

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Model *Role Playing* Kelas 2 SDN Benda Baru 03

Muhammad Luthfi Zidan Al-Fahrezi¹, Linda Astriani²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

amuhammadluthfizidan@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2a SDN Benda Baru 03. Model *role playing* dipilih karena dianggap mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dirancang dengan menggunakan Model Proses Siklus (Putaran/Spiral) yang mengacu pada model PTK Kemmis S, dan Mc Tagget R yang dikutip oleh Arikunto. Adapun rancangan siklus penelitian memiliki empat tahapan kegiatan pada setiap siklusnya, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan Tindakan, Observasi, Refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan wawancara dengan siswa dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai siswa pada setiap siklus. Selain itu, siswa juga menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa model *role playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2a SDN Benda Baru 03. Peneliti merekomendasikan penggunaan metode ini sebagai salah satu strategi pembelajaran untuk mata pelajaran lain yang memerlukan pemahaman konsep dan nilai-nilai moral.

Kata kunci: Metode *Role playing*, Meningkatkan Hasil Belajar, Bahasa Indonesia

1. Pendahuluan

Guru adalah pelaksana pendidikan sekaligus merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pendidikan. Dalam pelaksanaan tugas dan kegiatannya sesuai dengan kemajuan dan perkembangan teknologi menyebabkan guru harus mampu menumbuh-kembangkan kreasi dan kreativitas siswa. Guru sebagai faktor utama mempunyai tugas dan kewajiban, tidak hanya mengajar, mendidik, dan membimbing siswa tetapi juga patut sebagai model dalam pembelajaran, sehingga mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan. Guru sangat berperan menjadi contoh sekaligus motivator dan inspirator sehingga peserta didik akan lebih tertarik dan antusias dalam belajar, sehingga hasil belajar yang didapat berdaya guna dan berhasil.

Guru diharapkan dapat menciptakan kondisi yang maksimal dan menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Guru selaku pendidik harus bisa memilih model dan metode apa yang akan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar para siswanya. Hal ini sangat penting untuk guru karena model dan metode sangat berpengaruh pada efektivitas dan hasil belajar siswa. Jika seorang guru hanya mengajar dengan cara yang sama secara terusmenerus, maka siswa cenderung merasa bosan sehingga mereka tidak fokus dalam

mencerna ajaran dari gurunya sehingga hasil belajar siswa pun cenderung rendah. Jadi, guru harus memiliki kemampuan profesional dan kemampuan dalam memanfaatkan dan menggunakan metode atau model yang tepat dalam pembelajaran.

Dilihat kebanyakan siswa di sekolah SDN Benda Baru 03 memiliki hasil belajar Bahasa Indonesia yang masih rendah. Hal ini dikarenakan minat belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia masih relative rendah, karena dalam proses pembelajarannya guru tidak memakai metode dan model yang diharapkan oleh siswa dan kurang menyenangkan menurut para siswa. Kebanyakan dari siswa merasa bosan ketika dalam kelas, dikarenakan guru yang mengajar secara monoton, kurang menarik, dan kurang mengaktifkan siswanya. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan masih sangat minim.

Permasalahan tersebut maka guru selaku pengajar harus menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Hal ini dapat terjadi jika seorang guru menggunakan model yang bervariasi dengan menggunakan melalui model *Role Playing* dimana guru menyuruh siswa untuk bermain peran dalam suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi yang terdapat pada kehidupan nyata.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2a SDN Benda Baru 03. Dalam penelitian ini dengan adanya metode pembelajaran *Role Playing* dapat berpengaruh yang signifikan terhadap meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2a SDN Benda Baru 03

1.1 Kajian Teori

a) Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu. Menurut Morgan belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai situasi hasil dari latihan atau pengalaman. Belajar yang dimaksud penulis dalam penelitian ini adalah proses perubahan perilaku agar menjadi lebih baik melalui praktik atau pengalaman.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki setelah ia menerima pengalaman. Jadi hasil belajar adalah akibat dari suatu aktivitas yang dapat diketahui perubahannya dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap melalui ujian tes atau ujian. Hasil belajar dapat dilihat dan diukur. Keberhasilan dalam proses belajar dapat dilihat dari hasil belajarnya. Taraf hasil belajar akan tergantung pada perbandingan relatif antara waktu yang sesungguhnya digunakan dengan waktu yang diperlukan mempelajari sesuatu. Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai yang diberikan oleh guru. Hasil belajar adalah suatu bukti keberhasilan usaha yang dapat dicapai oleh seseorang setelah memperoleh pengalaman belajar atau memperoleh sesuatu.

b) Pengertian Model *Role Playing*

Menurut Hamzah B.Uno model ini pertama dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspsresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Menurut Rusman bermain peran adalah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya.

Dalam *Role Playing* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana siswa membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Dalam *Role Playing* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana siswa membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan

c) Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Hamzah B.Uno mengatakan bahwa bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan prilaku dirinya dan prilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan prilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa tujuan dari penggunaan model bermain peran adalah sebagai berikut: (a) Untuk memotivasi siswa, (b) Untuk menarik minat dan perhatian siswa, (c) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial anak, (d) Menarik siswa untuk bertanya, (e) Mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, (f) Melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

d) Kelebihan dan Kelemahan Model *Role Playing*

Kelebihan metode simulasi / bermain peran (*role playing*) menurut Sri Anita W, dkk. diantaranya:

- Siswa dapat melakukan interaksi sosial dan komunikatif dalam kelompoknya.
- Aktivitas cukup tinggi dalam pembelajaran sehingga terlibat langsung dalam pembelajaran.
- Dapat membiasakan siswa dalam memahami permasalahan sosial, hal ini dapat dikatakan sebagai implementasi pembelajaran kontekstual.
- Melalui kegiatan kelompok dan simulasi dapat membina hubungan personal yang positif.
- Dapat membangkitkan imajinasi.
- Membina hubungan komunikatif dan bekerja sama dalam kelompok.

Kelemahan metode ini menurut Sri Anita W, dkk. diantaranya:

- Relatif memerlukan waktu yang cukup banyak.
- Sangat tergantung pada aktivitas siswa.
- Cenderung memerlukan pemanfaatan sumber belajar.
- Banyak siswa yang kurang menyenangi metode simulasi / bermain peran sehingga menjadi tidak efektif.

1.2 Penelitian Relevan

Pada penelitian ini, penulis merujuk kepada penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, dan hasil-hasil penelitian terdahulu relevan, salah satunya sebagai berikut:

- Telo Supriyanto, “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS” Dalam penelitian Ani Nurhanipah ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa: hasil penelitian yang didapatkan, yaitu peningkatan nilai N-Gain yaitu 0,46 atau 46%, maka dapat disimpulkan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ketertarikan siswa dalam belajar IPS, meningkatkan efektivitas belajar siswa serta meningkatkan pemahaman materi, dan membuat siswa bersemangat dalam belajar.
- Dian Cahya Ningrum, “Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah” Dalam penelitian Dian Cahya Ningrum ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam penelitian ini adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dari siklus ke siklus, yaitu peningkatan hasil belajar siswa ditandai dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata Bahasa Indonesia dengan nilai > 70 mencapai 75% diakhir siklus.

2. Metode Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 2a SDN Benda Baru 03 yang berjumlah 30 orang. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2023/2024 yaitu pada bulan Februari sampai dengan bulan April dengan menyesuaikan jadwal pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2a SDN Benda Baru 03.

Penelitian tindakan kelas ini dirancang dengan menggunakan Model Proses Siklus (Putaran/Spiral) yang mengacu pada model PTK Kemmis S, dan Mc Tagget R yang dikutip

2668

oleh Arikunto. Adapun rancangan siklus penelitian memiliki empat tahapan kegiatan pada setiap siklusnya, yaitu (1) Perencanaan , (2) Pelaksanaan Tindakan , (3) Observasi, (4) Refleksi. Suharsimi (2006:74). Secara rinci rancangan langkah-langkah dalam setiap siklus adalah sebagai berikut:

Rancangan Penelitian Siklus 1

Rancangan penelitian pada siklus satu terdiri dari empat tahapan pokok yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi. Kegiatan pada siklus ini terdiri dari:

a. Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti mempersiapkan semua atribut instrument yang diperlukan dalam pelaksanaan PTK seperti RPP, lembar observasi, *post test*. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan.

a. Pelaksanaan

Pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan dari rancangan, yaitu menggunakan tindakan di kelas. Hal yang perlu diingat bahwa dalam tahap ini guru harus ingat dan berusaha mentaati apa yang dirumuskan dalam rancangan, tetapi guru juga harus berlaku wajar, tidak dibuat-buat. Dalam refleksi, keterkaitan antara pelaksanaan dengan maksud semula.

b. Observasi

Observasi atau pengamatan yang dilakukan pada siklus I yaitu pengamatan terhadap aktivitas guru dan pengamatan terhadap aktivitas siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran yang diselenggarakan oleh peneliti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan model *Role Playing*. Pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi yang dilakukan oleh dua pengamat. Pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu unsur yang urgen dalam menentukan efektifitas dan keberhasilan proses pembelajaran.

c. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Istilah refleksi berasal dari kata bahasa Inggris *reflektion*, yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia pemantulan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan.

