

JURNAL ILMIAH TARBIYAH UMAT (JITU)

Terakreditasi Nasional No.164/E/KPT/2021

Jl. Madatte, Kec. Polewali, Kabupaten Polewali Mandar, Sulawesi Barat

Email:jitu@ddipolman.ac.id/Website:https://ejournals.ddipolman.ac.id/index.php/jitu

Volume 13 No 1 Juni 2023
<https://doi.org/10.36915/jitu>

e-ISSN2088-513X

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY*

HALIMAH

SMK NEGERI 1 POLEWALI
Kabupaten Polewali Mandar
e-mail: halimahmide@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *role play* dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Pemasaran-1 SMK Negeri 1 Polewali, yang berjumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan perekaman. Keseluruhan data yang diperoleh dianalisis dengan melalui tahap-tahap: (1) menelaah seluruh data, (2) mereduksi data, (3) menyajikan data, dan (4) menyimpulkan hasil penulisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 35 jumlah siswa, yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *role paly*, nilai tertinggi yang diperoleh pada siklus I yaitu 85 nilai terendah 45 dan nilai rata-rata 64 sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh pada siklus II sebesar 95 nilai terendah 60 dan nilai rata-rata 85. Kemampuan berbicara siswa meningkat dari siklus I ke siklus II. Demikian pula dengan rata-rata nilai kemampuan berbicara siswa meningkat dari 65 menjadi 85.

Kata Kunci: kemampuan berbicara, model pembelajaran *role play*

This study aims to describe the application of the role play learning model in an effort to improve students' speaking skills. This research is a classroom action research conducted in two cycles. The research subjects were students of class X Marketing-1 at SMK Negeri 1 Polewali, which consisted of 35 students. Data collection techniques used are observation, testing, and recording. The entire data obtained was analyzed by going through the following stages: (1) examining all data, (2) reducing data, (3) presenting data, and (4) concluding the results of writing. The results showed that of the 35 students who were taught by using the role play learning model, the highest score obtained in cycle I was 85, the lowest value was 45 and the average value was 64 while the highest score obtained in cycle II was 95, the lowest value was 60 and the average value was 85. Students' speaking ability increased from cycle I to cycle II. Likewise, the average value of students' speaking ability increased from 65 to 85.

Keywords: speaking ability, role play learning model

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan sarana untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi, mengembangkan kreativitas dan daya kritis, serta memberikan ruang berkolaborasi bagi peserta didik sehingga menumbuhkan kepribadian positif. Pembelajaran bahasa Indonesia juga dituntut untuk menyiapkan peserta didik menghadapi tantangan pada abad ke-21 ini dengan tetap menjunjung tinggi bahasa Indonesia sebagai identitas bangsa

pada tingkat global. Lebih lanjut lagi, bahasa Indonesia perlu semakin mengukuhkan jati diri peserta didik Indonesia sebagai warga bangsa yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. (Tri Aulia Sefi Indra Gumilar untuk SMA et al., 2021)

SMK Negeri 1 Polewali sebagai salah satu SMK Pusat Keunggulan (SMK PK) pada tahun ajaran 2021/2022. Program ini diharapkan dapat mempercepat pemulihan pendidikan pasca Pandemi Covid-19. Kebijakan pengembangan kurikulum tertuang dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 958/P/2020 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Capaian pembelajaran tidak lagi dibagi per tingkatan, tetapi dibagi menjadi dua fase, yaitu Fase E untuk kelas X dan Fase F untuk kelas X dan XI.

Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas X meliputi kegiatan memfasilitasi peserta didik untuk dapat berkomunikasi dan memahami bahasa lisan dan tulis. Strategi pembelajaran literasi di kelas X berorientasi pada kegiatan meningkatkan kecakapan menyimak, membaca, memirsa gambar, berbicara, mempresentasikan gagasan, serta menulis. Strategi memahami bacaan perlu dilakukan sebelum, selama, dan sesudah membaca teks agar dapat meningkatkan kecakapan literasi peserta didik. Dalam kegiatan literasi berimbang, hal ini dilakukan melalui kegiatan pemodelan demonstrasi guru, kegiatan interaktif, dan diskusi terhadap bacaan atau tulisan, kegiatan membaca dan menulis untuk mencari solusi pemecahan masalah, serta kegiatan peserta didik praktik menulis dan menelaah bacaan secara mandiri.

Pada kegiatan berbicara dan berdiskusi, guru membiasakan peserta didik untuk menyampaikan pendapat dengan santun dan menghargai pendapat orang lain. Pada saat meminta peserta didik mempresentasikan karya atau gagasannya, peserta didik melakukannya dengan persiapan yang baik dengan dukungan informasi yang memadai.

Kenyataan menunjukkan bahwa pascapandemi Covid-19, taraf kemampuan berbicara peserta didik masih bervariasi, mulai taraf lancar, sedang, gagap, atau kurang. Bahkan, dalam arti luas kemampuan berbicara peserta didik masih kurang memadai. Kenyataan dalam berbagai kegiatan ilmiah seperti diskusi, seminar, atau pun ceramah, menunjukkan bahwa sebagian besar pesertanya diam dan kurang bicara.

