**Teori Komunikasi dan Penerapannya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing**

Nanda Ihda Rohmatillah H

Program Studi Pendidikan Guru MI

Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

JL. Mojopajit No. 666 B Sidoarjo

e-mail : [Nandaviv21@gmail.com](mailto:Nandaviv21@gmail.com)

Abstrak

Komunikasi adalah salah satusarana yang menjalin hubungan antar seseorang dengan orang lain. Dengan berkomunikasi maka terjadilah hubungan sosial. Karena manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan, sehingga terjadilah interaksi yang timbalk balik. Begitupun dalam pembelajaran pasti adanya komunikasi antar pendidik dan peserta didik yang bertujuan agar proses pembelajaran dalam kelas bisa berjalan dengan lancar.

Dalam penerapannya, komunikasi antar pendidik dan peserta didik merupakan sarana modalitas belajar atau biasa yang disebut dengan gaya pembelajaran audiolitas. Hal ini bertujuan agar tercapainya suatu pembelajaran dengan proses pentransferan ilmu dari pendidik ke peserta didik melalui komunikasi yang baik. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan subyek siswa kelas IV A MI Maarif Pamotan Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo yang berjumlah 30 siswa. Obyeknya adalah proses komunikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode *role playing.*

**Kata kunci: Komunikasi, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Metode Role Playing**

**Pendahuluan**

Dunia pendidikan era sekarang ini telah dituntut untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran sesuai dengan dinamika pendidikan Negara Indonesia,[[1]](#footnote-2) tentunya dengan berpedoman pada UUD 45 dan UU no. 20 Tahun 2003 yang menanamkan pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan zaman dan sesuai dengan perkembangan IPTEK.[[2]](#footnote-3) Pendidikan akan selalu menjadi sorotan banyak orang, tidak hanya dari pemegang kebijakan tetapi juga pengguna (siswa). Saat ini dan masa depan yang akandatang, pendidikan akan menjadi tantangan yang akan terus berubah menyesuaikan dengan standar Pengembangan IPTEKS yang ada.[[3]](#footnote-4) Sebagaimana nurdyansyah juga mempertegas bahwa: *“Educational process is the process of developing students potential until they become the heirs and the developer of nations culture”*.[[4]](#footnote-5) Oleh karena itu dapat di tarik kesimpulan bahwa Pendidikan merupakan bagian dari rekayasa sosial. Melalui komunitas, pendidikan dapat dibentuk dan juga dapat diarahkan ke tujuan tertentu.[[5]](#footnote-6)

Permasalahannya sekarang, bangsaini semakin hari semakin rumit dengan adanya arus informasi yang memunculkan ragam bentuk perilaku yang dimunculkan oleh masyarakat khususnya bagi para peserta didik.[[6]](#footnote-7) Perkembangan teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini.[[7]](#footnote-8) Sehingga peranaktifkeluarga harus mendidik anaknya sejak dini serta menguatkan pondasi karakter yang baik.[[8]](#footnote-9)

Realitanya masih banyak berbagaipermasalahan yang harus dihadapi dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Permasalahan ini dipengaruhi oleh sejumlah faktor eksternal yang berasal dari luar peserta didik, maupun faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri.[[9]](#footnote-10)

Proses pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif dan menyenangkan. Pendidik memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi spesserta didik untuk berkreativitas sesuai dengan minat dan bakat masing-masing peserta didik.[[10]](#footnote-11) Proses pembelajaran haruslah melibatkan banyak pihak, yang diimbangi dengan perkembangan teknologi untuk mempermudah dalam tercapaianya suasana tertentu dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik nyaman dalam belajar.[[11]](#footnote-12) Pada hakikatnya, belajar yaitu suatau proses pengarahan untuk pencapaian tujuan dengan melakukan perbuatan melalui pengalaman yang diciptakan.[[12]](#footnote-13) Pengalaman belajar tersebut perlu adanya standarisasi penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar memerlukan sebuah pengolahan dan analisis yang akurat.[[13]](#footnote-14) Sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

Sesuai dengan permasalahannya, bahwa di kelas IV A MI Maarif Pamotan terjadi kurangnya komunikasi yang efektif dan kreatif. Sehingga siswa yang minat untuk menunjukkan kreatifitasnya kurang percaya diri. Dengan menggunakan metode *role playing* di pembelajaran Bahasa Indonesia yang didalamnya terdapat materi yang harus melakukan komunikasi. Diharapkan adanya peningkatan minat siswa dalam mengaplikasikan komunikasinya secara terarah oleh guru yang komunikatif. Dalam penelitian ini , memiliki dua siklus peneliian yaitu siklus 1 dan siklus 2.

