

**PENINGKATAN PEMAHAMAN MATERI DRAMA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA MELALUI METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 LEMAHJAYA**

Oleh : Dwi Agus Ermawati

SD Negeri 2 Lemahjaya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman materi Drama siswa kelas IV dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Drama melalui metode bermain peran. Jenis penelitian pada penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Subyek penerima tindakan adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Lemahjaya yang berjumlah 21 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan model alur.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi Drama siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada pokok bahasan bermain drama. Berdasarkan data tes siklus I setelah pelaksanaan tindakan dari 21 siswa kelas IV yang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan metode bermain peran yaitu, prosentase keuntasan 57,14% sebanyak 12 siswa mampu mencapai standar KKM (70). Hasil tes siklus II setelah pelaksanaan tindakan, dari 21 siswa kelas IV yang mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan metode bermain peran prosentase ketuntasan mencapai 80,95% atau 17 siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan siswa.

Hasil yang telah dicapai pada siklus I dan II di mana telah memenuhi indikator keberhasilan maka penelitian ini dianggap telah berhasil sehingga tidak perlu dilakukan siklus berikutnya. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman materi Drama siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 2 Lemahjaya Tahun Ajaran 2011/2012.

Kata Kunci : *pemahaman, pembelajaran, dan bermain peran.*

A. PENDAHULUAN

Dalam bidang pendidikan di sekolah peranan seorang guru sangat penting. Kualitas kinerja atau mutu guru dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan mutu pendidikan. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah adalah dengan cara perbaikan proses belajar mengajar atau pembelajaran di sekolah. Banyak cara yang sudah di

lakukan, namun dalam kenyataan mutu pembelajarannya kurang memuaskan. Untuk itu maka diperlukan adanya inovasi berbagai strategi di dalam proses pembelajaran. Tujuannya agar pembelajarannya lebih efektif dan menyenangkan sehingga tujuan utama meningkatkan mutu pembelajaran.

Dalam kenyataan yang terdapat di lapangan proses pembelajaran belum optimal dan belum mencapai tujuan utama yaitu untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Hal inilah yang menjadi permasalahan di SD Negeri 2 Lemahjaya, karena pembelajaran yang dilakukan di SD tersebut masih belum bisa menumbuhkan antusiasme dan pemahaman siswa. Hal ini juga disebabkan karena dari masing-masing guru tidak ada semangat dalam mengadakan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran, sehingga strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran terkesan kurang menarik.

Melalui proses belajar mengajar diharapkan tujuan – tujuan pembelajaran dapat tercapai. Proses belajar mengajar yang dapat mencapai tujuan adalah proses belajar mengajar yang mengarah pada peningkatan efisiensi dan efektifitas layanan, pengembangan sebagai konsekuensi dari suatu inovasi pendidikan, serta proses belajar mengajar yang melatih siswa baik secara individu maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari secara holistik, bermakna, autentik, dan aktif.

Dengan alasan tersebut penulis menjadi tertarik untuk mengubah sistem

pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV pada siswa SD Negeri 2 Lemahjaya dengan menyajikan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui model pembelajaran yang variatif, yang tujuan utamanya untuk mengaktifkan siswa. Model pembelajaran yang mampu membuat siswa sebagai aktor dan guru hanya merupakan fasilitator saja. Dari hasil pengamatan yang dilakukan terhadap siswa kelas IV SD Negeri 2 Lemahjaya Tahun Ajaran 2011/2012 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi drama, siswa menunjukkan kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, sehingga hasil belajar siswa masih kurang memuaskan. Kurang memuaskan dari hasil belajar dapat dilihat dari kurangnya nilai kriteria ketuntasan minimal yang diperoleh yaitu 7,0.

Proses pembelajaran di SD Negeri 2 Lemahjaya sebagian besar masih dilakukan secara konvensional dengan bercerita dan mencatat. Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Lemahjaya, kurang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari 21 siswa yang mampu mencapai nilai KKM hanya 10 anak. Jika dipresentasikan jumlah siswa yang belum tuntas atau belum mencapai nilai KKM sebanyak 52,4%. Selain itu dalam pembelajaran tersebut siswa bersifat pasif. Siswa belum paham

dengan materi yang dipelajari. Selain itu alasan lain disebabkan karena terbatasnya kemampuan guru dalam menggunakan metode yang inovatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemampuan guru yang kurang dalam menggunakan metode-metode yang inovatif, membuat siswa kurang tertarik dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat tidak memperjelas isi pesan bahkan akan membingungkan siswa. Siswa akan mengalihkan perhatiannya pada hal-hal yang mereka anggap menarik.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah sejak Sekolah Dasar sampai perguruan tinggi. Mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD mendapat alokasi waktu 5 jam per minggu. Mata pelajaran ini dianggap penting untuk diajarkan di sekolah. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran sastra dalam Bahasa Indonesia meliputi aktivitas, perilaku dan penampilan. Komponen kemampuan bersastra merupakan komponen pembelajaran yang merupakan aktivitas

mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

Pengajaran sastra membekali para siswa dengan empat keterampilan, yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam pengajaran sastra khususnya drama merupakan perpaduan antara keempat keterampilan tersebut. Pembelajaran apresiasi drama memang lebih menekankan pada keterampilan berbicara, tetapi tidak tertutup kemungkinan, bahwa mendengar (pada menyimak pementasan drama), membaca (berlatih dialog atau naskah drama), dan menulis (menulis teks drama atau scenario). Jadi, semuanya saling berkaitan. Istilah apresiasi berasal dari bahasa Latin *apreciatio* yang berarti mengindahkan atau menghargai.

Fungsi pengajaran sastra menurut penciptaan watak atau karakter, yaitu untuk menanamkan rasa cinta sastra, sehingga setelah dewasa anak didik akan dewasa pula dalam kegemaran, kemampuan apresiasi, dan penilaian terhadap hasil-hasil sastra. Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode bermain peran (*Role Playing*) diduga dapat melibatkan siswa untuk aktif, kreatif, kritis dalam melihat situasi serta kondisi yang ada di sekitar lingkungannya. Kegiatan ini menjadikan

siswa dapat mengalami sendiri dan dapat mengkaitkan materi yang ada dengan kehidupan nyata. Bagian inti dari pembelajaran ini adalah siswa dapat menemukan memahami pesan moral yang terkandung dalam sebuah drama yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari – hari.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar dan menambah antusiasme siswa. Strategi pembelajaran jenis *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Tujuan yang diharapkan dengan strategi *role playing* antara lain agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar bertanggung jawab, dapat mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dapat berpikir dan memecahkan suatu masalah (Nana Sudjana, 2009: 22).

Kelebihan strategi *role playing* meliputi melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia perlu penerapan model pembelajaran yang aktif. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok drama, perlu adanya metode pembelajaran yang tepat, sesuai dengan motivasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan studi kasus pada pokok bahasan drama, materi ini di anggap sulit bagi siswa karena membutuhkan kemampuan untuk mengingat dan menghafal istilah – istilah yang ada pada unsur drama ataupun jenis – jenis drama yang banyak dan sukar untuk dihafalkan.

B. PEMBAHASAN

Tindakan awal yang disepakati untuk mengidentifikasi masalah adalah diskusi antara peneliti, guru kelas IV dan Kepala Sekolah. Dalam hal ini sudah dilakukan pada waktu dialog awal. Masalah yang perlu segera diatasi dalam tindakan penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang kurang dari KKM dalam proses pemahaman pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu perlu dilaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan suatu strategi pembelajaran yang baru untuk meningkatkan hasil belajar pemahaman siswa. Peneliti menyimpulkan akar permasalahan rendahnya hasil belajar siswa adalah sebagai berikut

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia masih bersifat guru sebagai pusat.
2. Kebosanan siswa, karena dalam pembelajaran hanya diposisikan sebagai pendengar.
3. Teknik pembelajaran yang kurang menarik atau cenderung monoton.

Indikator yang digunakan sebagai tolak ukur demi tercapainya tingkat pemahaman siswa terhadap materi drama yaitu meliputi aspek: (1) Tokoh-tokoh dalam drama, (2) Sifat tokoh-tokoh dalam drama, (3) latar cerita dalam drama, serta

(4) amanah dalam drama, (5) memerankan tokoh-tokoh sesuai dengan skenario.

