

**PENINGKATAN KETERAMPILAN PIDATO DENGAN MENGGUNAKAN
METODE *ROLE PLAYING* PADA KELAS X IPS B MA MII AL-HIKMAH
CIDANGIANG**

Oleh
Asdarina, Imas Herdianti
STKIP Mutiara Banten
Asdarinasubadri93@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran dan penjelasan mengenai 1) Minat siswa dalam pembelajaran keterampilan berpidato dengan menggunakan metode *role playing*. 2). Keaktifan siswa dalam pembelajaran keterampilan berpidato dengan menggunakan metode *role playing*. 3). Keterampilan siswa dalam pembelajaran keterampilan berpidato dengan menggunakan metode *role playing*. Metode penelitian ini yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di kelas X IPS B MA MII Al-Hikmah Cidangiang. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian, yang dilakukan pada siswa kelas X IPS B pada tahap pra siklus dari 31 siswa kemampuan hanya berjumlah 11 siswa atau sebesar 21,88%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I kemampuan siswa meningkat menjadi 20 siswa atau sebesar 57,72%, jumlah kemampuan siswa meningkat pada siklus II sejumlah 25 siswa atau 85,18%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan pidato siswa pada siswa kelas X IPS B MA MII-Al Hikmah Cidangiang. Dalam pembelajaran berbicara, seorang guru hendaknya kreatif dalam menentukan media keterampilan berbicara agar siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci : *Keterampilan Pidato, Metode Role Playing, Hasil Belajar.*

PENDAHULUAN

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Dalam kegiatan berbahasa, berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang sangat penting untuk diperhatikan, karena dari kenyataan seseorang lebih banyak berkomunikasi secara lisan dibanding dengan cara lain Athea (2009:81). Mengingat pentingnya keterampilan berbicara, salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik pada jenjang SMA atau sederajat khususnya dalam mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia adalah kompetensi berpidato.

Keterampilan pidato membantu manusia untuk berkomunikasi secara langsung untuk menyampaikan gagasan atau pendapat. Keterampilan ini juga merupakan salah satu keterampilan yang

harus dikuasai siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu materi belajar keterampilan berbicara yang dapat dilakukan antar pribadi adalah pidato. Berpidato berperan dihadapan suatu kelompok masa. Seseorang yang memiliki keterampilan berpidato atau berbicara akan mudah menyampaikan gagasannya. Jika seseorang kurang memiliki keterampilan berpidato atau berbicara tentu akan mengalami kesulitan dalam menyampaikan gagasannya kepada orang lain.

Berdasarkan hasil observasi di kelas X IPS B MA MII Al-Hikmah Cidangiang, terlihat bahwa keterampilan berpidato di sekolah kurang diperhatikan. Penekanan pembelajaran berbahasa pada umumnya masih terletak pada keterampilan menyimak, membaca, menulis. Keterampilan berpidato lebih dikesampingkan sehingga tidak jarang

masih terdapat siswa yang tidak bisa menyampaikan pesan atau informasi dalam bahasa lisan secara baik. Hal ini juga menunjukkan bahwa masih banyak siswa sekolah atas yang kurang mampu mengekspresikan diri lewat kegiatan berpidato atau dengan kata lain keterampilan berpidato masih rendah. Siswa sering kali malu ketika diminta berbicara atau berpidato di depan kelas. Siswa masih malu dan merasa takut berdiri di depan kelas untuk berpidato. Kondisi ini dimungkinkan karena rendahnya penguasaan siswa akan topik yang dibahas sehingga siswa tidak mampu memfokuskan hal-hal yang ingin diucapkan. Akibatnya. Arah pembicaraan kurang jelas sehingga dari bahasan tersebut tidak tersampaikan.