Masalah kemampuan berbicara tersebut juga terjadi pada peserta didik kelas X Pemasaran-1 SMK Negeri 1 Polewali Kabupaten Polewali Mandar. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran berbicara. Alternatif yang dapat dilakukan oleh guru bahasa Indonesia dalam pembelajaran berbicara adalah dengan menerapkan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk berlatih berbicara semaksimal mungkin di dalam kelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *role play*.

Penerapan model pembelajaran *role play* didasarkan pada rambu-rambu pendekatan pembelajaran dalam kurikulum, yakni peserta didik dilatih lebih banyak menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, bukan dituntut lebih banyak untuk menguasai atau menghafalkan pengetahuan tentang bahasa. Agar komunikasi terjalin dengan baik, diperlukan kerja sama antara penyampai maksud dengan penerima maksud.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran *role play* dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik kelas X Pemasaran 1 SMKN 1 Polewali Kabupaten Polewali Mandar?

TINJAUAN PUSTAKA

Pembelajaran Keterampilan Berbicara di SMK

Mata pelajaran Bahasa Indonesia membentuk keterampilan berbahasa reseptif (menyimak, membaca dan memirsa) dan keterampilan berbahasa produktif (berbicara dan mempresentasikan, serta menulis). Kompetensi berbahasa ini berdasar pada tiga hal yang saling berhubungan dan saling mendukung untuk mengembangkan kompetensi peserta didik, yaitu bahasa (mengembangkan kompetensi kebahasaan), sastra (kemampuan memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan mencipta karya sastra); dan berpikir (kritis, kreatif, dan imajinatif). Pengembangan kompetensi berbahasa, bersastra, dan berpikir diharapkan membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan literasi tinggi dan berkarakter Pancasila.

Deskripsi pada elemen berbicara dan mempresentasikan adalah kemampuan menyampaikan gagasan, tanggapan, dan perasaan dalam bentuk lisan.

Mempresentasikan merupakan kemampuan memaparkan gagasan atau tanggapan secara fasih, akurat, bertanggung jawab, dan/atau menyampaikan perasaan sesuai konteks dengan cara yang komunikatif melalui beragam media (visual, digital, audio, dan audiovisual). Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam berbicara dan mempresentasikan di antaranya kepekaan terhadap bunyi bahasa, sistem isyarat, kosakata, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi.

Model Pembelajaran Role Play

Bermain peran (*role playing*) adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang,

cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi dengan kata lain bermain peran (*role playing*) adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut. (Ari Yanto, 2015)

Prinsip pembelajaran dalam kondisi khusus antara lain pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan Peserta Didik yaitu pembelajaran difokuskan pada tahapan dan kebutuhannya, berfokus pada penguasaan kompetensi, berpusat pada Peserta Didik untuk membangun kepercayaan dan keberhargaan dirinya; menyenangkan yaitu pembelajaran mendorong Peserta Didik untuk senang belajar dan terus menumbuhkan rasa tertantang bagi dirinya, sehingga dapat memotivasi diri, aktif dan kreatif, serta bertanggung jawab pada kesepakatan yang dibuat bersama, serta Pembelajaran dalam Kondisi Khusus dilaksanakan secara kontekstual dan bermakna dengan menggunakan berbagai strategi yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi Peserta Didik, Satuan Pendidikan, dan daerah serta memenuhi prinsip pembelajaran. (Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020)

Model pembelajaran *Role Play* juga dikenal dengan nama model pembelajaran *Bermain Peran*. Pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Peserta didik diberi kebebasan berimprovisasi, tetapi masih dalam batas-batas skenario dari guru.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *role play* dalam pembelajaran berbicara pada peserta didik kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Polewali Kabupaten Polewali Mandar.

Penelitian tindakan ini akan dilaksanakan selama dua bulan atau delapan kali pertemuan. Waktu yang digunakan pada setiap pertemuan selama 2 x 45 menit sesuai dengan lama jam pelajaran di SMK. Pelaksanaan penelitian tindakan dilakukan berdasarkan model penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang diawali dengan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. (Nurhadi, 2003)

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Polewali Kabupaten Polewali Mandar, Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022 pada kelas X Pemasaran 1 dengan jumlah peserta didik 35 orang (21 perempuan dan 14 laki-laki).

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Polewali Tahun Pelajaran 2021/2022. Kelas X Pemasaran 1 dipilih sebagai subjek penelitian karena beberapa faktor, yaitu: (1) aktivitas tukar pendapat multiarah kurang tampak, peserta didik belum mendapat kesempatan yang sama untuk saling berbagi pengalaman dan kemampuan dalam pembelajaran, dan (2) kecenderungan mendominasi diskusi kelompok adalah peserta didik yang memiliki kemampuan berbicara yang memadai, sedangkan peserta didik yang memiliki kemampuan berbicara masih kurang memadai, semakin tertinggal.

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui kegiatan observasi, tes, dan perekaman. Observasi dilakukan untuk mengamati latar kelas tempat berlangsungnya tindakan pembelajaran berbicara melalui strategi pembelajaran *role play*. Aspek-aspek yang diamati berupa butir-butir sasaran observasi diberikan tanda cek sesuai dengan kenyataan yang ada dan pencatatan deskripsi proses pembelajaran serta refleksi tentang pelaksanaan tindakan pembelajaran.

Tes berbicara dilakukan pada setiap proses pembelajaran. Tes ini dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan tindakan pembelajaran pada setiap siklus. Sebelum diadakan tes, terlebih dahulu disusun kriteria yang akan dijadikan pedoman penilaian dalam tes berbicara, meliputi ketepatan pelafalan, ketepatan pilihan kata, ketepatan tata bahasa, dan kefasihan.

Perekaman digunakan untuk mengantisipasi terlewatnya data yang dibutuhkan saat berlangsungnya pengamatan. Perekaman ini dilakukan dengan merekam aktivitas peserta didik dalam pembelajaran berbicara melalui model pembelajaran *role play*.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis melalui tahap-tahap berikut.

1. Menelaah seluruh data
Data yang berhasil dikumpulkan melalui observasi, tes, dan perekaman ditelaah untuk menyeleksi, memilih, dan mengelompokkan data.
2. Mereduksi data
Pada tahap ini, data yang telah terkumpul selama penelitian diseleksi dan diidentifikasi untuk dikelompokkan sesuai dengan permasalahannya, seleksi juga dilakukan untuk menentukan data yang dibutuhkan dan data yang tidak dibutuhkan.
3. Menyajikan data

Penyajian data dilakukan dengan cara mengorganisasikan semua data yang telah direduksi. Penyajian dilakukan dengan sistematis, runtut, dan tersusun dengan baik agar mudah untuk menarik kesimpulan.

4. Menyimpulkan hasil penelitian

Penyimpulan data dilakukan untuk memberikan makna dari hasil penelitian. Pemaknaan hasil penelitian dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan verifikasi dengan menguji keabsahan data temuan.

Indikator penilaian tes berbicara yang digunakan adalah penilaian berbicara yang diadaptasi dari Nurgiyantoro (2013). Indikator tersebut diuraikan dalam tabel berikut.

Tabel 1 Skala penilaian tes berbicara

No	Skor	Kategori
1	5	Amat Baik
2	4	Baik
3	3	Sedang
4	2	Kurang
5	1	Kurang Sekali

Sumber: Diadaptasi dari Nurgiyantoro (2013)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Kondisi Awal

Pengalaman penulis selama mengajar bahasa Indonesia di kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Polewali, ditemukan berbagai alasan rendahnya minat peserta didik berbicara, yaitu:

- Berbicara itu susah.
- Tidak mempunyai hobi berbicara.
- Tidak ada inspirasi.
- Tidak suka berbicara.
- Tidak bisa menggunakan kata-kata kias.
- Sulit memilih kata-kata yang tepat.

Berdasarkan kenyataan tersebut perlu dilakukan upaya-upaya agar aktivitas berbicara secara formal tidak lagi dianggap sulit oleh peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara yaitu memilih teknik atau model pembelajaran yang baru dan menyenangkan. Agar teknik yang dipilih tepat sasaran, guru perlu menyusun semua perangkat pembelajaran berdasarkan model pembelajaran *role paly*. Perangkat yang perlu disiapkan adalah RPP, Pedoman Penilaian, dan Lembar Observasi.

2. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Deskripsi Siklus I sebagai berikut.

a. Perencanaan Tindakan

Sebelum pelaksanaan tindakan, penulis mengadakan serangkaian kegiatan. Rangkaian kegiatan yang dilakukan yaitu mengidentifikasi masalah, menganalisis masalah dengan mengacu pada teori-teori yang relevan, dan merumuskan masalah.

Perencanaan pembelajaran berbicara dengan model *role play* pada Siklus I meliputi aktivitas sebagai berikut.

- Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model *role paly* untuk dua kali pertemuan, masing-masing 2 x 45 menit.
- Menyusun pedoman penilaian berbicara yang akan digunakan untuk menilai kemampuan berbicara peserta didik.
- Menyiapkan format observasi yang akan digunakan untuk mendata semua aktivitas pembelajaran berbicara dengan *role play*.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada setiap siklus I dilakukan selama dua kali pertemuan, yaitu tanggal 2 September 2021 dan 9 September 2021. Alokasi waktu yang digunakan pada siklus I adalah 4 x 45 menit.

Pelaksanaan tindakan siklus I merupakan langkah awal yang dilakukan setelah memahami masalah-masalah yang dihadapi peserta didik serta melihat hasil pembelajaran berbicara di kelas. Pada kegiatan inti pembelajaran, penulis mengawali dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penulis menerangkan materi pokok tentang berbicara kepada peserta didik dan model pembelajaran yang akan diterakan untuk mencapai tujuan tersebut. Setelah penjelasan selama 10 menit, peserta didik melaksanakan pembelajaran berbicara sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah disusun.

Langkah-langkah pembelajaran berbicara pada Siklus I dengan pembelajaran *role paly* sebagai berikut.

