

Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pelajaran Bahasa Indonesia

Bilga Hasthori ✉, Universitas PGRI Madiun

Nur Syamsiah, Universitas PGRI Madiun

Ibadullah Malawi, Universitas PGRI Madiun

✉ Bilgahst@gmail.com

Abstract: The aim of this research is to improve Indonesian language learning outcomes using the role playing method. The learning process often looks monotonous and boring, especially in Indonesian language learning, because teachers still use classical methods such as lectures and questions and answers, so that students tend to be passive during the teaching and learning process, causing low student learning outcomes. The main material in Indonesian regarding the intrinsic elements of stories is that teachers usually only use the lecture method. Therefore, teachers must find a suitable method to use during the Indonesian language learning process. The role playing method is role-playing learning that involves students being active in learning and is very suitable for use in Indonesian language material so that students are not bored and active in the learning process. This research uses a qualitative approach, a type of Classroom Action Research. Actions are carried out in 2 cycles and each cycle stage consists of planning, implementation, observation and reflection. This research describes the role playing method in improving Indonesian language learning outcomes. Based on research results, the role playing method can improve learning outcomes and can be applied with various Indonesian language subject matter in elementary schools because the role playing method can involve students in actively playing roles so that learning does not seem boring and student learning outcomes increase.

Keywords: Role Playing Method, Learning Outcomes, Bahasa

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan metode role playing. Proses pembelajaran yang seringkali terlihat monoton, dan membosankan khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia disebabkan karena guru masih menggunakan metode klasikal seperti ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa cenderung pasif saat proses belajar mengajar sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Materi pokok Bahasa Indonesia mengenai unsur-unsur intrinsik cerita biasanya guru hanya menggunakan metode ceramah. Maka dari itu guru harus menemukan metode yang cocok digunakan pada saat proses belajar Bahasa Indonesia. Metode role playing adalah pembelajaran bermain peran yang melibatkan siswa untuk aktif di dalam pembelajaran dan sangat cocok digunakan pada materi Bahasa Indonesia sehingga siswa dalam proses pembelajaran tidak bosan dan aktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis Penelitian Tindakan Kelas. Tindakan dilakukan dalam 2 siklus dan setiap tahap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada penelitian ini mendeskripsikan metode Role playing dalam meningkatkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat diterapkan dengan berbagai materi pokok Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena metode role playing dapat melibatkan siswa untuk aktif bermain peran sehingga pembelajaran tampak tidak membosankan dan hasil belajar siswa meningkat.

Kata kunci: Metode role playing, hasil belajar, Bahasa Indonesia



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Menurut (Aini & Nurdyansyah, 2020) proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila guru dapat mendidik, membantu siswa belajar dengan baik dan semangat. Menurut (Kamailia & Rahim 2022) Guru harus bersikap menyenangkan sehingga siswa dapat menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru, di dalam proses pembelajaran kedua nya saling memberi masukan dan siswa terlihat aktif. Cara umum untuk mengatasi tantangan membuat siswa tertarik dan ingin belajar adalah dengan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Selain upaya untuk meningkatkan guru juga harus menanamkan kesenangan dalam pembelajaran.

Hasil belajar pembelajaran Bahasa Indonesia pada umumnya masih rendah sehingga menyebabkan prestasi belajar siswa juga rendah Oktafikrani (2020) sekolah dasar menjadi permasalahan tersendiri yang harus diselesaikan. Faktor penyebab permasalahan tersebut antara lain pembelajaran yang kurang bervariasi, kepasifan siswa dalam pembelajaran dan kurangnya inovasi guru dalam pembelajaran. Menurut Failasufa et al (2022) Pembelajaran bahasa Indonesia selama ini terlalu berpusat pada guru dimana siswa tidak aktif di dalam pembelajaran dan hanya guru yang memegang kendali ketika proses pembelajaran. Proses pembelajaran bahasa Indonesia dianggap belum berlangsung dengan baik dan membosankan, sehingga tidak bisa membangun semangat dan keinginan peserta didik untuk belajar bahasa Indonesia secara totalitas. Menurut Nurnaningsih, Moh. Arif, Anggita (2022) Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena metode yang digunakan guru selama pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Metode ceramah dalam pembelajaran bahasa Indonesia kurang berhasil membuat siswa aktif di dalam pembelajaran sehingga menyebabkan siswa bosan, oleh karena itu cara mengajar guru hendaknya dirancang dengan tujuan pembelajaran.

(Agustin, Abidin, & Rakhmayanti, 2022) mengatakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia diperlukan metode yang menarik dan aplikatif. Oleh karena itu perlu merubah metode dan perlu dihadirkan model pembelajaran yang menarik dan dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran yang menyenangkan serta materi bahasa Indonesia yang menyenangkan serta media yang kreatif membuat siswa senang dan tidak bosan sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan dapat mencapai hasil belajar yang baik. Materi yang cocok diberikan kepada peserta didik berupa materi drama pendek dan unsur unsur intrinsik dengan menggunakan metode dan media pembelajaran diatas diharapkan mampu berpengaruh terhadap hasil.

