



PERAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERDIALOG SISWA KELAS VII SMP NEGERI 7 KUPANG MELALUI PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN

Apliana S. Poy¹, Labu Djuli², Karus Maria Margareta³
poyapliana29@gmail.com¹

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Nusa Cendana

ABSTRACT

The focus of this research is "How is the role of teachers in developing dialogue skills for grade VII students of SMP Negeri 7 Kupang through the use of role-playing methods. The purpose of this study is to find out and describe the role of teachers in developing dialogue skills of grade VII students of SMP Negeri 7 Kupang through the use of role-playing methods. The theory used is Information Processing Theory, because what is measured in this study is the role of a teacher in developing dialogue skills with students. The method used in this study is qualitative descriptive. In this study, the researcher selected material dialogue skills using a role-playing method in accordance with of the Independent Curriculum found Revision Edition grade VII in the odd semester phase D 7.3.1 Conveying ideas, thoughts, views, directions, or messages for the purpose of proposing, solving problems, and providing solutions orally in the form of monologues and dialogues logically, ,critical, and creatively. The Role-Playing method is a method used in language learning, especially learning dialogue skills. Based on the results of the analysis conducted on only teachers Indonesia Language and 24 students in grades VII-C of SMP Negeri 7 Kupang, the role of teachers in developing dialogue skills of grade VII students of SMP Negeri 7 Kupang through the use of role-playing methods can be said to be ineffective. These results can be seen from the percentage success rate of 64.58% of students who are unable to dialogue using the role-playing method, namely the achievement of scores ranging from 70-100. Students who are said to have completed or exceeded the KKM amounted to 8 people with a percentage of 33.33%, while students who did not complete amounted to 16 people with a percentage of 66.66%.

Keywords : *Teacher Roles, Dialogue Skills, Role Play*

ABSTRAK

Fokus penelitian ini adalah “Bagaimana peran guru dalam mengembangkan keterampilan berdialog siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Kupang melalui penggunaan metode bermain peran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan peran guru dalam mengembangkan keterampilan berdialog siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Kupang melalui penggunaan metode bermain peran. Teori yang digunakan adalah Teori Pemrosesan Informasi, karena yang diukur dalam penelitian ini adalah peran seorang guru dalam mengembangkan keterampilan berdialog terhadap siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deksriptif kualitatif. Pada penelitian ini, peneliti memilih materi keterampilan berdialog dengan menggunakan metode bermain peran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka Edisi Revisi kelas VII pada semester ganjil fase D 7.3.1 Menyampaikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan untuk tujuan pengajuan usul, pemecahan masalah, dan pemberian solusi secara lisan dalam bentuk monolog dan dialog secara logis, kritis, dan kreatif. Metode Bermain Peran merupakan sebuah metode yang digunakan dalam pembelajaran bahasa khususnya pembelajaran keterampilan berdialog. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada seorang guru Bahasa Indonesia dan 24 siswa kelas VII-C SMP



Negeri 7 Kupang, peran guru dalam mengembangkan keterampilan berdialog siswa kelas VII SMP Negeri 7 Kupang melalui penggunaan metode bermain peran dapat dikatakan belum efektif. Hasil tersebut dapat dilihat dari persentase tingkat keberhasilan 64,58% siswa tidak mampu berdialog dengan menggunakan metode bermain peran yaitu capaian nilai mulai dari 70-100. Siswa yang dikatakan tuntas atau melampaui KKM berjumlah 8 orang dengan persentase 33,33 %, sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 16 orang dengan persentase 66,66%.

Kata kunci: *Peran Guru, Keterampilan Berdialog, Bermain Peran*

Pendahuluan

Bahasa merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Tanpa bahasa, manusia tidak saling mengenal dan bahkan tidak terjadi komunikasi antara satu dengan yang lain. Banyak pula orang yang salah menempatkan bahasa Indonesia pada situasi atau kondisi yang sebenarnya sehingga menimbulkan kesalah-pahaman antara satu dengan yang lain. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan dasar yang penting untuk dipelajari oleh siswa yaitu keterampilan menulis, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menyimak. Pada dasarnya, tujuan dari mempelajari pelajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa dapat terampil dalam hal mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

St. Marwiyah (2012) menyatakan bahwa guru adalah salah satu faktor yang menentukan mutu pendidikan. Guru lah yang akan berada di garda terdepan dalam menciptakan kualitas sumber daya manusia. Guru berhadapan langsung dengan peserta didik di kelas melalui proses belajar mengajar. Ditangan guru akan dihasilkan peserta didik yang berkualitas, baik secara akademis, skill (keahlian), kematangan emosional, moral, dan spiritual. Dengan demikian, akan dihasilkan generasi masa depan yang siap hidup dengan tantangan zamannya. Oleh karena itu, diperlukan syarat-syarat, kompetensi, dan dedikasi yang tinggi dalam menjalankan tugasnya.

Ilham (2020:5) menyatakan bahwa berbicara secara umum dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, dan isi hati) seseorang kepada yang lain dengan menggunakan bahasa lisan. Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai dengan baik, karena keterampilan berbicara dapat membantu siswa dalam berdialog untuk mengungkapkan pendapat, ide, atau perasaan atau mereka dapat mengekspresikan pikiran mereka melalui dialog. Kegiatan berdialog merupakan kegiatan interaksi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan saling mengungkapkan pendapat, ide, perasaan seorang terhadap lawan bicara mereka.

Keterampilan berdialog dengan menggunakan metode bermain peran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka Edisi Revisi kelas VII pada semester ganjil fase D 7.3.1 Menyampaikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan untuk tujuan pengajuan usul, pemecahan masalah, dan pemberian solusi secara lisan dalam bentuk monolog dan dialog secara logis, kritis dan kreatif. Materi pembelajaran ini terdapat pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan capaian pembelajaran yakni siswa mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi, mempresentasikan dan menanggapi informasi nonfiksi dan fiksi yang dipaparkan. Tujuan pembelajarannya yaitu siswa mampu memaparkan gagasan terhadap suatu objek yang berurutan secara lisan dengan kalimat yang memikat.

Kemampuan siswa dalam berdialog masih sangat perlu diperhatikan karena dimulai dari penggunaan bahasa yang baik, artikulasi yang jelas, dan juga penguasaan bahasa Indonesia



masih dianggap rendah sehingga permasalahan tersebut dapat menyebabkan banyak siswa dalam berdialog sehari-hari pun masih minim. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini karena banyak siswa mengalami kesulitan dalam berdialog dengan menggunakan metode bermain peran, yang dapat menghambat potensi mereka untuk mengekspresikan kreativitas dan imajinasi mereka, sehingga peneliti tertarik untuk menganalisis kemampuan berdialog dengan metode bermain peran serta memberikan wawasan tentang perkembangan dan keterampilan dalam berbicara dengan baik. Penelitian ini difokuskan pada peran guru dalam mengembangkan keterampilan berdialog siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Kupang melalui penggunaan metode bermain peran.

Landasan Teori

Teori Pemrosesan Informasi

Teori pemrosesan informasi memandang aspek lingkungan memegang peranan penting dalam belajar. Teori pemrosesan informasi sebagaimana dijelaskan oleh Byrnes (1996) memandang belajar sebagai suatu upaya untuk memproses, memperoleh, dan menyimpan informasi melalui *short term memory* (memori jangka pendek) dan *long term memory* (memori jangka panjang), dalam hal ini belajar terjadi secara internal dalam diri peserta didik.

Teori belajar pengolahan informasi termasuk dalam lingkup teori kognitif yang mengemukakan bahwa belajar adalah proses internal yang tidak dapat diamati secara langsung dan merupakan perubahan kemampuan yang terkait pada situasi tertentu. Namun memori kerja manusia mempunyai kapasitas yang terbatas. Oleh karena itu untuk mengurangi muatan memori kerja, perlu memperhatikan kapabilitas belajar, peristiwa pembelajaran dan pengorganisasian atau urutan pembelajaran.

Pemrosesan informasi menunjuk kepada cara mengumpulkan/menerima stimuli dari lingkungan, mengorganisasi data, memecahkan masalah, menemukan konsep-konsep, dan pemecahan masalah, serta menggunakan simbol-simbol verbal dan non verbal. Teori ini berkenaan dengan kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir produktif, serta berkenaan dengan kemampuan intelektual umum (*general intellectual ability*). Adapun landasan penting teori pemrosesan informasi yaitu:

1. Pengetahuan Awal (*Prior Knowledge*).
2. Rancangan tujuan yang berorientasi kognitif.
3. Umpan balik (*feedback*)

Delapan fase proses pembelajaran menurut Robert M. Gagne dalam pemrosesan informasi adalah motivasi, pemahaman, pemerolehan, penahanan, ingatan kembali, generalisasi, perlakuan dan umpan balik. Pemrosesan informasi kognitif difokuskan pada berbagai aspek pembelajaran dan bagaimana aspek-aspek tersebut dapat memfasilitasi atau merintangi belajar dan memori. Teori ini juga menekankan pada bagaimana menggunakan strategi yang fokusnya pada perhatian peserta didik, mendorong proses pengkodean dan pemerolehan kembali informasi (*retrieval*), dan menyediakan praktik-praktik pembelajaran yang efektif dan berguna.

Keterampilan Berdialog

Berbicara merupakan suatu proses penyampaian informasi, ide, gagasan dari pembicara kepada pendengar. Dalam penyampaian informasi, secara lisan seorang pembicara harus mampu menyampaikannya dengan baik dan benar agar informasi tersebut dapat



diterima oleh pendengar. Untuk menjadi pembicara yang baik harus mampu menangkap informasi secara kritis dan efektif. Tujuan berbicara secara umum adalah karena adanya dorongan keinginan untuk menyampaikan pikiran atau gagasan kepada orang lain.

Dialog merupakan salah satu jenis dari keterampilan berbicara yang melakukan percakapan antara dua orang atau lebih yang bertujuan untuk membangun komunikasi melalui bahasa lisan dan bersifat interaktif yaitu komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih secara spontan.

Peran Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Berdialog Siswa Melalui Penggunaan Metode Bermain Peran

Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan setiap keterampilan yang dimiliki oleh siswa, khususnya pada keterampilan berbicara yang di dalamnya adalah berdialog. Dengan berdialog siswa dapat melatih kemampuan mereka untuk berani mengungkapkan. Kaitannya dengan pembelajaran adalah dapat membentuk watak atau karakter pada siswa. Pengalaman belajar yang bermakna akan tercipta melalui proses pembelajaran yang tepat. Hal ini dapat diwujudkan melalui metode pembelajaran yang sesuai.

Peran guru adalah penentu dalam keberhasilan pembelajaran. Guru dapat dikatakan berhasil menjalankan perannya apabila materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Di sisi lain, siswa dapat dikatakan berhasil menjalankan perannya apabila mampu menyerap dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Pemilihan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan berdialog ini menuntut siswa untuk lebih aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Konsep pembelajaran keterampilan berdialog dengan metode bermain peran adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah direncanakan sebelumnya.

Metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan, karena bermain peran melibatkan unsur bermain dan memberi keleluasaan kepada siswa untuk bergerak aktif. Bermain peran memperhatikan urutan-urutan logis, keterkaitan materi antar pelajaran, dan cakupan keluasan materi pelajaran sehingga memudahkan siswa dalam aspek penguasaan materi. Metode bermain peran membantu proses pembelajaran pada keterampilan berdialog yang akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif. Penggunaan metode bermain peran diharapkan dapat mendorong siswa menjadi aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yakni berfokus pada pemahaman yang mendalam tentang suatu fenomena. Mulyana (2008), penelitian kualitatif sebagai penelitian yang menggunakan metode ilmiah untuk mengungkapkan suatu fenomena dengan cara mendeskripsikan data dan fakta melalui kata-kata secara menyeluruh terhadap subjek penelitian. Moleong (2017:6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.



Hasil

a. Peran Guru Mengembangkan Keterampilan Berdialog Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Kupang

a. Analisis data kelompok 1

No.	Aspek yang dinilai	Tingkat Capai Kinerja			
		1	2	3	4
1.	Ketepatan kata dan kalimat		✓		
2.	Kelancaran berdialog		✓		
3.	Intonasi	✓			
4.	Ekspresi		✓		
	Jumlah Skor		7		
	Nilai		$\frac{7}{16} \times 100 = 44$		
	Interpretasi		Kurang mampu		

b. Analisis data kelompok 2

No.	Aspek yang dinilai	Tingkat Capai Kinerja			
		1	2	3	4
1.	Ketepatan kata dan kalimat				✓
2.	Kelancaran berdialog			✓	
3.	Intonasi			✓	
4.	Ekspresi				✓
	Jumlah Skor		14		
	Nilai		$\frac{14}{16} \times 100 = 87$		
	Interpretasi		Sangat mampu		

c. Analisis data kelompok 3



No.	Aspek yang dinilai	Tingkat Capai Kinerja			
		1	2	3	4
1.	Ketepatan kata dan kalimat			✓	
2.	Kelancaran berdialog		✓		
3.	Intonasi		✓		
4.	Ekspresi		✓		
	Jumlah Skor		9		
	Nilai		$\frac{9}{16} \times 100 = 56$		
	Interpretasi		Kurang mampu		

d. Analisis data kelompok 4

No.	Aspek yang dinilai	Tingkat Capai Kinerja			
		1	2	3	4
1.	Ketepatan kata dan kalimat				✓
2.	Kelancaran berdialog				✓
3.	Intonasi				✓
4.	Ekspresi			✓	
	Jumlah Skor		15		
	Nilai		$\frac{15}{16} \times 100 = 93$		
	Interpretasi		Sangat mampu		

e. Analisis data kelompok 5

No.	Aspek yang dinilai	Tingkat Capai Kinerja			
		1	2	3	4
1.	Ketepatan kata dan kalimat			✓	
2.	Kelancaran berdialog		✓		
3.	Intonasi		✓		



4.	Ekspresi				✓
	Jumlah Skor		11		
	Nilai		$\frac{11}{16} \times 100 = 69$		
	Interpretasi		Kurang mampu		

f. Analisis data kelompok 6

No.	Aspek yang dinilai	Tingkat Capai Kinerja			
		1	2	3	4
1.	Ketepatan kata dan kalimat		✓		
2.	Kelancaran berdialog		✓		
3.	Intonasi		✓		
4.	Ekspresi		✓		
	Jumlah Skor		8		
	Nilai		$\frac{8}{16} \times 100 = 50$		
	Interpretasi		Kurang mampu		

1. Peran guru mengembangkan keterampilan berdialog dengan menggunakan kata dan kalimat yang tepat

Setelah melakukan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 7 Kupang, beliau menjelaskan bahwa “Peran saya dalam aspek penggunaan kata dan kalimat yang tepat terhadap siswa ini sangat penting dalam membantu siswa memahami cara berdialog dengan baik. Saya juga memberikan arahan dan penjelasan mengenai diksi yang tepat dalam berdialog menggunakan metode bermain peran untuk membimbing siswa dalam situasi komunikasi yang berbeda”. Pada aspek ketepatan kata dan kalimat masih terdapat siswa yang kurang mampu ketika berdialog dengan sesama teman, sehingga guru dan siswa sama-sama mempunyai peranan penting dalam kegiatan berdialog dengan menggunakan metode bermain peran. Namun guru menjadi faktor utama dalam mengarahkan dan membimbing siswa terkait aspek ketepatan kata dan kalimat ketika berdialog dengan sesama mereka.

2. Peran guru mengembangkan keterampilan berdialog pada aspek kelancaran berdialog

Hasil wawancara berikutnya terkait bagaimana guru memberikan contoh terlebih dahulu kepada siswa agar mereka terampil dalam kelancaran berdialog “Saya juga menegaskan bahwa dalam kelancaran berdialog saya perlu memberikan contoh, karena hal itu merupakan



bagian penting dari pembelajaran keterampilan berdialog. Saya selalu memulai pembelajaran dengan menunjukkan cara berdialog yang baik, baik dengan membaca dan memahami isi teks dialog maupun dengan memainkan peran dalam sebuah percakapan menggunakan bahasa yang mudah dan nyaman untuk digunakan”. Aspek berikutnya yaitu kelancaran berdialog. Pada aspek ini siswa diharapkan agar mampu berdialog dengan baik dan lancar agar makna dalam setiap kata dan kalimat mampu tersampaikan dengan baik dan jelas, namun pada aspek ini siswa masih kurang mampu dalam aspek kelancaran berdialog karena timbulnya rasa takut, cemas, terburu-buru, dan kurang percaya diri sehingga peran guru menjadi fokus utama bagi siswa dalam mencari solusi bagaimana cara untuk memberikan kenyamanan dan meningkatkan rasa percaya diri siswa ketika berdialog dengan menggunakan metode bermain peran.

3. Peran guru mengembangkan keterampilan berdialog pada penggunaan intonasi yang tepat

Hasil wawancaranya adalah “Penggunaan intonasi yang tepat sangat penting dalam proses berdialog, terutama di usia remaja seperti siswa kelas VII. Pada usia mereka, kemampuan untuk mengekspresikan diri dengan baik sangat berkaitan dengan kepercayaan diri dan pemahaman terhadap konteks sosial. Intonasi, atau bagaimana kita mengatur nada dan tekanan suara saat berbicara, bisa mengubah makna percakapan. Sebagai guru, peran itu sangat besar dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan ini. Di kelas VII, siswa masih dalam tahap perkembangan keterampilan berbicara mereka, sehingga saya harus memberikan pemahaman dasar yang kuat tentang pentingnya intonasi. Saya sering memulai dengan memberikan contoh percakapan yang menggunakan intonasi yang salah, kemudian membandingkannya dengan percakapan yang menggunakan intonasi yang benar. Dengan cara ini, siswa bisa langsung merasakan perbedaannya dan memahami dampak dari intonasi terhadap pesan yang disampaikan”. Aspek intonasi merupakan salah satu aspek yang memang sulit dilakukan oleh siswa kelas VII karena siswa lebih fokus terhadap isi cerita dan bagaimana cara mereka mengungkapkannya terhadap teman ketika berdialog sehingga guru perlu memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada siswa tentang penggunaan intonasi dalam berdialog dan juga memberi contoh intonasi ketika berdialog sehingga siswa mampu merekam terlebih dahulu sebelum melakukan dialog dengan menggunakan metode bermain peran bersama sesama teman di kelas.

4. Peran guru mengembangkan keterampilan berdialog pada aspek penggunaan ekspresi yang sesuai

Hasil wawancaranya adalah “Peran saya dalam mengembangkan keterampilan berdialog pada aspek penggunaan ekspresi yang sesuai sangat penting, khususnya bagi siswa kelas VII yang berada pada tahap perkembangan awal dalam berkomunikasi secara verbal. Sebagai pendidik, saya berusaha menciptakan suasana yang mendukung agar siswa merasa nyaman dan percaya diri untuk berbicara. Salah satu cara yang saya lakukan adalah dengan memberi contoh ekspresi yang tepat, baik itu dalam situasi formal maupun informal.” Pada aspek ekspresi siswa lebih ekspresif dan sukses ketika berdialog dengan menggunakan metode bermain peran. Siswa dengan cepat memahami dan mengetahui setiap ekspresi yang harus digunakan dalam setiap situasi dalam cerita sehingga mempermudah guru untuk memberikan penjelasan terkait penggunaan ekspresi yang sesuai dalam dialog dan salah satu kunci kesuksesan dalam sebuah cerita terletak pada aspek ekspresi, namun peran guru bukan berarti



berhenti ketika siswa sukses pada satu aspek justru guru harus terus memberikan penjelasan dan gambaran umum terkait penggunaan ekspresi dalam sebuah dialog agar menjadi lebih sempurna dan makna dalam sebuah cerita dapat tersampaikan dengan jelas melalui ekspresi yang tepat dan sesuai.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan cara, guru meminta siswa untuk melihat dan membaca terlebih dahulu contoh teks drama yang berjudul “Di Balik Tawa Ceria”. Setelah siswa membaca teks drama tersebut guru memberi tugas kepada siswa untuk berdiskusi dan membagi peran pada setiap kelompok. Pada bab sebelumnya telah dijelaskan bahwa aspek yang dinilai dalam keterampilan berdialog melalui metode bermain peran yang dibuat siswa kelas VII C SMP Negeri 7 Kupang yaitu (1) Ketepatan kata dan kalimat, (2) Kelancaran berdialog, (3) Intonasi, (4) Ekspresi. Bab ini akan menguraikan secara mendalam dan terperinci mengenai keempat aspek yang menjadi tolok ukur keterampilan berdialog melalui metode bermain peran.

a. Peran Guru Mengembangkan Keterampilan Berdialog Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Kupang

1. Peran guru mengembangkan keterampilan berdialog dengan menggunakan kata dan kalimat yang tepat

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru Bahasa Indonesia, peneliti dapat mengetahui bagaimana peran guru dalam aspek penggunaan kata dan kalimat yang tepat serta mengarahkan siswa untuk terlibat aktif dalam keterampilan berdialog dengan menggunakan metode bermain peran. Guru menjelaskan bahwa siswa cenderung pemalu sehingga perannya dalam aspek ini sangat penting agar siswa lebih terampil dalam pemilihan diksi yang tepat agar dialog menjadi lebih efektif dan tidak kaku ketika berdialog. Guru memberikan arahan dan penjelasan terlebih dahulu kepada siswa mengenai pemilihan diksi yang tepat dan dapat berkesinambungan dengan makna dalam dialog.

2. Peran guru mengembangkan keterampilan pada aspek kelancaran dalam berdialog

Hasil wawancara berikutnya terkait peran guru pada aspek kelancaran dalam berdialog. Guru memberikan contoh pada keterampilan berdialog dengan menggunakan metode bermain peran terhadap siswa menjadi salah satu faktor yang sangat penting bagi guru dengan tujuan agar terjadi timbal balik antara guru dengan siswa. Ketika hendak memulai pelajaran, hal pertama yang harus guru lakukan adalah memberikan contoh kemudian memberikan ekspresi yang tepat dan sesuai, yang terakhir menjelaskan dan memberikan contoh terkait bahasa yang akan digunakan harus nyaman dan mudah dipahami agar makna dalam cerita dapat tersampaikan dengan baik. Selain itu, guru secara aktif mengamati dan memberikan dukungan kepada siswa yang mengalami kesulitan. Jika ada siswa yang kurang lancar dalam berdialog, guru memberikan latihan tambahan atau contoh kalimat yang dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan berbicara.



3. Peran guru mengembangkan keterampilan berdialog pada penggunaan intonasi yang tepat

Hasil wawancara selanjutnya yaitu peran guru terhadap penggunaan intonasi yang tepat dalam berdialog. Guru menjelaskan bahwa siswa kelas VII masih dalam tahap remaja yang ingin mengekspresikan diri sehingga pada aspek ini peran guru sangat penting untuk mengarahkan siswa dalam hal intonasi ketika sedang berdialog. Guru memberikan perbandingan antara intonasi yang sesuai dan tidak sesuai kepada siswa agar mereka mampu membandingkan dan memilih intonasi yang tepat dan sesuai terhadap dialog. Intonasi dalam berdialog sangat penting untuk di ketahui siswa, karena bagaimana cara mereka mampu memilih nada, cara menggunakan suara dalam setiap situasi dalam teks dialog itu menjadi salah satu faktor agar penonton bisa mengetahui dan membedakan setiap situasi yang ada ketika berdialog dengan menggunakan metode bermain peran.

4. Peran guru mengembangkan keterampilan berdialog pada penggunaan ekspresi yang sesuai

Pada hasil wawancara terakhir terkait peran guru mengembangkan keterampilan berdialog pada penggunaan ekspresi yang sesuai, guru terlebih dahulu memberikan contoh terkait ekspresi yang sesuai dengan isi teks cerita agar siswa mampu merekam dan berhasil memerankan karakter mereka pada penggunaan metode bermain peran. Guru memberi contoh dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, ekspresi ketika menyapa guru atau teman dengan sopan sesuai dengan situasi saat itu. Tidak hanya itu, guru juga mengajarkan bagaimana menggunakan ekspresi yang tepat dalam berbicara, seperti penggunaan bahasa tubuh yang mendukung serta pemilihan kata yang sesuai dengan konteks.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa guru memiliki peran yang sangat besar dalam mengembangkan keterampilan berdialog siswa melalui metode bermain peran, terutama dalam aspek ketepatan kata dan kalimat, kelancaran berdialog, intonasi, dan ekspresi. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan contoh dan bimbingan agar siswa dapat memilih kata dan kalimat yang tepat sesuai dengan situasi dan lawan bicara. Melalui latihan dan simulasi, guru juga membantu siswa untuk berbicara dengan lancar, serta menggunakan intonasi yang sesuai agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan jelas. Peran guru dalam penggunaan metode bermain peran di SMP Negeri 7 Kupang efektif namun keterampilan berdialog pada siswa dikatakan belum efektif.

b. Peran Guru Terhadap Siswa dalam Mengembangkan Keterampilan Berdialog dengan Metode Bermain Peran di Kelas

Penyajian analisis data ini bertujuan untuk memaparkan hasil analisis data yang diperoleh serta memberikan pemahaman mendalam tentang data yang didapatkan berdasarkan peran guru dan juga kemampuan siswa terkait peran guru dalam



mengembangkan keterampilan berdialog siswa kelas VII SMP Negeri 7 Kupang Melalui penggunaan metode bermain peran.

Berikut hasil analisis data peran guru di kelas terhadap keterampilan berdialog siswa melalui penggunaan metode bermain peran.

TABEL 4.1

KETERAMPILAN BERDIALOG SISWA KELAS VII C MELALUI PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN

No	Kode Nama Siswa	Aspek yang Dinilai																Total Skor	Nilai	Ket	
		Ketepatan kata dan kalimat				Kelancaran berdialog				Intonasi				Ekspresi						T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	ADPL		✓				✓			✓						✓		8	50		✓
2	AEB		✓			✓					✓					✓		8	50		✓
3	AL	✓				✓					✓					✓		6	37		✓
4	CCRB			✓			✓			✓						✓		8	50		✓
5	CTB				✓				✓			✓					✓	15	93	✓	
6	IBLDW			✓			✓			✓						✓		8	50		✓
7	DCRD	✓						✓			✓						✓	9	59		✓
8	JAT			✓			✓			✓						✓		8	50		✓
9	JB			✓				✓			✓					✓		10	62		✓
10	MDMT		✓				✓				✓						✓	9	56		✓
11	MSN			✓			✓				✓						✓	11	69		✓
12	REM			✓				✓			✓						✓	12	75	✓	
13	NRBT		✓					✓				✓					✓	12	75	✓	
14	EAM				✓				✓		✓				✓			12	75	✓	
15	FMT				✓				✓				✓				✓	16	100	✓	
16	DTMK			✓				✓				✓					✓	12	75	✓	
17	MCS			✓				✓				✓					✓	13	81	✓	
18	KSM			✓				✓			✓						✓	11	69		✓
19	ISB				✓				✓			✓					✓	15	93	✓	
20	KNB		✓					✓			✓			✓				8	50		✓
21	MH				✓				✓	✓						✓		11	69		✓
22	NB		✓				✓				✓			✓				7	44		✓



23	REM			✓		✓			✓		✓		9	56	✓
24	RG			✓			✓		✓		✓		10	62	✓

Persentase ketuntasan = $\frac{\text{Jumlah siswa yang mampu} \times \text{Skor ideal}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$

Persentase siswa yang tuntas = $\frac{8 \times 100}{24} = 33,33 \%$

Persentase siswa yang tidak tuntas = $\frac{16 \times 100}{24} = 66,66\%$

Rerata = $\frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah Siswa}}$
= $\frac{1.550}{24}$
= 64,58

Berdasarkan Tabel 4.1, dapat diketahui bahwa siswa yang mampu berdialog dengan menggunakan metode bermain peran dengan jumlah nilai 70-100 berjumlah 8 orang dengan kode siswa CTB, REM, NRBT, EAM, FMT, DTMK, MCS, ISB. Sedangkan siswa yang dikatakan belum mampu berdialog dengan menggunakan metode bermain peran secara baik yaitu dengan jumlah nilai <70 berjumlah 16 orang dengan kode siswa ADPL, AEB, AL, CCRB, IBLDW, DCRD, JAT, JB, MDMT, MSN, REM, KSM, KNB, MH, MB, RG.

Siswa dapat dikatakan mampu dalam berdialog dengan menggunakan metode bermain

TOTAL	1.550
RATA-RATA	64,58

peran dengan baik jika siswa tersebut mencapai

nilai minimal 70, karena KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah ditetapkan di SMP Negeri 7 Kupang pada kelas VII adalah 70.

Berdasarkan Tabel 4.1, maka nilai rata-rata keterampilan berdialog dengan menggunakan metode bermain peran siswa kelas VII C SMP Negeri 7 Kupang adalah 64,58. Ini menunjukkan bahwa tingkat keterampilan berdialog dengan menggunakan metode bermain peran kelas VII C SMP Negeri 7 Kupang belum memenuhi standar nilai KKM 70. Meskipun demikian, dari hasil presentasi siswa yang berjumlah 24 orang, ada beberapa siswa yang berhasil mencapai nilai KKM dalam berdialog menggunakan metode bermain peran.

TABEL 4.2

TINGKAT KETERAMPILAN BERDIALOG MELALUI PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN

No	Interval Nilai	Predikat	Tingkat Kemampuan	Jumlah Siswa	Presentase
1.	87-100	4	Sangat Mampu	3	12,5%
2.	80-86	3	Mampu	1	4,16%



3.	70-79	2	Cukup Mampu	4	16,66%
4.	<70	1	Kurang Mampu	16	66,66%
Jumlah				24	100%

Berdasarkan Tabel 4.2, maka dapat disimpulkan bahwa peran guru dalam mengembangkan keterampilan berdialog dengan menggunakan metode bermain peran siswa kelas VII C SMP Negeri 7 Kupang dikatakan belum efektif. Hal tersebut dapat dibuktikan bahwa siswa yang mencapai KKM 70 berjumlah 8 siswa dengan persentase 33,33% dan yang tidak mencapai KKM 70 berjumlah 16 siswa dengan persentase 66,66%.

Adapun hasil dari 6 kelompok siswa yang melakukan dialog dengan metode bermain peran yaitu sebagai berikut:

1. Siswa Kelompok 1

Berikut adalah kode nama siswa kelompok 1 yakni AEB, AL, CCRB, dan ADPL. Berdasarkan hasil penilaian dari tabel data di atas terdapat keterampilan berbicara dalam metode bermain peran yaitu, siswa kelompok 1 yaitu AEB, AL, CCRB, dan ADPL.

Siswa AEB, AL, CCRB, dan ADPL yang menunjukkan nilai 44 dengan interpretasi “Kurang Mampu”, AEB memerankan tokoh Rara, AL memerankan tokoh Nesa, CCRB memerankan tokoh Aldo dan ADPL memerankan tokoh Ridwan saat bermain peran bersama. Kelompok ini memiliki kelancaran berbicara, ketepatan kata dan kalimat, dan ekspresi yang cukup baik, mereka mendapatkan nilai 2, meski demikian mereka mampu mengungkapkan dialognya dengan cukup jelas. Namun, terkadang ada beberapa kata yang terdengar agak tergesa-gesa, dan itu menjadi alasan mengapa nilai kelompok 1 tidak mencapai standar KKM. Selanjutnya, mereka mendapat nilai 1 dalam penilaian intonasi. Ketika bermain peran, mereka mampu menghidupkan karakter pada adegan 3. Saat adegan ketika tokoh Ridwan menjadi berani melawan kedua temannya yang sering membulinya,. Terlihat adegan 2 saat tokoh Ridwan marah:

“(Ridwan: Diam kalian!(marah) sudah cukup kalian menghina aku. Aku memang tidak sependai kalian, tapoi aku juga punya hati dan kali ini aku tidak akan diam saja”.

2. Siswa Kelompok 2

Anggota berikutnya dari kelompok 2, yaitu dengan kode nama siswa EAM, FMT, DTMK, dan CTB. Pada kelompok ini mereka memperoleh nilai keseluruhan sebesar 87 dengan interpretasi “Sangat mampu” dan dapat dikatakan berhasil melakukan keempat aspek dengan sangat baik. Dalam penampilan mereka, terdapat beberapa keahlian dalam keterampilan berdialog melalui metode bermain peran yang dinilai oleh peneliti. Berikut beberapa aspek penilaian yang telah dilakukan saat bermain peran di depan kelas. Aspek pertama, yaitu terdapat ketepatan kata dan kalimat dalam setiap dialog yang telah menunjukkan kemampuan mereka secara kompak dan alami. Selanjutnya, kelompok 2 juga mendapatkan nilai 4 untuk aspek intonasi. Dalam adegan tersebut, anggota kelompok berhasil menggunakan intonasi yang sesuai dengan situasi. Setiap kata dan kalimat yang diucapkan terdengar jelas, dengan penggunaan intonasi yang tepat, sehingga pesannya mudah dipahami oleh teman-teman sekelasnya. salah satu adegan yang menghidupkan karakter ketika CTB memerankan tokoh



Aldo yang bermaksud membuli Ridwan dengan mengeluarkan kata-kata bersifat mengejek melalui intonasi suaranya seperti:

(Aldo: Wahh, ternyata si krucil ini berbahaya juga yah. Aku harus hati-hati nih.(tersenyum mengejek).

Selain itu, kelompok ini juga memiliki kemampuan pelafalan yang sangat baik. Dia mampu mengucapkan setiap kata dengan benar dan jelas, tanpa ada kesalahan dalam aspek kelancaran berdialog.

3. Siswa Kelompok 3

Anggota kelompok 3 dengan kode nama siswa yakni IBLDW, DCRD, JB, dan JAT yang mendapat nilai 56 dengan kriteria kurang mampu. Kelompok ini telah menunjukkan kemampuan berbicaranya yang baik selama beradegan di depan kelas, dengan pengucapan kata dan kalimat yang tepat dalam berdialog. Adapun aspek penilaian yakni kelancaran berdialog, intonasi dan ekspresi yang ditujukan oleh anggota kelompok sudah cukup baik, namun masih ada beberapa anggota kelompok yang kurang mampu dalam berekspresi dan juga intonasi yang kurang baik. Salah satu dialog yang kurang menunjukkan ekspresi saat bermain peran terdapat pada adegan 2 yaitu JB yang memerankan tokoh Nesa. Dengan bunyi dialog “*(Kaget Kamu baik-baik saja kan Ridwan?)*.” Seharusnya siswa dengan kode nama JB memberikan ekspresi kaget sehingga penonton bisa lebih terhubung dengan perasaan Nesa.

4. Siswa Kelompok 4

Anggota berikutnya dari kelompok 4, yaitu dengan kode nama siswa MCS, KSM, ISB, dan KNB. Pada kelompok ini mereka memperoleh nilai keseluruhan sebesar 93 dengan interpretasi “Sangat mampu” dan dapat dikatakan berhasil melakukan keempat aspek dengan sangat baik dan mulus. Dalam penampilan mereka, terdapat beberapa keahlian dalam keterampilan berdialog melalui metode bermain peran yang dinilai oleh peneliti. Berikut beberapa aspek penilaian yang telah dilakukan saat bermain peran di depan kelas. Aspek pertama, yaitu terdapat ketepatan kata dan kalimat dalam setiap dialog yang telah menunjukkan kemampuan mereka secara kompak dan alami. Selanjutnya, kelompok 4 juga mendapatkan nilai 4 untuk aspek intonasi. Dalam adegan tersebut, anggota kelompok berhasil menggunakan intonasi yang sesuai dengan situasi. Setiap kata dan kalimat yang diucapkan terdengar jelas, dengan penggunaan intonasi yang tepat, sehingga pesannya mudah dipahami oleh teman-teman sekelasnya.