Berikut hasil data banyak siswa yang minat berkomunikatif sebelum dilaksankan observasi :

Tabel 1.1 Indikator Teori Komunikasi Pra Siklus

|  |  |
| --- | --- |
| **Indikator Komunikasi** | **PraSiklus** |
| Pemahaman siswar tehadap komunikasi | 6,67% |
| Kesenangan siswa | 26,67% |
| Pengaruh pada sikap | 26,67% |
| Hubungan yang makin baik | 26,67% |
| Tindakan komunikasi | 20% |

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasilnya jika teori komunikasi diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode *Role Playing* di kelas IV A MI Maarif Pamotan yang mengalami kurangnya berkominaksi secara inovatif. Juga untuk mengetahui apakah perubahan yang terjadi setelah menggunakan metode tersebut.

Metode Penelitian.

Pada Penelitian ini, menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kuantitatif yang dilakukan dua tahap siklus yang terdiri dari empat langkah, yaitu perencaan, pelaksanaan tindakan, observasi (pengamatan), dan refleksi. Subyek padapenelitian ini adalah siswa kelas IV A MI Maarif Pamotan Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo yang berjumlah 30 siswa. Obyek yang menjadi sasaran penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode role playing untuk mengetahui bagaimana jika menerapkan komunikasi pembelajaran pada siswa.

Teknik pengumpulan data yang diperoleh dari hasil observasi selama kegiatan pembelajaran dan dokumentasi, sedangkan teknik Analisis data yang digunakan untuk memperoleh data komunikasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan analisis komparatif dan data penerapan metode pembelajaran role playing menggunakan analisis kritis.

Teori Komunikasi

Role Playing

Data Permasalahan yang di dapat

Obyek penelitian

Metode Penelitian

Subyek penelitian

Hasil penelitian / Kesimpulan

Pra Siklus : …

Siklus 1:…

Siklus 2:….

Pembahasan

Pengertian komunikasi

Secara Etimologi : Komunikasi berasal dari bahasa Latin yakni“*communication*” perkataan komunikasi ini ternyata bersumber pada kata communis. Akan tetapi dalam pembahasan kali ini sama sekali saya tidak menyangkut pautkan dengan partai komunis yang biasa dijumpai dalam kegiatan politik. Karna dari arti comunis sendiri di sini adalah sama, yakni sama makna. Jadi, komunikasi berlangsung terjadi apabila antara orang-orang yang terlibat dalam komunikasi yang sama fahamnya. Hubungan yang terjalin antara mereka itu bersifat komunikatif. Sebaliknya, jika ia tidak saling memahami , maka komunikasi tidak berlangsung secara komunikatif.[[14]](#footnote-15)

Pengertian Komunikasi secara Terminologis.

Secara terminologis komunikasi berarti proses penyampaian informasi yang mampu dicerna secara baik. Komunikasi akan terjadi apabila terjadinya komunikasi dengan beberapa lawan bicara.

Adapun syarat komunikasi sebagai berikut: a) Komunikatif: Komunikasi melalui media seharusnya komunikatif. Maksudnya, menunjukkan bahwa media yang dipakai mampu memberikan sarana yang memudahkan siswa, b) Persuasif: Memberikan kesempatan untuk siswa terlinbat secara aktif dan tertarik pada proses pembelajaran dnegan sendirinya, c) Edukatif: Komunikasi yang berisi komunikasi dengan nilai yang mengandung edukatif. Hal ini penting karena fungsi dari pembelajaran sendiri adalah sebagai sarana untyk mendidik, d) Repretif: Komunikasi secara berulang-ulang bertujuan agar memahamkan benar-benar apa yang sudah diinformasikan atau sudah disampaikan.[[15]](#footnote-16)

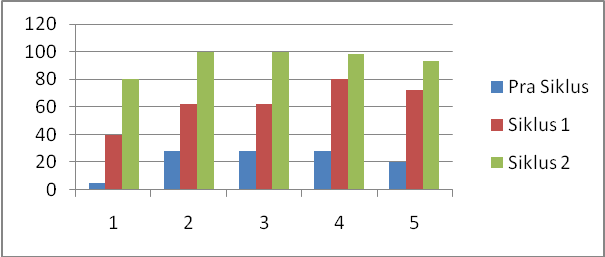
Metode Role Playing

Penelitian ini menggunakan metode role playing sebagai metode pembelajaran berbicara dan membaca alasanya karena metode ini lebih efektif dan efisien. Dikatakan efektif karena lebih menghemat waktu, sedangkan efisien karena proses belajar di SD/MI lebih banyak dilakukan dengan bermain sambil belajar. permainan adalah hal yang paling menarik untuk anak usia sekolah dasar.