Beberapa faktor yang melatarbelakangi masalah rendahnya keterampilan berpidato pada siswa diantaranya adalah 1) Siswa kurang berminat dan kurang termotivasi dalam kegiatan berpidato. 2) Keaktifan siswa dalam kegiatan berpidato terlihat tegang dan kurang rileks. 3) Kurangnya latihan keterampilan berpidato yang diterapkan dalam pembelajaran

Dari latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Peningkatan Keterampilan Pidato Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Kelas X Ips B Ma Mii Al-Hikmah Cidangiang.**

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis kemukakan, maka pertanyaan penelitiannya adalah sebagai berikut: 1) Apakah dengan menggunakan metode *role playing* minat siswa dalam pembelajaran berpidato meningkat? 2) Apakah dengan menggunakan metode *role playing* keaktifan siswa dalam pembelajaran berpidato meningkat? 3) Apakah dengan menggunakan metode *role playing* keterampilan siswa dalam pembelajaran berpidato meningkat?

Pidato

Pidato merupakan suatu kegiatan berbicara di depan khalayak ramai atau berorasi dalam menyatakan pendapat, atau memberikan suatu gambaran mengenai suatu hal. Biasanya pidato dibawakan oleh seorang yang memberikan orasi serta pernyataan tentang hal-hal atau peristiwa penting dan juga patut untuk diperbincangkan.

Rahmat (2009:78) menyatakan pidato adalah komunikasi tatap muka, yang bersifat dua arah, yakni pembicaraan harus memperhatikan lawan bicaranya, walaupun pembicara lebih banyak mendominasi pembicaraan, ia harus “mendengarkan pesan-pesan yang disampaikan pendengarnya” (baik berupa kata-kata atau pun bukan kata-kata)”. Sedangkan menurut Abdurrahman (2012:97) pidato adalah penyampaian uraian atau pendapat yang dilakukan secara lisan mengenai sesuatu hal masalah dengan mengutarakan uraian permasalahan dengan kalimat yang sejelas-jelasnya dihadapan masa atau orang banyak pada suatu waktu tertentu.

Metode pidato antara lain: 1). Impromptu yaitu metode dalam berpidato yang serta merta tanpa persiapan terlebih dahulu. 2). Memoriter yaitu metode berpidato yang dengan menghapuskan naskah teks pidato terlebih dahulu. 3). Naskah yaitu suatu metode dalam berpidato dengan membacakan teks pada saat berpidato. 4) Ekstemporan yaitu metode berpidato terlebih dahulu menyiapkan secara garis besar konsep pidato yang akan disampaikan pada saat berpidato.

Kemahiran berpidato diperoleh tidak serta merta, tetapi harus melalui latihan yang teratur dan berkelanjutan. Agar dapat berpidato dengan baik, ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu: 1. Menyelidiki pendengar dengan mengajukan pertanyaan. 2. Memilih topik atau tema. 3. Mengumpulkan bahan berdasarkan pengalaman. 4. Membuat kerangka pidato. 5. Mengembangkan pidato menjadi kerangka pidato.

Metode Pembelajaran *Role playing*

Role playing merupakan salah satu metode pembelajaran yang berupaya menguasai bahan-bahan pelajaran dengan cara mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa. Sanjaya (2011: 160) menyebutkan bahwa *role playing* adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *role playing* merupakan metode yang mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa terkait bahan-bahan pelajaran dengan cara mendramatisasikannya atau bermain peran. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Prosedur yang dimaksud meliputi tiga tahap, (Sanjaya, 2011: 161-162) yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan penutup. Tahap persiapan terdiri dari 4 langkah: (1) menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai; (2) memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan; (3) menetapkan pemain yang akan terlibat dalam *role playing*, menetapkan peran yang akan dimainkan, serta batas waktu yang disediakan; dan (4) memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau mendapatkan penjelasan yang gamblang terutama kepada yang akan memainkan peran.

Demikian pula tahap pelaksanaan terdiri dari 4 langkah yaitu (1) *role playing* mulai dimainkan oleh pemeran yang dilakukan dengan sungguh-sungguh; (2) para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian; (3) guru memberikan bantuan kepada siswa yang mendapat kesulitan dalam memainkan peran; (4) simulasi hendaknya dihentikan pada saat mencapai klimaks. Hal ini dimaksudkan agar siswa terdorong untuk berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang diperankan. Sedangkan penutup terdiri dari dua tahap yaitu (1) melakukan diskusi tentang jalannya *role playing* maupun materi yang diperankan. Pada tahap ini guru harus mendorong para siswa memberikan kritik dan saran pada proses

pelaksanaan *role playing* dan (2) para siswa dan guru merumuskan kesimpulan.

Kelebihan *Role Playing* (1) siswa dapat dengan leluasa mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; (2) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda; (3) guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan; dan (4) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Kekurangan *Role Playing* (1) pengalaman yang diperoleh melalui *role playing* tidak selalu sesuai dengan dunia nyata;

(2) pengelolaan yang kurang baik sering menghasilkan anggapan bahwa *role playing* sekedar alat hiburan; (3) rasa malu dan takut sering menghinggapi perasaan siswa dalam melakukan *role playing*.

METODE PENELITIAN**Tempat dan waktu penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X IPS B MA MII Al-Hikmah Cidangiang.

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama empat bulan, yang terdiri dari tahap persiapan sampai dengan tahap pelaporan penelitian, yaitu mulai dari bulan Februari 2021 sampai dengan bulan Juni 2021.

Subjek Penelitian

siswa kelas X IPS B MA MII Al-Hikmah Cidangiang dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa.

Bentuk dan Strategi Penelitian

Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Dikategorikan sebagai bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi tindakan model siklus. Rancangan penelitiannya (Suhardjono dalam Suharsimi Arikunto dkk, 2006:

74) adalah sebagai berikut 1) Perencanaan atau *planning* 2) Tindakan atau *acting* 3) Pengamatan atau *observing* 4) Refleksi atau *reflecting*.

Sumber Data Penelitian

Data yang dikumpulkan dan dikaji dalam penelitian ini diperoleh dari data kualitatif dan kuantitatif. Informasi data tersebut diperoleh dari berbagai sumber data. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) Data nilai pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*role playing*). 2) Informan; informasi data yang diperoleh dari narasumber ketika wawancara. Sebagai informan yaitu siswa X IPS B MA MII Al-Hikmah Cidangiang. 3) Dokumen; data nilai ulangan harian keterampilan berbicara siswa tahun 2020/2021 semester II dan arsip pendukung penelitian seperti silabus dan daftar kelas.

Teknik Pengumpulan Data

Ada tiga teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data secara lengkap dan akurat: 1) Observasi langsung, peneliti bertindak langsung di lapangan. 2) Teknik tes, digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar keterampilan berbicara siswa.

Validitas dan realibilitas

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan *Confirmatory Factor Analysis* dan untuk mendapatkan validitas kontruk menggunakan analisis factor (*Analisis Factor*). Uji realibilitas pengujian instrument selanjutnya setelah pemngujian validitas dilakukan.

Tabel Instrumen Tes

No	Aspek	Deskripsi	1	2	3	4
1	Kesesuaian isi	Isi pidato sesuai dengan pokok-pokok pidato			√	
2	Keruntutan	Pidato disampaikan secara runtut.				√
3	Kelancaran	Pidato dengan lancar disampaikan			√	
4	Fasih	Kata-kata diucapkan secara jelas				√
5	Intonasi	Pengaturan jeda, tinggi rendah nada, keras lemah suara, serta cepat lambatnya suara.		√		
6	Gestur/mimic	Kesesuaian antar ekspresi wajah, gerak, sikap dan ucapan.		√		

$$\text{NILAI AKHIR} = \frac{\text{SA} \times 100}{\text{SI}} = \frac{18 \times 100}{24} = 75$$

SA = Skor aktual (yang diperoleh siswa)

SI = Skor Ideal (skor maksimal)

1 = kurang, 2 = sedang, 3 = baik, dan 4 = sangat baik.

