

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 1
KARANGLANGU TAHUN AJARAN 2018/2019**

Fajar Nugraha

PGSD FKIP Universitas Tunas Pembangunan Surakarta

abstract : The researcher aimed to improve indonesian learning in the fifth grade students of SD Negeri 1 Karanglangu. The type of this research is Classroom Action Research (CAR) which is carried out collaboratively between researchers and class teachers with the subject of research in class V of SD Negeri 1 Karanglangu which consists of 14 male students and 8 female students. The study was conducted in two cycles. Data collection methods used are observation, tests, and documentation. The use of the role playing model is appropriately applied in indonesian learning which has an impact on improving the performance of researchers, student activities, and learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri Karanglangu 1 Grobogan.

abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia pada siswa kelas V SD Negeri 1 Karanglangu. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaborasi antara peneliti dan guru kelas dengan subyek penelitiannya siswa kelas V SD Negeri SD Negeri 1 Karanglangu yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian dilakukan dua siklus. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Penggunaan model *role playing* tepat diterapkan dalam pembelajaran bahasa indonesia yang berdampak pada peningkatan kinerja peneliti, aktivitas siswa, dan hasil belajar oleh siswa kelas V SD Negeri Karanglangu 1 Grobogan.

Kata Kunci : model *role playing*, hasil belajar bahasa indonesia.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan mata pelajaran Bahasa Indonesia disebutkan Kurikulum Nasional mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa, bahwa belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi dan belajar sastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaannya. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa dan Sastra

Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam Bahasa dan Sastra Indonesia, baik secara lisan maupun tertulis serta menimbulkan penghargaan terhadap hasil cipta manusia Indonesia.

Berbicara tentang mutu pendidikan, khususnya pendidikan formal, salah satu barometernya dapat dilihat melalui hasil atau hasil belajar yang dicapai oleh para siswa. Jika kita mengamati daftar kolektif nilai atau angka rapor maupun hasil UAS masing-masing siswa, akan tampak deretan nilai yang bervariasi. Dimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 70. Corak variasi nilai yang demikian memberi gambaran dan petunjuk bahwa proses belajar mengajar merupakan suatu aktivitas yang cukup kompleks. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar.

Kondisi hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Karanglangu masih relatif. Menurut pendapat guru dan siswa materi Bahasa Indonesia hanya berupa hafalan, maka sering kita dijumpai adanya kesulitan belajar, permasalahan itu berasal dari asumsi dari rendahnya kemauan siswa untuk mencari materi pelajaran yang relevan seperti mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, metode pembelajaran yang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran masih sangat jarang digunakan, minimnya gagasan atau ide pembelajaran yang dilatarbelakangi oleh karakteristik peserta didik.

Untuk mengarah pada tujuan pendidik yang efektif dan efisien, guru berupaya mencari solusi model pembelajaran yang PAIKEM (pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan), agar ketuntasan belajar yang ditargetkan bisa terpenuhi. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sistem pembelajaran masih didominasi oleh para guru, apalagi dalam materi Bahasa Indonesia dirasakan kurang adanya pengembangan model pembelajaran, yang semestinya banyak cara untuk dicoba dalam proses belajar mengajar salah satunya model *role playing*. Pengembangan model *role playing*, akan mengurangi tingkat kejenuhan siswa dalam menerima materi yang hanya didominasi metode ceramah.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar belum mencapai ketuntasan belajar. Menurut hasil

pengamatan penulis selama ini, prestasi yang dicapai siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah pada umumnya masih lebih rendah dibandingkan dengan beberapa mata pelajaran yang lain seperti Pendidikan Agama. Salah satu penyebabnya adalah karena siswa belum memahami konsep-konsep dasar Bahasa Indonesia mengingat selama ini pemberian materi hanya dilakukan melalui ceramah dan penugasan dan sesekali portfolio. Padahal pemahaman atas konsep dasar Bahasa Indonesia tidak cukup apabila hanya dilakukan melalui kedua metode tersebut. Perlu adanya upaya tindak lanjut yang salah satunya berupa penerapan model *role playing*. Guru sendiri belum menciptakan suasana pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung pada siswa yakni dengan cara siswa mengalami atau memerankan suatu kejadian atau peristiwa.

Dengan penggunaan metode *role playing* diharapkan suasana kelas hidup agar tujuan atau hasil belajar dapat dicapai secara efektif dan efisien. Kemampuan mengelola kelas merupakan salah satu komponen yang harus dimiliki oleh seorang guru. Untuk mencapai kompetensi ini, seorang guru perlu mengetahui, mempelajari, menyadari, dan mewujudkan keadaan kelasnya menjadi suatu komunitas belajar yang bermakna bagi guru dan siswa.

