

STRATEGI PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN DALAM ASPEK BERBICARA MATERI BAHASA INDONESIA SD MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING

Erika Rahmawati¹⁾, Putri Zudhah Ferryka²⁾, Khasana Kurniawati³⁾, dan Linda Apriyani⁴⁾
^{1, 2, 3 4)}Universitas Widya Dharma. Jalan Ki Hajar Dewantara, Desa Macanan Karanganom,
Kecamatan Klaten Utara, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah. Kode Pos: 57438
E_mail: ¹⁾erikarahmawati0606@gmail.com, ²⁾zudhah_putri@yahoo.com,
³⁾khasanakurniaaaa@gmail.com, ⁴⁾lindaapriyani32@gmail.com

Abstrak: Keterampilan berbicara sering kali menjadi penghambat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. artikel ini bertujuan untuk meningkatkan strategi pembelajaran yang menyenangkan dalam keterampilan berbicara bagi siswa SD, agar dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dan kehidupan sehari-hari. Dalam kegiatan pembelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan strategi yang tepat supaya siswa memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD. Maka dari itu, kami memilih model pembelajaran role playing dikarenakan model ini dapat menarik minat siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. Model role playing adalah suatu model pembelajaran berbentuk permainan yang melibatkan unsur keceriaan dimana siswa langsung memerankan suatu peran yang berhubungan dengan suatu tokoh dalam cerita. Model role playing juga mampu menumbuhkan semangat serta rasa kebersamaan melalui pembelajaran yang menyenangkan. Dalam artikel ini kami menggunakan metode kualitatif dan studi pustaka. Jadi artikel ini berfokus pada aspek berbicara siswa SD melalui kegiatan pembelajaran, dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng. Dengan pembelajaran yang menyenangkan maka pembelajaran yang disampaikan oleh guru akan lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Jika siswa menyukai pembelajaran tersebut maka keterampilan berbicara siswa akan bertambah, kemudian siswa mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik dilingkungan sekitarnya dengan penuh percaya diri.

Kata Kunci: Strategi, Keterampilan berbahasa, Role playing

Abstract: Speaking skills are often an obstacle for students in participating in learning activities. This article aims to improve fun learning strategies in speaking skills for elementary school students, so that they can be applied in learning at school and in everyday life. In learning activities, to achieve the learning objectives, appropriate strategies are needed so that students have a pleasant learning experience and improve elementary students' speaking skills. Therefore, we chose the role playing learning model because this model can attract students' interest, thus enabling the class to be dynamic and full of enthusiasm. The role playing model is a learning model in the form of a game that involves elements of fun where students directly play a role related to a character in the story. The role playing model is also able to foster enthusiasm and a sense of togetherness through fun learning. In this article we use qualitative methods and literature study. So this article focuses on the speaking aspects of elementary school students through learning activities, in the subject matter of fairy tales in Indonesian. With fun learning, the learning delivered by the teacher will be more easily accepted and understood by students. If students like the learning, students' speaking skills will increase, then students are able to communicate and interact well in the surrounding environment with full confidence.

Keywords: Strategy, Language skills, Role playing.

PENDAHULUAN

Keterampilan merupakan kemampuan dasar yang dimiliki oleh manusia. Untuk mengembangkan keterampilan diperlukan pelatihan dan pengkondisian bertahap yang dapat membuat seseorang terbiasa dalam melakukan suatu aktivitas. Pelatihan mengembangkan keterampilan bisa didapatkan dari belajar. Belajar adalah suatu proses untuk meningkatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan. Dalam hal ini proses belajar harus terencana, terpadu, yang secara keseluruhan memberikan karakteristik terhadap proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dengan siswa yang mempunyai timbal balik untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan.