Menurut Oktafikrani (2020) Kurangnya metode dalam menunjang pembelajaran merupakan suatu masalah, sebab guru dalam menyampaikan materi hanya menggunakan buku ajar dan jarang melatih siswa aktif secara langsung dalam materi yang dipelajari, dalam hal ini guru perlu sebuah metode pembelajaran agar menumbuhkan semangat dan keaktifan siswa yang berdampak pada hasil belajar. Menurut Somayana (2020) guru yang berkompeten dapat meningkatkan hasil belajar diperlukan guru yang berkompeten dan pembelajaran yang efektif, salah satu faktor rendahnya hasil belajar disebabkan karena guru dalam menjelaskan materi pelajaran bahasa Indonesia masih menggunakan metode ceramah dan membiasakan siswa untuk mendengarkan, sehingga siswa merasa bosan dan tidak dapat mengembangkan idenya.

Pentingnya metode pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar sangatlah penting untuk diterapkan supaya siswa di dalam kelas terlibat aktif dan pembelajaran menjadi lebih bermakna Menurut (Aini & Nurdyansyah, 2020) pembelajaran yang berhasil apabila siswa aktif untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang karena metode pembelajaran untuk menyampaikan materi supaya siswa lebih paham,

ketepatan penggunaan metode yang digunakan guru dalam mengajar maka semakin efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pendapat yang sama menurut Yusnarti & Suryaningsih (2021) faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah metode yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran, oleh karena itu guru harus mempunyai kemampuan menggunakan atau memilih metode dan media saat mengajar agar siswa tidak cepat bosan saat belajar dan tetap bersemangat.

(Aini & Nurdyansyah, 2020) Role playing merupakan salah satu bentuk metode pembelajaran dimana mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam memainkan peran tokoh-tokoh tertentu sehingga membuat pembelajaran terlihat menyenangkan dan tidak bosan. (Manan*, Fazman, & Kamarudin, 2023) Role-playing juga dipahami sebagai suatu bentuk permainan yang memerankan tokoh seseorang dalam kaitannya dengan ide cerita. Pemain bertanggung jawab bertindak sesuai dengan peran yang dimainkannya, baik melalui akting sesungguhnya. Metode role playing ini siswa dilibatkan secara langsung untuk aktif dalam proses belajar. Metode role playing dikategorikan sebagai metode pembelajaran yang mempunyai menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran dalam sejumlah perilaku konkrit dan dapat diamati. Khususnya dalam pembelajaran bahasa metode role playing sangat cocok apabila digunakan ketika pembelajaran berlangsung karena pembelajaran yang menyenangkan akan membantu siswa aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa metode Role playing merupakan salah satu bentuk metode pembelajaran dimana siswa terlibat aktif dalam memainkan peran tokoh-tokoh tertentu sehingga membuat pembelajaran terlihat menyenangkan dan tidak bosan Pembelajaran dengan role play memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif. Hal ini diperlukan karena menarik bagi siswa dan membuat pembelajaran tidak terasa membosankan. Pemahaman siswa terbangun dari konsep-konsep yang tersimpan dalam naskah cerita jika siswa mampu menyerap materi yang disampaikan dalam cerita dengan baik sehingga hasil belajar meningkat.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini bagaimana meningkatkan hasil belajar menggunakan metode role playing pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas SD? Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan metode role playing pada materi unsur intrinsik cerita di SDN 3 Karangrejo.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dilaksanakan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang muncul di dalam kelas. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri Karang Rejo 3 yang berlokasi di Jl. Raya Dungus No. 170, Ds. Karangrejo, Kec. Wungu, Kab. Madiun, Jawa Timur, dengan kode pos 63181. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas V tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa 8 orang yang terdiri dari 4 orang siswa laki-laki dan 4 orang siswa perempuan. Upaya pemecahan masalah dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan (acting), (3) pengamatan (observing), (4) refleksi. Teknik analisa data yang digunakan dalam menganalisa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes.