- 1) Pemanasan (*warming up*). Dalam tahap ini, guru berupaya memperkenalkan peserta didik pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai dengan contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi peserta didik atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat peserta didik berpikir tentang hal tersebut dan memprediksi akhir dari cerita.
- 2) Memilih partisipan. peserta didik dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan ini, guru memilih peserta didik yang sesuai untuk memainkannya.
- 3) Menyiapkan pengamat (*observer*). Guru menunjuk beberapa peserta didik sebagai pengamat. Namun, penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru tetap memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan tersebut.
- 4) Menata panggung. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan peserta didik di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran. Misalnya siapa dulu yang muncul, kemudian diikuti oleh siapa, dan seterusnya.
- 5) Memainkan peran. Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya banyak peserta didik yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan, ada yang memainkan peran yang bukan perannya, serta masih selalu melihat naskah yang dipegang.
- 6) Diskusi dan evaluasi. Guru bersama peserta didik mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan muncul. Ada peserta didik yang meminta untuk berganti peran. Bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Akan tetapi, hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.
- 7) Memainkan peran ulang (*tampil ulang*). peserta didik memainkan kembali perannya sesuai dengan hasil diskusi dan evaluasi.
- 8) Diskusi dan evaluasi kedua. Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas karena pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang peserta didik memainkan peran sebagai pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini menjadi bahan diskusi.
- 9) Berbagi pengalaman dan kesimpulan. peserta didik diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya peserta didik berbagi pengalaman tentang bagaimana ia menjadi seorang pembeli yang sedang menawar barang dengan harga yang belum diketahui harga jualnya tetapi ia menawar dengan harga yang tidak realistis. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi penjual, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, peserta didik akan menemukan pengalaman baru dan akan belajar tentang kehidupan. dan yang tak kalah pentingnya dengan bermain peran ini, peserta didik akan lebih bersemangat, senang dan lebih aktif dalam belajar, menggunakan bahasa secara riil, dan pada akhirnya peserta didik dapat menyerap materi dan tentunya tujuan pembelajaran pun akan tercapai.

c. Observasi

Pembelajaran berbicara berjalan dengan lancar. Antusiasme peserta didik cukup tinggi. Selain perubahan nilai, minat peserta didik untuk berbicara juga meningkat secara signifikan. Semua peserta didik berkeinginan untuk bermain peran. Setelah diberi tindakan, peserta didik tampak mulai senang berbicara. peserta didik menganggap bahwa pembelajaran berbicara dengan bermain peran cukup menarik.

d. Refleksi

Hasil observasi dan evaluasi dianalisis. Berdasarkan analisis ini guru sebagai penulis bersama kolaborator dan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran berbicara dengan model *role play*.

3. Deskripsi Pelaksanaan Siklus II

Siklus II ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara yang telah dicapai pada Siklus I. Tema pembicaraan diubah sesuai usul peserta didik yaitu materi pelajaran berikutnya. Pembelajaran berbicara diharapkan berlangsung semakin efektif dan optimal. Prosedur penelitian sama seperti Siklus I dengan perubahan topik pembicaraan sesuai usul peserta didik. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 30 September 2021 dan 7 Oktober 2021, dengan waktu masing-masing 2 x 45 menit.

a. Perencanaan Tindakan

Persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan sama seperti pada siklus I, yaitu:

- 1) Penyusunan rencana pembelajaran berbicara dengan model *role play* berdasarkan refleksi siklus I.
- 2) Menyusun alat evaluasi tindakan berupa: Lembar observasi kegiatan belajar mengajar, alat evaluasi dan tugas.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I telah berjalan dengan baik, tetapi masih perlu adanya perubahan tindakan pada Siklus II. Perubahan tindakan yang dimaksud adalah peserta didik diberi kesempatan memilih sendiri materi pembicaraan. Hasilnya, peserta didik sepakat untuk menjadikan materi pembelajaran sebagai bahan pembelajaran dalam permainan *role play* pada siklus II. Selain itu, situasi pembelajaran diubah. Model tempat duduk peserta didik diubah berbentuk huruf U. Dengan model tempat duduk seperti itu, pengamatan terhadap semua tindakan peserta didik dalam kelas dapat diamati oleh guru dengan mudah.

c. Pengamatan/Observasi

Seperti pada Siklus I, observasi pelaksanaan tindakan/pembelajaran dilakukan secara kolaboratif dengan menggunakan format pengamatan proses pembelajaran. Observasi secara kolaboratif yang dimaksud penulis adalah melibatkan peserta didik yang tidak tampil untuk menilai kelompok yang sedang tampil. Evaluasi hasil pengamatan juga dilaksanakan secara kolaboratif dengan mengolah data yang telah diperoleh dan menentukan keberhasilan tindakan yang telah dilaksanakan.

d. Refleksi

Hasil observasi dan evaluasi dianalisis. Berdasarkan analisis ini guru sebagai penulis bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran berbicara dengan menerapkan model pembelajaran *role paly*.

