



Implementation of Role Playing Learning Methods on Ethics and Politeness of Speaking in Elementary Schools

Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Etika Dan Kesantunan Berbicara Di Sekolah Dasar

Sri Kastatik Apriwa Yanti^{1*}, Wahyu Surkatningsih², Hendratno³
^{1,2,3}Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

OPEN ACCESS
ISSN 2579-5813 (online)

Edited by:

Moch. Bahak Udin By Arifin

Reviewed by:

Praharisti Kurniasari,

Supyan Hussin

*Correspondence:

Sri Kastatik Apriwa Yanti
sri.kastatik@gmail.com

Received: 2 May 2024

Accepted: 5 October 2024

Published: 31 October 2024

Citation:

Sri Kastatik Apriwa Yanti,
Wahyu Surkatningsih,
Hendratno (2024)

Implementation of Role Playing Learning
Methods on Ethics and Politeness of
Speaking in Elementary Schools. 8:2.

doi:

10.21070/madrosatuna.v8i2.1607

This study was conducted to determine the application of role-playing learning methods to ethics and the politeness of speaking in elementary schools. In general, this study aims to determine the factors that cause low Role of Ethics and Politeness in students and identify the causes of low Ethics and Politeness in speaking in students so that solutions can be found to improve the Role of Ethics and Politeness in class. This study uses a qualitative approach by defining the research object using data analysis methods. The subjects of the study were 20 fourth-grade students and 2 class teachers. The instruments used in this study were questionnaires and interviews. Based on the data analysis that has been carried out, information can be obtained that the low role of student ethics is the cause of the lack of politeness in speaking and behaving. For this reason, a solution emerged: students must practice speaking and behaving politely through habituation at school, and teachers must often motivate students to speak and praise students who learn role-playing at school. Role-playing learning understands and considers students' interests in knowing their daily speaking and behaving skills. This study shows that implementing role-playing learning methods for students' speaking ethics and politeness is important in shaping students' behavior and actions. Students need to develop a high level of role ethics and politeness because this will make them accustomed to behaving and being polite in the formation of their characters in the future, and they will be ready to face challenges and obstacles.

Keywords: application of ethics, politeness inf speech, role playing

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran bermain peran terhadap etika dan kesantunan berbicara di sekolah dasar. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor penyebab rendahnya Peran Etika dan Kesopanan berbicara pada siswa dan mengidentifikasi penyebab rendahnya Etika dan Kesopanan berbicara pada siswa sehingga dapat dicarikan solusi untuk meningkatkan Peran Etika dan Kesopanan berbicara di kelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan mendefinisikan objek penelitian menggunakan metode analisis data. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV sebanyak 20 orang dan 2 orang guru kelas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan wawancara. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat diperoleh informasi bahwa rendahnya peran etika siswa menjadi penyebab rendahnya kesantunan berbicara dan berperilaku. Untuk itu muncul solusi yaitu siswa harus berlatih berbicara dan berperilaku sopan melalui pembiasaan di sekolah, dan guru harus sering memberikan motivasi kepada siswa agar berani berbicara serta memberikan pujian kepada siswa yang belajar bermain peran di sekolah. Pembelajaran bermain peran memahami dan mempertimbangkan minat siswa dalam mengetahui keterampilan berbicara dan berperilaku sehari-hari. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran bermain peran untuk etika berbicara dan kesantunan siswa penting dalam membentuk perilaku dan tindakan siswa. Siswa perlu mengembangkan etika peran dan kesantunan yang tinggi karena hal ini akan membuat mereka terbiasa berperilaku dan bersikap santun dalam pembentukan karakter mereka di masa depan, dan mereka akan siap menghadapi tantangan dan rintangan.

Kata Kunci: penerapan etika, kesantunan berbicara, role playing

PENDAHULUAN

Etika adalah sebuah konsep yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Etika merupakan seperangkat nilai dan norma yang mengatur perilaku seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain dan lingkungannya. Etika membantu manusia untuk membedakan mana yang benar dan mana yang salah, serta memberikan pedoman dalam mengambil keputusan. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa adanya aturan atau norma yang mengatur hubungan antarindividu. Etika juga membantu manusia untuk menjaga hubungan harmonis dengan sesama, sehingga tercipta masyarakat yang damai dan sejahtera. Banyak perseteruan di dunia maya yang merupakan kelanjutan dari perseteruan di dunia nyata. Devitt & Hanley (2006:1).

