

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DRAMA DAN AKTIVITAS SISWA MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 020 TEMBILAHAN HILIR

Ernani

ernani_sdn020@yahoo.com

SD Negeri 020 Tembilahan Hilir

ABSTRACT

Indonesian language learning at SD Negeri 020 Tembilahan Hilir is currently not showing the expected results. The learning atmosphere is predominantly teachers and students' language skills are very low. Teaching activities undertaken by teachers, less use or use of learning methods that vary. Such learning is less interesting and students become passive. The condition of Indonesian learning in class V SD Negeri 020 Tembilahan Hilir is still below the minimum mastery criteria. One of the methods used to increase learning activity is through role playing method. This research was conducted at SD Negeri 020 Tembilahan Hilir Kecamatan Tembilahan. This research was conducted in May 2016 with the subject of 25 students. The result of this research concludes that learning role playing method has a positive impact in improving students' learning achievement which is marked by the improvement of students' learning mastery in every cycle, that is cycle I (56.00%) and cycle II (92.00%). Implementation of learning role playing method has a positive influence, which can increase aktivitas students are shown with the results of observation no more students who get less criteria.

Keywords: *result of drama learning, activity, role playing method*

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 020 Tembilahan Hilir saat ini belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Suasana pembelajaran didominasi guru dan keterampilan berbahasa siswa sangat rendah. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru, kurang memanfaatkan atau menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran yang demikian ini berdampak kurang menarik dan siswa menjadi pasif. Kondisi pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V B SD Negeri 020 Tembilahan Hilir masih di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Salah satu metode yang digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar yaitu melalui metode bermain peran (*role playing*). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 020 Tembilahan Hilir Kecamatan Tembilahan. Penelitian ini dilaksanakan pada Mei 2016 dengan subjek sebanyak 25 siswa. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pembelajaran metode *role playing* memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (56,00%) dan siklus II (92,00%). Penerapan pembelajaran metode *role playing* mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan aktivitas siswa yang ditunjukkan dengan hasil pengamatan tidak ada lagi siswa yang mendapat kriteria kurang.

Kata kunci : hasil belajar drama, aktivitas, metode *role playing*

PENDAHULUAN

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, metode pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Kualitas suatu pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh metode yang digunakan oleh guru. Guru harus dapat memilih dan menentukan metode yang tepat. Selain itu, metode yang digunakan juga harus disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari siswa. Pelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat menjadi wahana bagi

siswa untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungan sekitar terutama dalam berkomunikasi. Pelajaran bahasa Indonesia yang telah dipelajari diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 020 Tembilahan Hilir saat ini belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Suasana pembelajaran yang didominasi guru dan keterampilan berbahasa siswa sangat rendah. Berdasarkan pengamatan

yang telah dilakukan peneliti terhadap pembelajaran di kelas V B SD Negeri 020 Tembilahan Hilir, dalam penyajiannya guru belum menggunakan metode yang bervariasi.

Kegiatan pembelajaran di SD Negeri 020 Tembilahan Hilir yang dilakukan oleh guru, kurang memanfaatkan atau menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran yang demikian ini berdampak kurang menarik dan siswa menjadi pasif. Kondisi pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V B SD Negeri 020 Tembilahan Hilir memprihatinkan, dibuktikan dengan masih banyaknya nilai siswa di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Pembelajaran bahasa Indonesia yang memprihatinkan mengharuskan guru untuk melakukan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya guru melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif, penggunaan metode yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, serta media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan siswa. Metode yang digunakan guru di SD Negeri 020 Tembilahan Hilir cenderung menggunakan metode konvensional. Pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran konvensional secara terus menerus, akan mengakibatkan siswa menjadi jenuh dan minat belajar serta keterampilan berbahasa siswa menurun.

Penurunan minat belajar dan keterampilan berbahasa siswa dibuktikan dengan data yang diperoleh peneliti pada pelajaran bahasa Indonesia di kelas V B SD Negeri 020 Tembilahan Hilir tergolong rendah. Dari 25 siswa hanya 6 siswa yang telah mencapai nilai 75 (KKM). Hasil belajar yang rendah di SD Negeri 020 Tembilahan Hilir membutuhkan penggunaan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan metode yang sesuai diharapkan minat belajar dan keterampilan siswa akan meningkat dan siswa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran, khususnya pada

pelajaran bahasa Indonesia. Pelajaran bahasa Indonesia di kelas V B SD Negeri 020 Tembilahan Hilir dibutuhkan metode yang menyenangkan bagi siswa.

Salah satu materi pelajaran bahasa Indonesia di kelas V adalah drama. Pada pembelajaran materi drama salah satunya dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Metode bermain peran (*role playing*) pada materi drama diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas, sikap budi pekerti, percaya diri, keberanian menghadapi banyak orang, bertanggung jawab, dan memiliki jiwa seni. Selain itu, keterampilan siswa yang dapat dikembangkan antara lain memahami, menghayati, menghafal, dan berkomunikasi. Drama dapat digunakan sebagai sarana dalam menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berbahasa pada siswa sekolah dasar, misalnya bermain dengan teman sebaya, bekerjasama, bercakap-cakap dan menirukan adegan di televisi. Pembelajaran drama merupakan wadah mengekspresikan dan menanamkan rasa sosial pada siswa. Melalui pembelajaran drama diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan komunikasi, kepekaan sosial yang tinggi dan dapat memerankan tokoh drama sesuai dengan perwatakannya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengkaji dan melakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Drama dan Aktivitas Siswa melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas V SD Negeri 020 Tembilahan Hilir Tahun 2016”

KAJIAN TEORETIS

Pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode bermain peran (*role playing*) mengajak siswa untuk mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para siswa dapat

mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah (Amri, 2010: 194). Dengan metode bermain peran (*role playing*) diharapkan dapat mengekspresikan diri dalam bermain drama dengan memperhatikan lafal, intonasi, dan ekspresi yang sesuai dengan karakter tokoh drama.

Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) akan membangkitkan kreatifitas dan mengembangkan peran siswa selama proses pembelajaran. Kejadian atau proses analogis yang dimunculkan dalam bermain peran (*role playing*) akan memudahkan siswa untuk memahami proses atau kejadian sebenarnya yang tidak dapat diamati secara langsung. Pengembangan kosa kata, istilah, wawasan pengetahuan, keterampilan menjawab, sikap menghargai teman serta imajinasi berperan memiliki kontribusi besar dalam pembentukan kepribadian siswa. Siswa juga akan lebih paham unsur-unsur drama seperti tokoh dan perwatakan, alur, tema dan amanat yang terkandung dalam drama. Penerapan pembelajaran dengan metode bermain peran (*role playing*) akan mampu mengembangkan ranah kognitif, psikomotorik dan afektif siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Diharapkan hasil belajar dan aktivitas siswa bisa maksimal dengan penggunaan metode bermain peran (*role playing*).

Menurut Zuhaerini (dalam Santoso, 2011), metode ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: 1) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; 2) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis; dan 3) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya. Penggunaan *role playing* dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan-tujuan afektif.

Bobby DePorter (Santoso, 2011), mengatakan manfaat yang dapat diambil dari *role playing* adalah: 1) *role playing* dapat memberikan semacam *hidden practise* yaitu siswa tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari; 2) *role playing* melibatkan jumlah siswa yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar; 3) *role playing* dapat memberikan kepada siswa kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain siswa akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa.

Di sisi lain, ada empat asumsi yang mendasari metode mengajar ini yang kedudukannya sejajar dengan metode-metode mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut ialah: 1) secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menekankan dimensi “di sini dan kini” (*here and now*) sebagai isi pengajaran; 2) bermain peran memberikan kemungkinan kepada para siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain; 3) metode ini mengasumsikan bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok; dan 4) metode mengajar ini mengasumsikan bahwa proses-proses psikologis yang tersembunyi (*covert*) berupa sikap-sikap nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.

Djumingin (2011: 174), menyatakan bahwa sintak dari metode pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan skenario pembelajaran; menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut; pembentukan kelompok siswa; penyampaian kompetensi; menunjuk siswa untuk melakonkan skenario yang telah dipelajari; kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon;

presentasi hasil kelompok; bimbingan penyimpulan; dan refleksi. Secara lebih lengkap, berikut langkah-langkah sistematisnya:

- a. guru menyuruh menyiapkan skenario yang akan ditampilkan;
- b. guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario yang sudah dipersiapkan dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar-mengajar;
- c. guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima orang;
- d. guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai;
- e. guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan;
- f. setiap siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang dipraktekan;
- g. setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan kelompok masing-masing;
- h. setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya;
- i. guru memberikan kesimpulan secara umum;
- j. evaluasi;
- k. penutup.

Adapun kelebihan metode pembelajaran *role playing* ini diantaranya yaitu: a) menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka; b) bagi siswa; berperan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain; mengakui pendapat orang lain itu; saling pengertian; tenggang rasa; toleransi, c) melatih siswa untuk mendesain penemuan; d) berpikir dan bertindak kreatif; e) memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya; f) mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan; g) menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan; h) merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat; dan i) dapat membuat pendidikan sekolah lebih

relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja (Djumingin, 2011: 175-176).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar (Anni 2006: 5). Menurut Suprijono (2011: 5), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap apresiasi, dan keterampilan.

Gagne dalam Suprijono (2011: 5) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi 5 macam yang berupa : (a) informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis; (b) keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengatagorikan, kemampuan analitis-sintetis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan; (c) strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah; (d) keterampilan motorik, yaitu keterampilan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani; (e) sikap, adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai.

Bloom dalam (Suprijono, 2011: 6), membagi hasil belajar menjadi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang berkaitan dengan pengetahuan dan intelektual. Kemampuan kognitif mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, serta evaluasi. Kemampuan afektif merupakan kemampuan yang berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai.

Kemampuan afektif mencakup sikap menerima, memberikan respon, nilai, pengorganisasian, dan karakterisasi. Kemampuan psikomotorik menunjukkan kemampuan fisik seperti motorik dan syaraf. Kaitannya dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan psikomotorik dapat berupa kemampuan membaca dan menulis. Kemampuan psikomotorik mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, dan intelektual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini peneliti bekerjasama dengan guru bidang studi, kehadiran peneliti sebagai guru di kelas. Dengan cara ini diharapkan adanya kerja sama dari seluruh siswa dan bisa mendapatkan data yang seobjektif mungkin demi kevalidan data yang diperlukan.

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SD Negeri 020 Tembilahan Hilir Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2016. Adapun subyek penelitian adalah siswa-siswi kelas V B pada pokok bahasan drama dengan observer Ibu Hj. Fairus, A.Ma.Pd. selama melakukan kegiatan PTK.

Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas V ini terdiri dari dua siklus yang meliputi: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi dalam setiap siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan sesuai dengan indikator yang akan dicapai. Untuk mengetahui permasalahan efektivitas pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 020 Tembilahan Hilir Kecamatan Tembilahan dilakukan observasi terhadap kegiatan

pembelajaran yang dilakukan guru selain itu diadakan diskusi antara guru sebagai peneliti dengan pengamat sebagai kolaborator dalam penelitian ini. Melalui langkah-langkah tersebut akan didapat ditentukan bersama-sama antara guru dan pengamat untuk menetapkan tindakan yang tepat dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari: silabus, RP, LKS, dan tes formatif. Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran. Analisis dilakukan dengan menggunakan statistik sederhana. Siswa dikatakan tunas dalam proses pembelajaran ini apabila mencapai KKM 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Penelitian Persiklus

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 1, LKS 1, soal tes formatif 1 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengolaan pembelajaran metode *role playing*.

b. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2016 di kelas V B dengan jumlah siswa 25 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pada akhir proses belajar mengajar siswa

diberi tes formatif I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah

dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus I

No	Nama Siswa	Intonasi				Ekspresi				Lafal			
		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
1	ERN001	√					√			√			
2	ERN002	√				√					√		
3	ERN003	√					√				√		
4	ERN004			√				√				√	
5	ERN005		√				√				√		
6	ERN006	√					√				√		
7	ERN007			√			√	√				√	
8	ERN008			√					√				√
9	ERN009	√					√			√			
10	ERN010	√					√			√			
11	ERN011			√				√				√	
12	ERN012			√				√				√	
13	ERN013		√				√				√		
14	ERN014	√					√			√			
15	ERN015	√					√				√		
16	ERN016			√				√				√	
17	ERN017			√				√				√	
18	ERN018		√				√				√		
19	ERN019			√				√				√	
20	ERN020	√					√			√			
21	ERN021		√				√				√		
22	ERN022			√				√				√	
23	ERN023		√				√				√		
24	ERN024			√				√				√	
25	ERN025	√				√					√		
Jumlah		10	5	10	0	2	13	9	1	5	10	9	1
Rata-rata (%)		40.00	20.00	40.00	0.00	8.00	52.00	36.00	4.00	20.00	40.00	36.00	4.00

Keterangan :

Indikator Penilaian Proses

1. Intonasi : (a) tepat; (b) cepat lambatnya ucapan; dan (c) tinggi rendahnya suara
2. Ekspresi : (a) tepat yaitu ekspresi sesuai dengan peran; (b) ada gerakan tubuh; dan (c) ada ekspresi wajah
3. Lafal : (a) tepat; (b) jelas; dan (c) lantang

Diisi dengan tanda *checklist* (√)

(A) Baik Sekali : Jika semua indikator dilaksanakan

(B) Baik : Jika hanya dua indikator dilaksanakan

(C) Cukup : Jika hanya satu indikator dilaksanakan

(D) Kurang : Jika tidak satupun indikator dilaksanakan

Berdasarkan tabel di atas aspek yang masih mendapat kriteria kurang adalah pada aspek ekspresi 1 orang dan aspek lafal 1 orang. Kedua aspek yang mendapat penilaian kurang baik di atas, merupakan suatu kelemahan yang terjadi pada siklus I

dan akan dijadikan bahan kajian untuk refleksi dan revisi yang akan dilakukan pada siklus II.

Pada siklus I, secara garis besar pembelajaran dengan metode *Role Playing* sudah dilaksanakan dengan baik, walaupun

peran guru masih cukup dominan untuk memberikan penjelasan dan arahan karena metode tersebut masih dirasakan baru oleh siswa. Adapun hasil tes formatif siswa seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Tes Formatif Siswa pada Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	ERN001	90	√	
2	ERN002	80	√	
3	ERN003	80	√	
4	ERN004	60		√
5	ERN005	70		√
6	ERN006	80	√	
7	ERN007	70		√
8	ERN008	60		√
9	ERN009	90	√	
10	ERN010	90	√	
11	ERN011	70		√
12	ERN012	70		√
13	ERN013	80	√	
14	ERN014	90	√	
15	ERN015	80	√	
16	ERN016	70		√
17	ERN017	70		√
18	ERN018	80	√	
19	ERN019	70		√
20	ERN020	90	√	
21	ERN021	80	√	
22	ERN022	70		√
23	ERN023	80	√	
24	ERN024	70		√
25	ERN025	90	√	
Jumlah		1930	14 Orang	11 Orang
Rata-rata		77.2	56.00%	44.00%

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan pembelajaran metode *role playing* diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 77,2 dan ketuntasan belajar mencapai 56,00% atau ada 14 siswa dari 25 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya sebesar 56,00% lebih kecil dari persentase

ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih metode belajar yang diterapkan masih baru dan sebagian anak masih belum bisa menyesuaikan diri dengan metode pembelajaran yang baru tersebut.

c. Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan, yaitu: 1) guru kurang baik

dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran; 2) guru kurang baik dalam pengelolaan waktu; dan 3) siswa kurang begitu antusias selama pembelajaran berlangsung. Untuk itu, perlu dilakukan siklus II: 1) guru perlu lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Siswa diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan; 2) guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi-informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan; dan 3) guru harus lebih terampil dan bersemangat dalam memotivasi siswa sehingga siswa bisa lebih antusias.

2. Siklus II

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran

yang terdiri dari rencana pelajaran 2, soal tes formatif II dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

b. Tahap kegiatan dan pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2016 di Kelas V B dengan jumlah siswa 25 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus II sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Intonasi				Ekspresi				Lafal			
		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
1	ERN001	√				√				√			
2	ERN002	√				√					√		
3	ERN003	√					√			√			
4	ERN004		√					√			√		
5	ERN005		√				√				√		
6	ERN006	√					√			√			
7	ERN007		√				√				√		
8	ERN008		√					√			√		
9	ERN009	√				√				√			
10	ERN010	√				√				√			
11	ERN011		√				√				√		
12	ERN012		√				√				√		
13	ERN013	√					√			√			
14	ERN014	√				√				√			
15	ERN015	√					√			√			
16	ERN016		√				√				√		
17	ERN017		√				√				√		
18	ERN018		√			√				√			
19	ERN019		√				√				√		
20	ERN020	√				√				√			
21	ERN021		√			√				√			
22	ERN022		√				√				√		
23	ERN023	√					√			√			
24	ERN024		√				√				√		
25	ERN025	√				√				√			
Jumlah		12	13	0	0	9	14	2	0	13	12	0	0
Rata – rata (%)		48.00	52.00	0.00	0.00	36.00	56.00	8.00	0.00	52.00	48.00	0.00	0.00

Dari tabel di atas, dapat dilihat aspek-aspek yang diamati pada kegiatan belajar mengajar (siklus II) yang dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* mendapatkan penilaian cukup baik dari pengamat hal ini disebabkan tidak ada

lagi siswa yang mendapat kriteria kurang dari tiga aspek yang diamati, dan ada dua orang mendapat kategori cukup dan keduanya hanya pada aspek ekspresi. Adapun hasil tes formatif siswa sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Tes Formatif Siswa pada Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	ERN001	100	√	
2	ERN002	90	√	
3	ERN003	90	√	
4	ERN004	70		√
5	ERN005	80	√	
6	ERN006	90	√	
7	ERN007	80	√	
8	ERN008	70		√
9	ERN009	100	√	
10	ERN010	100	√	
11	ERN011	80	√	
12	ERN012	80	√	
13	ERN013	90	√	
14	ERN014	100	√	
15	ERN015	90	√	
16	ERN016	80	√	
17	ERN017	80	√	
18	ERN018	90	√	
19	ERN019	80	√	
20	ERN020	100	√	
21	ERN021	90	√	
22	ERN022	80	√	
23	ERN023	90	√	
24	ERN024	80	√	
25	ERN025	100	√	
Jumlah		2180	23 Orang	2 Orang
Rata-rata		87.2	92.00 %	8.00 %

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai rata-rata tes formatif sebesar 87,2 dan dari 25 siswa yang telah tuntas sebanyak 23 siswa dan 2 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 92,00% (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus II ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang telah diterapkan selama ini. Hal ini dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola proses belajar mengajar.

c. Refleksi

Pada tahap ini, kegiatan terlaksana dengan baik dan proses belajar mengajar berlangsung aktif. Dari data-data yang telah diperoleh: 1) selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar; 2) berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajar berlangsung; 3) kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik; dan 4) hasil belajar siswa pada siklus II mencapai ketuntasan.

Oleh karena itu, tidak diperlukan siklus II karena tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembahasan

a. Ketuntasan Hasil belajar Siswa

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran metode *role playing* memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan guru selama ini (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I dan II) yaitu masing-masing 56,00%, dan 92%. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

b. Aktivitas Siswa

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran *role playing* yang paling dominan adalah aspek intonasi dimana pada siklus I siswa yang mencapai kriteria sangat baik sebanyak 10 orang dengan persentase 40,00% dan kriteria baik sebanyak 5 orang dengan persentase 20,00%. Pada siklus II meningkat dimana kriteria sangat baik sebanyak 12 orang dengan persentase 48,00% dan kriteria baik sebanyak 13 orang dengan persentase 52,00%. Untuk aspek ekspresi, pada siklus I yang paling menonjol adalah kriteria baik dengan jumlah siswa sebanyak 13 orang dengan persentase 52,00% dan kriteria cukup sebanyak 9 orang dengan persentase 36,00%, untuk kriteria sangat baik sebanyak 2 orang dengan persentase 8,00% dan kriteria kurang sebanyak 1 orang dengan persentase 4,00%.

Pada siklus II terjadi peningkatan dimana kriteria yang paling menonjol adalah baik dengan 14 orang siswa dengan persentase 56%, untuk kriteria sangat baik, cukup, dan kurang masing-masing dengan persentase 36,00%, 8,00%, dan 0%. Aspek terakhir yang diamati adalah aspek lafal, dimana pada siklus I untuk kriteria sangat baik, baik, cukup, dan kurang memiliki persentase sebesar 20,00%, 40,00%, 36,00%, dan 4,00%. Terjadi peningkatan

positif pada siklus II dimana kriteria sangat baik, baik, cukup, dan kurang masing-masing dengan persentase 52,00%, 48,00%, 0%, 0%. Pada siklus II dapat dikatakan bahwa pada aspek lafal tidak ada lagi siswa yang mendapat kriteria cukup dan kurang.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) pembelajaran metode *role playing* memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (56,00%) dan siklus II (92,00%); dan 2) penerapan pembelajaran metode *role playing* mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan aktivitas siswa yang ditunjukkan dengan hasil pengamatan tidak ada lagi siswa yang mendapat kriteria kurang.

Agar proses belajar mengajar lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut: 1) untuk melaksanakan pembelajaran metode *role playing* memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan pembelajaran terstruktur dengan pemberian balikan dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal; 2) dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai metode walau dalam taraf yang sederhana, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya; 3) perlu adanya penelitian yang lebih lanjut, karena hasil penelitian ini hanya dilakukan di SD Negeri 020 Tembilahan Hilir Kecamatan Tembilahan; dan 4) untuk penelitian yang serupa

hendaknya dilakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*. Jakarta. PT. Prestasi Pustakaraya
- Anni, Catharina Tri, dkk. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press
- Djumingin, Sulastriningsih. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Santoso, Puji. 2011. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta Universitas Terbuka
- Suprijono, Agus. 2011. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Bumi Aksara