Dalam pembelajaran bahasa khususnya Bahasa Indonesia, terdapat empat aspek berbahasa yang harus dikuasai siswa agar tujuan pembelajaran tercapai sesuai sasaran, salah satunya adalah aspek berbicara. Untuk menambah keterampilan berbicara diperlukan pembelajaran yang efektif didasari dengan strategi dan model pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Mulyana model pembelajaran menyenangkan merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not under preassure*) (Puspitasari, dkk., 2015). Dari pernyataan tersebut maka model pembelajaran yang menyenangkan dapat menciptakan lingkungan belajar menjadi lebih menarik sehingga membuat siswa termotivasi dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran yang menyenangkan begitu beragam salah satunya *role playing*.

Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah cara yang dilakukan oleh guru dalam rangkaian kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah direncanakan. Strategi pembelajaran harus didasarkan dengan memperhatikan kemampuan peserta didik.

Strategi memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Romiszowsky dalam penelitian (Nasution, 2017). Strategi pembelajaran harus selalu mencerminkan posisi teoretis yang me-

rujuk pada bagaimana seharusnya pembelajaran itu dilaksanakan. Maka dari itu, agar strategi dapat dilaksanakan dan tidak menjauh dari sasaran diperlukan model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran.

Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi, sebagai bahasa pemersatu dalam berkomunikasi antar daerah. Bahasa Indonesia memiliki fungsi salah satunya yaitu sebagai pengantar komunikasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Dalam pembelajaran diperlukan strategi yang tepat berupa tindakan spesifik untuk mempermudah guru menyampaikan materi sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien serta menyenangkan.

Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang harus dimiliki oleh pendidik dan peserta didik, terampil berbicara melatih dan menuntun peserta didik untuk dapat berkomunikasi

dengan siswa lain (Ilham dan Wijiati, 2020: 5). Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara sangat berpengaruh dalam berkomunikasi, lebih mudah dalam mengungkapkan ekspresi serta gagasan yang ada dalam diri secara lisan.

Model Role Playing

Model pembelajaran role playing adalah model pembelajaran dengan permainan yang melibatkan unsur keceriaan, dimana siswa secara langsung memerankan suatu peran yang terdapat dalam cerita. Model role playing juga mampu menumbuhkan semangat, kerjasama serta rasa kebersamaan melalui pembelajaran yang menyenangkan.

Adapun langkah model *role playing* yaitu: 1)Persiapan; 2)Memilih peran; 3)Mendekorasi tempat pertunjukkan; 4)Menunjuk siswa sebagai pengamat; 5)Memainkan peran; 6)Diskusi dan evaluasi; 7)Bermain peran ulang; 8)Diskusi dan evaluasi; 9)Berbagi pengalaman dan menyimpulkan.

Rumusan masalah

Untuk mempermudah pembahasan dalam artikel ini maka, penulis merumus-

kan beberapa masalah yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing*, adapun permasalahan yang akan dibahas yaitu: 1) Pengertian model pembelajaran *Role Playing*; 2) Tujuan model pembelajaran *Role Playing*; 3) Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Role Playing*; 4) Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam aspek berbicara di SD.

Tujuan dan Manfaat Artikel

Artikel ini bertujuan untuk membantu guru dalam mengajarkan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng yang berfokus pada keterampilan berbicara siswa dengan model pembelajaran *role playing*. Model *role playing* membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh guru mudah diterima oleh siswa, keterampilan berbicara akan bertambah, siswa mampu berkomunikasi dengan baik. Dengan artikel ini guru dapat menerapkan model *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan langkah-langkah yang tepat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana (Tarigan, 2017:73). Dari pernyataan tersebut maka model pembelajaran *role playing* menggambarkan gambaran keadaan sosial manusia secara nyata. Model ini merupakan model pembelajaran yang menyenangkan, membuat siswa aktif berimajinasi mengekspresikan karakter sesuai tokoh yang di perankan. Model *role playing* menghadirkan suasana di kelas menjadi lebih hidup karena menghadirkan tokoh-tokoh yang ada didalam cerita menjadi tokoh konkrit di dalam kelas. Selain memerankan tokoh sesuai dengan karakter, siswa dapat melatih kepercayaan dirinya, salah satunya saat berada di depan kelas, mengurangi ketegangan dan lancar tidaknya ketika berbicara dalam memerankan sebuah tokoh dalam cerita.