Berdasarkan pretest yang dilakukan peneliti diperoleh nilai siswa bahwa dari sejumlah 21 siswa, 7 siswa nilai rata – ratanya masih di bawah ketuntasan. Berikut adalah data nilai pretest siswa sebelum pelaksanaan tindakan siklus I:

Tabel 1. Nilai pretes sebelum siklus

Hasil Nilai Belajar	Nilai Awal
Terendah	34
Tertinggi	82
Rata-rata	62.28
Terpenuhi KKM	23.33%

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti dengan mitra kolaborasi yaitu guru kelas dan kepala sekolah SD Negeri 2 Lemahjaya merupakan upaya peningkatan hasil belajar pemahaman siswa. Tujuan utama penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan pemahaman hasil belajar siswa.

Mengacu pada nilai pretest serta perencanaan sebelumnya, maka peneliti mengadakan tindakan kelas yang terdiri dari dua tindakan (siklus). Adapun tindakan yang dilakukan adalah tindakan kelas Siklus I dan tindakan kelas Siklus II dengan menggunakan metode bermain peran.

Pada siklus pertama ini diperoleh data mengenai hasil belajar. Adapun siswa yang hasil ulangnya ≤ 70 sebanyak 12 siswa.

Berikut adalah data nilai hasil belajar pada siklus I.

Tabel 2. Nilai Siklus I

Hasil Nilai Belajar	Nilai Siklus I
Terendah	45
Tertinggi	85
Rata – rata	66.90
Ketuntasan	57,14 %

Dari data tersebut, dapat dilihat bahwa setelah dilaksanakan tindakan siklus I siswa yang mengalami peningkatan pemahaman atau baik dari aspek 1 sebanyak 15 siswa atau 71,43%, siswa yang belum mengalami peningkatan pemahaman atau kurang sebanyak 6 siswa atau 28,57%. Dari aspek 2 siswa yang mengalami peningkatan pemahaman sebanyak 13 siswa atau 61,90%, siswa yang belum mengalami peningkatan pemahaman sebanyak 8 siswa atau 38,09%. Dari aspek 3 siswa yang mengalami peningkatan pemahaman sebanyak 11 siswa atau 52,38%, siswa yang belum mengalami peningkatan pemahaman sebanyak 10 siswa atau 47,62%. Dari aspek 4 siswa yang mengalami peningkatan pemahaman sebanyak 8 siswa atau 38,09%, siswa yang

belum mengalami peningkatan pemahaman sebanyak 13 siswa atau 61,91%. Dari aspek 5 siswa yang mengalami peningkatan pemahaman sebanyak 7 siswa atau 33,33%, siswa yang belum mengalami peningkatan pemahaman sebanyak 14 siswa atau 66,67%.

Bertolak dari hasil refleksi dan evaluasi pelaksanaan tindakan pada siklus I. Diketahui bahwa hasil yang diperoleh siswa belum signifikan. Berdasarkan hasil kolaborasi, rencana yang disusun untuk siklus II ini yaitu guru lebih mengoptimalkan pemberian motivasi pada siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa terhadap pembelajaran. Siswa diberi penjelasan mengenai materi drama sebelum dan sesudah pelajaran dengan harapan agar siswa menjadi aktif bertanya. Nilai hasil belajar meningkat menjadi 80,95 % dari siswa mendapatkan nilai sesuai dengan KKM yaitu ≥ 70 .

Pada siklus II ini diperoleh data mengenai hasil belajar siswa. Siswa yang memenuhi KKM sebanyak 17 siswa. Berikut adalah data hasil belajar.

Nilai Siklus	Siklus I	Siklus II
Terendah	45	55
Tertinggi	85	90
Rata – rata	66.90	71.90
Ketuntasan	57,14 %	80,95 %

Dari data tersebut, dapat dilihat bahwa setelah dilaksanakan tindakan siklus II siswa yang mengalami peningkatan pemahaman atau baik dari aspek 1 sebanyak 19 siswa atau 90,47%, siswa yang belum mengalami peningkatan pemahaman atau kurang sebanyak 2 siswa atau 9,53%. Dari aspek 2 siswa yang mengalami peningkatan pemahaman sebanyak 17 siswa atau 80,95%, siswa yang belum mengalami peningkatan pemahaman sebanyak 4 siswa atau 19,05%. Dari aspek 3 siswa yang mengalami peningkatan pemahaman sebanyak 16 siswa atau 76,19%, siswa yang belum mengalami peningkatan pemahaman sebanyak 5 siswa atau 23,81%. Dari aspek 4 siswa yang mengalami peningkatan pemahaman sebanyak 10 siswa atau 47,62%, siswa yang belum mengalami peningkatan pemahaman sebanyak 11 siswa atau 52,38%. Dari aspek 5 siswa yang mengalami peningkatan pemahaman sebanyak 11 siswa atau 52,38%, siswa yang belum mengalami peningkatan pemahaman sebanyak 10 siswa atau 47,62%.

Dari hasil penelitian maka pembahasannya sebagai berikut. Sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan metode

inovatif, yang dalam hal ini menggunakan metode bermain peran, hasil belajar siswa pada materi drama kurang memuaskan. Hal ini yang mendasari peneliti bekerjasama dengan guru kelas IV mengubah cara pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran agar siswa tertarik dan ikut terlibat secara langsung dalam pembelajaran.

Pada siklus I pemahaman konsep tentang drama, semua siswa telah melakukan pembelajaran, prosentase nilai rata-rata yang dilakukan oleh siswa dari seluruh pemahaman konsep drama yang terekomendasi pada materi pembelajaran.

Metode pembelajaran yang tepat dapat memicu pengembangan potensi siswa dalam pembelajaran. Pada siklus II semua siswa sudah melakukan pembelajaran pemahaman konsep drama. Prosentase konsep pemahaman yang 80,95 %.

Agar minat siswa dalam meningkatkan pemahaman dalam materi drama meningkat, maka perlu didorong untuk berinteraksi dengan sesama teman agar pembelajaran sesuai dengan metode yang diterapkan.

C. SIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dan guru kelas IV SD Negeri 2 Lemahjaya dapat disimpulkan bahwa:

Metode bermain peran pada materi drama lebih efektif dapat meningkatkan hasil belajar pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 2 Lemahjaya tahun ajaran 2011/2012.

Terjadi peningkatan pemahaman hasil belajar siswa. Pada nilai awal siswa tidak tertarik dengan pembelajaran sehingga berpengaruh pada kefokuskan dan keaktifan siswa.

Mengalami peningkatan hasil belajar pemahaman siswa yang semula sebelum pelaksanaan tindakan hasil belajar siswa yang memenuhi KKM sebesar 42,85 %, kemudian dilakukan tindakan pada siklus I hasil belajar siswa meningkat menjadi 57,14 % dan terakhir pada tindakan siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi sebesar 80,95 %. Serta dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata – rata kelas dari sebelum tindakan 61,33, pada siklus I menjadi 66,90, dan pada siklus II meningkat menjadi 71,90.

Guru harus menerapkan metode agar siswa tidak jenuh dalam mengikuti

pelajaran. Peningkatan pemahaman dengan metode bermain peran terbukti dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa kelas IV SD Negri 2 Lemahjaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Keberhasilan penggunaan metode bermain peran telah mampu mengubah paradigma tentang peran guru di dalam proses pembelajaran. Guru tidak lagi menjadi satu - satunya pusat pembelajaran melainkan dalam pembelajaran siswa sebagai pusat pembelajaran. Peran guru tidak lebih sebagai mediator, fasilitator serta motivator dalam pembelajaran.

Penelitian ini memberikan gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran bergantung pada beberapa faktor. Salah satu faktor tersebut berasal dari pihak guru maupun siswa. Faktor dari guru meliputi kemampuan guru dalam mengajar dan mendidik. Kemampuan guru dalam menguasai materi. Sedangkan kemampuan guru tentang mendidik mencakup kemampuan guru dalam memberikan bimbingan dan motivator dalam belajar. Adapun faktor dari siswa mencakup keterlibatan siswa secara fisik dan mental selama proses pembelajaran dan motivasi siswa dalam belajar. Faktor-faktor tersebut saling berhubungan satu sama lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie, 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo.
- Agus Suprijono, 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Penerbit Pustaka Pelajar
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Cahyaningrum Dewojati. *DRAMA: Sejarah, Teori dan penerapannya*. Yogyakarta : Gajahmada University Press.
- Isjoni, 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta : Penerbit Pustaka Pelajar.
- Kunandar, 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.
- Mulyasa, 2001. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Robert E. Slavin, 2010. *Cooperative Learning*. Bandung : Penerbit Nusa Media.
- Rubiyanto, Rubino. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta : FKIP UMS.
- Samino & Marsudi. 2011. *Layanan Bimbingan Belajar*. Surakarta: Fairuz Media.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung : Algesindo.