

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DENGAN  
MENERAPKAN METODE SOSIODRAMA (*ROLE PLAYING*)  
DI KELAS V SDN 2 BAREJULAT**

**Asih Muliasih**

Guru SDN 2 Barejulat, Kec. Jonggat

Email: [asihmuliasih67@gmail.com](mailto:asihmuliasih67@gmail.com)

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan menerapkan metode sosiodrama di Kelas V SDN 2 Barejulat Kecamatan Jonggat Kabupaten Lombok Tengah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus tindakan. Tiap-tiap siklus terdiri atas empat tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan hasil tindakan, dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V sebanyak 47 orang siswa terdiri atas 27 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes, lembar observasi, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode sosiodrama (*Role Playing*) dapat meningkatkan keterampilan berbicara di Kelas V SDN 2 Barejulat Kecamatan Jonggat Lombok Tengah. Peningkatan ini dapat dilihat dari ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus I yaitu sebesar 70,21% dan siklus II meningkat menjadi 93,62%. Peningkatan ini pula dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru sebesar 13 dengan kategori baik pada siklus I dan meningkat menjadi 18 dengan kategori sangat baik pada siklus II. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I sebesar 45 dengan katagori aktif, meningkat menjadi 67 dengan kategori sangat aktif pada siklus II. Berdasarkan hasil analisis siklus I dan II diperoleh peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 32,40%.

**Kata Kunci:** Keterampilan Berbicara, Sosiodrama.

## **PENDAHULUAN**

Pembangunan yang dilakukan seluruh wilayah Indonesia untuk mewujudkan cita-cita bangsa salah satunya melalui pembangunan SDM yang dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan suatu bangsa. Pembangunan SDM ini salah satunya dengan cara peningkatan kualitas pendidikan mengingat pendidikan adalah sebagai salah satu dasar untuk menghasilkan SDM yang berkualitas.

Dalam pendidikan terjadi proses belajar mengajar antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Berhasil tidaknya pembelajaran tentu melibatkan banyak faktor pendukung, yang terpenting adalah bagaimana seorang pendidik (guru) dapat menjalankan tugas dan fungsinya sebagai pengajar di kelas serta penguasaan materi pelajaran.

Metode mengajar yang tepat sangat berperan dalam membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Bahkan siswa akan

semakin bersemangat dan merasa senang untuk belajar bila metode mengajar guru sangat menarik dan mudah dipahami. Sebaliknya bila metode yang digunakan tidak menarik, sukar dimengerti dan membosankan bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018 dan hasil pengamatan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V (lima) masih rendah. Hal ini terbukti dengan masih sedikitnya jumlah siswa yang tuntas pada hasil ulangan harian sebelum diremedial atau perbaikan (mencapai KKM 65) yakni baru 22 orsng siswa sekitar 46,81% dari 47 orang. Sisanya 25 orang siswa yang tidak tuntas sekitar 53,19%.

Berdasarkan hasil observasi awal, ada beberapa hal yang menyebabkan siswa SD Kelas V (lima) masih rendahnya keterampilan berbicara adalah teknik yang digunakan guru dalam pembelajaran

masih konvensional dan cenderung menggunakan bahasa ibu (daerah). Selain itu guru jarang melatih percakapan dengan temannya dan cenderung teoritis. Faktor lingkungan juga memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap keterampilan berbicara siswa. Faktor tersebut menyebabkan keterampilan mengungkapkan perasaan dan keterampilan berbicara masih rendah.

Jika dicermati faktor tersebut disimpulkan guru masih kurang kreatif dan variatif dalam menggunakan media dan strategi pembelajaran. Penerapan dan pemodelan dalam berbicara belum dilakukan. Menurut peneliti keterampilan sejenisnya mestinya harus sering latihan agar keterampilan imajinasi, ide dan bakat siswa dapat tumbuh dan berkembang. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti bersama guru merancang pembelajaran berbicara dengan strategi pemodelan sosiodrama (*role playing*). Diharapkan dengan sosiodrama siswa menguasai masing tokoh dan karakter yang dilakoninya sehingga siswa tergugah untuk berbicara lebih terampil.

Dalam pengajaran terdapat banyak jenis metode yang dapat diterapkan dalam belajar mengajar. Dalam mengimplementasikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Mulyasa (2003:14) menyetengahkan lima model pembelajaran yang dianggap sesuai dengan tuntutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan adalah.