2. Aktivitas Belajar Peserta Didik

Model pembelajaran *role paly* membantu peserta didik yang mengalami kesulitan berbicara dengan bantuan teman satu kelompok melalui latihan bersama. Keceriaan dan tawa menghias selama pembelajaran. Kebosanan dan kesulitan tidak lagi menjadi kendala. peserta didik aktif dan bekerja secara kolaboratif. Tingkah laku peserta didik selama pembelajaran interaktif. Respon peserta didik antusias terhadap pembelajaran berbicara. Suasana pembelajaran aktif dan menyenangkan. Akibatnya, pembelajaran berlangsung efektif. Berdasarkan data hasil observasi aktivitas peserta didik kelas X Pemasaran 1 SMKN 1 Polewali, terhadap penggunaan model pembelajaran *role paly*, yang diperoleh melalui lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung pada setiap pertemuan.

Hasil observasi mengenai aktivitas belajar peserta didik kelas X Pemasaran 1 SMKN 1 Polewali Siklus I pada materi Berbicara dengan menerapkan model pembelajaran *role paly* menunjukkan bahwa peserta didik yang Aktif mengikuti penjelasan guru pada pertemuan I sebanyak 18 orang peserta didik atau sebesar 51,43% dari total peserta didik, yang meningkat pada pertemuan II yaitu sebanyak 19 orang peserta didik atau sebesar 54,29% dari total peserta didik. Untuk peserta didik yang Aktif dalam memilih peran yang akan dibawakan sebanyak 18 orang peserta didik atau sebesar 51,43% dari total peserta didik pada pertemuan I, dan meningkat menjadi 20 orang peserta didik atau sebesar 57,14% dari total peserta didik pada siklus I. Pada pertemuan I peserta didik yang Aktif berlatih memerankan dialog yang akan dibawakan sebanyak 20 orang peserta didik atau sebesar 57,14% dari total peserta didik, dan meningkat pada pertemuan II sebanyak 24 orang peserta didik atau sebesar 68,57% dari total peserta didik. peserta didik yang Aktif mengamati kelompok lain yang sedang bermain peran sebanyak 20 orang atau sebesar 57,14% dari total peserta didik dan meningkat pada pertemuan II yaitu sebanyak 25 orang atau sebesar 71,43% dari total peserta didik. Ppeserta didik yang Aktif mengikuti diskusi kelas pada pertemuan I sebanyak 15 orang atau sebesar 42,86% dan meningkat pada pertemuan II yaitu sebanyak 25 orang atau sebesar 71,43% dari total peserta didik.

Tabel 2. Perbandingan Aktivitas Belajar peserta didik Kelas X Pemasaran 1 SMKN 1 Polewali pada Siklus I Pertemuan I dan II

No.	Jenis Aktivitas	Pertemuan I		Pertemuan II	
		F	%	F	%
1	Aktif mengikuti penjelasan guru	18	51,43	19	54,29
2	Aktif dalam memilih peran yang akan dibawakan	18	51,43	20	57,14
3	Aktif berlatih memerankan dialog yang akan dibawakan.	20	57,14	24	68,57
4	Aktif mengamati kelompok lain yang sedang bermain peran.	20	57,14	25	71,43
5	Aktif mengikuti diskusi kelas.	15	42,86	25	71,43
	Rata-Rata		52,00		64,57

Berdasarkan data di atas dapat diketahui jumlah peserta didik yang aktif selama proses pembelajaran meningkat dari pertemuan I ke pertemuan II. Namun, peningkatan tersebut belum terjadi secara signifikan sehingga masih perlu dilanjutkan pada Siklus II.

Tabel 3. Perbandingan Aktivitas Belajar peserta didik Kelas X Pemasaran 1 SMKN 1 Polewali pada Siklus II Pertemuan I dan II

No.	Jenis Aktivitas	Pertemuan I		Pertemuan II	
		F	%	F	%
1	Aktif mengikuti penjelasan guru	32	91,43	33	94,29
2	Aktif dalam memilih peran yang akan dibawakan	30	85,71	32	91,43
3	Aktif berlatih memerankan dialog yang akan dibawakan.	30	85,71	33	94,29
4	Aktif mengamati kelompok lain yang sedang bermain peran.	29	82,86	34	97,14
5	Aktif mengikuti diskusi kelas.	25	71,43	29	82,86
			83,43		92,00

Tabel 3 mengenai hasil observasi aktivitas belajar peserta didik kelas X Pemasaran 1 SMKN 1 Polewali Siklus II dengan menerapkan model pembelajaran *role paly* di atas menunjukkan bahwa peserta didik yang Aktif mengikuti penjelasan guru pada pertemuan I sebanyak 32 orang atau sebesar 91,43% dari total peserta didik, yang meningkat pada pertemuan II yaitu sebanyak 33 orang atau sebesar 94,29% dari total 35 peserta didik. Untuk peserta didik yang Aktif dalam memilih peran yang akan dibawakan sebanyak 30 orang atau sebesar 85,71% pada pertemuan I, meningkat menjadi 32 orang atau sebesar 91,43% dari total peserta didik pada siklus II. Pada pertemuan I peserta didik yang Aktif berlatih memerankan dialog yang akan dibawakan sebanyak 30 orang atau sebesar 85,71% dari total peserta didik, dan meningkat pada pertemuan II sebanyak 33 orang atau sebesar 94,29% dari total 35 peserta didik. Peserta didik yang Aktif mengamati kelompok lain yang sedang bermain peran sebanyak 29 orang atau sebesar 82,86% dari total peserta didik dan meningkat pada pertemuan II yaitu sebanyak 34 orang atau sebesar 97,14% dari total peserta didik. Peserta didik yang Aktif mengikuti diskusi kelas pada pertemuan I sebanyak 25 orang atau sebesar 71,43% dan meningkat pada pertemuan II yaitu sebanyak 29 orang atau sebesar 82,86% dari total peserta didik. Berdasarkan data tersebut, terjadi peningkatan aktivitas peserta didik pada Siklus I dengan rerata 83,43% menjadi 92,00% pada Siklus II.

Berdasarkan data di atas diketahui jumlah peserta didik yang aktif selama proses pembelajaran meningkat secara signifikan. Rata-rata keaktifan peserta didik dari Siklus I 83,4% menjadi 91% pada Siklus II. Diharapkan dengan meningkatnya aktivitas peserta didik juga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil Belajar

Data hasil belajar peserta didik kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Polewali pada siklus I dan siklus II yang berbentuk tes berbicara yang dilaksanakan setelah tiap akhir siklus menunjukkan hasil yang meningkat. Adapun nilai statistik, distribusi, frekuensi dan persentase hasil belajar berbicara peserta didik dapat dilihat ada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Nilai Statistik Hasil Belajar peserta didik pada Siklus I dan Siklus II

Uraian	Nilai Statistik	
	Siklus I	Siklus II
Jumlah peserta didik	35	35
Nilai Tertinggi	85	95
Nilai Terendah	45	60
Nilai Rata-rata	65	85

Dari 35 jumlah peserta didik kelas X Pemasaran 1 SMKN 1 Polewali, yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *role paly*, nilai tertinggi yang diperoleh pada siklus I yaitu 85 nilai terendah 45 dan nilai rata-rata 64 sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh pada siklus II sebesar 95 nilai terendah 60 dan nilai rata-rata 85.

Ditinjau dari keberhasilan belajar, peserta didik yang tuntas yaitu 26 atau 74,29% orang dari 35 peserta didik pada siklus I. Sedangkan pada siklus II, persentase ketuntasan peserta didik meningkat menjadi 85,75% atau 30 orang

dari 35 peserta didik. Kenaikan ini diiringi dengan penurunan jumlah peserta didik yang tidak tuntas pada siklus I berjumlah 26 orang (74,29 %) menjadi 5 orang (14,29 %) pada siklus II.

3. Refleksi

a. Analisis Refleksi Siklus I

Siklus I yang dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan dan 1 kali tes evaluasi diperoleh beberapa hal yang menjadi bahan refleksi untuk dapat melanjutkan penelitian ke siklus II, seperti:

- 1) peserta didik yang aktif mengikuti penjelasan guru, masih kurang.
- 2) Masih banyak peserta didik yang kurang aktif memilih peran yang akan dibawakan.
- 3) Masih banyak peserta didik yang kurang berlatih dalam memerankan dialog yang akan dibawakannya.
- 4) peserta didik juga masih ada yang kurang aktif dalam mengamati kelompok lain yang sedang bermain peran.
- 5) peserta didik masih kurang serius mengikuti diskusi kelas.

Karena masih terdapat kekurangan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I, maka penulis mengadakan perbaikan tindakan dalam siklus II. Dalam hal ini ditekankan pada pengelolaan kelas agar proses memilih peran, menyusun tahap-tahap pemeranan, bermain peran, diskusi dan evaluasi, bermain peran ulang, diskusi dan evaluasi kedua, serta berbagi pengalaman dapat berlangsung dengan baik dan peserta didik yang aktif selama proses pembelajaran lebih meningkat. Adapun perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II sebagai berikut.

- 1) Memotivasi peserta didik agar lebih aktif dalam memilih peran masing-masing.
- 2) Menanamkan kepada peserta didik untuk menghargai waktu dengan mengefisienkan waktu dalam berlatih berbicara, memberikan sanksi yang tegas kepada peserta didik yang melakukan kegiatan di luar kegiatan pembelajaran serta memberi penghargaan kepada kelompok yang berani tampil pertama untuk memerankan dialognya.
- 3) Mengarahkan peserta didik agar lebih serius dalam mengamati kelompok yang sedang bermain peran agar dapat memberikan kritikan yang bersifat konstruktif pada kemampuan berbicara temannya.
- 4) Menanamkan kepada peserta didik agar menerima dengan baik kritikan-kritikan yang disampaikan oleh temannya sebagai upaya untuk saling membantu meningkatkan kemampuan berbicara.
- 5) peserta didik memilih sendiri dialog yang akan diperankannya.

b. Analisis Refleksi Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II yang mengacu pada refleksi siklus I menunjukkan pengaruh yang positif, hal ini dapat dilihat dari aktivitas peserta didik yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Meningkatnya aktivitas peserta didik juga diiringi dengan meningkatnya persentase peserta didik yang tuntas dari siklus I ke siklus II yaitu 25,71% menjadi 85,75%. Mengamati kemajuan dan peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus II maka tampak bahwa masalah dan hambatan yang ada dapat teratasi.

Model pembelajaran *role paly* dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pembelajaran, guru memberikan pertanyaan kepada seluruh peserta didik di kelas, teknik ini akan memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk meningkatkan kemampuan baik dari segi sikap, pengetahuan, maupun keterampilan. Aktivitas dalam model pembelajaran *role paly* dilakukan secara berkelompok dalam menyelesaikan tugas, setiap anggota kelompok tersebut saling membantu dan bekerja sama. Dalam model pembelajaran *role paly* guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan melainkan hanya sebagai pengarah untuk memahami pengetahuan tersebut, dan mengarahkan peserta didik agar mampu berpikir kritis.

Pembahasan

Meningkatkan kemampuan anak didik tidaklah mudah, karena sifat pembelajaran yang semakin kompleks. Guru, peserta didik, kurikulum, sarana dan prasarana yang termasuk di dalam proses pembelajaran saling berhubungan. Guru mempunyai tugas memilih model dan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik serta materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan analisis kualitatif, hasil pengamatan aktivitas belajar peserta didik kelas X Pemasaran 1 SMKN 1 Polewali, selama proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role paly* dapat mengaktifkan peserta didik untuk belajar. Peserta didik yang aktif mengikuti penjelasan guru pada siklus I yaitu sebanyak 18 atau 51,43% pada pertemuan pertama meningkat menjadi 19 orang atau 54,29% pada pertemuan kedua, dan mengalami peningkatan pada siklus II sebanyak 32 orang atau 91,43% pada pertemuan pertama meningkat menjadi 33 orang atau 94,29% pada pertemuan kedua. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan rasa keingintahuan peserta didik terhadap materi yang disajikan oleh guru.

Peserta didik yang aktif memilih peran yang akan diperankannya pada siklus I, pertemuan pertama 18 peserta didik atau 51,43% meningkat menjadi 20 peserta didik atau 57,14% pada pertemuan kedua. Sedangkan pada Siklus II

pertemuan pertama 30 peserta didik atau 85,71% meningkat menjadi 32 peserta didik atau 91,43% pada pertemuan kedua. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peserta didik sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

peserta didik yang aktif berlatih memerankan dialog yang akan dibawakan pada siklus I, pertemuan pertama yaitu 20 orang atau 57,14% meningkat menjadi 24 peserta didik atau 68,57% pada pertemuan kedua. Siklus II, pada pertemuan pertama 30 orang atau 85,71% meningkat menjadi 33 peserta didik atau 94,29% pada pertemuan kedua. Hal ini terjadi karena muncul keakraban yang membuat setiap anggota kelompok saling bekerja sama untuk saling memperbaiki kesalahan berbicara.

peserta didik yang aktif mengamati kelompok lain yang sedang bermain peran pada siklus I, pertemuan pertama sebanyak 20 peserta didik atau 57,14% meningkat menjadi 25 peserta didik atau 71,43% pada pertemuan kedua. Pada siklus II, pertemuan pertama ada 29 peserta didik atau 82,86% meningkat menjadi 34 peserta didik atau 97,14% pada pertemuan kedua. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik semakin memahami hal-hal yang harus diperhatikan dalam berbicara.

Peserta didik yang aktif mengikuti diskusi kelas pada Siklus I pertemuan pertama sebanyak 15 peserta didik atau 57,14% menjadi 25 peserta didik atau 71,43% pada pertemuan kedua. Pada siklus II menjadi 29 peserta didik 82,86%, ini dikarenakan peserta didik mulai aktif untuk saling memberi masukan pada kelemahan berbicara yang dialami teman sekelasnya.

Meningkatnya aktivitas peserta didik di kelas merupakan hal yang positif dalam kegiatan belajar mengajar karena peserta didik yang berperan aktif dalam proses pembelajaran dan saling membantu satu sama lain. Kerja sama yang dilakukan peserta didik ialah pada saat memilih peran apa yang akan dibawakan, berlatih memerankan dialog masing-masing, serta diskusi kelompok. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam berlatih berbicara, sehingga mereka dapat bermain peran dengan baik.

Peningkatan aktivitas dan kemampuan belajar peserta didik tidak terlepas dari peran guru sebagai pihak yang mengajar dan membimbing peserta didik. Hal ini mengimplikasikan bahwa Proses Belajar Mengajar (PBM) merupakan suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik yang didasari oleh hubungan yang bersifat mendidik dalam rangka pencapaian tujuan.

