

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA MTs NEGERI 4 TEBO MELALUI PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

TETIN HERNI

MTs Negeri 4 Tebo Kabupaten Tebo, Jambi

Email : tetinherni@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan proses dalam menerapkan konsep dan pelakonan serta meningkatkan hasil belajar siswa MTs Negeri 4 Tebo Kabupaten Tebo, Jambi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia agar diperoleh nilai minimal yang telah ditetapkan yaitu 76 dan 80% mencapai nilai KKM. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model *Role Playing*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan desain Kemmis dan Taggart. Melalui 2 siklus mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Yang menjadi partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII H yang berjumlah 34 orang terdiri dari 18 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Alat pengumpulan data menggunakan tes dan lembar observasi. Hasil pengolahan data dari observasi setiap pertemuan pada siklus I dan II serta hasil belajar siswa yang diperoleh melalui tes di akhir siklus I dan II menunjukkan bahwa terdapat kenaikan keaktifan siswa yang signifikan.

Kata Kunci: hasil belajar, Bahasa Indonesia, role playing

ABSTRACT

This Classroom Action Research aims to improve process skills in applying concepts and acting as well as improve student learning outcomes at MTs Negeri 4 Tebo Tebo Regency, Jambi in the subject of Indonesian in order to obtain a predetermined minimum score of 76 and 80% achieving KKM scores. This Classroom Action Research uses the Role Playing model. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) using the Kemmis and Taggart designs. Through 2 cycles starting from planning, implementation, and reflection. The participants in this study were 34 students in class VIII H consisting of 18 female students and 16 male students. Data collection tools use tests and observation sheets. The results of data processing from observations at each meeting in cycles I and II and student learning outcomes obtained through tests at the end of cycles I and II showed that there was a significant increase in student activity.

Keywords: learning outcomes, Indonesian, role playing

PENDAHULUAN

Peranan mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah membina dan mengembangkan kepercayaan diri peserta didik sebagai komunikator, pemikir imajinatif, dan warga negara Indonesia yang melek literasi dan informasi. Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan membina dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berkomunikasi yang diperlukan peserta didik dalam menempuh pendidikan dan di dunia kerja serta lingkungan social (Setyowati, et al, 2020, Priyatna, et al, 2019).

Pada jenjang SMP/MTs, pencapaian tujuan yang demikian itu bukanlah merupakan pekerjaan yang mudah. Saat ini, mata pelajaran Bahasa Indonesia masih menjadi pelajaran yang dianggap kurang penting dibandingkan dengan kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan. Anggapan tersebut didukung oleh dominasi ceramah dan minimnya metode atau strategi yang dimiliki guru sehingga proses pembelajaran menjadi pasif. *Kesan dengan mata pelajaran yang*

penuh materi, membosankan dan rendahnya motivasi peserta didik dalam belajar (Nuryaningsih, 2021, Badelah, et al, 2019).

Hasil belajar peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII MTs Negeri 4 Tebo Kabupaten Tebo, Jambi khususnya kelas VIII H pada materi bermain peran dengan naskah yang telah dibuat oleh siswa sangat rendah, kurang dari 50% siswa yang mampu mencapai nilai KKM dan kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa ini sangat dipengaruhi oleh kurangnya pemahaman dan percaya diri siswa dalam menerapkan fakta dan konsep ketika memecahkan masalah-masalah yang diberikan dalam proses pembelajaran dan ketika tes dilaksanakan.

Sebagai seorang pendidik, guru harus jeli melihat keadaan peserta didik baik di dalam pembelajaran atau pun di luar pembelajaran. Begitu pula ketika proses belajar-mengajar dimulai, guru harus mampu menyusun “senjata” atau pendekatan pembelajaran yang jitu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Sebagai bentuk dari profesionalisme, maka guru perlu “memperbaharui” dirinya melalui terobosan-terobosan baru melalui karya inovatif baik pendekatan, model, sumber dan media, strategi dan metode pembelajaran. Hal ini disebabkan karena setiap pembelajaran membutuhkan strategi yang dijabarkan lewat model pembelajaran agar pembelajaran tercapai secara maksimal. Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan-pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang disesuaikan dengan materi pembelajaran (Nursehah, et al, 2020, Anggita, et al, 2019).

Model yang ingin digunakan penulis adalah model bermain peran (*the role playing model*). model pembelajaran *role playing* termasuk ke dalam model pembelajaran berbasis kerja. Pembelajaran berbasis kerja (*work-based learning*) merupakan suatu pendekatan di mana tempat kerja, atau seperti tempat kerja, terintegrasi dengan materi di kelas untuk kepentingan peserta didik dalam memahami dunia kerja terkait. Pembelajaran dengan menggunakan metode yang bervariasi ini diharapkan dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Kesulitan siswa dalam menerapkan penghayatan keteladanan dalam kegiatan belajar Bahasa Indonesia menjadi dasar dipilihnya model pembelajaran *role playing* (Rafitamara, 2021, Dewi, 2020).

Model pembelajaran *Role Playing* adalah sebuah model pembelajaran yang menitikberatkan dalam membina tanggung jawab individu sebagai pemeran, dan membina tanggung jawab bersama dalam memerankan pelakonan serta membina sikap emosional atau karakter siswa dalam memerankan pelakonan sehingga pemahaman dan penghayatan siswa terhadap materi akan meningkat (Khoiro, et al, 2021, Kasanah, et al, 2019, Rosidah, 2019).

Masalah dalam meningkatkan penghayatan dan keaktifan belajar siswa adalah apakah model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan proses siswa dan hasil belajar dalam menghayati materi bermain peran dengan naskah yang dibuat oleh siswa? Untuk menjawab permasalahan tersebut maka perlu dilakukan pembuktian lebih lanjut. Permasalahan inilah yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan cara improvisasi untuk meningkatkan penghayatan dan keaktifan belajar siswa .

METODE PENELITIAN

Permasalahan inti yang menjadi latar belakang dilakukan penelitian adalah rendahnya hasil belajar siswa di kelas VIII H dan kurangnya keterampilan proses siswa dalam menerapkan penghayatan konsep dan pelakonan pada setiap soal yang diberikan dan penampilan dalam bermain peran sehingga peneliti beranggapan bahwa di kelas tersebut perlu diberikan treatment baru yang dapat meningkatkan keterampilan proses siswa di kelas. Alasan itulah yang mendasari peneliti untuk menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan

kelas yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc. Taggart dengan 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 komponen yaitu, Perencanaan (*planning*), Pelaksanaan/tindakan (*acting*), pengamatan(*observation*), dan Refleksi(*reflection*).

Penelitian dilakukan di MTs Negeri 28 Kabupaten Tebo Orovinsi Jambi. Sekolah tersebut merupakan tempat peneliti bertugas, sehingga peneliti tahu banyak kondisi dan lingkungan sekolah tersebut, kelas yang akan digunakan adalah kelas VIII H dengan siswa berjumlah 34 orang. Peneliti memilih di kelas VIII H karena berdasarkan hasil belajar yang diperoleh hanya sekitar 50% yang melampau KKM yang telah ditetapkan yaitu 76, artinya sekitar 50% siswa tidak mencapai ketuntasan minimal. Yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII H yang berjumlah 34 orang terdiri dari 18 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki Penelitian dilakukan akhir Oktober 2021 sampai dengan awal bulan November 2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data ini diambil berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus I dan II. Siklus I terdiri dari satu kali pertemuan sedangkan untuk siklus II terdiri dari 2 pertemuan. Observasi dilakukan untuk melihat keterampilan proses pada aspek menerapkan penghayatan fakta dan konsep yang ditunjukkan siswa selama pembelajaran berlangsung, juga untuk melihat keaktifan siswa dalam setiap siklus. Data hasil observasi ada dua jenis yaitu:

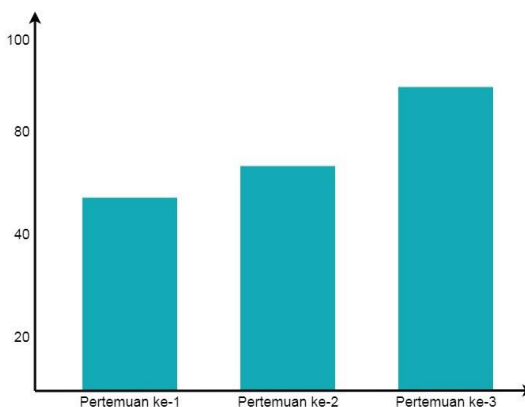
Data observasi keaktifan siswa

Setelah observasi dilakukan pada setiap siklus diperoleh data jumlah siswa yang terlibat secara aktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: Berikut ini adalah hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Jumlah siswa yang aktif dalam pembelajaran

Keaktifan Siswa 1	Siklus I		Siklus II
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
Jumlah Siswa	20	23	30
Prosentasi (%)	58,82	67,64	88,23

Dari data tersebut diperoleh grafik sebagai berikut:



Gambar 1

Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa ada peningkatan keaktifan siswa pada siklus I dan II. Pada siklus I, siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran hanya sekitar 58,82%. Setelah dilakukan refleksi dan melakukan perbaikan pada siklus II ternyata ada peningkatan keaktifan siswa, terlihat dari grafik prosentase keaktifan siswa mengalami kenaikan menjadi 67,64% pada pertemuan ke-2 dan meningkat lagi pada pertemuan ke-3 menjadi 88,23%. Tujuan dari penerapan metode bermain peran adalah untuk membuat pembelajaran berlangsung menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga mampu memikat siswa untuk ikut terlibat aktif dalam pembelajaran. Peningkatan yang ditunjukkan pada grafik diatas tentu saja merupakan respon positif dari pembelajaran yang telah dilakukan.

Data Observasi keterampilan proses siswa.

Setelah dilakukan pembelajaran diperoleh data keterampilan proses siswa yang ditunjukkan dalam setiap pertemuan sebagai berikut:

Tabel 2 Prosentase peningkatan keterampilan proses tiap pertemuan.