Kondisi hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Karanglangu masih relatif. Menurut pendapat guru dan siswa materi Bahasa Indonesia hanya berupa hafalan, maka sering kita dijumpai adanya kesulitan belajar, permasalahan itu berasal dari asumsi dari rendahnya kemauan siswa untuk mencari materi pelajaran yang relevan seperti mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, metode pembelajaran yang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran masih sangat jarang digunakan, minimnya gagasan atau ide pembelajaran yang dilatarbelakangi oleh karakteristik peserta didik.

METODE

Penelitian ini bertempat di SD Negeri 1 Karanglangu yang terletak di Desa Karanglangu Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobongan dengan alasan penulis tersebut dekat dengan rumah.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari pra siklus, siklus I dan siklus II yang masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes dan dokumentasi.

Menjamin dan mengembangkan validitas data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan triangulasi, yaitu dengan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (1992) yaitu dengan cara reduksi data, penyajian data, verifikasi data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL

Sebelum melaksanakan tindakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi dan tes awal di kelas V SD Negeri 1 Karanglangu untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di tempat penelitian. Berdasarkan hasil observasi sebelum melakukan tindakan, masih terdapat permasalahan yang ditemui pada diri siswa, antara lain: (1) Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional saat mengajar didalam kelas, (2) Pembelajaran masih bersifat *teacher center*, (3) Siswa masih ragu-ragu untuk bertanya dalam menjawab pertanyaan, (4) Tidak berani tampil di depan kelas, (5) Kesulitan memahami isi cerpen, (5) Kurang antusias saat merespon tindakan guru, (6) Menunjukkan sikap jenuh saat pembelajaran yang ditunjukkan dengan siswa mengobrol sendiri, bermain alat tulis dan mengantuk. Hal tersebut dapat di buktikan dengan nilai yang masih rendah dibawah indikator keberhasilan yang ditentukan.

Tabel 1. Daftar Nilai Bahasa Indonesia Materi Cerpen Kelas V SD Negeri 1 Karanglangu Pra Siklus

Nilai	Siswa	Keterangan
0 – 39	1	Dibawah KKM
40 – 49	3	Dibawah KKM
50 – 59	4	Dibawah KKM
60 – 69	6	Dibawah KKM
70 – 79	3	Diatas KKM
80 – 89	5	Diatas KKM
90 – 100	-	-

Data diatas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai Bahasa Indonesia materi memahami isi cerpen yang dicapai siswa pada pra siklus atau sebelum tindakan masih rendah yaitu 62,1 masih dibawah KKM. Sebanyak 22 siswa yang memperoleh nilai 0-39 ada 1 siswa, 40-49 ada 3 siswa, 50-59 ada 4 siswa, 60-69 ada 6 siswa 70-79 ada 3 siswa dan 80-89 ada 5 siswa.

Data diatas dapat dilihat siswa yang mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 14 siswa atau 63,7% sedangkan siswa yang mendapat nilai diatas KKM hanya ada 8 siswa atau 36,3%. Maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan nilai Bahasa Indonesia materi memahami isi cerpen siswa kelas V SD Negeri 1 Karanglangu pada pra siklus sebanyak 36,3%. Oleh sebab itu, peneliti melakukan tindakan dengan menerapkan model *role playing* dalam pembelajaran siklus selanjutnya.

Tabel 2. Daftar Nilai Bahasa Indonesia Materi Cerpen Kelas V SD Negeri 1 Karanglangu Siklus I

Nilai	Siswa	Keterangan
0 – 39	-	-
40 – 49	1	Dibawah KKM
50 – 59	6	Dibawah KKM
60 – 69	2	Dibawah KKM
70 – 79	5	Diatas KKM
80 – 89	5	Diatas KKM
90 – 100	3	Diatas KKM

Data diatas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai Bahasa Indonesia materi memahami isi cerpen yang dicapai siswa pada siklus I yaitu 70. Sebanyak 22 siswa, yang memperoleh nilai 40-49 ada 1 siswa, yang memperoleh nilai 50-59 ada 6 siswa, yang memperoleh nilai 60-69 ada 2 siswa, yang memperoleh nilai

70-79 ada 5 siswa, yang memperoleh nilai 80-89 ada 5 siswa dan yang memperoleh nilai 90-100 ada 3 siswa.

Data di atas dapat dilihat siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 9 siswa atau 40,9% sedangkan siswa yang mendapat nilai di atas KKM ada 13 siswa atau 59,1%. Berdasarkan nilai siklus I dapat disimpulkan bahwa ketuntasan nilai Bahasa Indonesia materi memahami isi cerpen siswa kelas V SD Negeri 1 Karanglangu pada siklus I sebanyak 59,1%.