1. Pembelajaran kontekstual (*contextual teaching learning*),
2. Sosiodrama (*role playing*),
3. Pembelajaran partisipatif (*participative teaching and learning*),
4. Belajar tuntas (*mastery learning*),

5. Pembelajaran dengan modul (*modular instruction*).

Dalam penulisan ini penulis menyetengahkan suatu metode yaitu metode sosiodrama (*role playing*). Sosiodrama (*role playing*) merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik (Mulyasa, 2003:145). Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, keterampilan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui sosiodrama, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Guna mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya metode pembelajaran yang mengedepankan proses belajar dan mengutamakan aktifitas menyenangkan siswa di dalam kelas. Salah satu metode tersebut adalah *Role Playing* atau metode bermain peran. *Role playing* juga disebut dengan sosiodrama merupakan metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk memainkan peran yang berkaitan dengan pokok kajian yang disampaikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 1996:101).

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus tindakan. Tiap-tiap siklus terdiri atas empat tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan,

pengamatan hasil tindakan, dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V sebanyak 47 orang siswa terdiri atas 27 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, lembar observasi, dan dokumentasi.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis tersebut untuk menggambarkan bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan dan perubahan ke arah lebih baik jika dibandingkan dengan keadaan sebelumnya. Pendekatan kuantitatif, dimana semua informasi atau data diwujudkan dalam bentuk angka, analisisnya berdasarkan angka tersebut dengan analisis statistik. Pada akhir setiap siklus I dan II dihitung nilai rata-ratanya. Untuk dapat menarik kesimpulan dari data yang diperoleh, maka teknik analisis yang ditetapkan adalah metode statistika. Indikator

keberhasilan dalam penelitian ini adalah hasil keterampilan berbicara dengan menerapkan metode sosiodrama (*Role Playing*) di Kelas V (lima) SD Negeri 2 Barejulat Kecamatan Jonggat diharapkan akan mengalami peningkatan dari total pencapaian sebelumnya menjadi minimal nilai 65. Hasil belajar siswa dikatakan meningkat belajar secara individu apabila mencapai nilai 65. Sedangkan untuk peningkatan hasil belajar secara klasikal jika mencapai 75% dari jumlah siswa mendapat nilai 65.

## HASIL PENELITIAN

### Deskripsi Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 7 Agustus 2017. Adapun data hasil observasi kegiatan pembelajaran pada siklus I yaitu:

#### Observasi Aktivitas Guru

Data aktivitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sosiodrama (*Role Playing*) diperoleh dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru.

**Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I**

No	Indikator	Skor
1.	Percanaan dan persiapan penyelenggaraan pembelajaran keterampilan berbicara dengan sosiodrama ( <i>Role Playing</i> )	3
2.	Sikap dan keterampilan guru dalam proses pembelajaran dengan sosiodrama ( <i>Role Playing</i> )	3
3	Penguasaan materi pembelajaran berbicara	2
4.	Implementasi langkah-langkah pembelajaran metode sosiodrama ( <i>Role Playing</i> )	3
5.	Keterampilan menutup pelajaran	2
Total skor		13
Kriteria		Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat total skor aktivitas guru pada siklus I sebesar 13, diperoleh dari jumlah skor pada setiap indikator. Berdasarkan kriteria aktivitas guru maka aktivitas guru pada siklus I dapat dikategorikan

baik, karena terletak pada interval  $11 \leq A_g < 15$ .

#### Observasi Aktivitas Siswa

Adapun hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I**

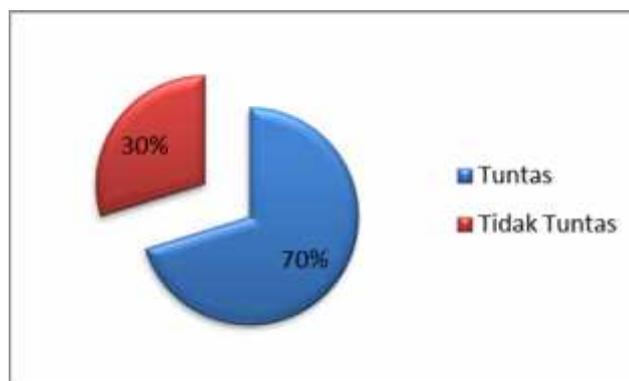
No	Indikator	Skor
1.	Kesiapan siswa menerima pelajaran.	9
2.	Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bermain peran /sosiodrama ( <i>Role Playing</i> )	9
3	Interaksi siswa dengan guru	9
4.	Intraksi siswa dengan siswa	9
5.	Partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil belajar	9
Total skor		45
Kreteria		Aktif

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, dapat dilihat total skor aktivitas siswa pada siklus I sebesar 45, diperoleh dari jumlah skor pada setiap indikator. Berdasarkan kriteria aktivitas siswa yang tercantum pada BAB III pada siklus I dapat dikategorikan aktif, karena terletak berada pada interval  $41 \leq A_s \leq 60$ .

**Hasil Evaluasi materi Role Playing (Sosiodrama)**

Evaluasi dilaksanakan untuk mengukur sejauh mana keterampilan siswa terhadap materi bermain peran yang diajarkan dengan sosiodrama (*Role Playing*) pada siklus I dilaksanakan pada pertemuan pertama dengan rincian berdasarkan hasil data evaluasi Pembelajaran sosiodrama (*Role Playing*) , skor tertinggi yang didapat siswa adalah 84 dan skor terendah 58. Nilai rata-rata pada siklus

I sebesar 70,47. Prosentase ketuntasan klasikal yang diperoleh yaitu 70,21%. kategori normal. Dari nilai rata-rata tersebut dapat dikatakan bahwa, keterampilan berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) pada siswa kelas V (lima) SDN 2 Barejulut Kecamatan Jonggat Tahun Pelajaran 2017/2018 masih banyak yang belum mencapai standar ketuntasan minimal 65. Selain itu, prosentasi ketuntasan belajar (klasikal) siswa juga belum mencapai standar yang telah ditetapkan oleh penulis yaitu 75%. Dari hasil kalkulasi siswa tuntas 33 orang (70,21%) dan siswa tidak tuntas 14 orang atau 29,79%. Dengan demikian pembelajaran berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) pada siswa kelas V (lima) SDN 2 Barejulut Kecamatan Jonggat Tahun Pelajaran 2017/2018 digambarkan ketuntasannya dalam digaram sebagai berikut.



**Diagram 1. Rekapitulasi Hasil evaluasi Siklus I**

**Deskripsi Siklus II**

Siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 4 September 2017. Siklus ini pelaksanaannya sama dengan siklus I

yakni dilakukan satu kali pertemuan (2 x 35 menit). Berikut adalah pemaparan hasil observasi kegiatan guru dan kegiatan siswa dengan Penerapan

Pembelajaran berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) kelas V (lima) SDN 2 Barejulat Kecamatan

Jonggat Tahun Pelajaran 2017/2018 pada siklus II.

**Observasi Aktivitas Guru****Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II**

No	Indikator	Skor
1.	Perecanaan dan persiapan penyelenggaraan pembelajaran	4
2.	Sikap dan keterampilan guru dalam proses pembelajaran	4
3	Penguasaan materi pembelajaran	4
4.	Implementasi langkah-langkah pembelajaran berbicara dengan sosiodrama ( <i>Role Playing</i> )	3
5.	Keterampilan menutup pelajaran	3
Total skor		18
Kreteria		Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat total skor aktivitas guru pada siklus II sebesar 18 diperoleh dari jumlah skor pada setiap indikator. Berdasarkan

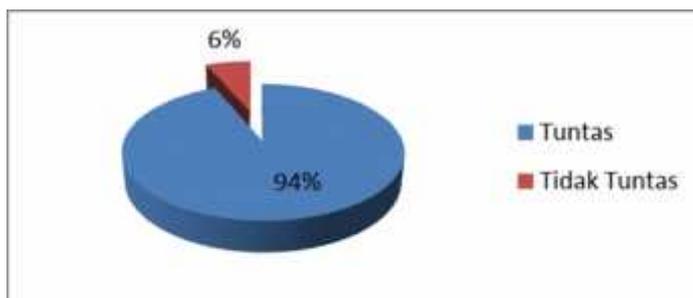
kriteria aktivitas guru maka aktivitas guru pada siklus II dapat dikategorikan sangat baik, karena terletak berada pada interval  $16 \leq A_g \leq 20$ .

**Observasi Aktivitas Siswa****Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II**

No	Indikator	Skor
1.	Kesiapan siswa menerima pelajaran.	14
2.	Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sosiodrama ( <i>Role Playing</i> )	12
3	Interaksi siswa dengan guru	12
4.	Intraksi siswa dengan siswa	13
5.	Partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil belajar	14
Total skor		67
Kreteria		Sangat Aktif

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat total skor aktivitas siswa pada siklus II sebesar 67 diperoleh dari jumlah skor pada setiap indikator. Berdasarkan kriteria aktivitas siswa maka aktivitas siswa pada siklus II dapat dikategorikan sangat aktif, karena terletak berada pada interval  $61 \leq A_s \leq 80$ . Berdasarkan hasil konversi nilai evaluasi belajar siklus II digambarkan bahwa siswa yang memiliki

keterampilan berbicara kategori tinggi sebanyak 25 orang siswa atau 53,19%, siswa yang memperoleh pemahaman kategori sedang sebanyak 19 orang atau 40,43% dan siswa yang memiliki keterampilan rendah adalah 3 orang atau 6,38%. Sedangkan persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh yaitu 93,62%. Nilai tertinggi dalam siklus II adalah 85 dan nilai terendah adalah 55.



**Diagram 2. Rekapitulasi Hasil evaluasi Siklus II**

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis data pelaksanaan tindakan pada siklus I menunjukkan bahwa prosentase ketuntasan klasikal dari siklus I sebesar

63,33% artinya 36,67% siswa belum tuntas. Adapun perbandingan hasil belajar siswa siklus I dan siklus II dapat digambarkan dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 5. Perbandingan nilai hasil evaluasi belajar keterampilan berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) pada kelas V SDN 2 Barejulat Kecamatan Jonggat tahun pelajaran 2017/2018 pada Siklus I Siklus II**

No	Aspek	Hasil siklus I	Hasil siklus II
1.	Jumlah siswa	47 orang	47 orang
2.	Rata-rata Nilai	70,47	74,55
3.	Nilai terendah	58	55
4.	Nilai tertinggi	84	85
5.	Aktivitas Siswa	45	67
6.	Aktivitas Guru	13	18
7.	Jumlah siswa tidak tuntas	14	3
8.	Jumlah siswa tuntas	33	44
9.	Ketuntasan klasikal	70,21	93,62
Peningkatan prosentase dari siklus I ke siklus II		23,40	

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa apabila aktivitas belajar siswa meningkat maka hasil belajar siswa pun meningkat. Melalui penerapan pembelajaran berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) secara

optimal, maka rata-rata nilai hasil belajar siswa serta ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan pada siklus II sehingga telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yang digambarkan sebagai berikut.



**Diagram 3. Perbandingan Hasil Evaluasi Siklus I dan Siklus II Penerapan Pembelajaran Berbicara dengan Sosiodrama (*Role Playing*)**

Bedasarkan gambaran tabel maupun diagram di atas disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi pada siklus I ke siklus II cukup menunjukkan hasil yang optimal dan memuaskan setelah melakukan upaya pembelajaran berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) dengan peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 23,40%.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Simpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah metode sosiodrama (*Role Playing*) dapat meningkatkan keterampilan berbicara di Kelas V SDN 2 Barejulat Kecamatan Jonggat Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018. Peningkatan ini dapat dilihat dari ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus I yaitu sebesar 70,21% dan siklus II meningkat menjadi 93,62%. Peningkatan ini pula dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru sebesar 13 dengan kategori baik pada siklus I dan meningkat menjadi 18 dengan kategori sangat baik pada siklus II. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I sebesar 45 dengan katagori aktif, meningkat menjadi 67 dengan kategori sangat aktif pada siklus II. Berdasarkan hasil analisis siklus I dan II diperoleh peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 32,40%.

Adapun saran-saran yang dapat disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini sebagai berikut: (1) Bagi siswa: Dalam proses belajar mengajar sebaiknya tetap melakukan interaksi atau kerjasama baik pada saat menyelesaikan permasalahan ataupun pada saat mempelajari suatu materi pelajaran, serta harus tetap mempersiapkan diri pada saat akan memulai maupun pada saat mengikuti proses belajar mengajar dengan sungguh-sungguh. (2) Bagi guru: Dalam proses belajar mengajar sebaiknya guru dapat menerapkan

metode bervariasi seperti membuat kartu kata atau permainan serta model lainnya agar dapat meningkatkan hasil belajar pada masing-masing pelajaran yang diampunya serta menyenangkan. (3) Bagi sekolah: Lembaga sekolah senantiasa dapat melakukan kegiatan workshop atau pelatihan sejenisnya dalam penerapan model atau pola pembelajaran yang menyenangkan kepada peserta didik serta pemanfaatan media pembelajaran yang edukatif dan kontekstual serta menyenangkan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pedoman Penilaian Hasil Belajar Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Eddy S.K., 2004. *Keterampilan Berbicara*. Bandung : Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hiszyam Zaini. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani.
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Keterampilan>
- Miftahul Huda. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mulyasa, 2003. *Majemen Berbasis Sekolah, Konsep Strategis dan Implementasi*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Saeful B. dkk, 2002. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Universitas Negeri Surabaya : Univesity Press.
- Saiful Bahri Djamarah dan Zain. 1996. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-*

- faktor yang Mempengaruhinya.*  
Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudrajad M., 2006. *Model Pembelajaran.* Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).* Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto, dkk. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno Hamzah B. 2009 *Model Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara
- Zaini, Hisyam (dalam Suyitno, Amin). 2008. *Model Pembelajaran Tutor Sebaya dalam Kelompok Kecil.* Semarang: UNNES.