Aspek keterampilan Proses	Prosentase peningkatan keterampilan Proses		
	Siklus I		Siklus II
	Pertemuan 1 (%)	Pertemuan 2 (%)	Pertemuan 3 (%)
Menerapkan konsep	58,82	64,70	88,23

Berdasarkan tabel hasil pengamatan keterampilan proses siswa dalam menerapkan konsep mengalami kenaikan pada setiap siklus. Pada siklus I dipertemuanke-1 keterampilan menerapkan konsep yang ditunjukkan siswa ada 58,82%. Pada siklus II di pertemuan ke-2 terjadi peningkatan menjadi 64,70% pada pertemuan ke-1 di siklus I, dan meningkat lagi pada pertemuan ke-3 menjadi 88,23%.

Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes soal uraian yang diberikan. Tes dilakukan dua kali, tes pertama diberikan pada akhir siklus I dan tes kedua diberikan pada akhir siklus II. Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata sebagai berikut.

Tabel 3 Persentase Ketuntasan

Persentase Ketuntasan	
Siklus I	Siklus II
41,17	88.23

Berdasarkan hasil tes akhir yang diberikan di akhir siklus I diperoleh data sebanyak 14 orang yang mendapat nilai ≥ 76 atau 41,17 % yang mencapai nilai KKM. Pada siklus II

mengalami peningkatan sebanyak 30 orang siswa yang mendapat nilai ≥ 76 atau 88,23% mencapai nilai KKM

Hasil pengolahan data dari observasi setiap pertemuan pada siklus I dan II serta hasil belajar siswa yang diperoleh melalui tes di akhir siklus I dan II menunjukkan bahwa terdapat kenaikan keaktifan siswa yang signifikan. Hasil pengolahan data observasi menunjukkan keaktifan dari tiap siklus pada pertemuan 1 sebanyak 58,82 % di pertemuan 2 sebanyak 64,70 dan meningkat di pertemuan ke-3 menjadi 88,23% sedangkan dari nilai-ratarata hasil belajar siswa yang menunjukkan keterampilan proses juga mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II yaitu dari 41,17% menjadi 88,23%

Selain itu ketuntasan minimal yang bisa dicapai siswa pun mengalami kenaikan dari 14 siswa yang mencapai nilai KKM menjadi 30 yang mencapai nilai KKM. Dari hasil tersebut maka pembelajaran telah tuntas secara klasikal karena jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 76 sebesar 88,23% telah memenuhi syarat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan Depdiknas yaitu 85%. Selain itu pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran pada setiap pertemuan, yaitu dari 58,82 % siswa yang aktif di pertemuan 1 menjadi 64,70% siswa yang aktif dan meningkat kembali pada pertemuan ke-3 menjadi 88,23% siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Bermain Peran dengan cara Improvisasi dapat disimpulkan dilakukan terhadap siswa kelas VIII H MTs Negeri 28 Kabupaten Tebo pada materi Keterampilan proses menerapkan konsep mengalami peningkatan dari 41,17% pada siklus I menjadi 88,23% di siklus II artinya penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan proses siswa dalam menerapkan konsep dan penghayatan pelakonan. Penerapan metode *role playing* dengan cara improvisasi dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran terlihat dari prosentase keaktifan siswa di siklus I sebesar 48,76% menjadi 67,64% dan meningkat kembali menjadi 88,23% di siklus III. Secara klasikal pembelajaran pada materi Bermain Peran dengan cara Improvisasi telah mencapai ketuntasan dengan prosentase siswa yang mencapai nilai ≥ 78 sebesar 88,23 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, N., Rasyid, H. R. E., & Aswadi, A. (2019). PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP PEMBELAJARAN DRAMA. *Cakrawala Indonesia*, 4(2), 20-23.
- Badelah, B., Mahsun, M., & Burhanuddin, B. (2019). Tindak Tutur Kesantunan Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Sakra: Tinjauan Pragmatik. *LINGUA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 16(2), 219-234.
- Dewi, A. A. I. K. (2020). Meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 449-459.
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantu Media *Multiply Cards* terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 519-526.
- Khoiro, D. M. A., & Akhwani, A. (2021). Studi Komparasi Metode Pembelajaran *Role Playing* dan Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3352-3363.
- Nursehah, U., & Rahayu, N. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V di SDN CIPOCOK JAYA 2. *Pelita Calistung*, 1(02), 40-45.

- Nuryaningsih, W. D. (2021). Penerapan Media Schoology untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Bojong Pekalongan. *Jurnal Paedagogy*, 8(1), 16-23.
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 147-159.
- Rafitamara, R. (2021). *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/S1 Judul Skripsi: Pengaruh Model Role Playing Berbasis Gambar Terhadap Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Rosidah, A. (2019). Improving the Speaking Ability through Role Playing Model in Learning Indonesian Language. *Proceedings of The ICECRS*, 2(1), 69-74.
- Setyowati, D., Kartikasari, E., & Nuryasana, E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 12-24.