

HASIL PERBAIKAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING KELAS DI SD NEGERI DUKUHTARI 07

Hildayani

(SD NEGERI DUKUHTARI 07)

nyonghilda@gmail.com

ABSTRAK

Penulis mengadakan Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya siswa melalui studi awal mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menerima telepon dengan etika bertelepon di kelas IV SD Negeri Dukuhturi 07 dengan hasil nilai prestasi belajar siswa kurang optimal, , yaitu tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 18% atau 4 siswa saja yang tuntas dari jumlah 22 siswa dengan nilai rata- rata 52,7 dari KKM 70 yang ditetapkan penulis. Permasalahan dalam Penelitian ini adalah bagaimana menerapkan metode bermain peran (*ROLE PLAYING*) pada pembelajaran bahasa Indonesia materi menerima telepon dengan etika bertelepon. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dan empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil Penelitian pada siklus I siswa yang belum tuntas belajar 19 siswa atau 41% dan yang telah tuntas belajar 13 siswa atau 59%, dengan nilai rata-rata kelas 68,6 Hasil Penelitian pada siklus II siswa yang belum tuntas belajar tinggal 1 siswa atau 4,5% dan yang telah tuntas belajar 21 siswa atau 95,5%, dengan nilai rata-rata kelas 82,7. Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa aktifitas yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran yang di upayakan dengan baik ternyata menghasilkan prestasi belajar yang baik pula. Terbukti dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan prestasi belajar yang signifikan. Berarti Pembelajaran dengan metode ceramah bervariasi yang di lengkapi dengan penggunaan alat peraga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, khususnya di kelas IV SD Negeri Dukuhturi 07 pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menerima telepon dengan etika bertelepon.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, bermain peran, PTK, berhasil.

RESULTS OF IMPROVING CLASS IV INDONESIAN LANGUAGE LEARNING USING THE CLASS ROLE PLAYING METHOD AT SD NEGERI DUKUHTARI 07

ABSTRACT

The author conducted this research on the background of the low level of students through the initial study of Indonesian language subjects on the material of receiving telephone calls with telephone etiquette in class IV SD Negeri Dukuhturi 07 with the results of less than optimal student learning achievement, namely the level of learning completeness only reached 18% or 4 students who were completed from a total of 22 students with an average score of 52.7 from KKM 70 set by the author. The problem in this study is how to apply the role-playing method of Indonesian language learning chest material for receiving telephone calls with telephone etiquette. This research was carried out with two cycles, each cycle consisting of two meetings and four stages, namely planning, action, observation and reflection. Research results in cycle I students who have not completed learning 19 students or 41% and who have completed learning 13 students or 59%, with an average class score of 68.6 Research results in cycle II students who have not completed learning are only 1 student or 4.5% and who have completed learning 21 students or 95.5%, with an average class score of 82.7. From the explanation above, it can be concluded that the activities carried out by the teacher in learning that are well attempted turn out to produce good learning achievements as well. Evidently from cycle I and cycle II there was a significant increase in learning achievement. This means that learning with varied lecture methods equipped with the use of props can improve student learning achievement, especially in class IV SD Negeri Dukuhturi 07 in Indonesian language subjects on receiving telephone material with telephone etiquette..

Keywords: : Indonesian language, role play, PTK, success.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran penting di sekolah, karena bahasa Indonesia adalah bahasa persatuan kita. Bahasa Indonesia merupakan salah satu alat komunikasi terpenting dalam kehidupan kita. Kita dapat berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan dengan orang lain, dengan menggunakan bahasa. Mengingat pentingnya fungsi bahasa kita dituntut untuk memiliki keterampilan berbahasa.

Di negara kita ini hampir semua informasi disampaikan dalam bahasa Indonesia. Oleh karena itu bila kita tidak menguasai bahasa Indonesia akan jauh tertinggal. Dari jenjang TK sampai Perguruan Tinggi ilmu pengetahuan disampaikan dengan bahasa Indonesia. Begitu pula sumber bacaan lain lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Dukuhturi 07 Kecamatan Bumiayu pada tanggal 10 Februari 2009, penulis sering kali mengalami kesulitan di dalam menyampaikan materi kepada siswa

Dari hasil pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Dukuhturi 07 Kecamatan Bumiayu diperoleh hasil prestasi yang tidak memuaskan. Dari 22 siswa diperoleh 18 siswa mendapat nilai dibawah 70 dan hanya 4 siswa yang mendapat nilai 70 ke atas. oleh karena itu harus ada perhatian khusus dalam perbaikan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.

Untuk solusi permasalahan ini penulis mencoba melakukan upaya perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dengan memfokuskan pada penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa

Fenomena di atas menunjukkan pembelajaran yang belum menghasilkan prestasi belajar secara optimal dan perlu dicari permasalahannya. Untuk itu penulis dan observer melakukan identifikasi masalah penyebab ketidakberhasilan penulis dalam pembelajaran yang di antaranya adalah banyak siswa yang belum paham cara menerima telepon sesuai dengan etika bertelepon. Guru tidak menggunakan alat peraga yang sesuai dan memadai. Siswa mempunyai rasa malu dalam menerima dan memperagakan telepon di depan kelas dikarenakan belum terbiasa dalam berkomunikasi melalui pesawat telepon dan Penulis pada saat pembelajaran menerapkan metode yang kurang tepat dengan materi yang di ajarkan. Hal ini kalau dibiarkan akan mengakibatkan prestasi belajar siswa akan menurun.

Rendahnya nilai peserta didik disebabkan oleh karena dalam pembelajaran bahasa Indonesia guru masih menerapkan pembelajaran konvensional yang hanya terpusat pada guru, kondisi ini membuat siswa menjadi bosan sehingga menurunkan motivasi dan minat belajar.

Minat belajar pada peserta didik cenderung ada dalam diri setiap peserta didik di mana di dalamnya terdapat perasaan senang, gembira, perhatian, konsentrasi, serta kemauan untuk belajar yang kuat. Salah satu tingkat pemahaman peserta didik yang ada di dalam kelas yaitu dipengaruhi oleh proses pembelajaran didalam kelas. Tias A, (2022) Guru mampu menerapkan model pembelajaran, metode pembelajaran yang tepat agar tercapainya objek pembelajaran. minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik dapat meningkatkan sebuah prestasi yang dapat memberikan suatu hasil keberhasilan belajar Bahtiar reza (2019). Melihat hal tersebut seorang guru harus memberikan sesuatu bahan pelajaran, model, pendekatan maupun metode pembelajaran yang sesuai dengan minat peserta didik sehingga dapat mengoptimalkan minat belajar dengan harapan memaksimalkan kegiatan pembelajaran untuk memperoleh capaian pembelajaran pada peserta didik

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan di sekolah Dasar. Cooperative Learning berasal dari dua kata yaitu *Cooperative* dan *Learning*. *Cooperative* berarti kerjasama dan *Learning* berarti belajar. Jadi, *Cooperative Learning* merupakan belajar melalui kegiatan bersama. Cooperative Learning merupakan suatu model pembelajaran dengan learning community yaitu dengan membentuk masyarakat belajar atau kelompok-kelompok belajar. Selama proses kerjasama berlangsung, tentunya ada diskusi, saling bertukar ide, yang pandai mengajari yang lemah, dari individu atau kelompok yang belum tahu menjadi tahu (Muhammad Thobroni,2014).

Menurut Robert E. Slavin mengemukakan bahwa, *Cooperative Learning* adalah pembelajaran dimana peserta didik bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari bahan ajar (Warsono dan Hariyanto,2013)

Model belajar cooperative learning merupakan suatu model pembelajaran yang membantu peserta didik dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama diantara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar(Etin Solihatin,,2007). Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan belajar peserta didik menuju belajar lebih baik, sikap tolong menolong dalam beberapa perilaku sosial (Isjoni,2009)

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Role playing*. Model pembelajaran yang diperkenalkan oleh Huinker dan Laughlin ini pada dasarnya dibangun melalui kegiatan berpikir, berbicara dan menulis. Siswa diminta membaca, membuat catatan kecil, menjelaskan, mendengar, membagi ide bersama teman dalam kelompok, kemudian bermain peran sesuai dengan tugas yang dibebankan kepada masing-masing siswa. Dengan model pembelajaran kooperatif ini, siswa dapat belajar bukan hanya dari guru tetapi juga dari sesama anggota kelompoknya, sehingga diharapkan siswa dapat meningkatkan minat, dan aktivitas belajarnya.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Zelmi Khafa (2022) menyatakan bahwa penggunaan metode *role playing* pada proses pembelajaran bisa meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Karena keberhasilan suatu capaian pembelajaran tidak luput dari keterlibatan siswa secara langsung pada setiap kegiatan pembelajaran.

Menurut Djamarah dan Zain (2015); Suyono dan Hariyanto,(2014) kelebihan metode *role playing* adalah 1) Menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik. 2) Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan keadaan sebenarnya. 3) Mampu memvisualkan hal-hal yang bersifat abstrak. 4) Tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang rumit. 5) Interaksi antar peserta didik menjadi lebih intensif dan dapat mempersatukan peserta didik dalam satu kelas 6) Membangkitkan respons positif bagi peserta didik yang lemah, kurang cakap, dan kurang motivasi. 7) Melatih kecakapan berpikir kritis karena peserta didik dipaksa menganalisis, menyintesis, dan melakukan evaluasi.

Dari uraian diatas peneliti mencoba untuk menggunakan model pembelajaran cooperative type *role playing* untuk memperbaiki pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SD Negeri Dukuhtari 07 pada kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Waktu penelitian dilakukan pada 11 februari 2022 sampai dengan 20 Februari 2022. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan dua siklus, dimana

pada setiap siklusnya akan dilakukan dengan perencanaan, pelaksanaan kegiatan awal, kegiatan inti kegiatan akhir, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran berhasil menghantarkan siswa mencapai prestasi yang baik. ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil atau nilai tes formatif siswa dalam setiap pembelajaran. Pada pembelajaran studi awal baru 4 siswa atau 18% dari 22 siswa yang tuntas belajar dengan KKM 70 dengan nilai rata-rata kelas 52,7 Maka dari itu penulis berupaya untuk memperbaiki prestasi belajar siswa melalui penelitian tindakan kelas dengan melakukan tindakan perbaikan pembelajaran sebanyak dua siklus.

Hasil observasi nilai Bahasa Indonesia Pra siklus dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1 Hasil Belajar dan apaian Pra siklus

Jumlah siswa	Nilai Rata rata	% Ketuntasan
22	52,7	18%

Pada siklus I. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran, hasil prestasi siswa mengalami peningkatan. Jumlah siswa tuntas belajar 13 siswa atau 59% dan yang belum tuntas 9 siswa atau 41% dengan nilai rata-rata 68,6.

Tabel 2 Hasil Belajar dan Capaian siklus-1

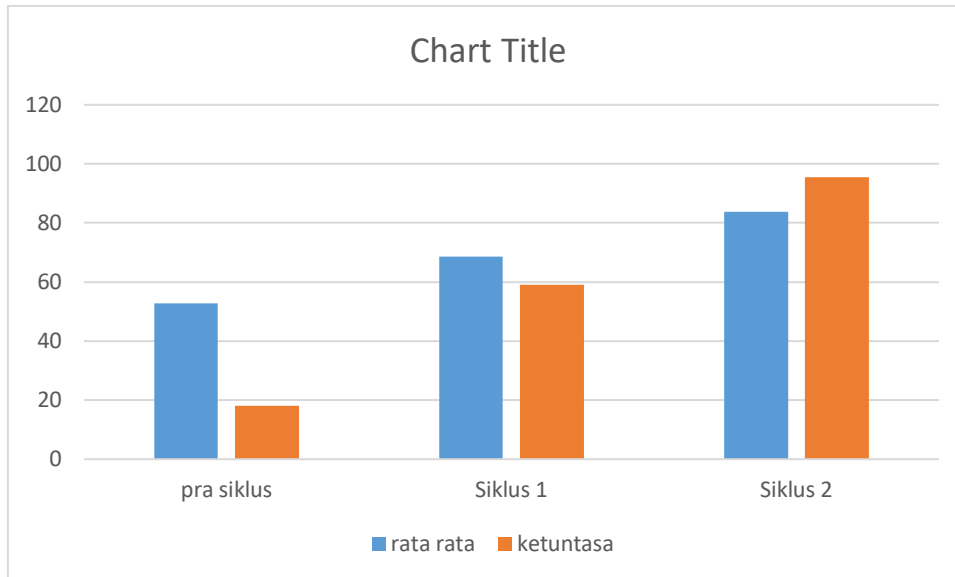
Jumlah siswa	Nilai Rata rata	% Ketuntasan
22	68,6	59%