Noermanzah (2017:2) menjelaskan bahwa bahasa merupakan pesan yang disampaikan dalam bentuk ekspresi sebagai alat komunikasi pada situasi tertentu dalam berbagai aktivitas. Keterampilan etika linguistik di sini berarti tidak hanya kemampuan memilih kata-kata sopan untuk diucapkan di media sosial, namun juga kemampuan mengukur atau mempertimbangkan dampak dari kata-kata yang diucapkan.

Berbicara merupakan sarana interaksi dalam kehidupan sosial. Berbicara adalah transmisi informasi, pemikiran atau ide dari pembicara ke pendengar. Dalam menyampaikan informasi, pembicara harus dapat menyampaikannya dengan baik dan benar secara lisan, agar pendengar dapat menyerap informasi tersebut. Berbicara adalah kemampuan linguistik untuk menggunakan bunyi atau kata yang artikulatif untuk mengungkapkan pikiran, gagasan, pendapat, konsep dan perasaan serta untuk berkomunikasi dengan orang lain sebagai lawan bicara berdasarkan kepercayaan, kejujuran, kebenaran dan tanggung jawab.

Menteri Pendidikan Indonesia, Nadiem Makarim mengubah sistem asesmen untuk mengetahui kemampuan peserta didik di satuan pendidikan secara detail. Salah satu program yang dilakukan yaitu AN (Asesmen Nasional). Asesmen Nasional tidak dirancang untuk menggantikan Ujian Nasional dan Ujian Sekolah Berstandar Nasional, tetapi untuk mengevaluasi prestasi atau hasil belajar murid secara person. AN adalah pemetaan mutu pendidikan pada semua satuan pendidikan. Nilai mutu satuan pendidikan diukur berdasarkan hasil belajar peserta didik yang withering mendasar seperti literasi, numerasi, dan karakter serta untuk kualitas proses belajar mengajar pada satuan pendidikan menjadi salah satu yang mendukung dalam proses pembelajaran (Pusat Asesmen Pendidikan, 2022)

Raport Pendidikan merupakan salah satu acuan dalam peningkatan mutu sekolah. Banyak manfaat yang bisa diambil dalam Raport Pendidikan. Salah satunya Permasalahan yang ditemukan di SD Negeri Karas 1 Magetan yaitu menurunnya mutu Pendidikan yang diukur berdasarkan nilai karakter sebesar menurun 1,5 %, pada 2023 persentase nilai sebesar 60,05% menurun di tahun 2024 menjadi 58,55%. Serta adanya penurunan pada kualitas Pembelajaran sebesar 2,41% dari tahun 2023 mencapai persentase nilai 72,75% menurun ditahun 2024 menjadi 70,34 %. Berdasar dari data tersebut ternyata setelah dipelajari akar masalah dalam raport Pendidikan hal yang harus dibenahi adalah Perbaikan Pembelajaran oleh siswa dan guru. Beberapa indikator yang perlu ditingkatkan tentang pembelajaran adalah aktivitas belajar guru yang bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mengajar (Raport Pendidikan SDN Karas 1 2023).

Salah satu metode yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak adalah metode role playing. Metode role playing sudah digunakan dalam penelitian terhadap keterampilan berbicara sejak 1950an (Janis and King 1954; Mann 1956). Hingga saat ini metode role playing masih terus menjadi salah satu metode yang digunakan dalam mengembangkan penelitian keterampilan berbicara (Firmansyah 2018; Spencer et al. 2019; Yakubov 2022) Penelitian tentang metode role playing sendiri sudah dimulai sejak tahun 1940-an. hingga saat ini penelitian metode role playing masih terus dikembangkan.

Penelitian role playing pada tahun 1945 sampai 1990 membahas tentang metode role playing untuk strategi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran dikelas secara umum (Arasteh 1960; Buxton 1957; French Jr 1945; Sam 1990) memasuki tahun 2000-an metode role playing digunakan untuk mengembangkan kompetensi komunikatif dan bahasa anak (Butler 2005; Choe and Kim 2005; Moore et al. 2002) penelitian metode role playing mulai dijadikan metode pembelajaran dalam setiap mata pelajaran dasar (Khan 2001; Sabri, Wijekoon, and Rahim 2020; Suh, Kim, and Kim 2010). Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, yang didapat bahwa systematic literatur review mengenai keterampilan berbicara menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai oleh anak dalam mengembangkan serta meningkatkan karakter siswa menjadi lebih baik.

Role playing adalah salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan pemahaman konsep. Dampak positif dari role playing yang diterapkan oleh guru terhadap siswa sangatlah besar. Melalui role playing, siswa dapat belajar secara interaktif dan langsung mempraktikkan apa yang mereka pelajari.

Guru yang menggunakan role playing dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, serta memecahkan masalah. Selain itu, dengan berperan sebagai karakter tertentu dalam situasi tertentu, siswa juga dapat melatih empati dan memahami sudut pandang orang lain. Role playing tidak hanya membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga membantu mereka untuk menjadi individu yang lebih komunikatif, empatik, dan mampu bekerja sama dalam tim. Guru perlu terus menerapkan metode ini dalam pembelajaran agar

dampak positifnya dapat dirasakan oleh seluruh siswa.

Memperhatikan pentingnya siswa mempunyai keterampilan berbicara yang memadai dalam pembelajaran bahasa Indonesia maka diperlukan usaha dari guru dalam meningkatkan keduanya. Usaha yang dapat dilakukan oleh guru antara lain adalah menggunakan model pembelajaran role playing. "Role Playing dapat dikategorikan sebagai salah satu bagian dari strategi kooperatif learning karena peran selalu dimainkan dalam kelompokkelompok yang menuntut ketergantungan tinggi dari para anggotanya." (Prasetyo, 2001:72 dalam Isoni)

Tujuan berbicara timbul dari keinginan untuk mengkomunikasikan pikiran atau gagasan kepada orang lain (orang kepada siapa berbicara). Tujuannya adalah untuk mendorong orang agar lebih bersemangat, membuat orang lain mengikuti atau menerima pendapat (gagasan) mereka, memberi informasi kepada orang lain, menyenangkan orang lain dan membuat orang lain berpikir dan mengevaluasi ide mereka. Tujuannya untuk menganalisis kembali penggunaan model pembelajaran ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Judul artikel yang digunakan (Sari, 2020).

Tidak dapat disangkal bahwa berbicara adalah alat komunikasi verbal yang paling sering kita gunakan setiap hari dan melaluinya kita berkomunikasi secara langsung dengan orang lain. Keterampilan Berbicara... Keterampilan Berbahasa Siswa Metode macro role play lebih unggul dalam meningkatkan keterampilan berbicara (Azizah, 2013). Dalam menentukan kemampuan berbicara berdasarkan Peranan Etika dan Kesantunan siswa, beberapa faktor harus diperhatikan, seperti: Penggunaan bahasa tubuh, nada suara, penggunaan kata-kata yang tepat dan jelas serta kemampuan menyampaikan pesan secara efektif. Hal ini dapat dilakukan melalui latihan seperti simulasi presentasi atau diskusi kelompok. Dengan teridentifikasinya keterampilan berbicara diharapkan guru dapat memberikan bimbingan yang lebih tepat sesuai dengan kebutuhan masing-masing individu siswa.

Peranan Etika dan Kesantunan merupakan nilai dasar terpenting seseorang untuk membentuk kepribadian, Peranan Etika dan Kesantunan merupakan salah satu hasil realisasi diri yang positif. Kesantunan Berbicara adalah salah satu keterampilan sehari-hari yang paling penting. Kemampuan berbicara dengan baik dan santun dapat membantu seseorang berkomunikasi dengan orang lain, mencari pekerjaan dan bahkan meningkatkan rasa percaya diri mereka. Oleh karena itu, penting untuk menilai kemampuan berbicara berdasarkan Peranan Etika dan Kesantunan siswa.

Etika dan kesantunan berbicara merupakan dua aspek penting dalam komunikasi yang harus dijunjung tinggi dalam kehidupan sehari-hari. Etika berbicara mengacu pada norma-norma atau atura yang harus diikuti dalam berkomunikasi dengan orang lain, sedangkan kesantunan berbicara menekankan pada cara berbicara yang sopan, menghormati, dan tidak menyakiti perasaan orang lain. Dalam berkomunikasi, penting untuk memperhatikan etika dan kesantunan agar hubungan antar individu tetap harmonis dan terjaga. Dengan menerapkan etika dan kesantunan berbicara, kita dapat menghindari konflik dan misinterpretasi yang dapat merugikan kedua belah pihak. Menjaga etika dan kesantunan berbicara, kita juga dapat menciptakan lingkungan yang lebih positif dan menyenangkan bagi semua orang. Oleh karena itu, mari kita selalu ingat untuk selalu mengutamakan etika dan kesantunan dalam setiap percakapan kita.

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, penelitian tentang etika dan kesantunan berbicara menjadi semakin penting. Dengan adanya media sosial dan teknologi komunikasi lainnya, cara kita berbicara dan bertindak secara online dapat memiliki dampak yang besar terhadap orang lain. Penelitian ini menyoroti pentingnya memahami batas-batas dalam berkomunikasi di dunia maya. Etika berbicara melibatkan penggunaan bahasa yang sopan, menghormati pendapat orang lain, serta tidak menyebarkan informasi palsu atau merugikan. Kesantunan dalam berbicara juga mencakup cara kita merespons komentar atau kritik dari orang lain dengan bijaksana. Tujuan melakukan penelitian ini, diharapkan masyarakat dapat lebih sadar akan pentingnya menjaga etika dan kesantunan dalam berkomunikasi di era digital. Hal ini tidak hanya akan menciptakan lingkungan online yang lebih positif dan aman, tetapi juga meningkatkan hubungan antar individu secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan deskriptif (Sugiyono, 2010). Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode analisis data. Subjek penelitian ini adalah 20 siswa dan 2 orang Wali Kelas SDN Karas 1. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Metode analisis data menganalisis tingkat Peranan Etika dan Kesantunan siswa. pendekatan kualitatif, peneliti dapat melakukan observasi langsung terhadap interaksi antara peserta didik selama sesi role playing. Mereka juga dapat melakukan wawancara mendalam untuk memahami pemikiran dan perasaan peserta didik sebelum dan setelah mengikuti kegiatan role playing.

Hasil dari pendekatan kualitatif ini akan memberikan gambaran yang komprehensif tentang dampak pembelajaran role playing terhadap etika dan kesantunan. Pendekatan kualitatif sangat relevan dalam mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran ini dalam meningkatkan nilai-nilai moral dan perilaku positif pada peserta didik

Informasi ini diperoleh dengan mengisi angket dari guru. Tujuan mengisi kuesioner: Angket ini dibuat untuk mengukur

tingkat kesantunan diri siswa dalam belajar. Tidak ada jawaban benar atau salah dalam survei ini. Hal ini didukung oleh pernyataan (Padmawati, 2019): Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan di dalam kelas. Deskripsi dan analisis bahan penelitian menggambarkan informasi yang diperoleh melalui analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan survey adalah untuk mengetahui pencapaian skor Penerapan Etika dan Kesantunan siswa. Teknik analisis data untuk menguji tingkat Penerapan Etika dan Kesantunan Peserta Didik SDN Karas 1. Tujuan uji Peranan Etika dan Kesantunan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat Peranan Etika dan Kesantunan siswa di SDN Karas 1 agar guru dapat memahami dan mengintegrasikan pembelajaran yang berbeda untuk meningkatkan keterampilan dan minat siswa. Dalam penelitian ini guru juga dapat mengetahui apa penyebab keberhasilan siswa SDN Karas 1 dalam mengisi angket ini.

A. Hasil Capaian Kuisisioner Etika dan Kesantunan Siswa

Kuisisioner Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Etika Dan Kesantunan Berbicara pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD Negeri Karas 1

Jawablah sesuai keadaan sebenarnya!

No	Pernyataan	S	TS	R
1	Saya merasa materi pembelajaran Bahasa Indonesia metode role playing disajikan dengan cara yang menarik dan variatif.	15	2	3
2	Saya dapat memahami materi pembelajaran dengan baik setelah menggunakan metode role playing ini.	15	2	3
3	Saya merasa lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran.	16	1	3
4	Saya merasa metode ini membantu saya untuk mengembangkan keterampilan berbicara	16	2	2
5	Saya mampu mengungkapkan Pendapat dengan jelas dan beretika	13	3	4
6	Saya mampu memerankan permainan dalam pembelajaran dengan baik	15	3	2
7	Saya suka Pembelajaran metode role playing di kelas	16	3	1
8	Saya Senang mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari	15	1	4
9	Saya merasa lebih sadar akan pentingnya etika berbahasa setelah menggunakan metode role playing	15	3	2
10	Saya lebih percaya Diri setelah mengikuti pembelajaran role playing ini	15	2	3
	Jumlah Penskoran	151	21	28

Ket : S = Setuju TS = Tidak Setuju R= Ragu-ragu

Data diatas menunjukkan hasil pengisian angket yang dilakukan siswa di SDN Karas 1 sebanyak 20 siswa diperoleh data sebagai berikut:

Point 1 : Saya merasa materi pembelajaran Bahasa Indonesia metode role playing disajikan dengan cara yang menarik dan variatif sebanyak 15 siswa setuju dan 2 siswa tidak setuju dan 3 siswa ragu-ragu dengan jawaban mereka, setelah peneliti dikonfirmasi kepada siswa melalui wawancara

Berikut cuplikan wawancara terhadap siswa tersebut :

Peneliti : Mengapa kamu merasa materi pembelajaran Bahasa Indonesia metode role playing disajikan dengan cara yang menarik dan variatif?

Siswa : “karena saya sangat gembira dengan pembelajaran yang seperti ini bu”

Point 2 : Saya dapat memahami materi pembelajaran dengan baik setelah menggunakan metode role playing ini. sebanyak 15 siswa setuju dan 2 siswa tidak setuju dan 3 siswa ragu-ragu dengan jawaban mereka, setelah peneliti dikonfirmasi kepada siswa melalui wawancara

Berikut cuplikan wawancara terhadap siswa tersebut :

Peneliti : Mengapa kamu Saya dapat memahami materi pembelajaran dengan baik setelah menggunakan metode role playing ini.?

Siswa : “karena saya merasa lebih focus dengan pembelajaran metode role playing ini bu”

Point 3 : Saya merasa lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran yang belum saya pahami sebanyak 16 siswa setuju dan 1 siswa tidak setuju dan 3 siswa ragu-ragu dengan jawaban mereka, setelah peneliti dikonfirmasi kepada siswa melalui wawancara Berikut cuplikan wawancara terhadap siswa tersebut :

Peneliti : Mengapa kamu merasa lebih termotivasi dan aktif bertanya dalam proses pembelajaran yang belum kamu pahami?

Siswa : “karena saya ingin paham dan bisa dengan pembelajaran metode role playing ini”

Point 4 : Saya merasa metode ini membantu saya untuk mengembangkan keterampilan berbicara. sebanyak 16 siswa setuju dan 2 siswa tidak setuju dan 2 siswa ragu-ragu dengan jawaban mereka, setelah peneliti dikonfirmasi kepada siswa melalui wawancara Berikut cuplikan wawancara terhadap siswa tersebut :

Peneliti : mengapa kamu merasa metode ini membantu untuk mengembangkan keterampilan berbicara.?

Siswa : “karena dengan metode ini saya belajar berbicara baik dan dengan sopan santun bu ”

Point 5 : Saya mampu mengungkapkan Pendapat dengan jelas dan beretika. Sebanyak 13 siswa setuju dan 3 siswa tidak setuju dan 4 siswa ragu-ragu dengan jawaban mereka, setelah peneliti dikonfirmasi kepada siswa melalui wawancara Berikut cuplikan wawancara terhadap siswa tersebut :

Berikut cuplikan wawancara terhadap siswa tersebut :

Peneliti : Mengapa kamu mampu mengungkapkan Pendapat dengan jelas dan beretika?

Siswa : “karena saya sudah terbiasa untuk berbicara santun melalui pembelajaran seperti ini bu”

Point 6 : Saya mampu memerankan permainan dalam pembelajaran dengan baik. Sebanyak 15 siswa setuju dan 3 siswa tidak setuju dan 2 siswa ragu-ragu dengan jawaban mereka, setelah peneliti dikonfirmasi kepada siswa melalui wawancara Berikut cuplikan wawancara terhadap siswa tersebut :

Berikut cuplikan wawancara terhadap siswa tersebut :

Peneliti : Mengapa kamu merasa mampu memerankan permainan dalam pembelajaran dengan baik?

Siswa : “karena saya sangat yakin telah antusias dengan pembelajaran metode role playing ini bu”

Point 7 : Saya suka Pembelajaran metode role playing di kelas Sebanyak 16 siswa setuju dan 3 siswa tidak setuju dan 1 siswa ragu-ragu dengan jawaban mereka, setelah peneliti dikonfirmasi kepada siswa melalui wawancara Berikut cuplikan wawancara terhadap siswa tersebut :

Peneliti : Mengapa kamu merasa suka Pembelajaran metode role playing di kelas?

Siswa : “karena pembelajaran ini sangat seru dan tidak membosankan bu”

Point 8 : Saya Senang mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari Sebanyak 15 siswa setuju dan 1 siswa tidak setuju dan 4 siswa ragu-ragu dengan jawaban mereka, setelah peneliti dikonfirmasi kepada siswa melalui wawancara Berikut cuplikan wawancara terhadap siswa tersebut. Berikut cuplikan wawancara terhadap siswa tersebut :

Peneliti : bagaimana kamu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari?

Siswa : “saya sudah mulai untuk membiasakan berbicara santun dan berhati-hati ketika mau melakukan sesuatu bu, setelah saya mengikuti pembelajaran metode role playing ini bu”

Point 9 : Saya merasa lebih sadar akan pentingnya etika berbahasa setelah menggunakan metode role playing. Sebanyak 15 siswa setuju dan 3 siswa tidak setuju dan 2 siswa ragu-ragu dengan jawaban mereka, setelah peneliti dikonfirmasi kepada siswa melalui wawancara Berikut cuplikan wawancara terhadap siswa tersebut. Berikut cuplikan wawancara terhadap siswa tersebut :

Peneliti : Mengapa kamu merasa lebih sadar akan pentingnya etika berbahasa setelah menggunakan metode role playing?

Siswa : “karena bagi saya setelah melakukan pembelajaran ini saya lebih kalem dan tidak hobi teriak-teriak apalagi membentak teman lagi bu”

Point 10 : Saya lebih percaya Diri setelah mengikuti pembelajaran role playing ini. Sebanyak 15 siswa setuju dan 2 siswa tidak setuju dan 3 siswa ragu-ragu dengan jawaban mereka, setelah peneliti dikonfirmasi kepada siswa melalui wawancara Berikut cuplikan wawancara terhadap siswa tersebut. Berikut cuplikan wawancara terhadap siswa tersebut :

Berikut cuplikan wawancara terhadap siswa tersebut :

Peneliti : Mengapa kamu lebih percaya Diri setelah mengikuti pembelajaran role playing ini?

Siswa : “karena saya yakin bisa untuk memainkan peran dalam pembelajaran ini, hal itu didukung dengan pembiasaan saya menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap siswa diperoleh informasi bahwa siswa sangat senang dan antusias sekali terhadap pembelajaran metode role playing ini. Dengan metode ini, siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga kemampuan komunikasi mereka dapat meningkat secara signifikan. Selain melakukan Wawancara dengan Siswa dan Siswi di SDN Karas 1 peneliti juga melakukan Wawancara dengan wali kelas mereka. Adapun cuplikan wawancara tersebut adalah sebagai berikut:

B. Wawancara Peneliti dengan Guru Kelas 4 SD Negeri Karas 1

Peneliti ; “Selamat Pagi bu? Bagaimana Kabarnya hari ini Bu?”

Guru : “ Selamat Pagi bu, Alhamdulillah Baik luar biasa “

Peneliti ; “ Mohon maaf mengganggu waktunya sebentar bu, ada beberapa hal yang ingin saya tanyakan kepada anda.“

Guru : “oh tidak mengganggu sama sekali bu, ada yang bisa saya bantu? “

Peneliti ; “ iya bu, kali ini tentang Etika dan Kesantunan Berbicara Siswa dalam Pembelajaran di Sekolah?

Guru : “ begini bu, tentunya melalui Pembiasaan dan Pendekatan yang menarik bagi siswa, sehingga siswa tidak jenuh.