Jill Hadfield mengatakan Role playing adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang.[[16]](#footnote-17)Menurut Hamdani metode role playing adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang,bergantungpadaapa yang diperankan. Kelebihan metode ini adalah seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerjasama. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan metode role playing siswa diharapkan mampu memfokuskan pikiran, ide-ide, dan gagasan dalam bahasa lisan.

Penerapan metode role playing dapat meningkatkan komunikasi belajar siswa. Peningkatan komunikasi belajar siswa dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu Pemahaman siswa terhadap kemampuan komunikasi, kesenangan siswa dalam hal ini siswa mampu berinteraksi secara menyenangkan untuk memupuk hubungan insani, pengaruh sikap yang menunjukkan sikap merasa bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai komunikasi, Hubungan yang makin baik antar siswa dengan guru, tindakan komunikasi dalam hal ini siswa mampu melakukan tindakan sesuai dengan pesan yang dikomunikasikan.

Data yang diperoleh untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan komunikasi belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas IV A MI Maarif Pamotan dalam penelitian ini, dirinci dalam beberapa indikator yang diamati sebagai berikut:

Grafik . 1.1 Hasil Peningkatan Komunikasi

Berdasarkan grafik di atas dapat dijelaskan bahwa:

Data yang diperoleh sebelum adanya tindakan menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap kemampuan komunikasi siswa hanya 2 siswa (6,67%). Pada siklus I dengan penerapan metode role playing telah menunjukkan peningkatan menjadi sebesar 12 siswa (40%), sedangkan pada siklus II meningkat menjadi sebesar 24 siswa (80%).

Data yang diperoleh sebelum adanya tindakan menunjukkan bahwa siswa yang mampu berinteraksi secara menyenangkan hanya 8 siswa (26,67%).Pada tindakan kelas siklus I meningkat menjadi 19 siswa (63,34%), dan pada siklus II meningkat menjadi 30 siswa (100%);

Data yang diperoleh sebelum adanya tindakan menunjukkan bahwa siswa merasa bangga menggunakan bahasa Indonesia hanya 8 siswa (26,67%). Pada tindakan kelas siklus I meningkat menjadi 20 siswa (66.66%), dan pada siklus II meningkat menjadi 30 siswa (100%);4. Data yang diperoleh sebelum adanya tindakan menunjukkan bahwa hubungan siswa dengan guru, siswa dengan siswa hanya 8 siswa (26,67%). Pada tindakan kelas siklus I meningkat menjadi 24 siswa (80%) dan pada siklus II meningkat menjadi 29 siswa (96,67%);

Data yang diperoleh sebelum adanya tindakan menunjukkan bahwa siswa yang melakukan tindakan sesuai dengan pesan yang dikomunikasikan hanya 6 siswa (20%). Pada tindakan kelas siklus I meningkat menjadi 22 siswa (73,33%) dan pada siklus II meningkat menjadi 28 siswa (93,33%).Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatanpada setiap tindakan yang dilakukan. Hasil pelaksanaan tindakan siklus 1 dansiklus 2 tentang penerapan metode role playing dapat meningkatkan komunikasi belajar siswa kelas VI A MI Maarif Pamotan . Porong Kabupaten Sidoarjo tahun pelajaran 2018-2019.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan metode role playing untuk meningkatkan komunikasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia kompetensi dasar berbicara dan membaca pada siswa kelas IV A MI Maarif Pamotan Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo dapat disimpulkan bahwa:

Penggunaan metode role playing dapat meningkatkan kualitas proses komunikasi pada siswa kelas IV A MI Maarif Pamotan Kecamatan Porong Kabupaten sidoarjo Hal ini ditandai dengan meningkatnya persentase bukti indicator komunikasi siswa tiap siklus. Pada siklus I persentase komunikasi siswa sebesar 69,35% dan siswa yang memiliki komunikasi kategori baik sebesar 20 siswa dari 30 siswa. Pada siklus II terjadi peningkatan yaitu persentase komunikasi siswa sebesar 82,96% dansiswa yang memiliki kategori komunikasi baik sebesar 25 siswa dari 30 siswa. Dalam proses pembelajaran siswa tampak lebihkomunikatif, sehingga siswa mampu komunikasi dengan baik.

