

Pengaruh Metode Bermain Peran Berbasis Budaya Lokal Samawa Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SDN 2 Lalar Liang

Arif Rahman Hakim¹, Dina Apriana², Musabihatul Kudsiah³, Zulfadli Hamdi⁴, Hilda Meilani⁵

Program Studi PGSD Universitas Hamzanwadi^{1,2,3,4,5}, Indonesia.

arifpd@hamzanwadi.ac.id¹, d33.nadhyn@gmail.com², musabihatul@gmail.com³,
zulfadli.hamdi@hamzanwadi.ac.id⁴, hildamaelani03@gmail.com⁵

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh metode bermain peran berbasis budaya lokal samawa terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 2 Lalar Liang. Jenis Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan desain penelitian menggunakan *one grup pretest posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa berjumlah 173 siswa. Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik random sampling, penentuan sample ditentukan di kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 28. Teknik pengumpulan data untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran dan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan lembar observasi dan angket. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas menggunakan rumus *chi-kuadrat*. Adapun uji hipotesis penelitian menggunakan *uji-t* dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil perhitungan untuk uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,11 > 1,701$) sehingga dapat diambil keputusan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pengaruh metode bermain peran berbasis budaya lokal samawa terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 2 Lalar Liang tahun pelajaran 2022/2023.

Kata kunci : Metode Bermain Peran, Budaya Lokal Samawa, Keterampilan Berbicara

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Runtu & Kalalo, 2021). Perubahan itu bersifat relatif dan berbekas dalam kaitan ini proses belajar dan perubahan merupakan bukti hasil suatu proses melalui kegiatan pembelajaran (Suryana et al., 2022). Perubahan tingkah laku yang terjadi sifatnya permanen, ini terjadi ketika terjadi interaksi dengan lingkungan serta pengalaman, dengan tujuan untuk mendapatkan kualitas kehidupan yang lebih baik dalam aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan (Festiawan, 2020).

Proses pembelajaran yang efektif dan efisien sangat diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memperoleh hasil belajar yang optimal (Zaifullah et al., 2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) diarahkan untuk meningkatkan

kemampuan peserta didik untuk memahami dan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi secara efektif, baik dengan cara lisan maupun tulis (Anatasya et al., 2007). Salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peranan penting untuk menciptakan peserta didik yang aktif dan kreatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan berbicara (Hoerudin, 2023). Begitu juga, berbicara peserta didik dapat menyampaikan pendapat, gagasan, atau ide yang ingin disampaikan (Siregar, 2018).

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam dunia pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting (Hakim et al., 2020). Hal ini dapat dirasakan pada waktu proses pembelajaran, karena Bahasa Indonesia adalah bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran (Subakti & Prasetya, 2021). Pembinaan kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia meliputi aspek keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Salah satu aspek yang harus dikuasai siswa adalah berbicara, sebab keterampilan berbicara menunjang keterampilan lainnya. Namun, keterampilan berbicara secara formal memerlukan latihan dan pengarahan yang intensif (Simarmata & Sulastri, 2018).

Secara umum, guru Bahasa Indonesia cenderung menggunakan pendekatan dengan metode-metode yang sudah lama, dimana metode pembelajarannya sering kecenderungannya ceramah saja sehingga kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara berlangsung monoton dan membosankan. Para peserta didik tidak diajak untuk belajar berbahasa, tetapi cenderung diajak belajar tentang berbahasa. Artinya, apa yang disajikan oleh guru di kelas bukan bagaimana peserta didik berbicara sesuai konteks dan situasi tutur, melainkan diajak untuk mempelajari teori tentang berbicara (Kariani, 2016).

Cara yang digunakan untuk mengatasinya diperlukan berbagai upaya menciptakan proses belajar mengajar yang bergairah melalui cara pengajaran yang kreatif dan inovatif. Contohnya dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang membuat peserta didik aktif dan tidak merasa bosan. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi lebih mudah memahami dan mengerti suatu materi yang abstrak. Tidak hanya itu, manajemen kelas merupakan contoh lain dari pengajaran yang kreatif dan inovatif yang bertujuan untuk menciptakan iklim pembelajaran yang

kondusif. Kreativitas pengajaran yang dilakukan para guru dengan pengelolaan pembelajaran yang efektif akan menghasilkan prestasi yang optimal bagi para pembelajarannya(Aâ et al., 2023). Rendahnya keterampilan berbicara siswa dapat dilihat dari keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu metode pembelajaran yang dipandang mampu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik adalah metode bermain peran.