Peningkatan prestasi belajar siswa dalam siklus I ini belum sesuai dengan harapan penulis, sehingga penulis melaksanakan lagi perbaikan pembelajaran siklus II. Pada perbaikan pembelajaran siklus II mengalami perkembangan yang sangat signifikan, dari 22 siswa yang tuntas belajar atau mencapai nilai KKM 70 21 siswa (95,4%) sedang yang belum tuntas belajar tinggal 1 siswa (4,6%) dengan nilai rata-rata 82,7

Tabel 3 Hasil Belajar dan Capaian siklus-2

Jumlah siswa	Nilai Rata rata	% Ketuntasan
22	82,7	95,4%

Keberhasilan penulis meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Dukuhturi 07 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang etika menyampaikan pesan lewat telepon antara lain penulis dengan memfokuskan penerapan bermain peran secara maksimal dengan metode pendamping yang bervariasi. Untuk membandingkan ketiga kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini



Gambar 1 Grafik Hasil Belajar Pra PTK denga dua siklus PTK

Dengan demikian harapan Penulis untuk meningkatkan prestasi belajar melalui metode bermain peran memperoleh hasil yang sesuai yang diharapkan dengan kata lain penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia materi etika menyampaikan pesan melalui telepon di SD Negeri Dukuhturi 07.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan hasil observasi yang diperoleh pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok etika bertelepon dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Penerapan metode bermain peran yang digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia materi etika bertelepon / menyampaikan pesan lewat telepon dapat membangkitkan perhatian dan aktivitas siswa dalam belajar.
- b. Melalui bimbingan guru dan penggunaan alat peraga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi pokok etika bertelepon / menyampaikan pesan lewat telepon di kelas IV SD Negeri Dukuhturi 07 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga prestasi belajar siswa menjadi meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu, Widodo, Supriyono. 1991. Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
Andayani. 2007. Pemantapan Kemampuan Profesional. Jakarta: Universitas Terbuka.
Anitah W Sri, 2008, Strategi Pembelajaran di SD, Jakarta: Universitas Terbuka.
Bahtiar, R. S., & Fahmi, I. N. (2019). Role Playing dalam Peningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.
Depdikbud. 1993. Kurikulum Pendidikan Dasar, Jakarta: Proyek Peningkatan Mutu SD, TK, dan SLB.
Djamarah & Zain (dalam Istarani). 2015. 58 Model Pembelajaran Inovatif. Medan. : Media Persada
Isjoni (2009). "Cooperative Learning". Bandung : Alfabeta.

- Isjoni, (2009) Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik, Yogyakarta: Pustaka Pelajara
- Kaffa, Z., & Miaz, Y. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Role Playing pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8228-8238
- Muhammad Thobroni & Arif Mustofa. (2013). Belajar & Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan. Nasional. Yogyakarta: Ar-Ruzz
- Muhsetyo Gatot, 2007, Pembelajaran Bahasa Indonesia SD, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nasution. 2000. Dikdaktik Asas-asas Mengajar. Jakarta: Bumi Angkasa.
- Ruseffendi, dkk. 1997. Pendidikan Bahasa Indonesia 3. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2007. Cooperative Learning Analisis Model. Pembelajaran IPS. Jakarta : Bumi Aksara.
- Suryono dan Hariyanto, (2014). Belajar dan Pengajaran: Teori dan Konsep Dasar. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Tim Bina karya Guru, 2007. Terampil Berbahasa Indonesi untuk SD Kelas IV Jakarta: Erlangga
- Wardani, 1990. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tias, S. A., Tongjean, Warapon. (2022). Teacher Professional Development In Indonesia L A Comparative Study With Global Practices. *Innovation On Education And Social Sciences*. 89-95
- Warsono, Hariyanto. 2013. Pembelajaran Aktif : Teori Dan Asesmen. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.