Penggunaan metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan proses pembelajaran pada tiap siklusnya, hal ini ditunjukkan denganperolehan skor pada langkah kegiatan pembelajaran yang semula pada kondi sisiklus I hanya 20 skor dengan rata-rata skor 2,9 dan ketuntasan 71,43% termasuk dalam kategori baik, dan siklus II menjadi sebesar 25 skor dengan rata-rata skor 3,6 dan ketuntasan 89,29% termasuk dalam kategori sangat baik karena sudah melebihi dari persentase ketuntasan minimal yaitu 70%. Siswa tampak lebih antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan metode role playing.

Dalam kegiatan belajar mengajar, tentunya mengharuskan adaya komunikasi antar pribadi , agar terjadi hubungan yang harmonis dan saling memahami antara pengajar dengan peserta didik.kegiatan belajar mengajar memang akan efektif tergantung dari dua pihak. Tetapi karena seorang pengajar yang mengendalikan dan sangat berperan d idalam kelas, maka tanggung jawab terjadinya komunikasi dalam kelas yang sehat dan efektif terletak pada tangan pengajar. Keberhasilan pengajar dalam mengemban tanggung jawab tersebut dipengaruhi oleh keterampilannya dalam melakukan komunikasi. Manfat dari komunikasi dalam pembelajaran adalah mampumemahami dan merubah perilaku yang berawal dari tidak tahu menjadi tahu.

**REFERENCES**

Hamdayama, Junanta, 2014, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatifdan Berkarakter*.

Bogor :Galia Indonesia

Muh Nurul Huda, “*Komunikasi Pendidikan “(Teori Dan Aplikasi Komunikasi Dalam Pembelajaran)*

Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik.* Sidoarjo: Nizamia learning center.

Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center.

Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center.

Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. Jurnal TEKPEN, 1(2).

Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2017). *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. Sidoarjo: Nizamia learning center.

Nurdyansyah, N. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.

Nurdyansyah, N. (2018). *Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character*. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.

Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti—Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 1 Pare*. Halaqa, 14(1).

Nurdyansyah, N. (2017). *Integration of Islamic Values in Elementary School.* Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 12.

Nurdyansyah, N., Siti, M., & Bachtiar, S. B. (2017). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Students Problem Solving Capability.*  Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 173.

Pandi, R., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School.* Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125

.

1. Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik.* Sidoarjo: Nizamia learning center., 41 [↑](#footnote-ref-2)
2. Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. Jurnal TEKPEN, 1(2).Terbitan 2, 929-930. [↑](#footnote-ref-3)
3. Pandi, R., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School.* Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125, 95. [↑](#footnote-ref-4)
4. Nurdyansyah, N. (2017). *Integration of Islamic Values in Elementary School.* Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125 [↑](#footnote-ref-5)
5. Nurdyansyah, N., Siti, M., & Bachtiar, S. B. (2017). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Students Problem Solving Capability.* Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 173, 258. [↑](#footnote-ref-6)
6. Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti—Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 1 Pare*. Halaqa, 14(1), 2. [↑](#footnote-ref-7)
7. Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 4. [↑](#footnote-ref-8)
8. Nurdyansyah, N. (2018). Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2. [↑](#footnote-ref-9)
9. Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.3. [↑](#footnote-ref-10)
10. Nurdyansyah, N. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2. [↑](#footnote-ref-11)
11. Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 2. [↑](#footnote-ref-12)
12. Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 1. [↑](#footnote-ref-13)
13. Nurdyansyah. N., Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT.*(Sidoarjo:Nizamia Learning Center,2015), 103. [↑](#footnote-ref-14)
14. MUH NURUL HUDA, “*KOMUNIKASI PENDIDIKAN (TEORI DAN APLIKASI KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN*). Ha l : 6 [↑](#footnote-ref-15)
15. <https://pakarkomunikasi.com/penerapan-teori-komunikasi-dalam-media-pembelajaran> [↑](#footnote-ref-16)
16. Hamdayama, Junanta,*ModeldanMetodePembelajaranKreatifdanBerkarakter*. 2014,Bogor : Galia Indonesia [↑](#footnote-ref-17)