Tujuan menggunakan model pembelajaran *role playing* yaitu: 1) Membuat siswa aktif bekerja sama saling berinteraksi antara siswa satu dengan yang lain, 2) Melatih siswa berkomunikasi

intensif untuk memerankan tokoh yang didapat dalam kegiatan belajar mengajar. 3) Siswa dapat merefleksikan pembelajaran dengan menginterpretasikan di kehidupan sehari-hari dari. 4) Memotivasi peserta didik untuk belajar menemukan konsepnya sendiri. Guru sebagai fasilitator hanya memfasilitasi serta memberi bantuan siswa untuk belajar. 5) Memunculkan ide kreativitas menguasai materi pembelajaran secara langsung dengan ekspresi tanpa adanya hambatan ruang gerak. 6) Melatih kepercayaan diri siswa berbicara di depan orang banyak meskipun lingkungannya hanya di kelas.

Adapun kelebihan model pembelajaran *role playing* diantaranya sebagai berikut; 1) Siswa bebas dalam mengekspresikan diri; 2) Suasana kelas menjadi dinamis dan antusias; 3) Menumbuhkan semangat serta rasa kebersamaan; 4) Siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran; 5) Menarik siswa untuk berpikir kritis; 6) Meningkatkan keterampilan kognitif dan kreativitas;

Sedangkan kekurangan model pembelajaran *role playing* diantaranya sebagai berikut; 1) Siswa yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif;

2) Memerlukan banyak waktu baik saat melakukan persiapan maupun pelaksanaan; 3) Memerlukan tempat yang cukup luas dan memadai; 4) Siswa mengalami kesulitan saat bermain peran.

Dalam menerapkan model pembelajaran *role playing* perlu menyesuaikan kemampuan siswa, keadaan ruang kelas dan bahan ajar yang digunakan. Dengan menggunakan model ini diharapkan siswa dapat mengikuti beberapa materi yang ada dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Artikel ini menjabarkan materi karangan fiksi mengenai dongeng di kelas 3 SD. Dongeng merupakan cerita khayalan atau cerita yang tidak benar-benar terjadi.

Langkah-langkah pembelajaran *Role Playing* yang dapat diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan pada materi dongeng yaitu:

Langkah ke 1: Persiapan

Guru menjelaskan mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Setelah itu, guru mempersiapkan kondisi siswa dari segi fisik maupun psikis dan memperkenalkan sebuah masalah yang berkaitan dengan materi yaitu cerita dongeng. Guru memberikan gambaran

mengenai cerita dongeng yang ada di Indonesia.

Misalnya, guru membacakan sebuah cerita dongeng lalu siswa diminta untuk mendengarkan. Ketika ada masalah / kurang memahami teks cerita yang dibacakan, siswa boleh bertanya dan guru berhenti sejenak untuk melakukan diskusi serta memberikan penjelasan.

Langkah ke 2: Memilih peran

Guru membagi kelompok sesuai dengan cerita dongeng yang dibagikan, setelah itu siswa melakukan diskusi kelompok untuk mempelajari skenario dan menentukan peran masing-masing anggota. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan dirinya sendiri dalam memilih peran.

Langkah ke 3: Mendekorasi tempat pertunjukan

Setelah semua siswa mendapatkan peran, guru mengajak siswa untuk mendekorasi/menghias panggung pertunjukan dengan sekreatif mungkin dan sesuai dengan imajinasi siswa. Hal ini juga dapat mengajarkan sikap bekerjasama dan bergotong-royong antar teman.

Komunikasi dan interaksi saat bekerjasama dengan teman sangat diperlukan agar kegiatan mendekorasi tempat pertunjukan dapat berjalan dengan baik.

Langkah ke 4: Menunjuk siswa sebagai pengamat

Guru menunjuk kelompok lain sebagai pengamat ketika ada kelompok yang sedang bermain peran dengan syarat pengamat juga terlibat aktif saat permainan peran. Siswa harus menguasai keterampilan berbicara agar berani mengungkapkan pendapat atau memberikan masukan dengan percaya diri.

Langkah ke 5: Memainkan peran

Siswa memainkan peran secara langsung sesuai dengan peran cerita dongeng yang telah dibagikan. Tidak menutup kemungkinan siswa mengalami kebingungan dan kesulitan dalam memainkan perannya. Siswa sering mengalami kesulitan dalam hal berbicara. Keterampilan berbicara sangat diperlukan untuk kelancaran dalam memainkan peran.

Peran guru disini memberikan pengarahan, motivasi, serta dorongan agar

siswa lebih percaya diri dalam memerankan perannya.

Langkah ke 6: Diskusi dan evaluasi

Untuk menyelesaikan masalah atau kesulitan yang dialami siswa, guru dapat menghentikan permainan bermain peran lalu mendiskusikan bersama untuk mencari solusi yang tepat. Guru juga memberikan evaluasi serta kesempatan kepada siswa

Langkah ke 7: Bermain peran ulang

Dari hasil diskusi dan mendapat evaluasi, siswa dapat melanjutkan permainan bermain peran. Biasanya permainan kedua dapat berjalan lebih baik karena siswa sudah memiliki gambaran mengenai peran dan cerita skenario yang didapat. Siswa lebih lancar dalam berbicara dan memainkan perannya.

Langkah ke 8: Diskusi dan evaluasi

Kegiatan diskusi dan evaluasi yang kedua, guru dapat memberikan arahan dan gambaran secara konkrit atau nyata, sehingga siswa dapat membandingkan antara hal-hal yang terjadi dalam cerita

dongeng yang diperankan dengan kehidupan didunia nyata.

Langkah ke 9: Berbagi pengalaman dan menyimpulkan

Setelah siswa dapat membandingkan cerita yang terjadi dalam dongeng dengan kehidupan nyata, guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman setelah melakukan permainan bermain peran dengan model *role playing* dan membuat kesimpulan.

Contohnya, siswa berbagi pengalaman saat bermain peran, siswa kurang percaya diri dalam memainkan perannya karena kurangnya keterampilan berbicara. Kemudian guru dan siswa membahas bagaimana sikap yang harus dilakukan untuk mengatasi situasi tersebut. Guru memberikan motivasi agar siswa bisa lebih baik lagi dalam keterampilan berbicara.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran dengan memainkan peran suatu tokoh yang ada di kehidupan

sehari – hari dan menginterpertasikannya di dalam kelas. Model pembelajaran *role playing* memiliki tujuan agar siswa aktif dalam meningkatkan keterampilan berbicara, mengembangkan potensi yang ada dengan mengekspresikannya serta dapat menemukan konsep sendiri. Penerapan model *role playing* guru memaparkan materi dongeng, selanjutnya membimbing pemebentukan kelompok, siswa memerankan tokoh sesuai yang didapatkan.

Dalam memerankan karakter tidak lepas dari kerja sama antar satu siswa dengan siswa lain, ketepatan dalam memerankan tokoh serta komunikasi harus tetep berjalan dengan baik. Dari komunikasi tersebut perlahan siswa akan belajar keterampilan berbicara terasah sedikit.

SARAN

Dalam kegiatan pembelajaran guru dituntut untuk lebih kreatif, guru dapat menggunakan strategi dan model pembelajaran yang tepat agar suasana kelas lebih dinamis dan menyenangkan. Sehingga siswa menjadi antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dalam memilih strategi dan model pembelajaran harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, agar dapat membantu dan mempermudah guru dalam menjelaskan materi pelajaran.

DAFTAR RUJUKAN:

- Ilham, M., & Wijiati, I. A. (2020). *Keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbahasa*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Nasution, Wahyudin Nur. (2017). Strategi pembelajaran. Medan: Perdana Publishing.
- Puspitasari, D. A., Buwono, S., & Bambang, B. U. (2015). Penerapan Model Paikem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ekonomi MAN 1 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* Vol. 4(5). Halaman: 1 – 15.
- Tarigan, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102-112.