

PENERAPAN MODEL *PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA *QUIZLET* DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK DRAMA

Ummu Humaidah^{1)*}, Ratna Dewi Kartikasari²⁾

¹⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

Email: humaidah181@gmail.com

Email: ratna.dewikartikasari@umj.ac.id

Diterima: 09 April 2023

Direvisi: 18 April 2023

Disetujui: 26 April 2023

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan menyimak peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang rendah dan berada di bawah KKM. Hal ini membuat penulis ingin mengetahui peningkatan menyimak dengan mengajukan model *problem solving* berbantuan media *Quizlet* dalam peningkatan kemampuan menyimak drama. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti tentang penerapan model *problem solving* berbantuan media *Quizlet* dalam peningkatan kemampuan menyimak drama. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik SMA Kebangsaan tahun pelajaran 2019/2020. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian tindakan kelas model Kemmis Taggart. Prosedur dalam penelitian terbagi menjadi 2 siklus. Pada siklus pertama, tindakan pembelajaran menerapkan model *problem solving* serta media *Quizlet*. Pada siklus kedua sama seperti pelaksanaan siklus satu. Setelah dilakukan siklus I dan II, hasil menunjukkan perbandingan yang berbeda yaitu adanya peningkatan kemampuan dalam menyimak. Pada prasiklus diperoleh hasil nilai rata-rata 69, siklus I dengan nilai rata-rata 73, serta pada siklus II dengan nilai rata-rata 81,3 maka dapat disimpulkan dari prasiklus ke siklus I terjadi peningkatan 41 % dan terjadi peningkatan signifikan yaitu 49 % pada siklus II. Berdasarkan hasil, menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan menyimak peserta didik setelah dilakukan penerapan model *problem solving* dan *Quizlet*.

Kata kunci: *Problem solving; Menyimak drama; Quizlet*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran adalah menerima dan mengolah data, wawasan serta pengetahuan secara sadar dalam waktu tertentu yang terselenggara dalam suatu tempat. Proses pembelajaran menambahkan urutan pemahaman yang mengakibatkan perubahan diri seseorang ke arah

positif sehingga menjadi tahu dan terampil. Pembelajaran di sekolah merupakan pendidikan formal yang perlu dilaksanakan oleh setiap orang. Pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dapat mengikat peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini yang membuat peran guru sangat penting dan dibutuhkan.

Peran guru sebagai desainer selama kegiatan belajar mengajar yaitu memaksimalkan kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Guru merancang dan mengatur kegiatan pembelajarannya dengan baik sehingga pembelajaran menjadi berhasil dan efektif. Peran seperti ini yang membuat pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Kurikulum 2013 menganut pandangan bahwa pembelajaran tidak lagi bersumber pada guru melainkan peserta didik. Guru hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Peserta didik mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Oleh karena itu, peneliti memilih model *problem solving* yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam berpikir, mengungkapkan pendapat selama pembelajaran, serta dapat membuat pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan.

Asfar (2018: 38) menyatakan model *problem solving* bukan hanya metode berpikir. *Problem solving* merupakan model pembelajaran yang langkah pembelajarannya menggambarkan urutan alur-alur tahap keseluruhan kegiatan belajar mengajar, peserta didik diajak aktif mencari informasi dan mengonstruksi pengetahuannya sendiri dalam memecahkan masalah untuk mengetahui kemampuan menyimak dengan mencari data sampai pada menemukan solusi dalam pembelajaran menyimak drama.

Era saat ini, inovasi penunjang dibutuhkan selama proses pembelajaran. Salah satu hal yang dilakukan yaitu dengan membuat media pembelajaran. Fungsi media yaitu untuk memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, serta memberi instruksi (Arsyad, 2014: 23). Media yang digunakan membantu selama proses pembelajaran, karena itu peneliti memilih media *Quizlet* sebagai media pembelajaran. Menurut Devi (2022: 204) kegiatan belajar harus dirancang untuk belajar secara aktif: aktif melihat, aktif bertanya, aktif menemukan informasi, aktif melakukan, dan aktivitas lainnya yang memungkinkan terjadi perubahan.

Media *Quizlet* merupakan media berbasis informasi dan teknologi berbentuk kuis yang dapat diakses secara daring. *Quizlet* dapat digunakan untuk semua peserta didik tingkat pendidikan dan semua mata pelajaran dengan berbagai fitur menarik, seperti *setting* materi dan bahan ajar yang menggunakan fitur *flashcards* (Sari, 2016). Selain itu, media ini juga praktis digunakan karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun melalui *laptop* maupun gawai. Pembelajaran akan menjadi lebih mudah dan menyenangkan bagi peserta didik dengan menggunakan *Quizlet*. Media *Quizlet* diharapkan mampu meningkatkan pembelajaran menyimak drama dengan konsep menghubungkan kemampuan menyimak drama yang dituangkan dalam bentuk tes di *Quizlet*.

