada kemampuan siswa untuk berbicara secara efektif dan efisien untuk mengungkapkan pikiran, gagasan, perasaan, kritikan, dan pendapat dalam berbagai bentuk kepada lawan berbicara sesuai dengan konteks pembicaraan. Mukti (2012: 17) menyatakan bahwa “dari kenyataan berbahasa, seseorang lebih banyak berkomunikasi secara lisan dibandingkan dengan cara lain.” Dalam

kehidupan sehari-hari lebih dari separuh waktu digunakan untuk berbicara dan mendengarkan.

Siswa yang tidak mampu berbicara dengan baik dan benar akan mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Oleh karena itu, mempelajari Bahasa Indonesia sangatlah penting karena keterampilan berbahasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Bahasa Indonesia merupakan ilmu universal yang erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari (Badan Standar Nasional Pendidikan 2006). Sejalan dengan pendapat di atas Susanto (2013: 242-244) menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar, tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Untuk dapat meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia, dalam jurnal Widayati (2008: 2) mengemukakan bahwa upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan meningkatkan profesionalitas guru. Untuk itu kompetensi guru sangat diperlukan dalam meningkatkan profesionalitas guru agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

Proses pembelajaran yang baik tentunya tidak terlepas dari peran serta guru yang mengelola di dalamnya. Akan tetapi hal tersebut tidak mudah, terkadang guru menemukan suatu masalah yang ada di dalam kelasnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan guru kelas III SD Negeri Kintelan 1 Yogyakarta ditemukan bahwa kurangnya media yang mendukung dalam penyampaian materi, membuat siswa tampak kurang bersemangat, kurang merespon, cenderung kurang aktif, jalan-jalan di kelas saat pembelajaran berlangsung, bahkan banyak siswa yang maunya mengerjakan latihan soal dengan cara berkelompok.

Hal ini ditunjukkan oleh sikap siswa yang kurang antusias selama mengikuti proses pembelajaran, rendahnya respon siswa terhadap pertanyaan dari guru, pemusatan perhatian yang kurang, penyampaian materi yang kurang jelas. Dengan demikian siswa yang tidak bisa mengerjakan memilih untuk jalan-jalan di kelas dan mengerjakan soal secara berkelompok. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar yang dicapai siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, termasuk dalam materi menceritakan kembali isi dongeng, belum optimal.

Untuk mengatasi hal tersebut, penulis memiliki gagasan untuk menerapkan metode bermain peran pada saat memerankan isi dongeng. Metode ini sangat cocok dengan karakteristik siswa kelas III SDN Kintelan Yogyakarta dimana siswa lebih suka mengerjakan secara berkelompok daripada mengerjakan secara individu. Dengan menggunakan metode bermain peran, siswa diharapkan dapat memahami detail cerita dengan lebih baik.

Selain itu dari hasil observasi didapatkan guru masih berperan dominan dengan menggunakan metode ceramah. Kurangnya

media yang mendukung dalam menyampaikan materi membuat siswa di kelas dalam mengikuti pembelajaran kurang bersemangat dan tidak memperhatikan pelajaran. Penelitian Wahyu (2016: 2) menyatakan bahwa akibat dari pelaksanaan pembelajaran yang tidak ada variasinya atau yang digunakan dalam pembelajaran masih sederhana tanpa model dan alat peraga, dapat menjadikan aktivitas siswa dalam pembelajaran sangat kurang, semangat dan kemauan siswa dalam mengikuti pembelajaran juga kurang yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2014: 22).

Pada pembelajaran menceritakan kembali isi dongeng dengan menggunakan metode bermain peran siswa dapat melakukan praktik berbicara dengan lawan bicaranya melalui percakapan antar tokoh. Ketika memerankan tokoh-tokoh tersebut, guru dapat menilai sejauh mana keterampilan berbicara yang dimiliki oleh siswa. Siswa dapat berbicara secara lancar atau gugup, ketepatan dalam penggunaan artikulasi, bahkan *skill* dalam berbicara, hal tersebut akan terlihat pada saat siswa melakukan metode bermain peran.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode bermain peran menurut Amri dan Ahmadi (2010: 194) diawali dengan menghangatkan suasana dan memotivasi siswa, kemudian, memilih peran, menyusun tahapan-tahapan, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, dan tahap diskusi.

