

PENERAPAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI KELAS X-3 SMAN 4 PONTIANAK

Saptiana Sulastri¹, Eva Nur'aqikah², Hadelberta Uyi Lovelista³, Mario Jospin Agusta
Marpaung⁴, Rebecha⁵, Silvia Lilianti⁶

PPG Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas PGRI Pontianak, Jl. Ampera No. 88, Sungai Jawi, Kota Pontianak
Email: evanuraqiqah112@gmail.com, dellista67@gmail.com, clashofmon123@gmail.com, rebechabecha@gmail.com,
silvia02022002@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik melalui penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada materi teks negosiasi di kelas X-3 SMAN 4 Pontianak. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus. Data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan tes lisan serta tertulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, memperkuat pemahaman terhadap struktur dan kebahasaan teks negosiasi, serta meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Ketuntasan belajar meningkat 78%. Kendala yang ditemukan adalah tidak semua siswa merasa nyaman atau mampu memerankan peran yang ditugaskan, metode ini juga membutuhkan waktu persiapan dan pelaksanaan yang cukup panjang, serta membutuhkan ruang yang cukup luas dan kondusif.

Kata Kunci: *Role Playing*, keterampilan berbicara, teks negosiasi, SMAN 4 Pontianak

Abstract

This study aims to improve student's speaking skills through the implementation of the Role Playing learning method in the negotiation text material for Class X-3 at SMAN 4 Pontianak. The research method used is Classroom Action Research (CAR), which consists of two cycles. Data were collected through observation, documentation, and both oral and written tests. The results of the study show that the implementation of Role Playing can enhance student's engagement in learning, strengthen their understanding of the structure and language features of negotiation text, and improve their speaking skills. Learning mastery increased by 78%. The challenges encountered include the fact that not all students feel comfortable or capable of performing the assigned roles. Additionally, this method requires considerable time for preparation and implementation, as well as a spacious and conducive learning environment.

Keywords: *Role Playing*, speaking skills, negotiation texts, SMAN 4 Pontianak

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa merupakan aspek penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam konteks berbicara yang melibatkan kemampuan berkomunikasi dalam situasi sosial. Salah satu materi yang membutuhkan keterampilan berbicara adalah negosiasi, yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran negosiasi di SMAN 4 Pontianak dihadapkan pada tantangan, yaitu minimnya keterlibatan siswa dalam berbicara di depan kelas dan pemahaman materi yang masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih aktif dan kreatif, salah satunya melalui penerapan metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* merupakan strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa memerankan situasi tertentu yang berkaitan dengan materi pelajaran. Berdasarkan konteks teks negosiasi, metode ini memberikan pengalaman langsung dalam

menggunakan bahasa secara aktif, kreatif, dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana metode Role Playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, khususnya dalam pembelajaran teks negosiasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan keaktifan siswa, pemahaman materi negosiasi, dan keterampilan berbicara siswa dalam konteks negosiasi di kelas X-3 SMAN 4 Pontianak. Berdasarkan uraian, maka dalam penelitian ini, Bagaimana penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik dalam pembelajaran materi negosiasi di kelas X-3 SMAN 4 Pontianak? Diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik terhadap cara meningkatkan keterampilan berbicara terutama dalam aspek kelancaran, keberanian, intonasi, dan penguasaan materi. Selain itu membantu peserta didik dalam memahami teks negosiasi secara lebih mendalam melalui praktik langsung dan interaksi.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan di SMAN 4 Pontianak dengan subjek penelitian siswa kelas X 3 yang berjumlah 30 orang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X 3 SMAN 4 Pontianak, yang merupakan peserta didik yang mengikuti pembelajaran materi negosiasi dengan penerapan metode Role Playing. Sumber data dalam penelitian ini meliputi hasil observasi terhadap keaktifan siswa selama pembelajaran, tes tertulis mengenai pemahaman materi negosiasi, serta refleksi dan komentar siswa terkait dengan kegiatan pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data:

1. Observasi partisipatif
2. Tes tertulis (evaluasi pemahaman materi)
3. Dokumentasi berupa catatan dan hasil refleksi siswa

Teknik Analisis Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dengan langkah-langkah: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis ini mengacu pada teori Miles dan Huberman (Sugiyono, 2009), yang mencakup proses data reduksi, data penyajian, serta verifikasi dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembelajaran, Pembelajaran dimulai dengan asesmen diagnostik untuk mengetahui karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil asesmen, siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang heterogen sesuai dengan tingkat kemampuan dan pengetahuan mereka. Pada tahap Role Playing, siswa berperan aktif dalam diskusi dan presentasi materi negosiasi. Setiap kelompok diberikan skenario dan diminta untuk melakukan peran sesuai dengan situasi negosiasi yang relevan.

Evaluasi Hasil Pembelajaran, Pada akhir siklus pertama, evaluasi dilakukan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi negosiasi. Evaluasi dilakukan dengan tes lisan dan tertulis. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat memahami ciri-ciri, tujuan, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi dengan cukup baik, meskipun ada beberapa siswa yang memerlukan bimbingan lebih lanjut.

Keaktifan dan Keterlibatan Siswa, Selama pembelajaran, siswa menunjukkan tingkat keaktifan yang tinggi. Sekitar 80% siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi dan tanya jawab. Keaktifan ini terbukti meningkat selama sesi Role Playing, di mana siswa lebih percaya diri berbicara di depan kelas.

Ketuntasan Belajar, Ketuntasan belajar siswa pada akhir siklus pertama mencapai 78%, yang sedikit lebih rendah dari target yang ditetapkan (80%). Meskipun demikian, pencapaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh dalam pembelajaran negosiasi.

Penerapan metode Role Playing terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa, terutama keterampilan berbicara dan pemahaman materi negosiasi. Metode ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi dalam kelompok, serta mengembangkan kreativitas mereka dalam berbahasa. Walaupun metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, tentu ada beberapa kendala yang dihadapi saat penerapan metode *Role Playing* berlangsung. Seperti tidak semua siswa merasa nyaman atau mampu memerankan peran yang ditugaskan, metode ini juga membutuhkan waktu persiapan dan pelaksanaan yang cukup panjang, serta membutuhkan ruang yang cukup luas dan kondusif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMAN 4 Pontianak pada kelas X 3, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran materi negosiasi telah memberikan dampak yang positif terhadap kemampuan berbahasa siswa. Beberapa kesimpulan utama yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Keaktifan Siswa: Penggunaan metode Role Playing berhasil meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Siswa lebih terlibat dalam diskusi, tanya jawab, dan presentasi di depan kelas. Mereka juga lebih percaya diri dalam berbicara di depan umum.
2. Pemahaman Materi yang Lebih Baik: Sebagian besar siswa dapat memahami materi negosiasi dengan baik, termasuk ciri-ciri, tujuan, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi. Meskipun demikian, masih ada beberapa siswa yang membutuhkan waktu lebih untuk memahami cara mengonversi teks hikayat menjadi cerita pendek.
3. Ketuntasan Belajar: Ketuntasan belajar siswa pada akhir siklus pertama mencapai 78%, sedikit lebih rendah dari target yang diharapkan yaitu 80%. Namun, ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah mencapai pemahaman yang baik terhadap materi yang diajarkan.
4. Kendala yang Dihadapi: Tidak semua siswa merasa nyaman atau mampu memerankan peran yang ditugaskan, metode ini juga membutuhkan waktu persiapan dan pelaksanaan yang cukup panjang, serta membutuhkan ruang yang cukup luas dan kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Padmawati, K.D., Arini, N.W., & Yudiana, K. (2019). Analisis keterampilan berbicara siswa kelas V pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 190-200. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.18626>
- Sari, R.K. (2020). Efektivitas penggunaan model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara pada Bahasa Indonesia tingkat SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 61-67. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.582>
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta