

Desain Pembelajaran Berbicara Untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Moral Kemanusiaan Melalui Bermain Peran (*Speaking Instruction Design to Introduce Humanity Moral Values Through Role Play*)

Agus Kichi Hermansyah, Suyono, Muakibatul Hasanah
Universitas Musamus Merauke (UNMUS), Universitas Negeri Malang (UM)
Jl. Kamizaun Mopah Lama, Merauke 99600, Jl. Semarang 5, Malang 65145
aguskichi@gmail.com

Abstrak

Suatu desain pembelajaran perlu dirancang dengan baik oleh guru yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Perancangan desain pembelajaran tersebut tentunya memperhatikan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Termasuk dalam pembelajaran berbicara perlu dirancang desain pembelajarannya. Pembelajaran berbicara yang dirancang dengan baik akan dapat bermakna bagi siswa dan mengajarkan nilai-nilai, termasuk nilai moral kemanusiaan, salah satu pembelajaran berbicara yang dapat diterapkan adalah melalui bermain peran. Oleh sebab itu, berikut akan dijabarkan desain pembelajaran berbicara melalui bermain peran untuk mengenalkan nilai-nilai moral kemanusiaan, yang terdiri dari: (1) pembelajaran berbicara, (2) nilai moral kemanusiaan, (3) ruang lingkup nilai-nilai kemanusiaan dalam sastra, (4) bermain peran, (5) langkah-langkah pembelajaran bermain peran, dan (6) teknik dan prosedur penilaian berbicara melalui bermain peran. Sehingga, melalui bermain peran, guru dapat menjadikan pembelajaran menjadi bermakna dan juga mengenalkan nilai-nilai moral kemanusiaan untuk dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari bagi siswa.

Kata Kunci : pembelajaran berbicara, nilai kemanusiaan, bermain peran.

Abstract

An instructional design needs to be designed by the teachers appropriate to the learning objectives to be achieved. The design of instructional certainly concerned with standards of competence, basic competence, indicators and learning objectives. Including to speaking learning should be designed. Speaking learning designed goodly will be meaningful to students and teach values, including moral values of humanity, one speaking learning that can be applied is through role play. Therefore, the following will be elaborated speaking instructional design through role play to introduce the moral values of humanity, which consists of: (1) speaking learning, (2) moral values of humanity, (3) the scope of human values in the literature, (4) role play, (5) steps of role play learning, and (6) techniques and the assessment procedures speaking through role play. Thus, through role play, teachers can make learning becomes meaningful and also introduces the moral values of humanity to be applied in everyday life for the students.

Keywords : speaking instruction, humanity of values, role playing.

Pendahuluan

Dilihat dari berbagai sudut pandang kurikulum, secara umum pembelajaran adalah suatu proses atau hal mempelajari. Pada kurikulum 1984, ditemukan istilah pengalaman belajar. Dalam konsep CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif) sering disebut dengan aktivitas belajar. Dalam keterampilan proses kita temukan istilah kegiatan belajar. Semua istilah tersebut mengacu pada pengertian yang sama yaitu pengalaman belajar yang dilakukan murid dalam menguasai suatu bahan pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran ialah pengalaman yang dialami murid dalam proses menguasai kompetensi dasar pada suatu pembelajaran.

Pembelajaran yang baik, tidak terjadi begitu saja tanpa proses merancang atau mendesain suatu pembelajaran. Pembelajaran yang dirancang dapat memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Begitu pula, rancangan pembelajaran dapat menghindarkan pada keberhasilan

pembelajaran yang sifatnya untung-untungan. Termasuk dalam pembelajaran berbahasa yang digunakan untuk melatih keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa terdiri atas empat aspek, yaitu menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Siswa harus menguasai keempat aspek tersebut agar terampil berbahasa. Dengan demikian, pembelajaran keterampilan berbahasa di sekolah tidak hanya menekankan pada teori saja, tetapi siswa dituntut untuk mampu menggunakan bahasa sebagaimana fungsinya yaitu sebagai alat berkomunikasi.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam kemampuan berkomunikasi yang perlu dikuasai oleh siswa. Kegiatan berkomunikasi diperlukan dalam kegiatan sehari-hari. Kehidupan manusia tidak dapat lepas dari kegiatan berbahasa, termasuk berkomunikasi. Bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi antarmanusia. Bahasa sebagai alat komunikasi dianggap sebagai alat yang paling sempurna dan mampu membawakan pikiran dan perasaan baik mengenai hal-hal yang bersifat

konkrit maupun yang bersifat abstrak. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia dituntut untuk mempunyai kemampuan berbahasa yang baik. Seseorang yang mempunyai kemampuan berbahasa yang baik akan lebih mudah menyerap dan menyampaikan informasi baik secara lisan maupun tulisan.

Keterampilan berbicara bukanlah suatu jenis keterampilan yang dapat diwariskan secara turun temurun, sekalipun secara alamiah setiap manusia dapat berbicara [10]. Namun, secara formal, keterampilan berbicara memerlukan latihan dan pengarahan. Oleh sebab itu, pembinaan keterampilan berbicara perlu dilakukan guru dengan merancang pembelajaran yang baik.

Lalu apakah berbicara itu? Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dinyatakan bahwa berbicara adalah berkata; bercakap; berbahasa; melahirkan pendapat dan perkataan, tulisan dan sebagainya atau berunding. Sementara Tarigan [10] berpendapat bahwa "berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan". Pendapat itu juga dikuatkan oleh pendapat yang diungkapkan oleh Lee (2009) dalam Kundharu & Slamet [6] yang menyatakan bahwa berbicara adalah suatu peristiwa penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dipahami orang lain. Pada hakikatnya berbicara merupakan ungkapan pikiran dan perasaan seseorang dalam bentuk bunyi-bunyi bahasa [9].

Jadi, berbicara merupakan ungkapan pikiran dan perasaan seseorang dalam bentuk bunyi-bunyi bahasa. Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan pikiran, gagasan dan perasaan. Pendengar menerima pesan atau informasi melalui rangkaian nada, dan penekanan. Jika komunikasi berlangsung secara tatap muka, berbicara dapat dibantu dengan mimik dan pantomimik pembicara [7], sehingga dengan desain pembelajaran yang berfokus pada berbicara perlu dirancang sebaik mungkin. Untuk memaksimalkan pembelajaran berbicara sebagai alat komunikasi, pembelajaran dapat dirancang melalui bermain peran. Melalui bermain peran pula, guru dapat mengajarkan nilai-nilai moral kemanusiaan yang terdapat dalam pemeranan yang diperankan.

PEMBELAJARAN BERBICARA

Untuk lebih memahami pembelajaran berbicara, berikut akan dijelaskan beberapa hal yang berkaitan dengan pembelajaran berbicara, yakni: (1) pengertian pembelajaran berbicara, (2) karakteristik pembelajaran berbicara, (3) kriteria pemilihan bahan pembelajaran berbicara, (4) metode pembelajaran berbicara, (5) media pembelajaran berbicara, (6) sumber belajar, dan (7) kriteria penilaian pembelajaran berbicara [7].

Pertama, pengertian pembelajaran berbicara [7]. Berbicara merupakan salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa lainnya (menulis, menyimak dan membaca). Keterampilan berbahasa secara umum dibedakan menjadi dua, yaitu keterampilan produktif (berbicara dan menulis) dan keterampilan reseptif (menyimak dan membaca). Keterampilan berbicara merupakan keterampilan produktif karena dalam perwujudannya keterampilan

berbicara menghasilkan berbagai gagasan yang dapat digunakan untuk kegiatan berbahasa (berkomunikasi), yakni dalam bentuk lisan dan keterampilan menulis sebagai keterampilan produktif dalam bentuk tulis. Siswa dapat mengungkapkan pikiran dan perasaannya secara efektif jika ia terampil berbicara. Dalam kaitannya dengan kreativitas, keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang perlu mendapat perhatian karena gagasan-gagasan kreatif dapat dihasilkan melalui keterampilan tersebut dalam proses pembelajaran. Sehingga, pembelajaran berbicara pada hakikatnya adalah belajar untuk berkomunikasi. Misalnya dengan wawancara, berdiskusi, bermain peran, bernegosiasi, berpendapat, ataupun bertanya.

Kedua, karakteristik pembelajaran berbicara [7]. Kegiatan berbicara dapat berlangsung jika setidaknya-tidaknya ada dua orang yang berinteraksi. Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, kini kegiatan berbicara dapat berlangsung tanpa harus terjadi kegiatan tatap muka, misalnya pembicaraan melalui telepon. Bahkan melalui layar telepon seluler, tanpa bertemu langsung dua orang yang sedang berbicara dapat saling melihat dari jarak yang berjauhan. Kegiatan berbicara yang bermakna juga dapat terjadi jika salah satu pembicara memerlukan informasi yang baru atau ingin menyampaikan informasi penting kepada orang lain. Adapun karakteristik yang perlu ada dalam kegiatan pembelajaran berbicara yaitu, antara lain: (a) harus ada lawan bicara, (b) penguasaan lafal, struktur, dan kosa kata, (c) ada tema/topik yang dibicarakan, (d) ada informasi yang ingin disampaikan atau sebaliknya ditanyakan, dan (e) memperhatikan situasi dan konteks.

Ketiga, kriteria pemilihan bahan pembelajaran berbicara [7]. Pemilihan bahan pembelajaran berbicara bergantung pada jenis keterampilan berbicara yang akan dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar yang ada. Kegiatan pembelajaran berbicara yang terdapat dalam kompetensi dasar siswa SD antara lain, bercerita, mengemukakan pendapat, bertelepon, menyampaikan informasi, menyampaikan laporan perjalanan, menceritakan tokoh, bertanya jawab, menanggapi pembacaan cerpen, mendongeng, berbalas, pantun, wawancara, mengungkapkan solusi, menyanggah pendapat atau menolak, mengkritik, memuji, melaporkan, berpidato, menyampaikan ringkasan/pesan, berdiskusi, bermain peran, dan menceritakan kembali.

Keempat, metode pembelajaran berbicara [7]. Berikut ini adalah beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan, antara lain: lihat-ucap, deskripsi, menjawab pertanyaan, bertanya menggali, memerikan, melanjutkan, menceritakan kembali, bercakap-cakap, paraphrase, menerka cerita gambar, bercerita, melaporkan, bermain peran, wawancara, diskusi, bertelepon, ataupun dramatisasi.

Kelima, media pembelajaran berbicara [7]. Sama seperti halnya pembelajaran pada umumnya, pembelajaran berbicarapun dapat menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat berupa audio, visual, ataupun audiovisual. Media pembelajaran memosisikan media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran,

dimana keberadaan media tersebut dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Keenam, sumber belajar [7]. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada disekitar lingkungan kegiatan belajar yang dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar. Optimalisasi hasil belajar ini dapat dilihat tidak hanya dari hasil belajar (*output*) namun, juga dilihat dari proses berupa interaksi siswa dengan berbagai macam sumber yang dapat merangsang untuk terjadinya proses belajar dan mempercepat penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap positif terhadap bidang ilmu yang dipelajarinya. Pemanfaatan sumber belajar dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu sumber belajar yang sengaja dirancang untuk pembelajaran (*by design*) dan sumber belajar yang dapat langsung dimanfaatkan yang berada di lingkungan tempat kegiatan belajar yang tidak secara khusus dirancang untuk pembelajaran (*by utilization*).

Ketujuh, kriteria penilaian pembelajaran berbicara [7]. Ada dua jenis penilaian yang digunakan dalam pembelajaran berbicara, yaitu penilaian proses dan penilaian hasil. Penilaian proses dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk menilai sikap siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penilaian hasil dilakukan berdasarkan unjuk kerja yang dilakukan siswa ketika menyajikan kompetensi berbicara yang dituntut kurikulum atau mempresentasikan secara individual ataupun kelompok. Dalam penilaian proses digunakan lembar penilaian sikap (afektif) yang dapat terdiri atas aspek: (1) kedisiplinan, (2) minat, (3) kerja sama, (4) keaktifan, dan (5) tanggung jawab. Dalam penilaian hasil digunakan rubrik penilaian untuk mengetahui kompetensi siswa dalam berbicara, misalnya menanggapi pembacaan puisi. Ada beberapa aspek yang dapat dinilai, yaitu (1) kelancaran menyampaikan pendapat/tanggapan, (2) kejelasan vokal, (3) ketepatan intonasi, (4) ketepatan pilihan kata (diksi), (5) struktur kalimat (tuturan), (6) kontak mata dengan pendengar, (7) ketepatan mengungkapkan gagasan disertai data tekstual.

NILAI MORAL KEMANUSIAAN

Membahas nilai moral kemanusiaan, berarti tidak bisa terlepas dari unsur manusia itu sendiri. Dengan kata lain, nilai tersebut muncul dilatarbelakangi oleh adanya fenomena sosial yang terdapat di masyarakat. Jadi, dapat dikatakan bahwa nilai kemanusiaan itu merupakan sesuatu yang lahir di masyarakat karena adanya fenomena sosial yang mampu memberikan pengaruh baik dan dampak positif bagi masyarakat. Dihubungkan dengan eksistensi dan kehidupan manusia, nilai-nilai kemanusiaan diarahkan pada pembentukan pribadi manusia sebagai makhluk sosial [8].

Nilai moral sering juga disandingkan dengan karakter. Pembelajaran karakter itu sendiri ditujukan untuk membangun karakter pada diri siswa. Wujud karakter adalah nilai-nilai yang dipandang, baik dalam konteks universal maupun dalam konteks keindonesiaan yakni nilai-nilai yang berbasis budaya bangsa. Nilai-nilai dalam kebudayaan Indonesia antara lain tenggang rasa, toleransi, *tut wuri*, dan berbagai nilai lain yang hidup di seluruh lapisan masyarakat Indonesia yang multikultural [1].

Nilai kemanusiaan penting untuk dikaji atau dianalisis karena berdasarkan pernyataan di atas bahwa nilai

kemanusiaan akan diarahkan untuk pembentukan pribadi manusia sebagai makhluk sosial. Jadi, dengan adanya analisis mengenai nilai kemanusiaan dalam sebuah karya sastra akan lebih memudahkan pembaca atau masyarakat memahami nilai kemanusiaan yang terdapat dalam sebuah karya sastra. Dengan demikian, pembaca lebih mudah untuk mengaplikasikan nilai kemanusiaan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Purba [8], mengatakan bahwa sastra khususnya humaniora sangat berperan penting sebagai media dalam pentransformasi sebuah nilai termasuk halnya nilai kemanusiaan. Oleh karena itu, nilai-nilai kemanusiaan tersebut bisa dimunculkan di dalam kehidupan sehari-hari menggunakan karya sastra sebagai medianya. Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa nilai-nilai kemanusiaan yang terdapat dalam sebuah karya sastra akan mampu mengubah pribadi seseorang sesuai dengan pemahamannya terhadap sebuah nilai tersebut.

RUANG LINGKUP NILAI-NILAI KEMANUSIAAN DALAM SASRA

Pesan moral/nilai-nilai yang terdapat pada sebuah karya sastra disajikan secara implisit ataupun eksplisit. Secara implisit, jika nilai-nilai atau pesan moral yang disampaikan itu disiratkan dalam tingkah laku tokoh-tokoh cerita, jalan cerita, ataupun peristiwa-peristiwa. Sedangkan eksplisit, jika pengarang menyampaikan seruan, saran, peringatan, anjuran, larangan dan sebagainya pada tengah atau akhir cerita secara langsung [13]. Nilai-nilai atau pesan moral biasanya mencerminkan pandangan hidup pengarang yang bersangkutan, dan hal itulah yang ingin disampainya kepada pembaca/pendengar melalui sebuah karya sastra yang diciptakan.

Secara garis besar, dari cerita anak yang ada, baik yang berasal dari negeri kita maupun yang berasal dari negeri lain, dapat ditarik nilai-nilai atau pesan moral. Nilai-nilai atau pesan moral dalam sebuah karya sastra dapat berupa (Suwignyo dan Harsiati dalam Rohmah [14]): *Pertama*, domain moral kepribadian adalah nilai yang berhubungan dengan nilai-nilai kepribadian seseorang. Nilai-nilai dalam domain moral kepribadian yaitu: (1) kehati-hatian, (2) kejujuran/ketidakjujuran, (3) keberanian, (4) kekritisitas dan kreativitas, (5) kerendahatian, dan (6) kebertanggungjawaban. *Kedua*, nilai domain moral sosial adalah nilai-nilai yang berhubungan dengan hubungan seseorang dengan orang lain. nilai-nilai dalam domain moral sosial yaitu: (1) penghormatan kepada orang lain, (2) kebersamaan, (3) kesolidaran, (4) pengakuan hak orang lain, (5) kemusyawarahan, (6) kedisiplinan, dan (7) kasih. *Ketiga*, nilai domain moral religius, hanya ada dua nilai dalam domain moral religius, yakni mempercayai adanya kematian dan mempercayai adanya kehidupan setelah mati (akhirat).

BERMAIN PERAN

Bermain peran merupakan sebuah metode pembelajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Metode ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Dalam bermain peran, siswa mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antara manusia dengan

cara memainkan peran dalam situasi permasalahan kemudian mendiskusikan peraturan-peraturan. Kemudian secara bersama-sama, siswa bisa mengungkapkan perasaan, tingkahlaku, nilai, dan strategi pemecahan masalah [5].

Menurut Wina [12], bermain peran atau *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Bermain peran pula dijelaskan oleh Zaini [3] ialah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.

Berdasarkan sejumlah pengertian bermain peran yang dipaparkan di atas, dapat diambil kesimpulan bermain peran yaitu sebuah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa-peristiwa, atau kejadian-kejadian yang terjadi pada kehidupan dengan memiliki tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Adapun fungsi Bermain peran itu sendiri ialah sebagai pengetahuan akan watak-watak manusia sehingga seseorang bisa menghargai dan mengerti watak-watak orang lain di dalam masyarakat.

Bermain peran sebagai kesenian mempunyai tempat dan tugas yang jelas dalam masyarakat karena bermain peran ialah jenis seni yang langsung berhubungan dan penggambaran kehidupan manusia. Di atas pentas berlaku suatu kehidupan "tiruan" yang dibuat lebih intensif dan dipadatkan. Waktu 2 sampai 3 jam dipentas atau bahkan lebih singkat mungkin sehari-hari bahkan bertahun-tahun di dalam kehidupan nyata [2], sehingga dalam bermain peran tepat untuk mengenalkan nilai kemanusiaan kepada siswa karena bermain peran sendiri pada hakikatnya adalah simulasi dari kehidupan nyata.

Penerapan pembelajaran bermain peran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran telah dibagi menjadi sembilan tahapan oleh Joyce [5], yakni: (1) memanaskan suasana kelompok, (2) Memilih partisipan, (3) mengatur *setting*, (4) mempersiapkan pengamat, (5) pemeranan, (6) berdiskusi dan mengevaluasi, (7) memerankan kembali, (8) diskusi dan evaluasi, dan (9) berbagi dan menggeneralisasi pengalaman pada saat bermain peran.

Setiap metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan. Huda [4] menyebutkan masing-masing ada lima kelebihan dan kekurangan metode bermain peran. Berikut merupakan kelebihan metode bermain peran, yaitu (1) dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, (2) bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan, (3) membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias, (4) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, (5) memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses pembelajaran [4].

Sedangkan kelemahan metode bermain peran yaitu, (1) banyaknya waktu yang dibutuhkan, (2) kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik, (3) ketidakmungkinan menerapkan rencana pembelajaran jika suasana kelas tidak kondusif, (4) membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga, (5) tidak semua materi pembelajaran dapat digunakan melalui metode ini [4].

Melihat kelebihan yang disebutkan tersebut, tepat jika dalam mengenalkan nilai moral kemanusiaan kepada siswa digunakanlah bermain peran. Karena dengan bermain peran, siswa dapat memaknai apa yang diperankan, baik siswa yang memerankannya ataupun siswa lain yang menyimak ataupun menyaksikannya.

TEKNIK DAN PROSEDUR PENILAIAN BERBICARA MELALUI BERMAIN PERAN

Berbicara pada hakikatnya adalah kemahiran berkomunikasi lisan yang bersifat aktif produktif dan spontan. Oleh karena itu, teknik dan prosedur penilaian berbicara harus mengacu pada hakikat kemahiran berbicara tersebut. Weir [11] menyatakan ada delapan teknik yang dapat digunakan untuk mengukur dan menilai kemahiran berbicara, yaitu *verbal essay*, *oral presentation*, *the free interview*, *the control interview*, *information transfer: description of a picture sequence*, *information transfer: questions on a single picture*, *interaction tasks*, dan *role play*. Namun yang akan dijelaskan dalam tulisan ini adalah teknik yang berkaitan dengan bermain peran.

Bermain peran merupakan pembelajaran yang menekankan aspek berbicara dengan tujuan akhirnya ialah kinerja. Siswa diharapkan mampu untuk mempraktikkan atau bermain peran sebagai sebuah ekspresi berkomunikasi. Setelah pembelajaran berakhir, dibutuhkan penilaian sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. Penilaian dapat dilakukan secara individu oleh guru, namun dapat juga dilakukan oleh siswa. Siswa diberi kesempatan untuk menilai pementasan kelompok lain secara objektif.

Penilaian yang dilakukan oleh sesama teman tersebut biasa disebut dengan penilaian teman sejawat. Prosedur penilaiannya adalah (1) menugasi siswa untuk membentuk kelompok; (2) menugasi siswa untuk menentukan suatu topik atau peristiwa yang akan diperankan; (3) menugasi siswa untuk berbagi peran yang diperlukan dalam peristiwa tersebut; dan (4) menugasi siswa untuk bermain peran sesuai dengan yang direncanakan. Untuk memberikan penilaian, perlu diberikan rubrik yang dijadikan sebagai pedoman. Berikut disajikan contoh yang dapat dijadikan rubrik penilaian berbicara untuk bermain peran.

Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian Berbicara Pada Bermain Peran

No	Keterangan	Skor		
		1	2	3
1	Keaktifan berbicara dalam mengungkapkan ide			
2	Kemampuan berbicara lancar dengan lafal yang benar			
3	Partisipasi dalam bermain peran			

Tabel 2. Rubrik Penilaian untuk Keaktifan Berbicara dalam Mengungkapkan Ide

No	Kriteria	Deskripsi	Skor	Ket
1	Anak aktif mengungkapkan ide	Jika anak sudah aktif dalam mengungkapkan ide	3	Anak aktif atau sering mengungkapkan ide 3 kali atau 4 kali

				selama bermain peran
2	Anak kurang aktif mengungkapkan ide	Jika anak kurang aktif dalam mengungkapkan ide	2	Anak hanya 1 kali atau 2 kali dalam mengungkapkan idenya
3	Anak tidak aktif mengungkapkan ide	Jika anak tidak aktif dalam mengungkapkan ide	1	Anak sama sekali tidak mampu mengungkapkan idenya

Tabel 3. Rubrik Penilaian untuk Kemampuan Berbicara Lancar dengan Lafal Yang Benar

No	Kriteria	Deskripsi	Skor	Ket
1	Anak dapat berbicara lancar dengan lafal yang benar	Jika anak sudah dapat berbicara lancar dengan lafal yang benar	3	Anak aktif berbicara dengan kosa kata yang lebih banyak
2	Anak kurang dapat berbicara lancar dengan lafal yang benar	Jika anak kurang dapat berbicara lancar dengan lafal yang benar	2	Anak dapat berbicara tetapi kosa kata belum dapat dipahami
3	Anak tidak dapat berbicara lancar dengan lafal yang benar	Jika anak tidak dapat berbicara lancar dengan lafal yang benar	1	Anak dalam berbicara masih memerlukan stimulasi kata-kata dalam bermain peran

Tabel 4. Rubrik Penilaian untuk Partisipasi dalam Bermain Peran

No	Kriteria	Deskripsi	Skor	Ket
1	Anak dapat berpartisipasi dalam bermain peran	Jika anak bersemangat dalam bermain peran	3	Anak terlibat aktif, senang dan selalu ingin melakukan permainan
2	Anak kurang berpartisipasi dalam bermain peran	Jika anak kurang bersemangat dalam bermain peran	2	Anak kurang terlibat aktif, masih dibujuk dan dimotivasi dalam bermain peran
3	Anak tidak	Jika anak	1	Anak tidak

	berpartisipasi dalam bermain peran	tidak bersemangat dalam bermain peran		terlibat sama sekali dalam bermain peran
--	------------------------------------	---------------------------------------	--	--

Penutup

Pembelajaran bermain peran di sekolah hendaknya mendapatkan tempat yang layak sebagai salah satu metode pembelajaran. Bermain peran tidak dapat dikesampingkan begitu saja dengan alasan keterbatasan, baik itu waktu, tempat, ataupun biaya. Banyak sisi positif yang dapat dipetik dari bermain peran. Diantaranya yaitu mengembangkan kreativitas, menjalin kerja sama, belajar berani tampil di depan umum, dan belajar bertanggung jawab. Selain itu, bermain peran juga mengajarkan siswa tentang nilai-nilai kehidupan. Dengan demikian, akan tercipta rasa saling menghormati baik di antara sesama siswa maupun siswa kepada guru, ataupun kepada semua orang.

Daftar Pustaka

- [1] Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- [2] Brahim. 1968. *Drama dalam Pendidikan*. Jakarta: Gunung Agung.
- [3] Hisyam Zaini, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Center for Teaching Staff Development.
- [4] Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran, Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- [5] Joyce, Bruce, Weil, Marsha., & Calhoun, Emily. 2011. *Models of Teaching, Model-Model Pengajaran, edisi kedelapan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- [6] Kundharu Saddhono & Slamet. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- [7] Mudini, & Purba. S. 2009. *Pembelajaran Berbicara*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Bahasa.
- [8] Purba, Antilan. 2010. *Sastra Indonesia Kontemporer*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [9] Solchan, dkk. 2008. *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [10] Tarigan, Henry G. 1986. *Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- [11] Weir, Cyril J. 1990. *Communicative Language Testing*. New York: Prentice Hall.
- [12] Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana.
- [13] Sudjiman, Panuti. 1986. *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- [14] Rohmah, G. N. Tanpa Tahun. Pengaruh Nilai Cerita Anak dan Kesusasteraan dalam Menciptakan Pendidikan Humanis Bagi Anak Indonesia. Malang: Fakultas Humaniora dan Budaya, Universitas Islam Negeri, Makalah (Online), (<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=115498&val=5280>), diakses tanggal 25 Januari 2017.