HASIL PENELITIAN

Pada pra Siklus, pembelajaran awal hasil belajar menunjukkan ketidakberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Nilai rata-rata kelas hanya 61 dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 75, dengan hasil belajar yang tuntas hanya 2 siswa dan yang belum tuntas ada 6 siswa. Tingkat ketuntasan hanya 12% Karena itu guru perlu melakukan tindakan perbaikan pada pembelajaran, yaitu melalui metode role playing dengan media wayang kreasi yang mana menurut penelitian yang dilakukan Maruti &

Opsari (2021) menunjukkan metode role playing model berpengaruh baik dalam peningkatan hasil belajar siswa bahasa Indonesia guna memberikan variasi pembelajaran dan diharapkan juga mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Siklus I, guru mengubah model pembelajaran yang dibantu dengan media pembelajaran yaitu dengan menggunakan model Role playing dengan media wayang kreasi. Pada ranah kognitif diperoleh nilai rata-rata 70% dengan persentase ketuntasan 50% Dengan hasil belajar yang tuntas ada 4 siswa dan yang belum tuntas ada 4 siswa. Pada ranah afektif mencapai rata-rata 2,9 pada indikator Keatipan dengan persentase 72% (kategori cukup), rata-rata 2.7 pada indikator percaya diri dengan presentase 69 % (kategori cukup) pada indikator disiplin dengan 69 % (kategori cukup) pada indikator Bertanggung jawab dengan presentase 69 % (kategori cukup) sedangkan pada ranah psikomotor mencapai rata-rata 2,9 pada kriteria 1 dengan persentase 72% (kategori cukup), rata-rata 2.7 pada kriteria 2 dengan presentase 69 % (kategori cukup) pada kriteria 3 dengan presentase 69 % (kategori cukup) pada kriteria 4 dengan presentase 69 % (kategori cukup)

Siklus II, guru melaksanakan perbaikan lagi dengan menerapkan metode role playing berbantuan media wayang kreasi karena hasil belajar pada siklus sebelumnya dirasa kurang memuaskan. Pada siklus II ini siswa diberi penguat materi dengan menggunakan video pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar, sama halnya dengan Penelitian Wulandari (2002) bahwa penerapan model metode role playing dengan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Hasil belajar siswa pada siklus II ini mencapai peningkatan yaitu dalam ranah afektif rata-rata 3,2 pada indikator Keatipan dengan persentase 81% (kategori baik), rata-rata 3,1 pada indikator percaya diri dengan presentase 78 % (kategori baik) rata-rata 3,2 pada indikator disiplin dengan 81 % (kategori baik) rata-rata 3.5 pada indikator Bertanggung jawab dengan presentase 89% (kategori sangat baik)

TABEL 1. Hasil belajar kognitif siklus I dan siklus II

| Kriteria | Kondisi | | |
|-------------------------|-------------|----------|-----------|
| | Pratindakan | Siklus I | Siklus II |
| Nilai terendah | 45 | 60 | 75 |
| Nilai tertinggi | 75 | 85 | 85 |
| Nilai rata-rata | 61 | 70 | 79 |
| Peserta didik tuntas | 1 | 4 | 7 |
| Presentase tidak tuntas | 6 | 4 | 1 |
| Presentase ketuntasan | 12% | 50% | 87,5% |

PEMBAHASAN

Pembahasan disini dimaksudkan untuk menjawab rumusan masalah berikut ini: Bagaimana penggunaan metode role playing berbantuan media wayang kreasi dalam meningkatkan hasil belajar peajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN 3 Karangrejo. Penggunaan metode role playing media wayang kreasi untuk meningkatkan hasil belajar pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SDN Karangrjo 3. Berdasarkan data hasil penelitian, temuan, dan gagasan penelitian yang bersumber dari observasi, tes, dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode role playin dapat meningkatkan hasil belajar. Dari

penelitian yang dilakukan Maruti & Opsari (2021) menunjukkan bahwa metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia. Menggunakan metode role playing dan media wayang untuk mendengarkan cerita bisa menjadi lebih membantu mengongritkan isi cerita dan lebih fokus mendengarkan cerita, dengan begitu hasil belajar akan meningkat.

SIMPULAN

Penerapan metode role playing dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan, karena biasanya siswa hanya menggunakan metode ceramah, sehingga ketika menggunakan metode role playing pembelajaran dapat berjalan dengan baik, siswa aktif dan siswa tanpak antusias.

Saran yang diperlukan yaitu guru harus memahami setiap langkah metode pembelajaran role playing secara mendalam dan dapat dengan baik menerapkan ketika pembelajaran di kelas, selanjutnya ketika pembelajaran role playing guru harus menyampaikan secara jelas dan tegas kepada seluruh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

1. Aini, N., & Nurdyansyah, N. (2020). Application of Role Playing Methods in Indonesian Language Subjects in Class 2 of Elementary Schools. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 9, 9–11. <https://doi.org/10.21070/ijemd.v9i1.545>
2. Failasufa, F., Haryadi, & Nuryatin, A. (2022). problematika, pembelajaran, bahasa Indonesia, sastra. *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, Dan Kesusastraan Indonesia*, 6(2), 539–544.
3. Nurnaningsih, Moh. Arif, Anggita, F. (2022). Volume 02, (2), June 2022 <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>. *Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 02(23), 539–552.
4. Oktafikrani, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas Iii Sdn Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30), 133–142. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2710>
5. Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
6. Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>