HASIL PENELITIAN

Tes Observasi

Tabel 1

No.	Nilai	Jumlah siswa	Presentase
1	50	5	16,12%
2	60	6	19,35%
3	65	7	22,58%
4	70	8	25,80%
5	80	5	16,12%
Jumlah		31	
Nilai rata-rata		52,05%	
Nilai terkecil		50	
Nilai terbesar		80	
Presentase ketuntasan			57,72%
Presentase ketidaktuntasan			42,28%

Rekapitulasi Nilai Pra Siklus

1. Dari 31 siswa yang mencapai nilai 40 sebanyak 8 orang dengan presentase mencapai 19,35%.
2. Dari 31 siswa yang mencapai nilai 50 sebanyak 7 orang dengan presentase mencapai 22,58%.
3. Dari 31 siswa yang mencapai nilai 60 sebanyak 5 orang dengan presentase mencapai 38,70%.
4. Dari 31 siswa yang mencapai nilai 70 sebanyak 6 orang dengan presentase mencapai 19,35%. Dari 31 siswa yang mencapai nilai 80 sebanyak 5 orang dengan presentase mencapai 16,12%.

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa pada nilai tes hasil kemampuan pra siklus tentang berpidato yang sudah dikatakan tuntas belajar sebanyak 5 siswa dengan presentase ketuntasan 21,88%, sementara siswa yang masih belum tuntas sebanyak 30 orang dengan presentase ketidak tuntas sebanyak 78,12% dan terlihat belum mencapai KKM. masih memerlukan perbaikan-perbaikan pada kegiatan selanjutnya yaitu siklus I

Tabel 2
Rekapitulasi Nilai Siklus I

No.	Nilai	Jumlah siswa	Persentase
1	60	6	19,35%
2	65	4	12,90%
3	75	5	16,12%
4	80	6	19,35%
5	90	6	19,35%
6	100	4	12,90%
Jumlah		31	
Nilai rata-rata		71,55%	
Nilai terkecil		60	
Nilai terbesar		100	
Presentase ketuntasan			85,18%
Presentase ketidaktuntasan			14,82%

1. Dari 31 siswa yang mencapai nilai 50 sebanyak 4 orang dengan presentase mencapai 16,12%.
2. Dari 31 siswa yang mencapai nilai 60 sebanyak 4 orang dengan presentase mencapai 19,35%.
3. Dari 31 siswa yang mencapai nilai 65 sebanyak 4 orang dengan presentase mencapai 22,58%.
4. Dari 31 siswa yang mencapai nilai 70 sebanyak 4 orang dengan presentase mencapai 25,80%.
5. Dari 31 siswa yang mencapai nilai 80 sebanyak 4 orang dengan presentase mencapai 16,20%.

Tabel 3
Rekapitulasi Nilai Siklus II

No.	Nilai	Jumlah siswa	Presentase
1	40	8	25,80%
2	50	7	22,58%
3	60	5	38,70%
4	70	6	19,35%
5	75	5	16,12%
Jumlah		31	
Nilai rata-rata		40,75%	
Nilai terkecil		40	
Nilai terbesar		75	
Presentase ketuntasan			21,88%
Presentase ketidaktuntasan			78,12%

1. Dari 31 siswa yang mencapai nilai 60 sebanyak 6 orang dengan presentase mencapai 19,35%.
2. Dari 31 siswa yang mencapai nilai 65 sebanyak 4 orang dengan presentase mencapai 12,90%.
3. Dari 31 siswa yang mencapai nilai 75 sebanyak 5 orang dengan presentase mencapai 16,12%.
4. Dari 31 siswa yang mencapai nilai 80 sebanyak 6 orang dengan presentase mencapai 19,35%.
5. Dari 31 siswa yang mencapai nilai 90 sebanyak 6 orang dengan presentase mencapai 19,35%.
6. Dari 31 siswa yang mencapai nilai 100 sebanyak 4 orang dengan presentase mencapai 12,90%.

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa pada nilai tes hasil belajar siswa siklus II tentang berpidato yang sudah dikatakan tuntas belajar sebanyak 25 siswa dengan presentase 85,18% sementara yang masih belum tuntas sebanyak 6 siswa dengan presentase 14,82%. Nilai rata-rata pada siklus ini yaitu 71,55% meningkat dibandingkan dengan nilai rata-rata pada siklus I yang hanya mencapai 52,05%.