Hasil belajar yang meningkat karena aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar juga meningkat. Adanya peningkatan aktivitas yang bersifat positif serta berkurangnya aktivitas yang negatif menunjukkan bahwa adanya keseriusan peserta didik untuk berubah atau belajar. Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Berdasarkan hasil analisis kuantitatif diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan peserta didik berbicara dapat ditunjukkan pada Tabel 4.5 peserta didik yang tuntas sebesar 25,71 % atau 9 orang dari 35 peserta didik pada siklus I. Sedangkan pada siklus II, persentase ketuntasan peserta didik meningkat menjadi 85,75% atau 30 orang dari 35 peserta didik. Kenaikan ini diiringi dengan penurunan jumlah peserta didik yang tidak tuntas pada siklus I berjumlah 26 orang atau 74,29% menjadi 5 orang atau 14,29% pada siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 35 jumlah peserta didik kelas X Pemasaran 1, yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *role paly*, nilai tertinggi yang diperoleh pada siklus I yaitu 85, nilai terendah 45, dan nilai rata-rata 65 sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh pada siklus II adalah 95, nilai terendah 60, dan nilai rata-rata 85.

Selanjutnya, dari 35 siswa kelas X Pemasaran 1 SMKN 1 Polewali yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *role paly* terdapat 31,43 % atau 11 peserta didik yang berada pada kategori Sangat Kurang pada siklus I sedangkan pada siklus II tidak ada lagi peserta didik yang ada pada kategori Sangat Kurang. peserta didik yang berada pada kategori nilai Kurang 25,71% pada siklus I dan berkurang menjadi 8,57% pada siklus II. Persentase peserta didik yang berada pada kategori Cukup 28,57% pada siklus I, kemudian pada siklus II berkurang menjadi 14,29%. Jumlah peserta didik yang berada kategori Baik sebanyak 14,29% dan pada siklus II menjadi 28,57%, pada siklus I sebesar 0% peserta didik yang memiliki nilai kategori Baik Sekali sedangkan pada siklus II terdapat 17 peserta didik atau 48,57% dari total 35 peserta didik.

Rendahnya hasil belajar peserta didik pada siklus I karena pada siklus I ini peserta didik masih belum dapat beradaptasi dengan suasana kelas dan teknik pembelajaran yang digunakan. peserta didik pada umumnya masih terpengaruh dengan teknik pembelajaran yang lebih berpusat kepada guru. Sedangkan pada siklus II, peserta didik sudah mampu beradaptasi dengan teknik pembelajaran yang digunakan sehingga peserta didik lebih termotivasi mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran *role play* memberi kesempatan kepada peserta didik untuk saling membantu, saling mendukung dengan anggota kelompoknya. Masih adanya peserta didik yang tidak tuntas hingga akhir siklus II dikarenakan beberapa peserta didik ini belum mampu menguasai materi yang disajikan oleh guru.

Penulis menyadari bahwa untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik bukanlah hal mudah dan membutuhkan kerja guru dalam pengelolaan kelas, apalagi dengan kemampuan peserta didik yang masih terbatas, baik dalam hal pengetahuan berbicara maupun dalam hal perkembangan cara berpikir peserta didik. Namun, membelajarkan

peserta didik untuk berani mengungkapkan ide, pemikiran, dan kreativitasnya dalam bentuk berbicara adalah hal yang paling penting.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan model pembelajaran *role play* pada peserta didik kelas X Pemasaran 1 SMKN 1 Polewali Kabupaten Polewali Mandar, disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berbicara peserta didik kelas X Pemasaran 1 SMKN 1 Polewali. Kemampuan berbicara peserta didik meningkat dari siklus I ke siklus II. Ketuntasan peserta didik meningkat dari 9 orang atau 25,71% pada Siklus I menjadi 85,75% atau 30 orang dari 35 peserta didik. Kenaikan ini diiringi dengan penurunan jumlah peserta didik yang tidak tuntas pada siklus I berjumlah 26 orang (74,29%) menjadi 5 orang (14,29%) pada siklus II. Demikian pula dengan rata-rata nilai kemampuan berbicara peserta didik meningkat dari 65 menjadi 85.

REFERENSI

- Ari Yanto. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1), 54. <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/view/345>
- MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA. (2020). *KEPUTUSAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 9s8 IPI2020 TENTANG CAPAIAN PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, PENDIDIKAN DASAR, DAN PENDIDIKAN MENENGAH* (Issue 021).
- Nurhadi, A. G. S. (2003). *Pembelajaran kontekstual (contextual teaching and learning/CTL) dan penerapannya dalam KBK*. Universitas Negeri Malang Press.
- Tri Aulia Sefi Indra Gumilar untuk SMA, F., Kelas, S. X., & dan Berbahasa dan Bersastra Indonesia, B. (2021). *SMA/SMK Kelas X Cerdas Cergas Cerdas Cergas* (Vol. 232). Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Arsjad, Maidar G. dan Mukti U. S. 2001. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Lie, Anita. 2005. *Cooperative Learning. Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Penilaian Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPFE.
- Parera, Jos Daniel. 1996. *Kegiatan Belajar Mengajar Bahasa Indonesia: Landas Pikir dan Landas Teori*. Jakarta: Grasindo.
- Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus.
- Tarigan, Henry Guntur. 2004. *Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Depdikbud. Bagian Proyek Penataran Guru.