

**ARTIKEL KARYA SENI**

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD NEGERI 3 LEBIH**



**Oleh :  
NI MADE DIAN PURNAMI SUCI**

**PROGRAM STUDI S-1 SENDRATASIK  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
DENPASAR  
2016**

## **PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD NEGERI 3 LEBIH**

Ni Made Dian Purnami Suci, I Gusti Ngurah Seramasara, Ni Wy. Suratni  
Prodi Pendidikan Sendratasik, Fakultas Seni Pertunjukan,  
Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar  
e-mail: [dianpurnami57@yahoo.com](mailto:dianpurnami57@yahoo.com)

### **ABSTRAK**

Metode sebagai piranti yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran. Variasi sebagai inovasi metode menjadi penentu arah dan capaian peserta didik dalam mengamalkan point-point penting dari materi pelajaran. Problem inti dari lemahnya sistem pendidikan di Indonesia adalah kurang aktif atau kurang agresifnya para guru dalam mengembangkan metode belajar yang efektif dan efisien. Masalah ini jika dibiarkan berlarut-larut, maka sikap acuh dan apatis dari peserta didik akan semakin menjadi-jadi. Penelitian ini mencoba melihat penerapan sebuah metode belajar pada kelas empat di SD Negeri 3 Lebih, Desa Lebih, Gianyar. Metode tersebut adalah *Role Playing* (bermain peran), dengan melihat fenomena-fenomena seperti, siswa prustasi padahal berprestasi, berkembangnya bahasa 'gado-gado', kemalasan dan kebosanan saat mengikuti proses belajar-mengajar dalam kelas. Sebagai penunjang, maka digunakan beberapa teori, berupa teori pembelajaran untuk mengetahui bagaimana proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan peserta didik, teori Psikologi Perkembangan Anak guna mengetahui bagaimana perubahan perilaku yang dialami anak setiap siklusnya. Pendekatan yang digunakan adalah perspektif kualitatif yang hasil datanya diuraikan secara deskriptif. Cakupan tehnik pengumpulan data yang dilakukan yakni observasi, wawancara, studi kepustakaan, dan dokumentasi.

*Role playing* (bermain peran) merupakan suatu proses belajar mengajar yang dirancang agar siswa mengalami sendiri dan dapat mengkonstruksi serta menggali sendiri pengetahuan dan pemahaman yang diperolehnya. Metode ini, dikatakan sebagai suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Melalui penelitian penerapan metode bermain peran dalam proses pembelajaran, hasilnya dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, mengharuskan mereka menghafal suatu bacaan dengan cepat, mengasah keterampilan peserta didik serta membuat peserta didik lebih cakap dalam berbicara.

Kata Kunci: Metode, *Role Playing*, Pembelajaran.

## **Pendahuluan**

Pendidikan sejak dini memang sudah seharusnya diterapkan pada setiap insan anak. Percaya atau tidak, tersadari atau tidak, tindakan tersebut terkadang menjadi penentu kualitas dan kuantitas insan selama masa pertumbuhan serta pencarian jati dirinya. Dalam sistem pendidikan, tentu terdapat tenaga kependidikan yang disebut dengan pendidik. Semakin baik kualitas pendidik, maka semakin baik pula mutu pendidikan yang dihasilkan. Berbicara pada pendidikan ditingkat anak-anak, tentu pendidikan secara teori harus diimbangi dengan pendidikan praktek dan bahkan praktek lebih mendominasi teori. Praktek yang dimaksudkan dalam hal ini adalah bermain, karena pada hakekatnya dunia anak adalah dunia bermain. Bermain juga merupakan “laboratorium bahasa”. Bahasa bisa muncul dari berbagai sumber, baik yang berbunyi ataupun gerak-gerik tubuh (bahasa tubuh).

Hal yang juga tidak kalah pentingnya untuk dikritisi adalah menjamurnya bahasa “gado-gado”. Istilah “gado-gado” dimunculkan berdasarkan pengalaman empirik, dimana istilah tersebut sering dilontarkan oleh masyarakat untuk menyebut gaya bahasa/bicara yang “campur aduk ibarat” campuran gado-gado (panganan tradisi). Fenomena bahasa “gado-gado” dewasa ini perlu kita antisipasi, karena akan sangat berpotensi mengaburkan tatanan bahasa Nasional Indonesia. Jika kita renungkan dan berpikir kedepan, realita ini sangatlah mengkhawatirkan, apalagi mereka yang terpelajar malas untuk mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan alasan situasi yang dihadirkan kurang menarik dan bikin ngantuk. Sekolah Dasar (SD) Negeri 3 Lebih, menerapkan metode bermain peran (*role playing*) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, tenaga-tenaga pengajar di Sekolah Dasar (SD) Negeri 3 Lebih mulai mengantisipasi hal tersebut dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*) pada anak-anak di kelas 4. Metode bermain peran (*role playing*) adalah suatu proses belajar mengajar yang dirancang agar siswa mengalami sendiri dan dapat mengkonstruksi serta menggali sendiri pengetahuan dan pemahaman yang diperolehnya. Bermain peran sebagai model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang ada dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain (Uno, 2007:26).

Melalui bermain peran para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan - hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya

sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah (Mulyasa, 2013:112).

Berdasarkan hasil observasi penulis terhadap beberapa tenaga pengajar, mereka menyatakan bahwa kelas 4 adalah tingkatan yang paling potensial untuk mengaktualisasikan metode bermain peran disamping kemampuan siswa dalam membaca dan menulis yang sudah dilalui di kelas sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirangkum beberapa rumusan masalah sebagai berikut apakah latar belakang diterapkannya metode bermain peran (*role playing*) pada anak-anak kelas 4 di SD Negeri 3 Lebih, bagaimana proses penerapan metode bermain peran (*role playing*) pada anak-anak kelas 4 di SD Negeri 3 Lebih, dan apa kontribusi metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 3 Lebih.

Tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut untuk mengetahui secara jelas latar belakang diterapkannya metode bermain peran (*role playing*) pada anak-anak kelas 4 di SD Negeri 3 Lebih, untuk mengetahui proses penerapan metode bermain peran (*role playing*) pada anak-anak kelas 4 di SD Negeri 3 Lebih, dan untuk mengetahui kontribusi metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 3 Lebih. Tahapan dalam penelitian ini diawali dari menentukan rancangan penelitian, menentukan jenis dan sumber data, lokasi penelitian, instrumen penelitian, dan pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara, studi kepustakaan dan dokumentasi, analisis data, dan teknik penyajian hasil penelitian.

### **Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Desa Lebih merupakan sebuah desa yang terletak di bagian paling selatan Kabupaten Gianyar. Mata Pencaharian penduduk Desa Lebih hampir 70% sebagai nelayan. Dengan adanya jalan Prof Ida Bagus Mantra dan berkembangnya objek wisata *Taman Bali Safari & Marine Park*, maka penduduk Desa Lebih beralih menjadi pedagang makanan, khususnya makanan dengan menu ikan laut. Perkembangan geografis dan kehidupan masyarakat Desa Lebih dapat digambarkan sebagai berikut: Letak Geografis Wilayah Desa Lebih terdiri dari 3 (Tiga) Wilayah Banjar Dinas yakni : 1) Banjar Dinas Kesian, 2) Banjar Dinas Lebih Duur Kaja, 3) Banjar Dinas Lebih Beten Kelod. Dari aspek keagamaan dan adat, Desa Lebih terdiri 2 (dua) Desa Pakraman yaitu

Desa Pakraman Kesian dan Desa Pakraman Lebih. Dari 2 Desa Pakraman terdiri dari 3 (tiga) Banjar Adat yaitu : 1) Banjar Adat Kesian, 2) Banjar Adat Lebih Duur Kaja, 3) Banjar Adat Lebih Beten Kelod (Profil Desa Lebih, 2015:9). Pendapatan masyarakat Desa Lebih bersumber dari sektor pertanian, perkebunan, peternakan, perikanan, perdagangan, jasa hotel, pariwisata, industri rumah tangga dan sejenisnya. Untuk mengetahui perkembangan penduduk di Desa Lebih, telah dilaksanakan pendataan penduduk secara rutin setiap bulan dimana selama dua tahun berturut-turut, tahun 2013 dan tahun 2014, diperoleh data jumlah penduduk sebesar 6.862 jiwa, dan 6.909 jiwa. Terjadi penambahan penduduk sebanyak 47 orang atau sebanyak 0,68% dalam dua tahun terakhir, namun penambahan ini diakibatkan oleh adanya kelahiran. Untuk sejarah Desa Lebih sampai sekarang belum bisa digambarkan secara pasti berdasarkan fakta-fakta sejarah yang valid dan dapat dipercaya. (Berdasarkan SK Gubernur Kepala Daerah TK I Bali Tanggal 16 Nopember 1991, Nomer : 661 tahun 1991), sampai saat ini masih dikenal dengan nama Desa Lebih yang sebagian besar orang mengetahuinya sebagai desa yang memiliki kuliner laut yang diidolakan oleh banyak kalangan (Profil Desa Lebih, 2015:3). Berdasarkan ulasan buku Pembangunan Profil Desa Lebih, (2015:15), data tingkat perkembangan pendidikan yang kami peroleh menunjukkan bahwa pada tahun 2013 dan 2014 tidak terdapat penduduk yang buta huruf. Jumlah penduduk yang pernah masuk Sekolah Dasar namun tidak tamat, pada tahun 2013 sebanyak 0 orang dan pada tahun 2014 terdapat sebanyak 0 terjadi penurunan sebesar 0%.

Sekolah Dasar Negeri 3 Lebih didirikan pada tanggal 25 April 1976 dengan penandatanganan SK Gubernur nomor 61/II/78 pada tanggal 18 Januari 1978, (wawancara, 25 September 2015). Sekolah Dasar (SD) Negeri 3 Lebih beralamat di Desa Pekraman Lebih, Banjar Lebih Duur Kaja, Lebih, Gianyar. Dua tahun kebelakang sampai sekarang masih dipimpin oleh Anak Agung Gede Raka, S.Pd., M.Pd. Dalam kepemimpinan beliau lebih menekankan kenyamanan siswanya dalam menimba ilmu, karena kenyamanan akan berdampak baik dalam kondisi fisik, sehingga belajar pun jadi nyaman.

Berdasarkan penelitian akan dikhususkan mengenai muatan kurikulum untuk kelas 4 mengenai mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dalam proses pembelajarannya menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari segala bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik dalam mengenal dirinya, budayanya, dan budaya

orang lain. Mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analisis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan, berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Maka dari itu mata pelajaran Bahasa Indonesia sangatlah berpengaruh penting terhadap pembelajaran. Walaupun banyak peserta didik yang mengatakan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak sulit namun dalam kenyataan predikat yang mereka raih sebagian besar masih standar rata-rata penilaian. Tidak jarang bahkan ada yang memperoleh nilai yang rendah. Dalam hal ini pendidik di SD Negeri 3 Lebih berusaha mencari solusi untuk meningkatkan predikat siswa mengenai mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terbilang sangat berpengaruh besar terhadap mata pelajaran lainnya. Melihat situasi peserta didik yang memperoleh nilai dibawah rata-rata, pendidik mulai menerapkan metode baru dalam proses pembelajarannya, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Karena menurut pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kunci dari suksesnya mata pelajaran lain. Kelas 4 menjadi objek penelitian ini, karena pada masa anak berada dikelas 1, 2 dan 3 mereka masih mulai belajar mengeja, membaca dan mengucapkan dengan benar kata atau kalimat yang mereka baca. Selama kurun waktu 3 tahun 6 semester mereka mengumpulkan ilmu mereka agar ditahun keempat mereka telah bisa membaca dengan konotasi penekanan kata yang baik dan benar. Maka dengan kata lain untuk anak-anak dibawah kelas 4 mereka masih harus diberi penekanan khusus baik dalam membaca maupun menghafal suatu bacaan. Untuk siswa kelas 4 mereka sebenarnya sudah harus tahu dan paham cara membaca yang baik dan benar, meski ada beberapa siswa yang masih kurang lancar dalam membaca namun itu tidak menjadi halangan bahkan menjadi motivasi pendidik untuk memberikan metode pengajaran yang baru agar anak lebih cepat menguasai bahan pelajaran dan lebih lancar dalam berinteraksi maupun berkomunikasi dengan teman dan lingkungan sekitar mereka. (Wawancara dengan Bapak Ida Bagus Ketut Dharma Putra, S.Pd, 11 Oktober 2015 di Sekolah).

Dengan demikian Bapak Ida Bagus Ketut Dharma Putra, S.Pd yang kerap disapa Pak Gustut ini mulai menerapkan metode bermain peran (*role playing*) dengan tujuan agar peserta didik bisa lebih cakap dalam berbicara, berkomunikasi, dan berinteraksi secara baik dengan orang lain disekitar mereka. Selain itu Bapak Gustut juga ingin memperkenalkan mengenai metode bermain peran (*role playing*) kepada siswa kelas 4. Awal mula metode ini dirasa memang cukup berat oleh para peserta didik, namun semakin mereka pelajari mereka menjadi semakin terbiasa dan semakin terpacu untuk mengikuti proses belajar mengajar yang ada terkait dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penerapan metode bermain peran dimulai dari monolog istilah dalam seni drama yang artinya percakapan seorang diri, dengan kata lain berbicara sendiri. Dilanjutkan dengan penerapan berdialog anatar dua orang. Dan terakhir penerapan melalui drama berkelompok dengan batas minimal 5-7 orang dalam 1 kelompok drama tersebut. Dalam hal ini Bapak Ida Bagus Ketut Dharma Putra, S.Pd yang kerap disapa bapak Gustut menerapkannya dengan memperkenalkan serta mengajarkan siswa untuk berani berbicara sendiri terlebih dahulu dengan materi memilih cerita bebas.



Ketiga foto tersebut memaparkan mengenai penerapan metode bermain peran yang dimulai dari drama monolog, drama dialog dan terakhir dengan penerapan drama berkelompok. Terkait dengan konteks mata pelajaran Bahasa Indonesia, kontribusi yang paling jelas terlihat adalah meningkatnya daya serap siswa terhadap materi-materi pelajaran yang terbilang membosankan di era-era sebelumnya. Artinya Metode bermain peran mampu mengaktualkan serangkaian materi untuk bisa masuk pada tingkat pemahaman siswa. Karena jika ditelisik lebih mendalam, hal yang penting yang dibutuhkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah pemahaman bukan permakluman. Sekolah Dasar (SD) Negeri 3 Lebih menggunakan kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Penilaian dalam penyerapan materipun memiliki kriteria penilaian tertentu. Aspek Penilaian: Ekspresi, Lafal, Gerak, dan Intonasi. Dalam

penilaian dari masing-masing aspek perolehan nilai maksimal diperoleh pada angka 4 (empat) dan nilai minimal pada angka 1 (satu). Apabila secara keseluruhan memperoleh nilai maksimal 4 maka nilai yang diperoleh siswa 100 angka. Namun apabila dalam penerapan, mereka memperoleh nilai dibawah 4 maka nilai yang mereka peroleh pun mencapai angka dibawah 100.

No	Nama Siswa	Nilai				Ket
		KKM Bahasa Indonesia	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3	
1	I Wayan Tiptayasa	65	70	75	78	Baik
2	Ni Kadek Renata Gita Swari	65	70	75	85	Baik
3	I Kadek Alvin	65	70	75	80	Baik
4	Pande Putu Arcello Adhicandra	65	70	75	80	Baik
5	Ni Luh Juni Andari	65	65	70	78	Baik
6	Luh Putri Arika	65	70	75	80	Baik
7	Ni Kadek Esi Armita Septiawati	65	70	75	78	Baik
8	Ni Kadek Arini	65	70	73	78	Baik
9	I Kadek Dwi Apriawan	65	70	75	77	Baik
10	Dewa Ayu Angelina Apriani	65	70	75	80	Baik
11	I Kadek Chandika Prayoga	65	70	75	78	Baik
12	Kadek Verlina Dewi	65	75	75	78	Baik
13	Ni Luh Putu Dian Indraswari	65	70	75	80	Baik
14	Putu Piyo Wira Jaya	65	65	70	75	Baik
15	Anak Agung Istri Linda Yuni	65	70	73	78	Baik
16	Ni Luh Diah Mei Ulandari	65	65	70	76	Baik
17	Ni Putu Meicia Melani Putri	65	65	70	75	Baik
18	Putu Marlon Egi Perdana	65	65	70	76	Baik
19	Ni Kadek Ayu Erna Pradewi	65	70	75	80	Baik
20	Ni Made Dinda Pramaputri	65	80	83	88	Baik
21	Kadek Dwi Purnama Putra	65	80	83	87	Baik
22	Made Ega Putra	65	75	77	82	Baik
23	Ni Putu Rindiani	65	80	82	85	Baik
24	Wayan Dedek Ramanda	65	75	75	77	Baik
25	Ni Kadek Lia Sukma Dewi	65	75	78	83	Baik
26	Kadek Rian Adi Saputra	65	65	70	76	Baik
27	Ni Luh Dea Sulandri	65	70	75	79	Baik
28	Ni Wayan Sudiarta	65	70	75	78	Baik
29	Ni Luh Putu Sri Utami	65	65	70	80	Baik
30	I Kadek Widiarta	65	70	75	78	Baik