Tabel 4.6
Rekapitulasi Nilai Rata-rata dan
Presentase Ketuntasan Hasil Belajar
pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus
II.

Siklus	Nilai rata-rata	Presentase ketuntasan
Pra siklus	40,75%	21,88%
Siklus I	52,05%	57,72%
Siklus II	71,55%	85,18%

Berdasarkan data hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada tabel di atas dapat di deskripsikan sebagai berikut:

- Kegiatan penelitian pada pra siklus, siswa belum berhasil dengan baik, hal ini terlihat dari hasil perolehan nilai rata-rata 40,75% dengan presentase ketuntasan 21,88%.
- Hasil penelitian pada siklus I, materi pidato hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan pra siklus dengan nilai rata-rata pada siklus 1 yaitu 52,05% dengan presentase ketuntasan 57,72%.
- Hasil penelitian pada siklus II, materi pidato hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan siklus I, dengan nilai rata-rata pada siklus II ini yaitu 71,55% dengan presentase ketuntasan 85,18%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *role playing*, hasil belajar telah mencapai KKM pada materi pidato dikelas X MA MII Al-Hikmah Cidangiang, kecamatan majasari, kabupaten pandeglang.

1. KESIMPULAN

- Berdasarkan data yang diperoleh bahwa minat siswa dalam pembelajaran pidato dengan menggunakan metode *role playing* pada kelas X IPS B MA MII Al-Hikmah Cidangiang dinyatakan minat siswa meningkat.

- Berdasarkan data yang diperoleh bahwa aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada materi pidato menggunakan metode *role playing* dari pra siklus, siklus I, siklus II mengalami peningkatan.
- Keterampilan belajar pidato dengan menggunakan metode *role playing* pada kelas X IPS B MA MII Al-Hikmah Cidangiang dinyatakan mengalami peningkatan pada siklus II.

Setelah dilakukan penelitian menggunakan metode *role playing* di kelas X IPS B MA MII Al-Hikmah Cidangiang mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi pidato mengalami hasil belajar peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil kegiatan pembelajaran berpidato menggunakan metode *role playing* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena metode juga sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Yang peneliti lakukan sebanyak II siklus, peningkatan hasil belajar mencapai nilai rata-rata 71,55% dengan presentase ketuntasan 85,18%. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia pada materi pidato meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS B MA MII Al-Hikmah Cidangiang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Emha. 2012. *Pengertian Pidato*. Bandung: Bumi Aksara.
- Arikuntom, suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi aksara.
- Asra. 2009. *Prosedur Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Role Playing*. Yogyakarta: Absolut.
- Athea. 2009. *Mahir Berbicara*. Bandung: PT Puri Pustaka.

- Fadhila, Anisa. 2018. *Minat Belajar Pidato dengan Menggunakan Metode Role Playing* pada kelas XI IPS 1 Man 19 Jakarta.
- Fauzani, Muhammad, dkk. 2015. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Presindo.
- Iskandar, wassid, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Pt. Rosdakarya.
- Mini. 2014. *Langkah-langkah pidato, metode pidato dan tujuan pidato*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nining, 2016. *Kemampuan Berpidato*. Gorontalo: Voladon.
- Purwanto. 2013. *Minat*. Padang: Angkasa Raya.
- Rahmat. 2009. *Hakikat Pidato*. Jakarta;Prestasi Pustaka.
- Sagala. 2009. *Kelebihan dan Kekurangan Metode Role Playing*. Yogyakarta: Pustaka Islam Madani.
- Sanjaya, 2011. *Metode Role Playing*. Bandung: Angkasa.
- Satria. 2008. *Pengertian Keterampilan dan Jenisnya*. Jakarta: Sarana Aksara Pelita.
- Savin. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno. 2008. *Hakikat Role playing*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiratmaja, Rochiawati. 2007. *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru* Bandung: Rosda Karya Remaja.
- Wiyanto, Asul. 2001. *Terampil Pidato*. Jakarta: Pt Grasindo.