

Dafid Oktafikrani

by Jurnal Buana Pendidikan

Submission date: 05-Feb-2021 09:17AM (UTC+0700)

Submission ID: 1501976898

File name: 3.Manuscript_163003.pdf (309.49K)

Word count: 3835

Character count: 23404



4
**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DENGAN
METODE BERMAIN PERAN SISWA KELAS III SDN SEKARPURO
KECAMATAN PAKIS KABUPATEN MALANG**

Dafid Oktafikrani

SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis, Malang, Indonesia

*Email: harikaryono@yahoo.com

Informasi Artikel

Abstrak

Kata kunci:

Hasil belajar,

Bahasa Indonesia

Metode bermain peran

Diterima: 16-03-2020

Disetujui: 03-07-2020

Dipublikasikan: 26-10-2020

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan metode bermain peran bagi siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subyek yang diteliti adalah siswa kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang yang berjumlah 25 orang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data ini menggunakan analisis data dengan model interaktif, dan dalam kegiatan analisis serta kegiatan pengumpulan data menggunakan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat dari hasil belajar Bahasa Indonesia setelah melalui tahapan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II, setelah dilakukan tindakan pada tahap Pra Siklus = 69,48, tahap Siklus I = 70,60, dan tahap Siklus II = 85,72, (2) penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan ketuntasan belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang, hal ini bisa dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar siswa sebagai berikut: pada tahap pra siklus = 32%, tahap siklus I = 36% dan pada tahap Siklus II = 92%, dan (3) metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan suatu mata pelajaran yang terdapat di dalam kurikulum pendidikan Indonesia, mata pelajaran bahasa Indonesia diberikan disetiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, bahkan sampai tingkat pendidikan perguruan tinggi masih terdapat pendidikan Bahasa Indonesia. Harapan utama dari adanya pendidikan Bahasa Indonesia adalah membimbing siswa agar dapat menggunakan Bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi dengan baik dan benar.(Rohmanumeta, 2017).

Pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum saat ini berbasis terhadap perkembangan karakter dan keterampilan, namun pengimplementasian pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah saat ini masih banyak yang berbasis teori atau kognisi saja. Ada beberapa permasalahan di dalam kelas karena penerapan proses pendidikan Bahasa Indonesia belum optimal. Permasalahan tersebut yaitu hasil belajar Bahasa Indonesia masih cenderung rendah atau di bawah KKM. Hal tersebut tergambar pada nilai yang diperoleh, yaitu 69,48. Sementara itu, KKM pelajaran Bahasa Indonesia adalah 70, sehingga hasil belajar tersebut dinyatakan rendah. Interaksi didalam pelajaran Bahasa Indonesia masih cenderung kurang, hal tersebut menjadikan perkembangan afektif dan psikomotor siswa menjadi rendah. Kurangnya motivasi belajar dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena kurangnya inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Aktifitas pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas cenderung bersifat behavioristik yaitu hanya terbatas pada stimulus dan respon saja, proses belajar di dalam kelas belum menerapkan proses belajar secara bermakna.

Penyebab timbulnya permasalahan di kelas terkait pelajaran Bahasa Indonesia diantaranya, dikarenakan materi pelajaran Bahasa Indonesia kurang melekat dalam pemahaman siswa, hal tersebut disebabkan siswa mempelajari Bahasa Indonesia dengan menghafal konsep, akan lebih bermakna apabila Bahasa Indonesia diajarkan secara bermakna di dalam kelas. Aktifitas yang terbangun di dalam pelajaran Bahasa Indonesia kurang aktif disebabkan kurang adanya kesempatan bagi siswa untuk menampilkan kemampuannya berbahasa melalui pembelajaran bahasa yang bermakna. Penerapan metode pembelajaran bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta dapat membuat siswa untuk belajar secara bermakna, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa. Penggunaan metode bermain peran dinilai dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia bagi siswa. Hal tersebut dikarenakan dengan belajar secara bermakna, pemahaman siswa terhadap materi akan lebih optimal sehingga hasil belajar siswa pun akan meningkat. Metode ini dianggap sejalan dengan tujuan kurikulum yang diharapkan dapat meningkatkan karakter siswa melalui proses belajar secara bermakna.

Pamungkas (2012) menjelaskan bahwa Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang dipergunakan sebagai pengantar dalam dunia pendidikan. Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari, misalnya belajar, bekerjasama, dan berinteraksi. Belajar bahasa Indonesia sebagai suatu perubah perilaku yang relatif permanen dan merupakan hasil pelatihan berbahasa yang mendapat penguatan. Belajar bahasa merupakan usaha yang panjang dan kompleks seluruh jiwa raga yang terlibat ketika mempelajari bahasa. Keterlibatan menyeluruh, kepedulian yang terus-menerus, baik fisik, intelektual, emosional, sangat diperlukan untuk dapat menguasai bahasa.

Kurangnya inovasi penunjang pembelajaran merupakan suatu kendala dalam proses pembelajaran, sebab guru hanya mengandalkan buku ajar dalam menyampaikan materi dan berbagai konsep, sangat jarang melatih siswa dengan latihan kemampuan verbal (menyampaikan secara langsung kesulitan-kesulitan belajar) pada materi yang telah dipelajari. Hal tersebut dapat mengakibatkan siswa merasa kurang aktif dan kurang

termotivasi dalam mengikuti pelajaran selanjutnya. Kurangnya motivasi belajar siswa juga berakibat pada kemampuan belajar yang relatif rendah. (Berlian, 2012).

Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia akan berhasil apabila guru menyesuaikan pembelajaran dengan kemampuan siswa. Penyesuaian tersebut harus dirancang secara terpadu dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Misalnya: tujuan utama pembelajaran bahasa umumnya adalah mempersiapkan siswa untuk melakukan interksi yang bermakna dengan bahasa alamiah. Supaya interaksi dapat bermakna bagi siswa perlu didesain secara tepat rencana pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan pada siswa sebagai subyek belajar.

Menurut Abidin (2012) metode merupakan rencana keseluruhan bagi penyajian bahan bahasa secara rapi dan tertib, yang tidak ada bagian-bagiannya yang berkontradiksi dan kesemuanya itu didasarkan pada pendekatan terpilih. Metode adalah tingkat yang menerapkan teori-teori pada tingkat pendekatan. Dalam tingkat ini dilakukan keterampilan-keterampilan khusus yang akan dibelajarkan, materi yang harus disajikan di sistematika urutannya. Kurniawan (2015) berpendapat bahwa metode berkaitan dengan cara-cara yang akan digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru perlu menentukan metode yang akan digunakannya. Tentu saja, perencanaan metode pembelajaran yang akan digunakan didasarkan pada karakteristik materi, siswa, dan tujuannya. Untuk itu, tugas guru adalah paham metode serta karakteristik materi, siswa, dan tujuannya. Dengan memahami kedua aspek tersebut, maka guru pun bisa menentukan metode yang tepat untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran kreatif, pemilihan metode bersifat komunikatif, kombinitif, dan apersiatif. Komunikatif berarti bahwa metode apa pun yang digunakan haruslah metode yang bisa menjalin komunikasi yang baik antara guru dengan siswa. Untuk mewujudkan hubungan komunikasi yang baik, maka penggunaan metode idealnya bersifat kombinitif. Artinya, guru tidak saja menggunakan satu metode, tetapi banyak metode dalam satu pembelajaran yang dikombinasikan menjadi satu secara simultan. Dengan kombinasi metode ini, maka guru dalam mengajar berkecenderungan apresiatif karena seluruh potensi kecerdasan siswa bisa diakomodasikan melalui pembelajaran yang tepat.

Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dirasa efektif apabila digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa karena dalam metode ini siswa melakukan kegiatan untuk bermain peran sesuai dengan bagiannya masing-masing. Menurut Saefudin & Bediarti (2014) *role playing* atau bermain peran artinya mendramatisasi cara bertingkah laku dalam hubungan sosial dengan peserta didik diikutsertakan dalam memainkan peran dalam dramatisasi tersebut. Peserta didik bertingkah laku seolah-olah menjadi sosok yang sama persis seperti yang diperankan, sehingga masuk dalam kondisi yang diperankan seperti yang terjadi dalam kehidupan sosial atau kehidupan sehari-hari peserta didik. Peserta didik seperti sedang memainkan sebuah drama dalam pementasan.

Metode bermain peran ini digunakan untuk mencapai beberapa bentuk tujuan pembelajaran baik secara instruksional maupun pengiring. Uno (2014) mengungkapkan bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna 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 perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Sehingga ketika siswa memainkan suatu peranan orang lain ke dalam dirinya, siswa menjadi mengerti tentang tokoh yang diperankan siswa tersebut menjadi dirinya. Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Disamping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata. Uno (2014) menyebutkan bahwa prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

8
Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merasa perlu melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui penerapan metode bermain peran pada siswa kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar materi berbicara pada siswa kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang?”. Sedangkan tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar materi berbicara dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dengan metode bermain peran pada siswa kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang”.

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 SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang, yang lokasinya di Jalan Raya Sekarpuro No. 08, Desa Sekarpuro, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang (Profil SDN 3 Sekarpuro, 2019). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa 25 orang yang terdiri dari 18 orang siswa laki-laki dan 7 orang siswa perempuan. Upaya pemecahan masalah dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), (4) refleksi. Serangkaian kegiatan ini disebut satu siklus. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tindakan sebanyak dua siklus. Teknik analisa data yang digunakan dalam menganalisa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes

belajar siswa dan menentukan persentase ketuntasan belajar siswa. Analisa data dilakukan untuk mengetahui daya serap masing-masing siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan, maka dapat dipaparkan dalam tabel-tabel berikut ini. Sebagaimana telah dilaksanakan tahap-tahap dalam penelitian tindakan kelas ini melalui tahapan pra siklus, siklus I dan siklus II. Sedangkan hasil pengumpulan data setelah dianalisis, hasilnya dapat disajikan dalam bentuk tabel 1, tabel 2 dan tabel 3 berikut ini.

Tabel 1. Daftar Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pra Siklus

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Belum Tuntas	Tuntas
1	ACHMAD WILDAN BAIHAQI	65	√	
2	ADLY AHMAD FEBRIAN	60	√	
3	AHMAD FEBRIAN	80		√
4	AHMAD RIZKI MAULANA	67	√	
5	AHMAD ZAKY HAFIS MUBAROK	65	√	
6	ALDIO ANJASMARA	80		√
7	ANDREAWAN PUTRA PTRATAMA	67	√	
8	CALLISTA PUTRI AZ ZAHRA	85		√
9	DHIO YUDHISTIRA BAGAS S.	80		√
10	ELI RAHMAWATI	65	√	
11	EVELINA ASYIFA MARSYA AYU	65	√	
12	FADIL WAHYUDI PRATAMA	60	√	
13	FIRA ASIFA WAHYUNINGTYAS	67	√	
14	KAMILATULLAILY	67	√	
15	KEVIN TEGUH PRASETYO	65	√	
16	KEYSIA LIYANA ZAHRA	75		√
17	LINDA	65	√	
18	LUTFIATUL MAISAROH	75		√
19	MOCH. ROIHAN BINTANG ADAVA	65	√	
20	MOCH. ALFARUQ ARDIANSYAH	85		√
21	MOCHAMMAD ARSHAVIN	66	√	
22	MUCHAMAD ASRUL JAZULI	70		√
23	MUCHAMMAD AADIL ASYROFI	67	√	
24	MUHAMAD DIRGA PUTRA S.	65	√	
25	MUHAMMAD FADILAH ARDI S.	66	√	
Total Nilai		1.737	17	8
Rata-rata		69,48		
Prosentase			68%	32%

Keterangan: Kriteria Ketuntasan Minimal: 70.

Berdasarkan Tabel 1 tentang Daftar Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pra Siklus tersebut di atas, dapat dijelaskan bahwa berdasarkan KKM 70, siswa yang tuntas belajar terdapat 8 siswa atau 32%, sedangkan yang

belum tuntas ada 17 siswa atau (68%). Adapun nilai rata-rata mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Pra Siklus adalah 69,48. Oleh karena hasil Pra Siklus hasilnya masih banyak yang belum tuntas yaitu 17 siswa atau 68%, maka dilakukan tindakan dengan menerapkan metode bermain peran terhadap siswa Kelas III di SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang.

Setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap siswa Kelas III di SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang, maka berdasarkan pengumpulan data pada tahap Siklus I hasilnya dapat dilihat pada Tabel 2 berikut di bawah ini.

Tabel 2 Daftar Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Belum Tuntas	Tuntas
1	ACHMAD WILDAN BAIHAQI	75		√
2	ADLY AHMAD FEBRIAN	67	√	
3	AHMAD FEBRIAN	80		√
4	AHMAD RIZKI MAULANA	67	√	
5	AHMAD ZAKY HAFIS MUBAROK	65	√	
6	ALDIO ANJASMARA	80		√
7	ANDREAWAN PUTRA PTRATAMA	67	√	
8	CALLISTA PUTRI AZ ZAHRA	85		√
9	DHIO YUDHISTIRA BAGAS S.	80		√
10	ELI RAHMAWATI	65	√	
11	EVELINA ASYIFA MARSYA AYU	65	√	
12	FADIL WAHYUDI PRATAMA	60	√	
13	FIRA ASIFA WAHYUNINGTYAS	65	√	
14	KAMILATULLAILY	67	√	
15	KEVIN TEGUH PRASETYO	67	√	
16	KEYSIA LIYANA ZAHRA	85		√
17	LINDA	67	√	
18	LUTFIATUL MAISAROH	75		√
19	MOCH. ROIHAN BINTANG ADAVA	65	√	
20	MOCH. ALFARUQ ARDIANSYAH	85		√
21	MOHAMMAD ARSHAVIN	66	√	
22	MUCHAMAD ASRUL JAZULI	70		√
23	MUCHAMMAD AADIL ASYROFI	67	√	
24	MUHAMAD DIRGA PUTRA S.	65	√	
25	MUHAMMAD FADILAH ARDI S.	65	√	
Total Nilai		1.765	16	9
Rata-rata		70,60		
Prosentase			64%	36%

Keterangan: Kriteria Ketuntasan Minimal: 70.

Berdasarkan Tabel 2 tentang Daftar Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siklus I tersebut di atas, dapat dijelaskan bahwa berdasarkan KKM 70, siswa yang tuntas belajar terdapat 9 siswa atau 36%, sedangkan yang belum tuntas ada 16 siswa atau (64%). Adapun nilai rata-rata mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tahap Siklus I adalah 70,60.

Mengingat bahwa hasil analisis data pada Siklus I masih banyak siswa yang belum tuntas, yaitu hanya 36% (atau 9 siswa) yang dinyatakan tuntas belajar, maka perlu dilakukan tindakan berikutnya dengan tahapan

Siklus II. Selanjutnya setelah dilakukan tindakan pada Siklus II dengan menerapkan metode bermain peran terhadap siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang, hasilnya dapat dipaparkan pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3 Daftar Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Belum Tuntas	Tuntas
1	ACHMAD WILDAN BAIHAQI	81		√
2	ADLY AHMAD FEBRIAN	71		√
3	AHMAD FEBRIAN	85		√
4	AHMAD RIZKI MAULANA	95		√
5	AHMAD ZAKY HAFIS MUBAROK	67	√	
6	ALDIO ANJASMARA	94		√
7	ANDREAWAN PUTRA PTRATAMA	89		√
8	CALLISTA PUTRI AZ ZAHRA	93		√
9	DHIO YUDHISTIRA BAGAS S.	90		√
10	ELI RAHMAWATI	85		√
11	EVELINA ASYIFA MARSYA AYU	91		√
12	FADIL WAHYUDI PRATAMA	93		√
13	FIRA ASIFA WAHYUNINGTYAS	67	√	
14	KAMILATULLAILY	94		√
15	KEVIN TEGUH PRASETYO	95		√
16	KEYSIA LIYANA ZAHRA	85		√
17	LINDA	94		√
18	LUTFIATUL MAISAROH	95		√
19	MOCH. ROIHAN BINTANG ADAVA	88		√
20	MOCH. ALFARUQ ARDIANSYAH	85		√
21	MOCHAMMAD ARSHAVIN	80		√
22	MUCHAMAD ASRUL JAZULI	91		√
23	MUCHAMMAD AADIL ASYROFI	80		√
24	MUHAMAD DIRGA PUTRA S.	75		√
25	MUHAMMAD FADILAH ARDI S.	80		√
Total Nilai		2.143	2	23
Rata-rata		85.72		
Prosentase			8%	92%

Keterangan: Kriteria Ketuntasan Minimal: 70.

Berdasarkan Tabel 3 tersebut di atas tentang Daftar Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siklus II tersebut di atas, dapat dijelaskan bahwa berdasarkan KKM 70, siswa yang tuntas belajar terdapat 23 siswa atau 92%, sedangkan yang belum tuntas ada 2 siswa atau (8%). Adapun nilai rata-rata mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tahap Siklus I adalah 85,72.

Pembahasan

Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dijadikan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar murid terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, sehingga adanya anggapan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang membosankan dan terkesan hanya teori saja lambat laun menjadi hilang.(Nasirah, 2017).

Didalam bermain, peran guru menerima peran ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. (Hamalik, 2008). Metode ini dirancang khusus untuk membantu siswa memperoleh nilai-nilai sosial dan moral dan pencerminannya dalam perilaku. Karena itu, dimensi sosial metode ini memungkinkan individu untuk bekerja dalam menganalisis situasi sosial, terutama permasalahan interpersonal melalui cara-cara yang demokratis guna menghadapi situasi tersebut. Melalui penerapan metode bermain peran (*role playing*) menuntut investigasi masalah murid dalam belajar, baik secara individual, kelompok maupun klasikal.

Setelah diadakan penelitian tindakan kelas yang berlangsung dalam 2 siklus, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan berbicara siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang dengan menggunakan metode bermain peran dari prasiklus, siklus I dan siklus II.

Hasil pengamatan pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi berbicara dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya materi berbicara. Disamping itu, pada tahap Siklus II ini dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia. Hal ini terbukti dari data pra siklus, siklus I dan siklus II adanya peningkatan dari tahap ke tahap.

Untuk mengetahui hasil peningkatan nilai siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi berbicara sesuai tahapan siklus yang telah dilakukan adalah sebagai berikut ini.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Setiap Siklus

No	Nama Siswa	Nilai		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	ACHMAD WILDAN BAIHAQI	65	75	81
2	ADLY AHMAD FEBRIAN	60	67	71
3	AHMAD FEBRIAN	80	80	85
4	AHMAD RIZKI MAULANA	67	67	95
5	AHMAD ZAKY HAFIS MUBAROK	65	65	67
6	ALDIO ANJASMARA	80	80	94
7	ANDREAWAN PUTRA PTRATAMA	67	67	89
8	CALLISTA PUTRI AZ ZAHRA	85	85	93
9	DHIO YUDHISTIRA BAGAS S.	80	80	90
10	ELI RAHMAWATI	65	65	85
11	EVELINA ASYIFA MARSYA AYU	65	65	91
12	FADIL WAHYUDI PRATAMA	60	60	93
13	FIRA ASIFA WAHYUNINGTYAS	67	65	67
14	KAMILATULLAILY	67	67	94
15	KEVIN TEGUH PRASETYO	65	67	95
16	KEYSIA LIYANA ZAHRA	75	85	85
17	LINDA	65	67	94
18	LUTFIATUL MAISAROH	75	75	95
19	MOCH. ROIHAN BINTANG ADAVA	65	65	88
20	MOCH. ALFARUQ ARDIANSYAH	85	85	85
21	MOCHAMMAD ARSHAVIN	66	66	80

22	MUCHAMAD ASRUL JAZULI	70	70	91
23	MUCHAMMAD AADIL ASYROFI	67	67	80
24	MUHAMAD DIRGA PUTRA S.	65	65	75
25	MUHAMMAD FADILAH ARDI S.	66	65	80
	Total Nilai	1.737	1.765	2.143
	Rata-rata	69.48	70,60	85,72

Keterangan: Kriteria Ketuntasan Minimal: 70.

Dari data di atas dapat diketahui rata-rata nilai siswa mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan. Rata-rata nilai pra siklus sebesar 69,48 kemudian naik menjadi 70,60 di siklus I dan 85,72 diperoleh rata-rata nilai dari siklus II. Persentase kenaikan rata-rata nilai dari siklus I ke siklus II sebesar 15,12%.

Perolehan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia juga mengalami kenaikan apabila dibandingkan dari siklus per siklus. Adapun peningkatan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dimaksud dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut di bawah ini.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang Dibandingkan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Tertinggi	85	85	95
2	Nilai terendah	60	60	67
3	Jumlah tuntas	8	9	23
4	Jumlah tidak tuntas	17	16	2
5	Persentase ketuntasan	64%	68%	92%

Sumber: data diolah dari lapangan

Berdasarkan Tabel 5 tersebut di atas, dapat diketahui bahwa perbandingan nilai tertinggi, nilai terendah, jumlah yang tuntas dan jumlah yang tidak tuntas serta persentase ketuntasan. Mencermati Tabel 5 di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Model bermain peran ini digunakan untuk mencapai beberapa bentuk tujuan pembelajaran baik secara instruksional maupun pengiring. Uno (2014) mengungkapkan bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna 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 perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Sehingga ketika siswa memainkan suatu peranan orang lain ke dalam dirinya, siswa menjadi mengerti tentang tokoh yang diperankan siswa tersebut menjadi dirinya. Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Disamping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata. Uno (2014) menyebutkan bahwa prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan

evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Keberhasilan dalam penelitian untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran. Metode yang digunakan dapat menarik minat siswa untuk fokus belajar, sehingga membuat siswa belajar sambil bermain peran dalam kegiatan belajar bukan merupakan beban bagi siswa. Siswa juga tergugah keinginannya belajar. Siswa dengan antusias mengikuti pembelajaran dengan senang hati dan keinginannya begitu besar. Kondisi ini harus tetap dipertahankan dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan yang diharapkan bisa tercapai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut di atas, maka dapat dikemukakan kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut: (1) penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat dari hasil belajar Bahasa Indonesia setelah melalui tahapan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II, setelah dilakukan tindakan pada tahap Pra Siklus = 69,48, tahap Siklus I = 70,60, dan tahap Siklus II = 85,72, (2) penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan ketuntasan belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang, hal ini bisa dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar siswa sebagai berikut: pada tahap pra siklus = 32%, tahap siklus I = 36% dan pada tahap Siklus II = 92%, dan (3) metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Berlian. (2012). Peningkatan Kemampuan Siswa Berbicara Melalui Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN Lampasio. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 4 No. 10 ISSN 2354-614X
- Kurniawan, H. (2015). *Pembelajaran Kreatif Kurikulum 2013*. Jakarta: Prenada Group.
- Nasirah. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) di Kelas V SD Negeri 224 Pallawa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, Volume 7 Nomor 2, 2 Juni 2017.
- Pamungkas, S. (2012). *Bahasa Indonesia dalam Berbagai Perspektif*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Profil SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang*.
- Rohmanurmeta, F.M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing pada Sisa Sekolah Dasar. *Babastra*, Volume 37, Nomor 1, Edisi Maret 2017: 24-31.
- Saefuddin, A. & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uno, H.B. (2014). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Dafid Oktafikrani

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.unipasby.ac.id Internet Source	3%
2	ojs.fkip.ummetro.ac.id Internet Source	3%
3	www.mandandi.com Internet Source	2%
4	eprints.ums.ac.id Internet Source	2%
5	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	2%
6	Submitted to Universitas Ibn Khaldun Student Paper	2%
7	Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung Student Paper	2%
8	figbjn.files.wordpress.com Internet Source	2%
9	library.um.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%

Dafid Oktafikrani

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10