Hasil belajar siswa dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Perolehan hasil belajar menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional (Purwanto, 2013: 44)

Sehubungan dengan hal inilah penulis tertarik untuk mengadakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan judul "Peningkatan Keterampilan Menceritakan Isi Dongeng dengan Menggunakan Metode Bermain Peran

pada Siswa Kelas III SDN Kintelan 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017”.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada Penelitian Tindakan Kelas ini terdapat tahap-tahap yang harus dilaksanakan yang disebut siklus. Siklus penelitian akan dihentikan apabila telah terjadi peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa sesuai dengan indikator keberhasilan Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2010: 137) yaitu perencanaan (*planing*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri Kintelan 1 Yogyakarta. Observasi dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2016/2017. Lokasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah SD Negeri Kintelan 1. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Kintelan 1 dengan jumlah siswa 29, yaitu 15 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah keseluruhan proses dan penerapan metode pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan keterampilan menceri-takan kembali siswa kelas III SD Negeri Kintelan 1 Yogyakarta.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Teknik observasi atau disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra (Arikunto, 2010:199); (2) Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Arikunto, 2010:193); (3) Teknik dokumentasi

digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi serta untuk memperoleh gambaran secara konkret mengenai kegiatan yang telah dilakukan (Arikunto, 2010: 201).

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

Penelitian ini menggunakan uji coba. *expert judgment*, yaitu meminta pertimbangan ahli. Pertimbangan ahli dapat dimintakan kepada *profesional judgment*. Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai *profesional judgment* adalah guru kelas III SDN Kintelan 1 Yogyakarta.

Menurut Rahmawati Haris, S.Pd. selaku guru kelas III SDN Kintelan 1 Yogyakarta, instrumen penelitian dari aspek materi yang disusun tersebut valid dan dapat digunakan untuk penelitian. Dengan demikian, peneliti akan menggunakan instrumen tersebut untuk melakukan pengambilan data selama dilakukan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

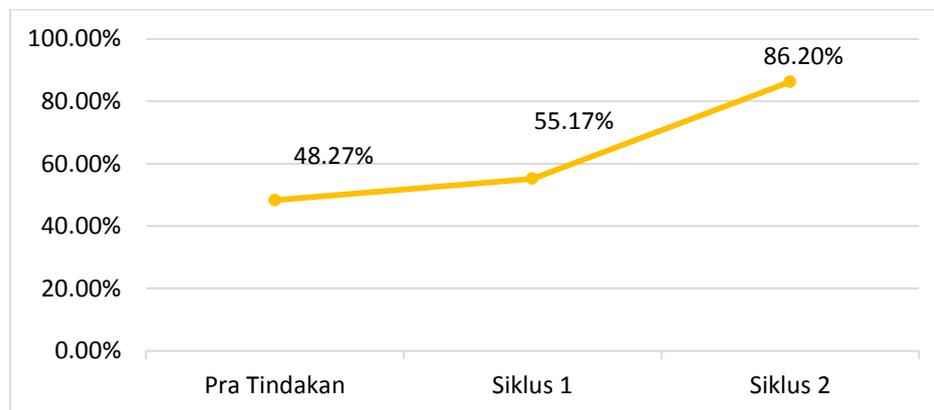
Deskripsi data penelitian ini diperoleh dari data yang berupa hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi menceritakan kembali isi dongeng dengan menggunakan metode bermain peran siswa kelas III SD Negeri Kintelan 1 Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan metode bermain peran diperoleh bahwa hasil belajar siswa meningkat. Hasil belajar mengalami peningkatan dari pratindakan rata-rata kemampuan menceritakan kembali isi dongeng siswa kelas III adalah 68,10. Pada siklus I naik menjadi 72,04 dengan peningkatan 5,79%. Pada siklus II meningkat menjadi 76,64 dengan peningkatan 6,38%.