31	Pande Kadek Winata	65	70	75	78	Baik
32	Gek RinaWidiantari	65	70	75	80	Baik
33	Putu Gede Widiatmika	65	75	75	80	Baik
34	Kadek Febri Sri Wahyuni	65	70	75	78	Baik

Nilai-nilai tersebut memang tidak begitu menunjukkan hasil yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa-siswi secara penuh. Tetapi setidaknya proses belajar dengan menggunakan metode bermain peran nampaknya memberi suasana baru dalam proses transfer ilmu di kelas 4 khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga eksistensinya dirasa penting dalam meningkatkan pemahaman siswa-siswi di setiap materi, terlebih bisa praktikan atau diterapkan dalam berkegiatan secara nyata diluar kegiatan belajar di sekolah. Penerapan secara benar sudah tentu akan diapresiasi secara positif oleh keluarga atau teman seperti pada percakapan yang dilakukan oleh Ni Made Dinda Pramaputri ketika bercakap-cakap dengan Ni Luh Putu Sri Utami yang berbahasa Indonesia. Secara tidak langsung ia sudah keluar dari jalur bahasa “gado-gado” seperti anak-anak kebanyakan yang terbentuk oleh pendidikan bahasa yang menyimpang. Menurut Ni Made Dinda Pramaputri ketika diajak ngobrol seputar metode bermain peran, ia mengatakan bahwa kontribusi metode bermain peran tidak hanya pada penyerapan materi pelajaran di kelas saja, tetapi diluar kelas juga memberi andil besar terhadap pembentukan karakter anak baik dalam bersikap ataupun berbicara seperti yang saya lakukan dengan Ni Luh Putu Sri Utami. Dari sana kemauan untuk mengikuti berbagai macam lomba seperti membaca puisi, berpidato terus terpacu tanpa harus memiliki rasa malu lagi terhadap teman sebangku.

## **Penutup**

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari segala bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik dalam mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Maka dari itu diterapkannya metode bermain peran guna ingin memperbaiki tata bahasa yang semakin tak karuan, selain itu juga ingin meningkatkan keterampilan anak,

memperlancar komunikasi, dan menjalin kerjasama yang baik antar siswa, lingkungan, dan masyarakat disekitar mereka disamping ingin memperkenalkan bagaimana metode bermain peran (*role playing*) tersebut. Penerapan metode bermain peran memiliki kontribusi dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu terbukti memang metode bermain peran sangat tepat diberikan pada siswa-siswi kelas 4 di SD Negeri 3 Lebih. Dilihat dari antusias mereka dalam mengikuti proses pembelajaran, dan secara naluri mereka telah mampu memberikan nafas dalam setiap kalimat yang mereka keluarkan dalam suatu adegan.

### **Daftar Rujukan**

Buku Dokumen 1 Pemerintah Kabupaten Gianyar Kurikulum Sekolah Dasar Negeri 3 Lebih. 2010. Gianyar.

Mulyasa. 2013. *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung : Rosdakarya.

*Profil Desa Lebih*, 2015. Gianyar : Kabupaten Gianyar Provinsi Bali.

Uno, Hamzah B. 2007. *Pengantar Teori Belajar dan Pembelajaran Cet. II*. Gorontalo : Nurul Jannah.

### **Narasumber**

Anak Agung Gede Raka, S.Pd., M.Pd, Samplangan, Gianyar, 53 Tahun, Kepala Sekolah SD Negeri 3 Lebih

Ida Bagus Ketut Dharma Putra, S.Pd, Desa Sidan Gianyar, 26 Tahun, guru SD Negeri 3 Lebih