Peneliti : “Bagaimana cara anda menerapkannya? “

Guru : “ Melalui bermain peran yang kita kenal dengan Pembelajaran Role Playing“

Peneliti ; “ Apa temuan yang kita amati saat mereka melakukan bermain peran tersebut berlangsung yang berkaitan dengan Etika dan Kesantunan Berbicara? “

Guru : “ dari kelompok 1 ditemukan ada anak yang berperilaku agak kasar (memegang kepala temannya) dan bernada tinggi (Dasar Kamu), kemudian kelompok 2 ada anak yang menggunakan Bahasa Gaul (Bloon ya) dan dianggap bercanda“

Peneliti ; “Apa strategi Anda dalam mengatasi kelompok tersebut? “

Guru : “ memberi Pengarahan atau nasehat yang baik agar intonasi yang tinggi jangan terulang kembali “

Peneliti ; “Apa langkah-langkah konkret yang akan Anda lakukan sebagai bukti bahwa kelompok tersebut menerapkan etika dan kesantunan berbicara? “

Guru : “ saya menghimbau bahwa bermain peran dilakukan Kembali dengan menonjolkan etika dan Kesantunan berbicara “

Peneliti : “ Bagaimana menurut anda Pembelajaran Role Playing ini??”

Guru : “ Bahwa role playing dapat membantu siswa belajar bekerja sama, memecahkan masalah, dan mengasah kreativitas mereka.”

C. Wawancara Peneliti dengan Guru Kelas 5 SD Negeri Karas 1

Peneliti ; “Selamat Pagi bu? Bagaimana Kabarnya Bu?”

Guru : “ Pagi bu, Alhamdulillah Baik-baik saja “

Peneliti ; “ Mohon maaf mengganggu waktunya sebentar bu, ada beberapa hal yang ingin saya tanyakan kepada anda.“

Guru : “tidak mengganggu bu, silahkan ada yang bisa saya bantu? “

Peneliti ; “ iya bu, kali ini tentang Etika dan Kesantunan Berbicara Siswa dalam Pembelajaran di Sekolah?

Guru : “ saya telah mencoba berbagai pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Peneliti : “seperti apa ya bu strateginya dan bagaiman anda menerapkannya? “

Guru : “ begini bu kita coba membuat drama melalui bermain peran yang kita kenal dengan Pembelajaran Role Playing“

Peneliti ; “ Apa temuan yang kita amati saat mereka melakukan bermain peran tersebut berlangsung yang berkaitan dengan Etika dan Kesantunan Berbicara? “

Guru : “ dalam kelas kita bagi menjadi 2 kelompok, dari kelompok 1 ditemukan ada anak yang membentak temannya dan membullying teman, kemudian kelompok 2 ada anak yang maunya berkuasa hanya memerintah saja dan menang sendiri“

Peneliti ; “Apa strategi Anda dalam mengatasi kelompok tersebut? “

Guru : “ memberi Pengarahan atau nasehat yang baik agar intonasi yang tinggi jangan terulang kembali “

Peneliti ; “Apa langkah-langkah konkret yang akan Anda lakukan sebagai bukti bahwa kelompok tersebut menerapkan etika dan kesantunan berbicara? “

Guru : “ saya menghimbau bahwa bermain peran dilakukan Kembali dengan menonjolkan etika dan Kesantunan berbicara “

Peneliti : “ Bagaimana menurut anda Pembelajaran Role Playing ini??”

Guru : “ Bahwa role playing dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan.”

Dari wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa siswa merasa sangat senang dan bersemangat dengan metode pembelajaran role playing. Guru dapat membimbing mereka untuk menggunakan bahasa yang baik dan menekankan pentingnya etika dalam berbicara. Metode role playing ini memberikan manfaat yang besar dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam hal berkomunikasi secara efektif dan sopan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa menerapkan etika dan kesantunan berbicara, kita dapat menghindari konflik dan misinterpretasi yang dapat merugikan kedua belah pihak. Menjaga etika dan kesantunan berbicara, kita juga dapat menciptakan lingkungan yang lebih positif dan menyenangkan bagi semua keterampilan berbicara memainkan peran penting dalam kehidupan kita sehari-hari. Hal ini memungkinkan kita untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain di lingkungan yang berbeda, seperti hubungan pribadi, belajar atau sekolah. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk terus meningkatkan keterampilan berbicara kita untuk mencapai hasil komunikasi yang lebih baik. Keterampilan berbicara atau keterampilan berbicara merupakan bagian penting dari komunikasi. Ini adalah kemampuan untuk mengkomunikasikan pikiran dan ide secara efektif melalui kata-kata dan gerak tubuh. Rendahnya Etika dan kesantunan berbicara

Peranan Etika dan Kesantunan merupakan nilai dasar terpenting seseorang untuk membentuk kepribadian, Peranan Etika dan Kesantunan merupakan salah satu hasil realisasi diri yang positif. Kesantunan Berbicara adalah salah satu keterampilan sehari-hari yang paling penting. Kemampuan berbicara dengan baik dan santun dapat membantu seseorang berkomunikasi dengan orang lain, mencari pekerjaan dan bahkan meningkatkan rasa percaya diri mereka, untuk menilai kemampuan berbicara berdasarkan Peranan Etika dan Kesantunan siswa. Pembelajaran role playing merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan etika berbahasa dan ketrampilan berbicara. Dengan memainkan peran dalam situasi-situasi yang nyata, siswa dapat belajar bagaimana berkomunikasi dengan baik, menghormati pendapat orang lain, dan mengungkapkan ide-ide mereka secara jelas dan persuasif.

Pembelajaran role playing dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan etika berbahasa dan ketrampilan berbicara siswa. Dengan metode ini, siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga kemampuan komunikasi mereka dapat meningkat secara signifikan.

Adapun saran yang diperoleh berdasarkan simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru memasukkan Pendidikan berdifersiasi dalam pembelajaran agar dapat mengetahui bakat dan minat siswa di sekolah.
2. Guru harus melatih dan memotivasi siswa agar mampu berbicara santun di depan orang banyak.
3. Saran untuk penerapan pembelajaran role playing adalah dengan memberikan skenario-skenario yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini akan membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih mudah menerapkan keterampilan yang dipelajari ke dalam kehidupan nyata.

REFERENSI

- Andi Dewi, Ermawati S. Persepsi Guru Terhadap Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Sdn 12 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. 2020. Phd Thesis. Universitas Negeri Makassar.
- Azizah, Nur. Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies, 2013, 2.2.
- Brown David K. 2003. “Goffman’s Dramaturgical Sociology: Developing A Meaningful Theoretical Context And Exercise Involving ‘Embarrassment And Social Organization.’” Teaching Sociology 31(3):288–99.
- Dewantara, I. Putu Mas. Identifikasi Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Viie Smpn 5 Negara Dan Strategi Guru Untuk Mengatasinya. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia, 2012, 1.2.
- Endang Mulyatiningsih. 2011. Riset Terapan Bidang Pendidikan Dan Teknik. Yogyakarta Uny
- Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Cv Pustaka Setia.
- Komara, Indra Bangkit. Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Prestasi Belajar Dan Perencanaan Karir Siswa. Jurnal

- Psikopedagogia, 2016, 5.1: 33-42.
- Noermanzah, Noermanzah. Bahasa Sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, Dan Kepribadian. In: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra. 2019. P. 306-319.
- Padmawati, Kadek Dwi; Arini, Ni Wayan; Yudiana, Kadek. Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 2019, 2.2: 190-200.
- Peprina, Rahma; Indrawati, Sri; Ratnawati, Latifah. Pengaruh Pendekatan Saintifik Dan Kemampuan Bernalar Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Argumentasi. *Lingua: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 2019, 19.2: 110-117.
- Ranem, Ranem; Mulawarman, Widyatmike Gede; Sulistyowati, Endang Dwi. Pengembangan Bahan Ajar Materi Debat Dengan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Diglosia*, 2018, 1.2: 65-74
- Rowandy, Taufik; Butar, Herry Fernandes Butar. Etika Berbahasa Dalam Komunikasi Sebagai Sarana Pembinaan. *Justitia: Jurnal Ilmu Hukum Dan Humaniora*, 2021, 8.6: 1737-1745.
- Sari, Siti Maryam; Pujiastuti, Heni. Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Ditinjau Dari Self-Concept. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 2020, 11.1: 71-7
- Sugiyono, Dr. Memahami Penelitian Kualitatif. 2010.
- Wahyuni, Endang. Hubungan Self-Effecacy Dan Keterampilan Komunikasi Dengan Kecemasan Berbicara Di Depan Umum. *Jurnal Komunikasi Islam (Journal Of Islamic Comunication)*, 2015, 5.1: 51-82