Selain itu, kelompok ini juga memiliki kemampuan pelafalan yang sangat baik. Dia mampu mengucapkan setiap kata dengan benar dan jelas, tanpa ada kesalahan dalam aspek kelancaran berdialog.

5. Siswa Kelompok 5

Anggota kelompok 5 dengan kode nama siswa yakni MDMT, MSN, REM, dan RBT yang mendapat nilai 69 dengan kriteria kurang mampu. Kelompok ini telah menunjukkan kemampuan berbicaranya yang baik selama beradegan di depan kelas, dengan pengucapan kata dan kalimat yang tepat dalam berdialog. Adapun aspek penilaian yakni kelancaran berdialog, intonasi dan ekspresi yang ditujukan oleh anggota kelompok sudah cukup baik, namun masih ada beberapa anggota kelompok yang kurang mampu dalam berekspresi dan juga intonasi yang kurang baik. Salah satu dialog yang kurang menunjukkan ekspresi saat



bermain peran terdapat pada adegan 2 yaitu RBT yang memerankan tokoh Ridwan dengan bunyi dialog *“hmm,(sambal mengangguk) darimana saja kau buku, separuh jiwa ku telah hilang dirampas orang-orang yang selalu benar” (sambal menepuk buku dengan tersenyum).*

Seharusnya siswa dengan kode nama RBT memberikan ekspresi kaget dan gembira sehingga penonton bisa lebih terhubung dengan perasaan Ridwan yang sudah mulai berani.

6. Siswa Kelompok 6

Anggota kelompok 6 dengan kode nama siswa yakni MH, NB, REM, dan RB yang mendapat nilai 50 dengan kriteria kurang mampu. Kelompok ini dengan kelancaran berdialog yang cukup baik ketika melakoni peran masing-masing anggota kelompok di depan kelas, dengan pengucapan kata dan kalimat yang kadang kurang tepat ketika berdialog. Adapun aspek penilaian yakni intonasi dan ekspresi yang ditujukan oleh anggota kelompok sudah cukup baik, namun masih ada beberapa anggota kelompok yang kurang mampu ketika berekspresi sesuai karakter yang diperani dan juga intonasi yang kurang baik. Dialog yang kurang menunjukkan ekspresi saat bermain peran terdapat pada adegan 3 yaitu MH yang memerankan tokoh Rara dengan bunyi dialog *“petantang-petenteng, hai ganteng. Darimana saja kau, aku kangen sama kamu.(mengejek).*

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peran guru dalam mengembangkan keterampilan berdialog siswa kelas VII SMP Negeri 7 Kupang melalui penggunaan metode bermain peran dapat dikatakan belum efektif. Hasil tersebut dapat dilihat dari persentase tingkat keberhasilan 64,58% siswa tidak mampu berdialog dengan menggunakan metode bermain peran yaitu capaian nilai mulai dari 70-100. Siswa yang dikatakan tuntas atau melampaui KKM berjumlah 8 orang dengan persentase 33,33 %, sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 16 orang dengan persentase 66,66%.

Daftar Pustaka

- Borya, A. 2013. *Restaurant role-play in psychology*. Peer Reviewed: Teaching Science, volume 59 (1), p: 39-40.
- Byrnes. 1996. *Teori Pemrosesan Informasi*. Diunduh tanggal: 26 Juli 2024/pukul 14:35.
- Djamarah & Zayn. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djiwandono, M. Soenardi. 1996. *Tes Bahasa Dalam Pengajaran*. Bandung: Penerbit ITB.
- Febrisma, N. 2013. “Upaya Peningkatan Kosakata Melalui Metode Bermain Peran pada Anak Tunagrahita Ringan (Ptk Kelas DV di SLB Kartini Batam)”. Padang: e-Journal UNP.
- Guha & Smita. 2013. *A historical journey in science education through role playing*. Volume 59 Number 3 september/October 20/3. Teaching and Science.
- Maulinda, Rerin. 2021. “Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Pendekatan Komunikatif Di SMK Nusantara Plus Tangerang Selatan”. Jurnal Gerakan Aktif Menulis. Tangerang Selatan: Universitas Pamulang, 9(1) 48. Diunduh: Jumat 26 Juli 2024/ pukul 21:13 WITA.
- Muhammad, Ilham, dan Iva Ani Wijati. 2020. *Keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbahasa*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.



- Mulyana, D. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Pirjo, L. L. 2014. *Role-Playing, Conceptual Change, and The Learning Process: A Case Study of 7th Grade Pupils*. Netherlands: Kluwer Academic Publishers.
- Riadi, Muchlisin. 2022. “Keterampilan Berbicara”. Artikel Bahasa Indonesia. Diunduh: Jumat, 26 Juli 2024, pukul 07:10 WITA.
- St, Marwiyah . 2012. *Peran Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Jurnal Pendidikan: STAIN Palopo, 1 (14). Diunduh: Kamis, 25 Juli 2024, pukul 09:19 WITA.