Refleksi tindakan pada siklus I lebih difokuskan pada permasalahan yang muncul selama tindakan. Adapun permasalahan yang muncul selama pelaksanaan tindakan yaitu : (1) Pada saat mengawali kegiatan pembelajaran, guru belum memberikan apersepsi kepada siswa dan memberikan motivasi yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan model *role playing*, (2) Keterampilan guru dalam bertanya perlu ditingkatkan karena saat melakukan tanya jawab dengan siswa guru belum memberikan tuntutan dan guru dalam memberikan pertanyaan kurang jelas dan tidak menantang siswa untuk berpikir, (3) Guru belum memusatkan perhatian siswa kedalam pembelajaran, dalam menjelaskan konsep atau masalah terhadap siswa kurang jelas. Sehingga siswa banyak yang belum memahami permasalahan.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model *role playing* perlu diperbaiki dengan melanjutkan ke siklus II karena indikator keberhasilan belum terpenuhi secara menyeluruh dan masih banyak kelemahan, pada setiap variabel penelitian harus ditingkatkan. Permasalahan yang muncul pada refleksi tersebut, maka hal-hal yang perlu diperbaiki untuk siklus II yaitu : (1) Guru perlu memberikan motivasi kepada siswa agar siswa termotivasi untuk lebih bersemangat dalam pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam mempresentasikan hasil kerja siswa, (2) Guru dalam melakukan kegiatan tanya jawab dengan siswa harus memberikan tuntunan yang jelas mengenai pertanyaannya dan pertanyaan tersebut harus menantang siswa untuk berpikir dalam mencari jawabannya, (3) Guru lebih bervariasi dalam memusatkan perhatian siswa, tidak hanya dengan melakukan perubahan posisi tetapi juga dengan tatapan dan variasi suara.

Adapun daftar nilai Bahasa Indonesia materi memahami isi cerpen kelas V SD Negeri 1 Karanglangu yang diperoleh pada siklus II dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini :

Tabel 3. Daftar Nilai Bahasa Indonesia SD Negeri 1 Karanglangu pada Siklus II

Nilai	Siswa	Keterangan
0 – 39	-	-
40 – 49	-	-
50 – 59	-	-
60 – 69	2	Dibawah KKM
70 – 79	-	-
80 – 89	7	Diatas KKM
90 – 100	13	Diatas KKM

Data diatas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai Bahasa Indonesia materi memahami isi cerpen yang dicapai siswa pada siklus II yaitu 85,6 dan sudah diatas KKM. Sebanyak 22 siswa, yang memperoleh nilai 60-69 ada 2 siswa, 80-89 ada 7 siswa, dan 90-100 ada 13 siswa. Data diatas dapat dilihat siswa yang mendapat nilai diatas KKM ada 20 siswa atau 90,9%. Data nilai dapat disimpulkan bahwa ketuntasan nilai Bahasa Indonesia materi memahami isi cerpen siswa kelas V SD Negeri 1 Karanglangu pada siklus II sebanyak 90,9%.

PEMBAHASAN

Role Playing atau yang sering disebut bermain peran, pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata kedalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas atau pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran bagi pengembang peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Menurut Mufarokah (2009:90) *role playing* merupakan suatu metode penyajian bahan pembelajaran dengan mendramakan atau memerankan tingkah

laku dalam hubungan social oleh para siswa. Melalui *role playing*, peserta didik diajak untuk turut serta berperan sebagai pelaku dalam kejadian atau mengamati pelaku lain dalam melakukan kegiatan *role playing*. Metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati (Basri, 2015:97).

Hasil rata-rata kegiatan guru pada pra siklus mendapat nilai rata-rata 55 dengan kategori kurang, siklus I mendapat nilai rata-rata 70 dengan kategori cukup dan meningkat pada siklus II menjadi 87,5 dengan kategori baik. Peningkatan nilai rata-rata tersebut, membuktikan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan proses pembelajaran keterampilan guru.

Peningkatan aktivitas siswa. Hasil rata-rata aktivitas siswa pada pra siklus mendapat nilai 52,9 dengan predikat kurang aktif, siklus I mendapat nilai 63,6 dengan predikat cukup aktif dan meningkat pada siklus II menjadi 84,7 dengan predikat aktif. Peningkatan nilai rata-rata tersebut, membuktikan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar. Hasil rata-rata hasil belajar siswa pada kondisi awalnya adalah 62,1 meningkat pada siklus I menjadi 70 dan pada siklus II meningkat signifikan menjadi 85,6. Peningkatan hasil nilai tersebut, membuktikan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan model *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi memahami isi cerpen maka dapat disimpulkan bahwa: “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD N 1 Karanglangu, Tahun Pelajaran 2017/2018”. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar, ketrampilan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar. Hasil rata-rata hasil belajar siswa pada kondisi awalnya adalah 62,1 meningkat pada siklus I menjadi 70 dan pada siklus II

meningkat signifikan menjadi 85,6. Peningkatan hasil nilai tersebut, membuktikan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan nilai keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa yang meningkat dapat disimpulkan bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia materi memahami isi cerpen kelas V SD Negeri 1 Karanglangu meningkat yaitu dengan menerapkan model *role playing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Basri, Hasan. 2015. *Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mufarokah, Anisatul. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras.