



PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS III SDN 3 BUNGATAN SITUBONDO

Yanti Fatjariah¹, Agus Wijaksono², Andi Wapa³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bakti Indonesia Banyuwangi
yanti@sdn3bungatan.sch.id

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan pembelajaran bahasa Indonesia ketika diterapkan metode pembelajaran Role Playing di kelas III SDN 3 Bungatan. Pelaksanaan pada penelitian ini direncanakan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan pembelajaran jarimatika dalam 3 pertemuan. Dan siklus II dilaksanakan pembelajaran jarimatika dalam 3 pertemuan juga. Hasil akhir siklus 1 dibandingkan dengan hasil siklus 2 untuk diketahui tingkat kenaikannya. Adapun tingkat hasilnya adalah sebagai berikut: pada siklus I dihasilkan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 95, dengan nilai rata-rata 67,9 dan prosentase ketuntasan 52,9%. Sedangkan pada siklus II dihasilkan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60, dengan nilai rata-rata 81,2 dan nilai ketuntasan 88,2%.

Kata Kunci: Metode Role Playing, Hasil Belajar Bahasa Indonesia

ABSTRACT

This research is research that aims to determine the increase in learning Indonesian when applying the Role Playing learning method in class III SDN 3 Bungatan. The implementation of this study was planned in two cycles. The first cycle of the implementation of learning jarimatika in 3 meetings. And the second cycle of the implementation of learning jarimatika in 3 meetings as well. The final results of cycle 1 are compared with the results of cycle 2 to determine the level of increase. The level of results is as follows: in cycle I the lowest score was 50 and the highest score was 95, with an average score of 67.9 and a completeness percentage of 52.9%. Whereas in cycle II the highest score was 100 and the lowest score was 60, with an average score of 81.2 and a completeness score of 88.2%.

Keywords: *Role Playing Method, learning outcomes Indonesia*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum saat ini berbasis terhadap perkembangan karakter dan keterampilan, namun pengimplementasian pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah saat ini masih banyak yang berbasis teori atau kognisi saja. Ada beberapa permasalahan di dalam kelas karena penerapan proses pendidikan Bahasa Indonesia belum optimal. Permasalahan tersebut yaitu hasil belajar Bahasa Indonesia masih cenderung rendah atau di bawah KKM.

Hal tersebut tergambar pada nilai yang diperoleh, yaitu 69,48. Sementara itu, KKM pelajaran Bahasa Indonesia adalah 70, sehingga hasil belajar tersebut dinyatakan rendah. Interaksi didalam pelajaran Bahasa Indonesia masih cenderung kurang, hal tersebut menjadikan perkembangan afektif dan psikomotor siswa menjadi rendah. Kurangnya motivasi belajar dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena kurangnya inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia [1].

Aktifitas pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas cenderung bersifat behavioristik yaitu hanya terbatas pada stimulus dan respon saja, proses belajar di dalam kelas belum menerapkan proses belajar secara bermakna. Penyebab timbulnya permasalahan di kelas terkait pelajaran Bahasa Indonesia diantaranya, dikarenakan materi pelajaran Bahasa Indonesia kurang melekat dalam pemahaman siswa, hal tersebut disebabkan siswa mempelajari Bahasa Indonesia dengan menghafal konsep, akan lebih bermakna apabila Bahasa Indonesia diajarkan secara bermakna di dalam kelas.

Aktifitas yang terbangun di dalam pelajaran Bahasa Indonesia kurang aktif disebabkan kurang adanya kesempatan bagi siswa untuk menampilkan kemampuannya berbahasa melalui pembelajaran bahasa yang bermakna. Penerapan metode pembelajaran bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta dapat membuat siswa untuk belajar secara bermakna, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa. Penggunaan metode bermain peran dinilai dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia bagi siswa [2].

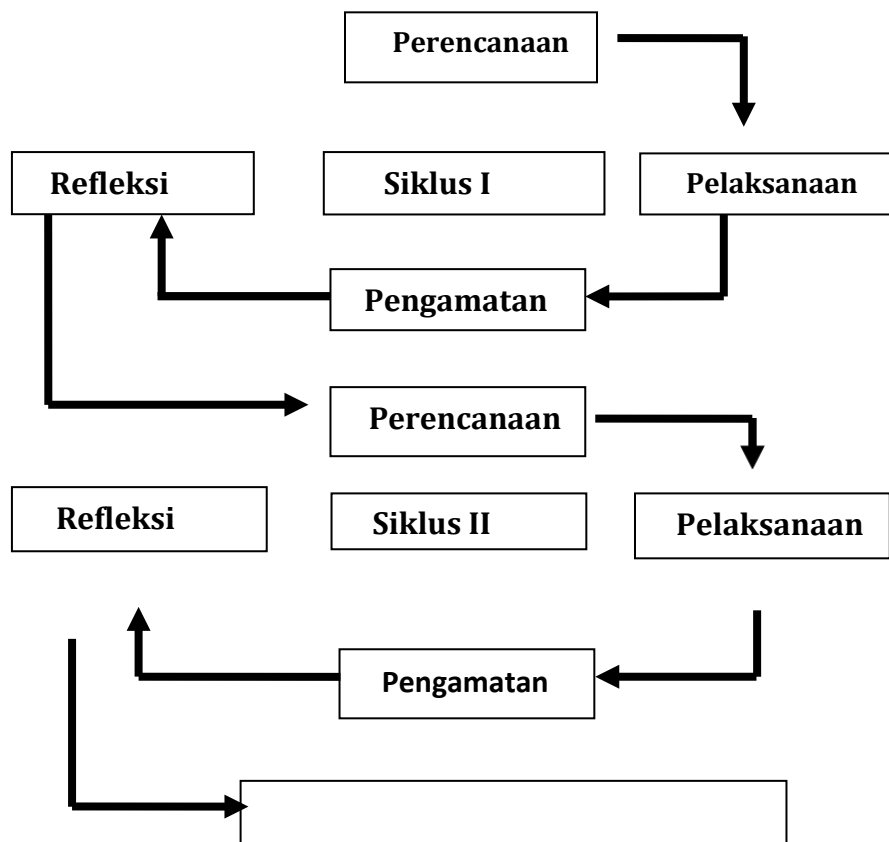
Hal tersebut dikarenakan dengan belajar secara bermakna, pemahaman siswa terhadap materi akan lebih optimal sehingga hasil belajar siswa pun akan meningkat. Metode ini dianggap sejalan dengan tujuan kurikulum yang diharapkan dapat meningkatkan karakter siswa melalui proses belajar secara bermakna [3].

Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang dipergunakan sebagai pengantar dalam dunia pendidikan. Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari, misalnya belajar, bekerjasama, dan berinteraksi. Belajar bahasa Indonesia sebagai suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan merupakan hasil pelatihan berbahasa yang mendapat penguatan. Belajar bahasa merupakan usaha yang panjang dan kompleks seluruh jiwa raga yang terlibat ketika mempelajari bahasa. Keterlibatan menyeluruh,

kepedulian yang terus-menerus, baik fisik, intelektual, emosional, sangat diperlukan untuk dapat menguasai bahasa [4].

METODOLOGI

Penelitian yang dilaksanakan adalah PTK (penelitian tindakan kelas). Yang dimaksud PTK yaitu penelitian yang dilakukan secara sistematis, refleksi terhadap berbagai tindakan yang dilakukan guru serta sekaligus menjadi sebagai peneliti, mulai dari disusunnya suatu perencanaan sampai dengan penilaian terhadap suatu tindakan nyata yang dilakukan di dalam kelas yang berupa kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang akan dilakukan [5]. Hasil dari tindakan yang diambil akan menjadi dasar untuk revisi rencana perbaikan selanjutnya.



Penelitian ini mengambil lokasi di SD 3 Bungatan Kecamatan Bungatan Kabupaten Situbondo. Peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan *Role Playing* ini pada siswa kelas III dengan subjek penelitian sebanyak 17 siswa terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan pada semester I tahun pelajaran 2021/2022. Sedangkan instrument yang peneliti gunakan adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran awal hingga akhir dimulai dari 17 Maret sampai Mei 2022 dengan perincian yang diatur dalam jadwal sebagai berikut:

- a. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2022
- b. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 25 April 2022

Metode yang peneliti gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terbagi dalam 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan dengan melakukan 4 tahapan penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Siklus I

Dengan melihat analisis dan perumusan masalah yang tercantum pada pendahuluan maka dapat disusun rencana perbaikan yang dapat mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut dengan tindakan-tindakan sebagai berikut.

- a. Membuat perencanaan pembelajaran inovatif.
- b. Analisis karakteristik siswa.
- c. Memilih metode yang tepat.

Berdasar hal tersebut maka dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran siklus I. Dalam tahapan ini peneliti lebih dahulu berdiskusi dengan teman sejawat yang dipandang bisa memecahkan dan memberi solusi pada masalah pembelajaran yang dihadapi. Pembelajaran pada siklus I peneliti telah menggunakan metode jarimatika yang dirasa sesuai dengan keadaan siswa dan kondisi sarana serta prasarana sekolah. Adapun langkah-langkah pembelajaran pada siklus I sebagai berikut:

- a. menerangkan materi perkalian dengan menggunakan jarimatika.
- b. Siswa melaksanakan latihan secara mandiri.

- c. Tanya jawab tentang permasalahan yang dihadapi.
- d. Mengerjakan didepan kelas.
- e. Mengadakan penilaian.

Pembelajaran pada siklus I tersebut berdasar dari perencanaan yang peneliti lakukan. Namun hasil yang dicapai pada pembelajaran siklus I masih kurang memuaskan. Berdasar observasi yang dilakukan oleh peneliti serta teman sejawat ditemukan beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Ketika peneliti memberikan apersepsi pembelajaran siswa cenderung diam tanpa memberikan respon dan reaksi pada apersepsi yang peneliti berikan.
- b. Ketika peneliti menjelaskan tentang materi pembelajran matematika dengan metode jarimatika, beberapa siswa masih bingung untuk menerapkan jarimatika dalam proses penghitungan dan penyelesaian soal perkalian.

Sesuai hasil dalam pelaksanaan siklus I ternyata masih ditemui kelemahan dan kekurangan dalam pembelajarannya, sehingga tahap dilanjutkan dengan merefleksi pembelajaran siklus I. Tahap ini fokus pada cara penggunaan metode jarimatika yang masih membuat siswa bingung dalam penerapannya, yang mana hal ini akan memberikan dampak pada hasil belajar siswa yang belum maksimal dalam pembelajaran. Tahap ini merupakan dasar untuk penyusunan perencanaan pada siklus II.

Siklus II

Hasil yang diperoleh dari siklus I menjadi dasar pada tahap siklus II. Peneliti menganalisis data observasi dari siklus I untuk memecahkan masalah pembelajaran dengan langkah sebagai berikut:

- a. menyiapkan instrumen untuk pengumpulan data.
- b. Menulis rencana pelaksanaan pembelajran siklus II.
- c. Menyiapkan media pendukung yang diperlukan dan sesuai dengan materi pembelajaran.

Perencanaan tersebut kemudian dilanjutkan pada tahap pelaksanaan siklus II dengan langkah sebagai berikut:

- a. Memberikan contoh secara kongkrit penerapan jarimatika.
- b. Peneliti menjelaskan materi perkalian dengan jarimatika menggunakan media gambar untuk semakin mendapatkan perhatian siswa.

Penerapan Metode *role playing* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia

- c. Siswa melaksanakan demonstrasi mandiri didepan kelas serta memberikan reward.
- d. Siswa diberikan evaluasi materi perkalian menggunakan jarimatika.

Hasil pelaksanaan pembelajaran tersebut kemudian peneliti observasi bersama teman sejawat. Ternyata dari data observasi tersebut penggunaan metode jarimatika pada materi perkalian memberikan dampak positif bagi siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini ditunjukkan dengan hasil sebagai berikut:

- a. ketika peneliti menggunakan metode jarimatika yang dipadupadankan dengan media gambar sebagai beasar siswa tertarik mengikuti pembelajaran matematika.
- b. Sebagiaian besar siswa antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Perubahan sikap pada pembelajaran siklus II ini memberikan dampak bagus pada hasil belajar siswa.

Hasil observasi tersebut dapat menjadi refleksi pembelajaran pada siklus II, yang mana menggunakan metode *Role Playing* pada materi perkalian dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tingkat perhatian dan ketertarikan siswa ketika guru menjelaskan materi perkalian juga meningkat saat penerapan metode *Role Playing* ini dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti melibatkan teman sejawat sebagai observer dalam pelaksanaannya agar daapat memberikan pandangan tentang kelemahan dan kelebihan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 dapat diketahui bahwa pada tahap pra siklus hanya terdapat 6 siswa yang mencapai KKM dari 17 siswa yang menjadi subjek penelitian. Dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 40 dan rata-rata 56,7 sehingga nilai ketuntasan kelas yang di dapat baru 35,3%. Kemudian peneliti mulai menggunakan Metode *Role Playing* pada siklus 1 sehingga mendapat hasil dengan nilai terendah 45 dan tertinggi 95 dan rata-rata 67,9. Terdapat 9 anak yang mencapai KKM dari 17 siswa, sehingga nilai ketuntasan meningkat menjadi 52,9%.

Peneliti melanjutkan ke siklus II dengan hasil yang capai adalah nilai tertinggi 100 dan terendah 60 serta rata-rata 81,2, sehingga nilai ketuntasan kelas meningkat menjadi 88,2%. Yang mana hasil tersebut terdiri dari 15 siswa yang mampu mencapai

kriteria ketuntasan minimal dari total 17 siswa setelah peneliti menggunakan metode *Role Playing* pada siklus I dan II.

Penggunaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri Bungatan Kabupaten Situbondo tahun pelajaran 2021/2022, terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa.

Jumlah siswa yang mencapai KKM, 17 siswa, dan hanya 2 orang yang belum mencapai KKM, menunjukkan peningkatan aktivitas siswa selama siklus 2. Juga meningkat menjadi 88,2% berdasarkan skor rata-rata. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh dapat disimpulkan bahwa setiap aktivitas siswa telah mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tabel di bawah ini menunjukkan peningkatan aktivitas siswa antara siklus 1 dan 2.

Perbandingan Hasil pada Kegiatan Siklus 1, dan Siklus 2

Data	Siklus I	Siklus II
Rata-rata Nilai	67,9	81,2
Persentase Tuntas	52,9%	88,2%
Persentase Tidak Tuntas	50%	7%

Kegiatan penelitian ini dimulai dengan melihat hasil belajar siswa yang menjadi acuan dalam penelitian sebagai tahap pra siklus. Kemudian berdasar hasil tersebut peneliti membuat perencanaan pembelajaran siklus I, serta berdiskusi dengan teman sejawat serta mencari sumber literatur yang sesuai dengan masalah pembelajaran yang terjadi. Perencanaan tersebut selanjutnya diteruskan pada tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas III di SD Negeri Bungatan Kec. Bungatan Kabupaten Situbondo. Pembelajaran yang peneliti laksanakan juga menjadi bahan pengamatan bersama teman sejawat. Hasil yang di dapat pada tahap ini menjadi bahan refleksi bagi penulis sekaligus refleksi pembelajaran untuk menjadi acuan pada siklus II dengan tahap yang sama, hanya di tambah inovasi lain untuk memperbaiki kekurangan yang masih terjadi pada pembelajaran siklus I.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat dikatakan bahwa adanya kesesuaian penelitian ini dengan peneliti terdahulu yang menggunakan metode yang sama dalam kegiatan penelitiannya yang dilakukan oleh Tarigan [6] dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas guru pada setiap pertemuannya, siklus I pertemuan pertama aktivitas guru memperoleh skor 8 (75,00%) dengan kategori baik, pertemuan kedua aktivitas guru skor 10 (77,80%) dengan kategori baik. Pada siklus II pertemuan pertama aktivitas guru memperoleh skor 12 (86,10%) dengan kategori amat baik dan Penerapan Metode *role playing* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia

pertemuan kedua aktivitas guru. Artinya dalam penelitian ini juga terjadi peningkatan yang signifikan ketika dilakukan dua siklus pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode jarimatika dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi perkalian bagi siswa kelas III SD Negeri 1 Tempursari pada semester gasal tahun pelajaran 2022/2023. Berdasar observasi pra siklus sebelum penerapan metode jarimatika hasil belajar siswa diperoleh prosentase ketuntasan 35,2% yang artinya masih kategori kurang. Selanjutnya berdasar hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa tingkat hasil belajar siswa diperoleh prosentase ketuntasan 52,9%, Sedangkan pada siklus II dihasilkan nilai ketuntasan 88,2%. Keberhasilan ini dapat tercapai dipengaruhi oleh penerapan metode jarimatika, Sehingga tingkat penerimaan siswa akan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Kristin, "Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips," *Refleks. Edukatika J. Ilm. Kependidikan*, vol. 8, no. 2, 2018, doi: 10.24176/re.v8i2.2356.
- [2] N. M. M. Hariani, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup," *Widya Genitri J. Ilm. Pendidikan, Agama dan Kebud. Hindu*, vol. 10, no. 2, pp. 63–74, 2019, doi: 10.36417/widyagenitri.v10i2.270.
- [3] A. Wapa, "Influence of Creative Problem Solving To Study Result Social Sciences Study As Reviewed From the Multicultural Attitude of Students Class V Elementary South Kuta," *PrimaryEdu - J. Prim. Educ.*, vol. 4, no. 2, p. 160, 2020, doi: 10.22460/pej.v4i2.1774.
- [4] H. Arrasyid, A. Wapa, and D. M. D. Pratiw, "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar matematika di kelas IV SD gugus V Tegaldlimo," *Cons. Educ. Couns. J.*, vol. 2, no. 1, p. 153, 2022, doi: 10.36841/consilium.v2i1.1612.
- [5] S. Arikunto, "Penelitian Tindakan Kelas." Bumi Aksara, yogyakarta, p. 301, 2018.
- [6] A. Tarigan, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui," *Prim. J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 5, no. 3, p. 102, 2017, doi: 10.33578/jpfkip.v5i3.3898.