Rancangan Penelitian Siklus 1

Kegiatan pada siklus II dilaksanakan melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan pada siklus II yaitu untuk memperbaiki kelemahan yang terdapat pada siklus I berdasarkan hasil pengamatan dari observer.

- Merevisi kembali RPP yang telah disusun
- Menetapkan tema yang akan diajarkan yaitu tema Hobi dan Cita-Cita
- Menyusun alat evaluasi berupa post tes

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2024 dalam satu kali pertemuan jam pelajaran. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup hampir sama dengan siklus I.

c. Observasi

Pengamatan dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pengamatan ini dilakukan ketika peneliti mengelola pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia penerapan model pembelajaran *Role Playing* di kelas 2 SDN Benda Baru 03.

d. Refleksi

Pada kegiatan refleksi di siklus II ini juga tidak jauh beda dengan kegiatan yang dilakukan di siklus I.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil belajar peserta didik sebelum tindakan yang berada pada kriteria berkembang sangat baik yang menunjukkan meningkatnya hasil belajar peserta didik kelas 2a SDN benda Baru 03 melalui model *Role Playing*. Pada siklus I presentase yang didapatkan sebesar 45,16% dan sebanyak 17 dari 31 peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar secara individu. Pada siklus II presentase yang didapatkan sebesar 87,09% dan sebanyak 4 dari 31 peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar secara individu. Keberhasilan dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi hobi dan cita-cita, pada setiap siklus mencapai indikator keberhasilan, setelah siklus II yang mencapai 87,09% sesuai dengan yang diharapkan. Hasil yang ditunjukkan pada siklus II juga memberikan peningkatan presentase dari siklus I.

Pengamatan dilakukan setelah tindakan yakni pada pembelajaran sehari-hari di sekolah. Meningkatkan hasil belajar peserta didik tersebut dipengaruhi oleh model yang digunakan guru untuk melakukan proses belajar mengajar. Selain metode guru juga perlu memperhatikan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk fokus dalam mengikuti proses pembelajaran yang efektif. Jika guru hanya terpaku dengan buku paket, hal tersebut dapat membuat suasana kelas yang monoton dan peserta didik merasa bosan untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut. Perubahan tindakan yang dilakukan oleh guru pada siklus II berdasarkan hasil refleksi siklus I memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Beberapa yang dilakukan guru dalam melakukan perubahan tersebut diantaranya; pertama, bahasa yang digunakan guru lebih mudah dipahami sehingga peserta didik tidak sulit dalam menangkap pelajaran. Kedua, guru menggunakan media pembelajaran yang relevan dan efektif sehingga peserta didik merasa nyaman mengikuti proses pembelajaran. Ketiga, guru melakukan refleksi guna mengetahui tingkat keberhasilan belajar peserta didik dan memperbaiki apa yang belum tercapai.

Penggunaan metode yang menarik dan pemberian penguatan yang positif dari guru akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik di sekolah. Dengan penerapan model *Role Playing* peserta didik kelas 2a SDN Benda Baru 03 merasa senang untuk mengikuti kegiatan belajar.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 2a SDN Benda Baru 03 guru perlu menciptakan metode pembelajaran yang menarik. Dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi hobi dan cita-cita ini guru dapat menerapkan model *Role Playing* sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka terdapat saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, diharapkan memfasilitasi guru untuk lebih mengeksplor kembali metode-metode pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN Benda Baru 03.
2. Bagi guru, diharapkan dapat mengembangkan dan menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan agar dapat menghidupkan suasana kelas yang menyenangkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SDN Benda Baru 03 pada mata pelajaran lainnya dan mengembangkan metode-metode pembelajaran yang lainnya.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Demikian pula kami menyampaikan terima kasih kepada pihak sekolah SD Benda Baru 03 yang telah memberikan izin kepada penulis untuk penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Pujo Widodo, M.Pd. selaku kepala sekolah di SDN Benda Baru 03, dan kepada Ibu Linda Astriani, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan. Penulis juga tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada Ibu Nita Febriyanti, S.Pd selaku guru kelas 2a SDN Benda Baru 03, serta teman-teman Kelompok 7 KKN/PLP. Penulis ucapkan terima kasih kepada pihak yang disebut di atas yang telah memberikan fasilitas, bimbingan, dan dukungan sehingga penelitian ini dapat penulis selesaikan dengan baik dan lancar.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi, 2013, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, Jakarta: Bima Aksara
- B. Uno, Hamzah, 2011, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sri Anitah W.dkk, Strategi pembelajaran di SD (Jakarta Universitas Terbuka 2009) Cet ke Telo Supriyanto. (2015) Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Diakses dari <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream>
- Ni Putu Ayu Rika Andriani, (2013) Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Memerankan Tokoh Dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/article>