Metode bermain peran adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan(Hakim et al., 2014). Bermain peran merupakan suatu aktivitas yang dramatik biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa bertujuan mengeksplorasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipan dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman mereka.

Penggunaan metode pembelajaran bermain peran dirasa cara yang tepat bagi siswa untuk belajar dan berlatih berbicara dengan menilai aspek-aspek dalam berbicara mengungkapkan perasaan melalui gerakan-gerakan serta ekspresi wajah, sehingga keterampilan berbicara siswa semakin meningkat. Sampai pada saat ini terdapat beragam budaya yang bisa dikaitkan dalam proses pembelajaran baik itu dalam memainkan sebuah drama yang terjadi di daerah tersebut dengan memerankan tokoh-tokoh yang pernah berjasa pada masa itu. Kebudayaan yang terdapat di wilayah Sumbawa ini juga sangatlah beragam baik itu dari adat-istiadat, kesenian, serta permainan tradisional yang terjadi di masing-masing wilayah tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan(Cahyaningsih, 2017). Metode dalam suatu penelitian memegang peranan yang sangat penting, karena dalam hal ini akan dapat berpengaruh pada tata cara dalam menentukan langkah-langkah penelitian untuk mencapai suatu

tujuan yang diinginkan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yakni desain *pre-eksperimental designs*. Desain *pre-eksperimental* merupakan desain yang belum sesungguhnya, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel terikat. Desain yang digunakan peneliti yaitu jenis *one-group pretest-posttest design*. Dimana pada jenis desain penelitian ini tes dilakukan sebanyak dua kali sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 02 Lalar Liang. Sedangkan sampel penelitian ini adalah kelas V SDN 02 Lalar Liang dengan jumlah siswa 28 orang. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *probability sampling*, yaitu pengambilan sampel dengan memberikan peluang yang sama bagi anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode bermain peran berbasis budaya lokal samawa. Sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki dua data hasil penelitian yaitu data hasil observasi dan data hasil angket respons. Lembar observasi digunakan saat siswa telah diberikan pemberlakuan untuk mengetahui sejauhmana respon siswa. Observasi dilakukan pada seluruh aktivitas siswa selama proses pembelajaran akan terpotret. Teknik observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan pengamatan langsung digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Pedoman observasi ini berisikan aspek-aspek yang berkaitan dengan hal-hal yang diamati. Penelitian ini menggunakan lembar observasi antara jawaban “ya” atau “tidak”. Pengambilan data lembar observasi bermain peran yang diisi oleh siswa sebanyak 20 butir pernyataan.

Hasil perhitungan data diperoleh presentasi respon siswa sebesar 80%. Apabila dimasukkan pada kriteria yang telah ditentukan yaitu apabila: $80 \leq P < 100$ presentasi respon siswa masuk pada kriteria “sangat tinggi”. Presentase yang dihasilkan lebih besar, maka dapat disimpulkan bahwa presentase hasil terhadap respon siswa pada

metode bermain peran berbasis budaya lokal samawa pada bacaan pantun pada teks drama menarik antusias siswa dalam proses pembelajaran. Nilai hasil angket pada penelitian ini, diperoleh jumlah keseluruhan nilai angket adalah 1.701 dan nilai rata-rata angket adalah 58,862 dengan ditetapkan skor minimal “B” dengan kategori setuju, hasil dari nilai angket peneliti ternyata sudah memenuhi kriteria atau syarat dari angket tersebut. Angket diberikan setelah siswa diberikan perlakuan tertentu berupa metode bermain peran berbasis budaya lokal samawa, tujuannya untuk mengukur kemampuan keterampilan berbicara siswa dalam memahami serta membaca pantun pada teks drama.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran berbasis budaya lokal samawa pendekatan terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 02 Lalar Liang. Penelitian dilakukan dengan memberikan *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang menerapkan metode bermain peran, bertujuan untuk merangsang pemikiran siswa dalam proses pembelajaran, karena metode bermain peran adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

Bermain peran merupakan suatu aktivitas yang dramatik biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa bertujuan mengeksplorasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipan dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman mereka. Sehingga, siswa dapat belajar dengan aktif dan dapat menerapkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa terutama dalam proses keterampilan berbicara siswa di dalam kelas khususnya pada pelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, keterampilan ini bertujuan untuk siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran tidak hanya guru yang berperan aktif tetapi siswa itu sendiri.

Proses pembelajaran berbasis budaya lokal samawa. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh metode bermain peran berbasis budaya lokal samawa terhadap keterampilan berbicara pada bacaan pantun pada teks drama yang telah siswa baca atau perankan. Seberapa besar pengaruh budaya lokal samawa terhadap

keterampilan berbicara maka digunakan penelitian jenis eksperimen dengan desain *one grup pretest posttest*. Penelitian *one grup pretest posttest* ini terdapat *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, setelah itu siswa akan diberikan perlakuan tertentu, untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran berbasis budaya lokal samawa terhadap keterampilan berbicara siswa diberikan *posttest*. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan angket.

Peneliti melakukan uji coba instrumen terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran. Setelah instrumen dianggap valid dan layak untuk digunakan dilanjutkan dengan melakukan penelitian pada kelas V sebagai kelas *pretest* dan *posttest*. Siswa terlebih dahulu akan melakukan kegiatan menjawab soal *pretest* yang diberikan dengan rata-rata hasil yang diperoleh adalah 43,75. Setelah siswa diberikan *pretest* maka proses pembelajaran dilanjutkan dengan memberikan metode pembelajaran bermain peran berbasis budaya lokal samawa yaitu membacakan pantun pada teks drama, setelah diberikan perlakuan tersebut siswa diberikan *posttest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 61,07. Pengujian dilakukan dengan uji-t *sparated varians*, sehingga diperoleh t_{hitung} sebesar 7,11 dan t_{tabel} sebesar 1,701 dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka dapat diketahui H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga terdapat pengaruh yang positif dan signifikan metode bermain peran berbasis budaya lokal samawa terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa.

SIMPULAN

Simpulan penelitian yang telah dilakukan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara metode bermain peran berbasis budaya lokal samawa terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 2, Lalar Liang tahun ajaran 2022/2023. Hasil analisis uji hipotesis dengan uji T, *sparated varian* diperoleh harga $t_{hitung} = 7,11$ pada taraf signifikan 5%, dan didapatkan t_{tabel} sebesar 1,701. Ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($7,11 > 1,701$).

DAFTAR PUSTAKA

- Aâ, W., Sumianto, S., & Zulhendri, Z. (2023). PENERAPAN METODE SOSIODRAMA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 3(1), 343–350.
- Anatasya, D., Yanti, F. W., Mellenia, R., Angreska, R., Putri, S., Kuntarto, E., & Noviyanti, S. (2007). Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Kebahasaan*, 1–9.
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (tgt) terhadap hasil belajar matematika siswa sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1).
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11, 1–17.
- Hakim, A. R., Jauhari, S., & Sugawa, N. (2020). PENGARUH BACAAN SASTRA ANAK TERHADAP PERKEMBANGAN INTELEKTUAL BAHASA SISWA KELAS V SDN 1 SELONG. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 87–91.
- Hakim, A. R., Lasmawan, M. P. P. I. W., & Dantes, N. (2014). *Pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi dan hasil belajar IPS kelas V SDN Segugus Karang Baru*. Ganesha University of Education.
- Hoerudin, C. W. (2023). Penerapan Metode Student Facilitator And Explaining Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 114–124.
- Kariani, V. (2016). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Artikulsi pada Siswa Kelas VI SD Inpres 3 Talise. *Bahasantodea*, 4(2), 61–70.
- Runtu, P. S., & Kalalo, R. R. (2021). *Kompetensi Guru dalam Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19*. Penerbit Nem.
- Simarmata, M. Y., & Sulastri, S. (2018). Pengaruh keterampilan berbicara menggunakan metode debat dalam mata kuliah Berbicara Dialektik pada mahasiswa IKIP PGRI Pontianak. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7(1), 49–62.
- Siregar, N. F. (2018). Komunikasi matematis dalam pembelajaran matematika. *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 6(02), 74–84.
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2021). Analisis Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Melalui Pemberian Tugas Pada Siswa Kelas Tinggi SDN 024 Samarinda Utara. *Jurnal Basataka (JBT)*, 4(1), 46–53.
- Suryana, A., Noviansyah, I., & Tamara, F. (2022). Pengaruh media audio visual terhadap prestasi belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ilmi Citeureup Bogor. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 2(2), 112–132.
- Zaifullah, Z., Cikka, H., & Kahar, M. I. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid 19. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 9–18.

