

Implementation Of The Role Play Learning Model To Increasing The Activity And Ability Of Rhymes In Class V Students Of SD Negeri Palugon 01

Arif Solekhudin

SD Negeri Palugon 01 Wanareja

pgsd.arif@gmail.com

Article History

accepted 01/08/2021

approved 17/08/2021

published 01/09/2021

Abstract

This research aims to increase the activity and learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri Palugon in the academic year 2020-2021 in the Indonesian language subject, using the material Pronouncing Rhyme of Personal Work with Pronunciation, Intonation, and Expression. The learning model applied is the role-playing learning model. Classroom Action Research is divided into two cycles. The data was collected through student learning activity observation sheets and the tests of skills to measure the learning outcomes in pronouncing the rhymes at the end of each cycle. This is supported by the existence of student activities in the first cycle which showed an increase. Cycle 1 students consistently asked and answered 10.8% and 7.1 students consistently actively answered. In cycle 2, students' activeness in asking and answering reached 39.2% and 28.5% for activeness in answering. Beside there is an increase in the student activity, an increase also occurs in the student learning outcomes. As for the increase that occurred in each cycle, at the pre-cycle stage the level of completeness of students only reached 10 students (35.7%), 17 students (60.7%) achieved completeness in the first cycle, and in the second cycle there were 24 (85, 7%) students who achieved minimum completeness (85.7).

Keywords: *Activeness, Role-Playing Model, Student Learning Outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Palugon 01 Tahun Pelajaran 2020/2021 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Melisankan Pantun Hasil Karya pribadi dengan lafal, Intonasi dan Ekspresi. Model pembelajaran yang di terapkan adalah model pembelajaran bermain peran. Penelitian Tindakan Kelas dibagi dalam dua siklus. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi pengamatan aktivitas belajar siswa serta tes keterampilan untuk mengukur hasil belajar melisankan pantun pada setiap akhir siklus. Hal ini didukung oleh peningkatan aktivitas siswa pada siklus pertama yang menunjukkan peningkatan. Siklus 1 siswa konsisten bertanya dan menjawab 10,8% dan 7,1 siswa konsisten aktif menjawab. Siklus 2 keaktifan bertanya dan menjawab, siswa mencapai 39,2% dan 28,5% untuk keaktifan menjawab. Selain terjadi peningkatan keaktifan siswa, peningkatan juga terjadi pada hasil belajar siswa. Adapun peningkatan tiap siklus, pada tahap pra siklus tingkat ketuntasan siswa hanya mencapai 10 siswa (35,7%), 17 siswa (60,7%) mencapai ketuntasan pada siklus pertama, dan pada siklus ke dua terdapat 24 (85,7%) siswa mencapai ketuntasan minimum (85,7).

Kata kunci: *Model Bermain Peran, Keaktifan, Hasil Belajar Siswa*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pantun merupakan salah satu teks sastra yang sangat digemari di masyarakat Indonesia. Tidak hanya digemari, pantun bahkan menjadi salah satu budaya yang masih lestari. Hal ini dikarenakan pantun tidak hanya mengandung nasihat-nasihat semata. Tapi juga banyak mengandung satu gurauan, lelucon, juga humor yang menjadikannya mudah di terima dalam masyarakat.

Sebagai salah satu teks yang banyak di gemari, teks pantun tidak serta merta menjadi satu keterampilan yang dapat diperoleh setiap orang. Teks pantun nampaknya juga masih di anggap sebagai salah satu teks yang dianggap sukar untuk dipahami. Pilihan kata yang terkadang jarang didengar menjadi salah satu faktor kesulitan dalam memahami isi pantun itu sendiri. Selain pilihan kata yang jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, tema pantun yang diangkat juga menjadi permasalahan tersendiri. Tema yang jauh dari kegiatan sehari-hari siswa akan menjadi hambatan siswa dalam menangkap amanat pantun.

Jika mengacu pada kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia tingkat satuan SD kelas V, tepatnya pada kompetensi dasar 4.6 yaitu melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri. Tentunya siswa seyogyanyalah telah mendapat bekal yang memadai dalam menyusun maupun membacakan pantun. Namun kenyataan menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam hal menyusun pantun. Hal ini dikarenakan (1) siswa masih kesulitan menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk pantun. (2) kurangnya motivasi siswa. (3) siswa mengalami kesulitan dalam menentukan tema pantun.

Untuk memecahkan masalah tersebut maka penulis mencoba menerapkan satu model pembelajaran bermain peran. Hal ini dikarenakan model bermain peran dapat membawa siswa pada suasana yang lebih hidup dan menarik. Siswa dapat membentuk suatu ruang imajinasi pada pembelajaran sehingga dapat memberi makna. Huda (2014:209) mengemukakan bahwa, bermain peran (role playing) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Metode bermain peran menurut Joyce dan Weil (2000) dalam Muhammad Faiq (2013), bermain peran (role playing) adalah strategi pembelajaran yang termasuk ke dalam kelompok model pembelajaran sosial (social models). Strategi bermain peran menekankan sifat sosial dalam pembelajaran, dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun intelektual.

Pantun merupakan jenis karya sastra lama. R.O. Winsted dalam Ernawati Warsidah (2014:34) mengemukakan bahwa pantun bukanlah sekedar gubahan kata-kata yang mempunyai rima dan irama, tetapi merupakan rangkaian kata yang indah untuk menggambarkan kehangatan seperti cinta, kasih sayang, dan rindu dendam penuturnya. Berdasar pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa pantun mengandung ide yang kreatif dan kritis, serta memiliki makna yang padat. Namun hal tersebut bergantung pula pada penuturnya. Pantun memiliki ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan karya sastra lainnya. Ciri-ciri tersebut tidak dapat di ubah seenaknya. Jika dibah, pantun tersebut akan berubah menjadi karya sastra lainnya seperti seloka, gurindam, atau bentuk puisi lama lainnya.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Suharsimi Arikunto (2008:3), mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) ini menerapkan model pembelajaran Bermain Peran (Role Playing). Menurut Kurt Lewin dalam

Kunandar (2011: 42) penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahapan dasar yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (reflecting). yang menjadi variabel terikat adalah keaktifan dan kemampuan melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat. Variabel bebasnya adalah model pembelajaran bermain peran. Teknik pengumpulan data dengan teknik observasi, teknik tes, angket dan tes perbuatan. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SD Negeri Palugon 01 Wanareja Tahun Pelajaran 2020/2021 selama 2 siklus. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 12 September 2020 dan pelaksanaan Siklus II dilaksanakan pada tanggal 25 September 2020. Instrumen pengumpulan datanya dengan menggunakan lembar evaluasi siswa dan observasi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus 1 dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan tujuan meningkatkan keaktifan dan kemampuan siswa. Pelaksanaan pembelajaran mengacu pada rencana yang telah disusun sebelumnya. Rencana tersebut tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Perbaikan Siklus 1. Proses pembelajaran dengan model bermain peran terbagi dalam tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan refleksi. Pembelajaran dilaksanakan untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat. Hasil penelitian dimulai dari hasil pra siklus sampai dengan siklus 1 dimana terjadi peningkatan kemampuan sebanyak 28 siswa dalam berpantun.

Tabel 1. Presentase ketuntasan siswa siklus I

Siklus I	Pra Siklus		Siklus I	
	Pesdik tuntas	Presentase nilai (%)	Pesdik tuntas	Presentase nilai (%)
Pertemuan 1	10	35.7 %	17	60.7 %

Berdasarkan tabel diatas maka terjadi peningkatan antara pembelajaran pra siklus I dengan pembelajaran pada siklus I. Namun hasil presentase ketuntasan masih jauh dari yang diharapkan oleh peneliti. Tingkat keaktifan siswa dalam bertanya juga meningkat setelah menggunakan model role playing dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran pada pra siklus dimana guru menggunakan model pembelajaran konvensional. Keaktifan bertanya siswa kelas V SD Negeri Palugon 01 adalah sebagai berikut. Sebanyak 7 siswa belum menunjukkan keaktifan bertanya, 12 mulai menunjukkan keaktifan bertanya, 6 siswa yang cukup sering atau mulai berkembang, dan hanya 3 siswa secara konsisten menunjukkan keaktifan bertanya. Jika diprosentasekan 25% siswa belum menunjukkan sikap keaktifan bertanya, 42,8% mulai menunjukkan keaktifan bertanya, 21,4% mulai sering mengajukan pertanyaan, dan 10,8% menunjukkan sikap konsisten. Sedangkan dari rata-rata nilai tes formatif siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 69,6.

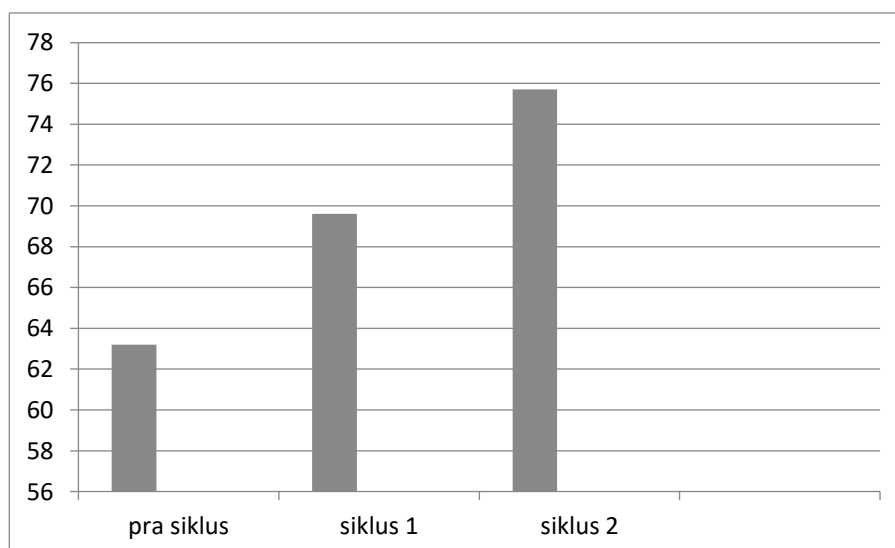
Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus II dikarenakan belum mencapai ketuntasan yang diharapkan yakni prosentase nilai minimal 75%. Pelaksanaan pembelajaran mengacu pada rencana yang telah disusun sebelumnya. Rencana tersebut tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Perbaikan Siklus 2. Proses pembelajaran dengan model bermain peran terbagi dalam tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan refleksi. Selain itu peneliti juga mempersiapkan bahan ajar yang berkaitan dengan pembelajaran

melisankan pantun hasil karya pribadi yang bersumber dari buku-buku pembelajaran ataupun buku bacaan lainnya. Berikut ini tabel hasil belajar siswa pada siklus II.

Tabel 2. Presentase ketuntasan siswa siklus II

Siklus I	Siklus I		Siklus I	
	Pesdik tuntas	Presentase nilai (%)	Pesdik tuntas	Presentase nilai (%)
Pertemuan 1	17	60.7 %	24	85.7 %

Berdasarkan data diatas maka terjadi peningkatan yang signifikan antara siklus I dan siklus II. Setiap siswa sudah mengalami peningkatan dalam hasil belajarnya. Keaktifan bertanya siswa juga meningkat dibandingkan pada siklus I. Jika diprosentasekan 10,7% siswa belum menunjukkan sikap keaktifan bertanya, 17,8% mulai menunjukkan keaktifan bertanya, 32,1% mulai sering mengajukan pertanyaan, dan 39,2% menunjukkan sikap konsisten. Presentase nilai siswa mencapai 85.7%. Sedangkan untuk nilai rata-rata tes formatif siswa mendapat nilai rata-rata sebesar 75,8 dimana telah melampaui KKM rata-rata yakni 75.



Gambar 1. Diagram nilai rata-rata siswa pra siklus, siklus I dan siklus II

Dari diagram tersebut dapat dilihat secara jelas peningkatan yang terjadi. Pada tahap pra siklus nilai rata-rata siswa hanya mencapai 63,2. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus pertama kemudian nilai rata-rata mengalami peningkatan menjadi 69,6. Di siklus ke-dua pembelajaran kemudian dilakukan perbaikan kembali, dan hasilnya cukup memuaskan. Nilai rata-rata tes formatif siswa mencapai 75,8.

Penggunaan model pembelajaran bermain peran (Role Playing) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Tingkat keaktifan siswa mengacu pada dua indikator capaian yaitu keaktifan bertanya dan keaktifan menjawab. Namun secara garis besar keaktifan ini mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran bermain peran dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa berperan langsung selama pembelajaran.

Keberhasilan perbaikan pembelajaran tidak hanya dilihat dari peningkatan keaktifan belajar saja. Hasil tes formatif siswa selama proses pembelajaran juga

merupakan indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas. Data hasil tes formatif siswa diperoleh dari lembar tes atau evaluasi selama perbaikan pembelajaran berlangsung. Fokus perbaikan mengacu pada penulisan pantun dan pembacaan pantun yang dilakukan oleh siswa. Pelaksanaan kegiatan perbaikan pembelajaran menunjukkan hasil yang positif, hal ini terbukti dari adanya peningkatan aktivitas siswa pada setiap siklusnya. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, pembelajaran menggunakan model bermain peran cocok digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi para siswa dan guru.

SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran bermain peran (Role Playing) pada pembelajaran melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari dua indikator penilaian yaitu keaktifan bertanya dan keaktifan menjawab yang mencapai peningkatan pada setiap siklusnya. Pada pra siklus tidak ada siswa yang menunjukkan kekonsistenan dalam bertanya maupun menjawab. Tetapi setelah dilakukan perbaikan pada siklus pertama terjadi peningkatan. Siswa mulai konsisten bertanya dan menjawab 10,8% dan 7,1 siswa konsisten aktif menjawab. Terakhir dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus 2, yang hasilnya ternyata mengalami peningkatan. Keaktifan bertanya dan menjawab siswa mengalami peningkatan yang mencapai 39,2% dan 28,5% untuk keaktifan menjawab. Penerapan model pembelajaran bermain peran pada pembelajaran melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa dengan tingkat ketuntasan sebanyak 10 (35,7%) pada tahap pra siklus. 17 siswa (60,7%) mencapai ketuntasan pada siklus pertama, dan 24 siswa (85,7) mencapai ketuntasan pada siklus ke-dua. Dari hasil inilah penerapan pembelajaran menggunakan model bermain peran cocok digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. (2013). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks kurikulum 2013*. PT. Refika Aditama. Bandung
- Arikunto, Suharsimi. (1997). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- Faiq, Muhammad. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Aksara
- Heryadi, Dedi. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Pusbill.
- Huda, Miftahul. (2015). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran Isu-Isu Metode Dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. (2008). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Perum Balai Pustaka.
- Rusli, Andi. (2012). *Pengaruh Metode Bermain peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Siswa Menulis Karanagn Narasi*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sudjana, Nana. (2013). *Cara belajar siswa aktif dalam proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Warsidah, Ernawati. (2014). *Kumpulan Majas, Pantun dan Peribahasa Plus Kesusastraan Indonesia*. Bandung: Ruang Kata