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

Pra Tindakan	Siklus I		Siklus II	
	1	2	1	2
68.10	69.87	74.22	75.53	77.34
Rata-rata 68.10	Rata-rata 72.04		Rata-rata 76.64	

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui pada pra tindakan rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 68.10 dengan persentase ketuntasan belajar 51,73% dimana 14 siswa telah mencapai KKM. Pada siklus I rata-rata nilai meningkat menjadi 72,04 dengan persentase ketuntasan belajar 55,18% dimana 16 siswa telah mencapai KKM. Pada siklus II rata-rata nilai meningkat secara signifikan menjadi 76,64 dengan persentase ketuntasan belajar 86,20% dimana 25 siswa telah mencapai KKM.

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

**Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan menceritakan isi dongeng siswa kelas III SD Negeri Kintelan 1 Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada materi menceritakan kembali isi dongeng kelas III SD Negeri Kintelan 1 Yogyakarta dapat ditingkatkan. Hal ini terbukti hasil belajar siswa

yang mengalami peningkatan selama dilaksanakan penelitian.

Persentase peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia khususnya pada materi menceritakan kembali isi dongeng dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas saat pratindakan sebesar 68,10 dengan persentase ketuntasan 48,28%. Pada siklus I mendapat nilai rata-rata kelas sebesar 72,04 dengan persentase ketuntasan 55,18%. Pada siklus II nilai rata-rata kelas naik secara signifikan menjadi 76,64 dengan persentase ketuntasan 86,20%. Indikator keberhasilan telah tercapai, yaitu 86,20% dengan ketercapaian indikator keberhasilan

yang telah ditetapkan yaitu 75%. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mempunyai saran sebagai berikut.

1. Bagi sekolah
 - a. Sekolah memfasilitasi dalam hal sarana dan prasarana yang menunjang untuk proses belajar mengajar
 - b. Sekolah juga perlu menyediakan tempat dan waktu khusus untuk bermain peran, sehingga siswa dapat bebas berlatih mempersiapkan materi yang akan dipelajari melalui metode bermain peran. Metode bermain peran dapat dijadikan sarana untuk mengembangkan bakat siswa dan melatih siswa untuk bekerjasama dengan orang lain.
2. Bagi guru
 - a. Guru perlu untuk melakukan penelitian-penelitian dan memiliki perhatian yang tinggi terhadap upaya perbaikan dalam proses belajar mengajar di kelas.
 - b. Guru dapat mengembangkan metode bermain peran ini yaitu dengan menerapkan metode tersebut dalam mata pelajaran lain. Guru juga dapat mengembangkannya pada kelas lain agar kualitas pembelajaran sekolah meningkat.
3. Bagi peneliti selanjutnya

Setelah mengetahui hasil peningkatan kemampuan menceritakan isi dongeng dengan menggunakan metode bermain peran, hendaknya peneliti selanjutnya bisa menggunakan penelitian ini sebagai kajian yang

relevan buat penelitiannya dengan variabel yang belum diteliti pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan & Ahmadi, Lif Khoiru. 2010. *Mendidik Anak Lewat Dongeng*. Yogyakarta: Madania.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsjad, Maidgar G. dan Mukti U.S. 2012. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga,
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Wahyu, Widayati Beti. 2016. *Peningkatan Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 01 Sijeruk Melalui Pembelajaran Cooperative dengan Alat Peraga*. Jurnal Penelitian Tindakan Kelas. ISSN 2087-3557
- Widayati, Ani. 2008. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Menceritakan Kembali Isi Dongeng melalui Media Gambar". Artikel Penelitian, tidak diterbitkan. Solo: UNS.