Hermawan (2012: 30) menyatakan menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan yang bukan sekadar mendengarkan tetapi merupakan sebuah proses memperoleh fakta informasi. Drama adalah naskah berbentuk dialog yang dipentaskan. Drama merupakan salah satu bentuk seni teater dalam bentuk percakapan atau dialog dengan aksi tokoh-tokohnya (Nuryanto, 2017:6). Pembelajaran drama diharapkan dapat meningkatkan

kemampuan menyimak peserta didik. Proses pembelajaran menyimak drama mengajak peserta didik untuk mampu menentukan tokoh, konflik, tema, pesan serta dapat merangkum pementasan drama, dalam hal ini penggunaan model pembelajaran diperlukan. Model *problem solving* adalah pola yang kegiatan pembelajarannya dengan penyajian materi untuk memecahkan masalah secara sendiri atau bersama-sama. Peneliti memilih model *problem solving* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menyimak drama peserta didik juga karena model ini belum diterapkan dalam pembelajaran. Model *problem solving* berbantuan media *Quizlet* diharapkan dapat membuat keaktifan serta antusias peserta didik dalam menyimak meningkat sesuai dengan kompetensi dasar.

Penelitian ini dilakukan karena kurangnya minat peserta didik dalam menyimak drama. Peserta didik kurang antusias dalam menyimak drama selama pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada hasil wawancara bahwa peserta didik kurang aktif selama pembelajaran berlangsung yang ditunjukkan dengan hanya beberapa peserta didik yang mampu menyimak dengan baik. Pembelajaran menyimak drama hanya dengan metode menyimak biasa dan belum menggunakan variasi model pembelajaran lain. Oleh karena itu, peneliti menggunakan model *problem solving* dalam pembelajaran menyimak. Model *problem solving* dan media *Quizlet* diharapkan membantu meningkatkan minat serta keaktifan peserta didik dalam menyimak drama.

Tujuan penelitian ini secara umum yaitu untuk mengetahui penerapan model *problem solving* berbantuan media *Quizlet* dalam meningkatkan kemampuan menyimak drama. Adapun secara khusus yaitu untuk peningkatan kemampuan menyimak drama SMA X Kebangsaan sebelum dan sesudah penerapan model *problem solving* berbantuan media *Quizlet*. Manfaat penelitian ini diantaranya yaitu memberikan kontribusi pemikiran dalam penerapan model *problem solving* berbantuan media *Quizlet* dalam peningkatan kemampuan menyimak drama, menambah inovasi dalam pembelajaran serta mengatasi kesulitan dalam proses pengembangan pembelajaran menyimak.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan penelitian tindakan kelas yaitu suatu cara penelitian dengan melakukan langkah tertentu sebagai usaha merenovasi dan menambah praktik pembelajaran di kelas sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik (Asrori, 2016:6). Penelitian yang digunakan adalah kolaborasi antara peneliti dan guru (Arikunto, 2015:151). Prosedur ini menggunakan model kemmis taggart yang tahapannya yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, serta refleksi. Metode digunakan untuk penelitian di SMA Kebangsaan kelas X.

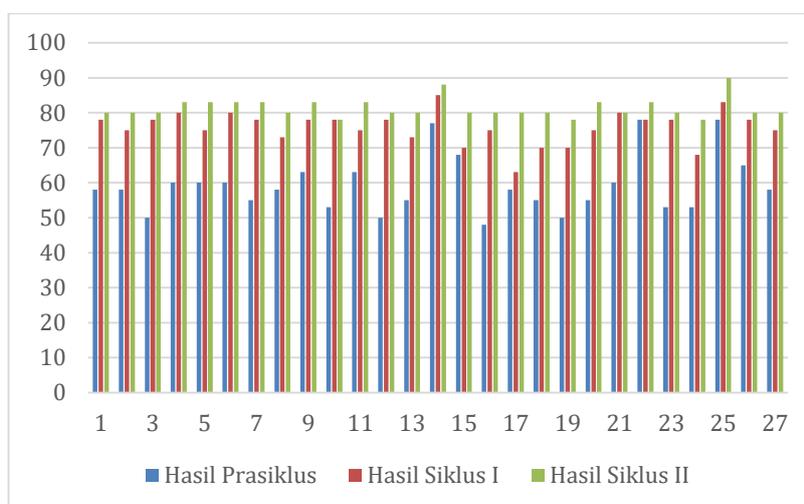
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Hasil penelitian yang dilaksanakan di SMA Kebangsaan kelas X dalam menyimak drama mengalami perkembangan peningkatan dari prasiklus, siklus I serta siklus II. Peserta didik

siklus II sudah memahami simakan drama sesuai dengan unsur-unsurnya. Perkembangan pembelajaran menyimak drama dapat dilihat dari tabel penilaian sebagai berikut.

Diagram
Tingkatan Menyimak Drama Prasiklus, Siklus I, Siklus II

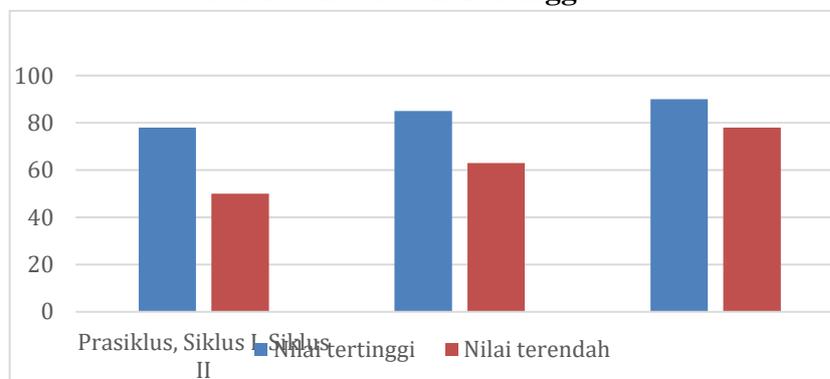


Berdasarkan diagram di atas, ketuntasan kemampuan menyimak pada prasiklus beberapa peserta didik belum mencapai KKM (76), hanya 3 orang yang sudah tuntas. Pada siklus I hanya 14 orang yang sudah tuntas atau mencapai KKM, sedangkan pada siklus II seluruh peserta didik sudah tuntas atau mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menyimak pada siklus II sudah tuntas dan memuaskan dibandingkan prasiklus dan siklus I. Perolehan nilai peserta didik dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

| Nama | Nilai | | |
|-----------------|-----------|----------|-----------|
| | Prasiklus | Siklus I | Siklus II |
| Nilai Tertinggi | 78 | 85 | 90 |
| Nilai Terendah | 48 | 63 | 78 |
| Nilai Rata-rata | 59 | 73 | 81,3 |

Nilai terendah yang diperoleh peserta didik mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Nilai yang diperoleh peserta didik dari nilai terendah dan tertinggi dapat dilihat pada diagram sebagai berikut.

Diagram
Nilai Terendah dan Tertinggi



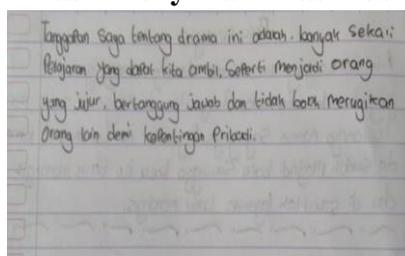
Penjelasan grafik di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan menyimak drama peserta didik kelas X SMA Kebangsaan. Berdasarkan hasil analisis data menyimak drama prasiklus nilai terendah peserta didik yaitu 48, nilai terendah siklus I mengalami peningkatan menjadi 63, serta pada siklus II yaitu 78. Nilai tertinggi pada prasiklus yaitu 78, siklus I yaitu 85, dan siklus II mengalami peningkatan yaitu 90. Nilai rata-rata yang dihasilkan pada prasiklus dan siklus I masih tergolong rendah karena tidak tuntas atau belum mencapai KKM. Nilai rata-rata pada prasiklus yaitu 59, meningkat menjadi 73 pada siklus I, serta mengalami peningkatan signifikan pada siklus II yaitu 81,3. Persentase ketuntasan menyimak drama peserta didik pada prasiklus hanya 10% (3 orang), siklus I meningkat menjadi 51% (14 orang), dan siklus II 100% (27 orang). Presentase tidak tuntas prasiklus 90% (24), siklus I 49% (13 orang), serta siklus II 0% (0 orang). Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menyimak dengan model *problem solving* berbantuan media *Quizlet* dapat meningkatkan kemampuan menyimak drama.

2. Pembahasan

a. Prasiklus

Tingkat keberhasilan peserta didik dalam menyimak dikatakan berhasil jika peserta didik memperoleh nilai sesuai dengan KKM atau di atas KKM. Selain itu, dapat menyimpulkan hasil simakan dalam bentuk tulisan sesuai dengan unsur drama. Hasil analisis prasiklus sebagai berikut.

Gambar
Hasil Menyimak Prasiklus



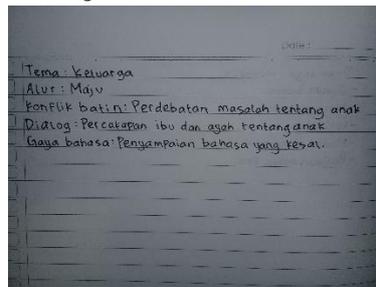
Hasil tes menyimak drama berbantuan media *Quizlet* dalam bentuk tulisan oleh ASD belum lengkap sesuai dengan unsur drama dan urutan *flashcard Quizlet* yaitu meliputi alur, babak demi babak, serta konflik dan amanat dalam drama Matahari di Sebuah Jalan Kecil.

“Tanggapan saya tentang drama ini kejadian yang bisa dijadikan pelajaran yaitu seperti menjadi orang yang jujur, bertanggungjawab dan tidak merugikan orang lain”.

b. Siklus I

Hasil tes menyimak drama berbantuan media *Quizlet* yang ditulis oleh CP belum cukup baik. Semua unsur belum lengkap seperti meliputi apa yang ada di *flashcard Quizlet* seperti alur, babak demi babak, serta konflik dan amanat dalam drama “Anak” belum disampaikan dengan rinci serta menanggapi isi drama tersebut belum cukup sesuai.

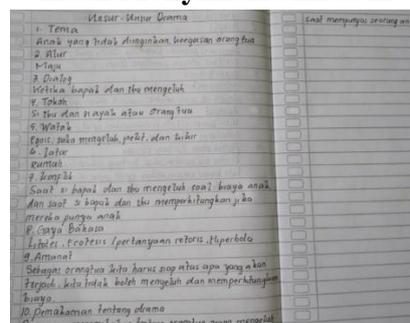
Gambar
Hasil Kerja Peserta Didik Prasiklus



c. Siklus II

Hasil tes menyimak drama berbantuan media *Quizlet* yang ditulis oleh KSR sudah sangat baik. Semua unsur lengkap meliputi apa yang ada di *flashcard Quizlet* seperti alur, babak demi babak, serta konflik dan amanat dalam drama “anak” sudah disampaikan dengan baik serta menanggapi isi drama tersebut dengan baik.

Gambar
Hasil Menyimak Siklus II



“Menurut KSR, tema dalam drama “anak” yaitu penggambaran anak yang ingin dan tidak diinginkan orangtua, dengan dialog antara Ibu dan Bapak, gaya bahasa litotes, hiperbola. amanat dalam drama ini yaitu sebagai orang tua tidak boleh terus mengeluh”.

KESIMPULAN

Hasil analisis yang sudah diterapkan oleh peneliti menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan menyimak peserta didik dengan penerapan model *problem solving* berbantuan media *Quizlet* dapat berjalan dengan baik sehingga nilai peserta didik meningkat. Berdasarkan data, hasil menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menyimak peserta didik pada siklus I dengan presentase sebesar 51 % dengan nilai rata-rata 73 dari nilai rata-rata yang rendah sebelumnya pada prasiklus yaitu 59, lalu meningkat pada siklus II menjadi 49 % dengan rata-rata 81,3 dengan nilai terendah 78. Pada siklus I 14 peserta didik memperoleh nilai yang tuntas dan pada siklus II seluruh peserta didik sudah tuntas dan mencapai atau di atas KKM.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asfar, Irfan Taufan dan Syarif, Nur. 2018. *Model Pembelajaran Problem Posing & Solving: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah*. Sukabumi: CV Jejak.
- Asrori, Mohammad. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Sandiarta Sukses.
- Devi, Wika Soviana, dkk. 2022. *Al-Islam dan Kemuhammadiyah dalam Pembelajaran Sastra di PBSI FIP UMJ*. Jurnal Pena Literasi, Volume 5, Nimor 2. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasi/article/view/14156/pdf>, diakses pada 1 April 2023.
- Hermawan, Herry. 2012. *Menyimak keterampilan Komunikasi yang Terabaikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Jakni. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Nuryanto, Tatok. 2017. *Apresiasi Drama*. Depok: Rajawali Press.
- Sari, Dhany Efita. 2019. *Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial*. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial 29 (1) <http://journals.ums.ac.id/> diakses pada 18 Maret 2020.