

Application of Role Playing Methods to Improve Students' Language Skills

Siti Rusminah

SD Negeri Purworejo
siti25rusminah@gmail.com

Article History

accepted 1/11/2022

approved 15/11/2022

published 30/11/2022

Abstract

There are still many elementary school students who have not been able to interact with good and correct language, especially Indonesian. So that in order to achieve the goals of learning Indonesian perfectly, it is expected that teachers in delivering teaching materials can choose and use learning methods that are appropriate to the material. This article is a literature study that discusses the use of role playing models in developing children's language. The method of role playing or role playing is the right one to achieve the perfection of Indonesian language learning objectives, namely to improve students' skills in language or communication. Through the role playing method students are required to play an active role in trying language skills with word processing and intonation according to their own abilities, students will understand very well what is being discussed and done. So that they can use Indonesian properly and correctly.

Keywords: *Language, role playing*

Abstrak

Masih banyak siswa SD yang belum bisa berinteraksi dengan bahasa yang baik dan benar khususnya bahasa Indonesia. Sehingga untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia secara sempurna diharapkan guru dalam menyampaikan bahan pengajaran dapat memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi. Artikel ini merupakan studi literatur yang membahas mengenai penggunaan model role playing dalam mengembangkan bahasa anak. Metode bermain peran atau role playing-lah yang tepat untuk mencapai kesempurnaan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa atau komunikasi. Melalui metode role playing siswa dituntut untuk berperan aktif mencoba kemampuan berbahasa dengan olah kata dan intonasi menurut kemampuan sendiri, siswa akan paham betul dengan apa yang dibicarakan dan dikerjakan. Sehingga mereka dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Kata kunci: *Kemampuan berbahasa, bermain peran*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Semua makhluk hidup mempunyai bahasa. Dengan bahasa mereka dapat berkomunikasi. Bahasa adalah sistem simbol bunyi yang bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat arbitrer dan konvensional, yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran (Wibowo, 2001: 3).

Dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan sekolah dasar di Indonesia, sudah diajarkan berbagai macam bahasa antara lain : bahasa Indonesia, bahasa Jawa, bahasa Inggris, dan bahasa Arab. Namun kenyataannya, walau sudah diajarkan berbagai bahasa itu, siswa belum bisa mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari dengan sebaik mungkin. Karena sebagian besar dari mereka memang belum menguasai akan bahasa itu. Itu artinya tujuan pembelajaran bahasa belum tercapai dengan sempurna. Salah satu tujuan utama pengajaran bahasa adalah mempersiapkan siswa untuk melakukan interaksi yang bermakna dengan bahasa yang alamiah. Agar interaksi dapat bermakna bagi siswa, perlu didesain secara mendalam program pembelajaran bahasa Indonesia. Desain yang bertumpu pada kontekstual, konstruktif, komunikatif, intergratif, dan kuantum yang didasari oleh kompetensi dasar siswa. Kemampuan berbahasa Indonesia berarti siswa terampil menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi. Terampil berbahasa berarti terampil menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa Indonesia (Ripai, 2012).

Bagi siswa Indonesia tidak dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar merupakan permasalahan yang besar, karena bahasa Indonesia merupakan satu-satunya bahasa persatuan di Indonesia. Mengatasi masalah itu untuk selanjutnya merupakan tugas pendidik, bagaimana mereka mengajarkan bahasa kepada siswa dan bagaimana pendidik mencetak generasi bangsa yang cinta tanah air dengan cara melestarikan dan menerapkan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dengan sebaik-baiknya. Tercapainya tujuan belajar atau hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar adalah kemampuan kognitif, motivasi berprestasi, dan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran adalah kualitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan ini menyangkut model atau metode pembelajaran yang digunakan.

Kurangnya kemampuan siswa menguasai berbagai bahasa yang dipelajari dan mengaplikasikan bahasa itu dalam kehidupan sehari-hari merupakan kurang sempurnanya pencapaian tujuan pembelajaran bahasa. Hal ini terjadi karena pada kenyataannya selama ini, sistem pembelajaran bahasa adalah dalam komponen metode. Guru cenderung mengajar secara rutin, kurang bervariasi dalam menyampaikan bahan pengajaran (C.E. Beeby, 1982 dalam Djago Tarigan, 1995:18). Oleh karena itu diharapkan guru dalam menyampaikan bahan pengajaran dapat memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi.

Setelah penulis mempelajari berbagai metode pembelajaran yang ada, akhirnya ia menemukan suatu metode pembelajaran yang dianggapnya baik untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, yaitu metode pembelajaran *role playing* atau yang sering dikenal dengan metode bermain peran. Dimana dalam kegiatan pembelajaran siswa diminta untuk memerankan tokoh dengan karakter dan kebiasaan tertentu. Menurut hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa *role playing* atau bermain peran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini bermain peran atau *role playing* diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

Setelah siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* itu secara berulang-ulang, diharapkan mereka bisa menguasai dan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar dalam berkomunikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. METODE ROLE PLAYING

Metode pembelajaran *role playing* memiliki arti yang sama dengan metode sosiodrama. Dalam penggunaannya, dapat dilakukan secara bersamaan dan silih berganti. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial (Surakhmad, 1980 dalam Maburri, Z. K., & Aristya, F., 2017), sedangkan dalam *role playing* siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis tersebut (Roestiyah, 2001 dalam Maburri, Z. K., & Aristya, F., 2017). Metode ini banyak melibatkan siswa untuk berbicara melalui kegiatan percakapan dan beraktivitas dalam sebuah kegiatan drama, sehingga membuat siswa senang belajar. Metode ini mempunyai nilai tambah, yaitu (1) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, dan (2) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, metode *role playing* membuat keterampilan berbicara siswa menjadi lebih baik dan aspek keterampilan berbahasa lainnya pun dapat meningkat (Maburri, Z. K., & Aristya, F., 2017).

B. TAHAPAN PERKEMBANGAN BAHASA

Secara umum perkembangan ketrampilan berbahasa dapat dibagi ke dalam empat komponen, yaitu: fonologi, semantik, tata bahasa, dan pragmatik (Berk, 1989 dalam Mohammad Ali, 2009:123). Fonologi berkenaan dengan bagaimana individu memahami dan menghasilkan bunyi bahasa. Sedangkan semantik merujuk kepada makna kata atau cara yang mendasari konsep-konsep yang diekspresikan dalam kata-kata atau kombinasi kata. Penelitian intensif tentang perkembangan kosa kata pada anak-anak dibaratkan sebagai sejauh mana kekuatan anak untuk memahami ribuan pemetaan kata-kata ke dalam konsep-konsep yang dimiliki sebelumnya meskipun belum terlabelkan dalam dirinya dan kemudian menghubungkannya dengan kesepakatan dalam bahasa masyarakat (Berk, 1989 dalam Mohammad Ali, 2009: 123). Tata bahasa merujuk kepada penguasaan kosa kata dan memodifikasi cara-cara yang bermakna. Pragmatik merujuk kepada sisi komunikatif dari bahasa. Ini berkenaan dengan bagaimana menggunakan bahasa dengan baik ketika berkomunikasi dengan baik ketika berkomunikasi dengan orang lain. Agar dapat berkomunikasi dengan berhasil, seseorang harus memahami dan menerapkan cara-cara interaksi dan komunikasi yang dapat diterima oleh masyarakat tertentu.

Dilihat dari perkembangan unsur kronologis yang dikaitkan dengan perkembangan kemampuan berbahasa individu, tahapan perkembangan bahasa dapat dibedakan ke dalam tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Tahap pralinguistik atau meraban (0,3-1,0 tahun)
- b. Tahap holosgrastik atau kalimat satu kata (1,0-1,8 tahun)
- c. Tahap kalimat dua kata (1,6-2,0 tahun)
- d. Tahap pengembangan tata bahasa awal (2,0-5,0 tahun)
- e. Tahap pengembangan tata bahasa lanjutan (5,0-10,0 tahun)
- f. Tahap kompetensi lengkap (11,0 tahun-dewasa)

C. PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM BERBAHASA

Suatu tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara sempurna jika siswa

hanya berdiam diri mendengarkan ceramah dari guru tanpa adanya kegiatan yang mendukung untuk memperdalam ilmu yang disampaikan. Kegiatan-kegiatan itu seperti observasi, simulasi, ataupun praktek kerja lapangan. Ilmu yang didapat berdasarkan pengalaman sendiri biasanya akan mudah diingat oleh siswa. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yang salah satunya meningkatkan kemampuan berbahasa anak, maka dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk berperan aktif. Dalam hal ini siswa disuruh untuk memerankan seorang tokoh dengan karakteristik dan latar belakang tertentu. Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* yang direncanakan, yaitu sebagai berikut:

1. Guru membuat skenario yang di dalamnya menyangkut aspek menyimak, membaca, menulis, dan berbicara baik dalam bahasa formal maupun nonformal.
2. Pemilihan peran.
3. Siswa berlatih sebelum pemeranan.
4. Tahap pemeranan.
5. Guru mengamati aktivitas siswa
6. Diskusi dan evaluasi.

Setelah siswa berperan langsung untuk mencoba kemampuan berbahasanya, diharapkan mereka mampu menggunakan bahasa yang baik dan benar bukan hanya dalam lingkup formal di kelas akan tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam ketepatan lafal, intonasi, tulisan maupun ejaan dan kemampuan menyimak pernyataan orang lain. Berdasarkan tahapan bahasa yang dialami anak SD, yaitu pada tahap pengembangan tata bahasa lanjutan bahwa perbaikan dan penghalusan yang dilakukan pada periode ini mencakup belajar mengenai berbagai kekecualian dari keteraturan tata bahasa dan fonologis dalam bahasa terkait (Tarigan, 1986 dalam Mohammad Ali, 2009: 125). Sehingga dengan penerapan metode *role playing* ini dapat membantu siswa SD mencapai tahap pengembangan bahasa lanjutan ini.

D. PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN BERBAHASA SISWA

Metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Suprpti tahun 2009 di MTs Negeri Kebumen 2 bahwa adanya peningkatan intensitas pembelajaran berbicara siswa kelas VIII B MTs Negeri Kebumen dengan menggunakan metode *role playing*. Hal ini dapat terlihat peningkatan keaktifan siswa dari 40%, 70%, menjadi 87,5% pada siklus III. Peningkatan kemampuan berbicara pada siswa, baik peningkatan jumlah ketuntasan belajar siswa maupun reratanya tercatat sebesar 27,5% sebelum tindakan menjadi 40% pada siklus I, siklus II naik menjadi 60%, dan siklus III meningkat menjadi 85% pada ketuntasan belajar siswa, sedangkan untuk nilai rerata meningkat dari sebelum dilaksanakan 55,1 menjadi 65,6 pada siklus I, siklus II menjadi 73,6, dan siklus III meningkat menjadi 79,3.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Cakra, I. G. , dkk (2015) menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan yang signifikan sikap sosial antara kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, (2) terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berbicara bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, dan (3) secara simultan terdapat perbedaan yang signifikan sikap sosial dan kemampuan berbicara anatara kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran dengan kelompok siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Pilu dan Masse (2020) menunjukkan bahwa Ketuntasan siklus II bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siklus II sebesar 92,5% atau 25 dari 27 siswa masuk dalam katagori tuntas dan 7,4% atau 2 dari 27 siswa masuk dalam katagori tidak tuntas. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa Keefektifan bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* telah berhasil atau terjadi peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia. Beragam model pembelajaran dapat dikombinasikan dengan *role playing* ini, seperti penelitian yang dilakukan Indah, dkk (2018) dan Indah & Ramadhana (2020).

Berdasar tiga hasil penelitian di atas tidak menutup kemungkinan bahwa metode *role playing* selain dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa yang merupakan salah satu aspek berbahasa, juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak, menulis, dan membaca. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menggunakan metode pembelajaran yang baik demi tercapainya tujuan pembelajaran.

SIMPULAN

Tujuan utama pengajaran bahasa adalah mempersiapkan siswa untuk melakukan interaksi yang bermakna dengan bahasa yang alamiah, baik mendengarkan, membaca, menulis, maupun berbicara. Untuk mencapai tujuan itu diharapkan guru dapat menerapkan metode yang bagus dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Berdasarkan tahap perkembangan bahasa yang dilalui anak, siswa SD berada dalam tahap perkembangan tata bahasa lanjutan dimana perbaikan dan penghalusan yang dilakukan mencakup belajar mengenai berbagai kekecualian dari keteraturan tata bahasa dan fonologis dalam bahasa terkait. Untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan mempermudah pemahaman siswa terkait dengan keteraturan tata bahasa dan fonologis dalam bahasa, maka guru harus pandai memilih metode yang sesuai dengan materi itu.

Untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa melalui belajar dapat diterapkan metode *role playing* dalam pembelajaran. Karena dengan metode *role playing* siswa dituntut untuk berperan aktif mencoba kemampuan berbahasa dengan olah kata dan intonasi menurut kemampuan sendiri, siswa akan paham betul dengan apa yang dibicarakan dan dikerjakan. Sehingga mereka dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar bukan hanya dalam lingkup formal dalam kelas akan tetapi dalam kehidupan sehari-hari juga.

DAFTAR PUSTAKA

- Djago Tarigan. (1995). *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Mohammad Ali, dkk. (2009). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyu Wibowo. (2001). *Manajemen Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Sudono, Anggani. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Usia Dini)*. Jakarta: Grasindo.
- Mabruri, Z. K., & Aristya, F. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Melalui Penerapan Strategi Role Playing Sd N Ploso 1 Pacitan: Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Melalui Penerapan Strategi Role Playing Sd N Ploso 1 Pacitan. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 112-117.
- Suprpti. (2009). "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Penggunaan Metode Role Playing: Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VIII B MTs

- Negeri Kebumen 2 Tahun Ajaran 2009/2010". *Tesis*. Surakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Program Pascasarjana. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Ripai, Ahmad. (2012). "Pengembangan Teknik Berpikir Berpasangan Berbagi Pembelajaran Menulis Teks Drama yang Bermuatan Nilai-nilai Pendidikan Karakter Pada Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia", *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 1 (2).
- Cakra, I. G., Dantes, D. N., & Widiartini, D. N. K. (2015). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Sikap Sosial dan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD N 29 Dangin Puri Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 5(1).
- Pilu, R., & Masse, A. K. (2020). Keefektifan Pengajaran Bahasa Indonesia Siswa SD Dengan Menggunakan Model Role Play. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(3), 420-428.