

Peningkatan Hasil Belajar Tentang Ungkapan Perkenalan Diri Dengan Metode *Role Playing*

Mudji Astutik⁽¹⁾

¹Guru SDN Turi 2 Kota Blitar
Email: 1mudjiastutik808@gmail.com
DOI: https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i4.73

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar muatan Bahasa Indonesia tentang ungkapan perkenalan diri dengan metode *Role Playing* bagi siswa kelas 1A SDN Turi 2 Kota Blitar melalui penerapan metode *Role Playing*. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan dua pertemuan untuk setiap siklusnya. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi, tes tulis dan keterampilan serta melalui lembar catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan meningkatnya ketuntasan belajar klasikal dari siklus I ke siklus II.

Kata kunci: hasil belajar, perkenalan diri, role playing

PENDAHULUAN

Dalam mengimplementasikan Kurikulum 2013 terdapat pergeseran atau perubahan pola pikir dalam pembelajaran. Pergeseran pembelajaran itu meliputi antara lain: dari berpusat pada guru menuju berpusat pada siswa, dari satu arah menuju interaktif, dari pasif menuju aktif-menyelidiki, dari maya/abstrak menuju konteks dunia nyata, dari pembelajaran pribadi menuju pembelajaran berbasis tim, dari alat tunggal menuju alat multimedia, dari hubungan satu arah bergeser menuju kooperatif, dari penyampaian pengetahuan menuju pertukaran pengetahuan.

Siswa tampak semangat mengikuti pembelajaran di awal masuk sekolah, namun pada minggu berikutnya siswa telah mulai tampak bosan dengan pembelajaran yang seadanya. Beberapa siswa tidak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi pembelajaran dan asyik sendiri.

Keadaan demikian mengakibatkan hasil belajar muatan Bahasa Indonesia menjadi rendah. Oleh karena itu guru melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing*, yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Sehubungan dengan keadaan tersebut, maka permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, yaitu: (1) Bagaimana Metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar tentang ungkapan perkenalan diripada siswa kelas 1ASDN Turi 2 tahun pelajaran 2017/2018? (2) Bagaimana peningkatan hasil belajar tentang ungkapan perkenalan dirisiswa kelas 1ASDN Turi 2 tahun pelajaran 2017/2018 setelah diterapkannya Metode *Role Playing*?

Berdasarkan permasalahan yang diformulasikan dalam penelitian ini, maka tujuan penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan Metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar tentang ungkapan perkenalan diripada siswa kelas 1ASDN Turi 2 tahun pelajaran 2017/2018 tahun pelajaran 2017/2018. (2) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar tentang ungkapan perkenalan dirisiswa kelas 1A SDN Turi 2 tahun pelajaran 2017/2018 setelah diterapkannya Metode *Role Playing*.

METODE

Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Turi 2 Kota Blitar yang beralamat di Jalan Randu Agung No. 54A Kelurahan Turi Kecamatan Sukorejo Kota Blitar. Penelitian

dilaksanakan pada semester 1 tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus dua kali pertemuan. Pelaksanaan di dalam kelas berlangsung selama bulan Agustus 2017.

Subjek penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas 1A SDN Turi 2 Kota Blitar sebanyak 22 siswa dengan rincian putra sebanyak 10 siswa dan siswa putri sebanyak 12 siswa. Dipilihnya kelas 1A karena merupakan tanggung jawab peneliti sebagai guru kelas tersebut.

Rancangan Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart dalam (Arikunto, 2007: 15), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Rancangan penelitian yang digunakan adalah mengikuti model yang dikembangkan oleh Arikunto.

Langkah-langkah Penelitian

Secara umum, langkah-langkah PTK terdiri dari: (1) perencanaan (2) pelaksanaan tindakan perbaikan; (3) observasi dan interpretasi (4) analisis dan refleksi.

Siklus I

Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti telah merencanakan kegiatan belajar menggunakan metode *Role Playing*. Perencanaan tindakan tersebut antara lain sebagai berikut a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) lengkap dengan instrument penilaian siklus I pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2 b) Menyiapkan Skenario yang sesuai dengan materi tentang ungkapan c) Menyiapkan instrument penilaian keterampilan dan pengetahuan pada siklus I (2 pertemuan). d) Menyiapkan kunci jawaban dari soal tes pada siklus I. e) Menyiapkan lembar observasi siswa, lembar observasi guru dalam penerapan metode *Role Playing* e) menyiapkan sumber belajar yang relevan dan media pendukung pembelajaran

Pelaksanaan /Tindakan

Pada tahap ini guru sebagai peneliti melaksanakan tindakan sesuai langkah-langkah dalam RPP. Pada tahap ini peneliti selain mengobservasi siswa juga diobservasi oleh observer.

Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan observer dan peneliti pada saat pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui secara langsung bagaimana keterlaksanaan Metode *Role Playing*.

Refleksi

Refleksi ini dilakukan untuk mencatat atau menulis tentang kekurangan dan kelebihan dari pembelajaran yang dilakukan, serta mengoreksi hal-hal yang perlu diperbaiki ataupun tambahan pada siklus selanjutnya.

Siklus II

Tindakan pada siklus II ini seperti halnya pada siklus I. Siklus II terdiri dari dua pertemuan, masing-masing pertemuan mencakup kegiatan perencanaan,

pelaksanaan/tindakan, observasi, dan refleksi. Kegiatan tahapan pada siklus II ini disesuaikan dengan masalah-masalah proses dan hasil pembelajaran yang terjadi pada siklus I, hal-hal yang belum dicapai pada siklus I dilanjutkan dan dicari solusinya pada siklus II. Jika hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan II masih belum memuaskan, maka dilaksanakan siklus III dan seterusnya

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah : Lembar Observasi aktivitas Guru dalam penerapan metode *role playing*, Lembar Observasi aktivitas Siswa dalam penggunaan penerapan metode *role playing*, Lembar Catatan lapangan, Soal Evaluasi dan Lembar Penilaian Keterampilan Siswa.

Teknik Analisis Data dan Kriteria Keberhasilan

Data dianalisis melalui tiga tahapan, yaitu dengan reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan data. Semua data yang terkumpul diolah, ditandai dan dipilah menjadi dua, yaitu: penerapan *metode role playing* dan data-data peningkatan motivasi belajar. Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2007:91) menyatakan bahwa dalam analisis data terdapat tiga tahap kegiatan yang dilakukan secara berurutan. Tahap tersebut adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. (1) Reduksi data adalah proses penyederhanaan data yang dilakukan melalui proses seleksi, pengelompokan, penyederhanaan, berdasarkan jenisnya yang bertujuan memudahkan peneliti menarik kesimpulan. (2) Penyajian data adalah upaya menampilkan data secara jelas dan mudah dipahami dalam bentuk narasi, grafik, atau bentuk lainnya lalu dibandingkan dan dipadukan dengan berbagai informasi atau data yang diperoleh dari hasil reduksi data hingga memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. (3) Penarikan kesimpulan adalah pengambilan intisari dan pokok sajian data yang telah terorganisasi dalam bentuk pernyataan yang singkat, padat, dan bermakna.

Analisis data yang berasal dari observasi guru menguraikan data yang telah dibuat pengamat. Aspek-aspek yang diamati dijelaskan secara terperinci dalam lembar observasi guru.

Hasil analisis data ini dijadikan dasar untuk menentukan keberhasilan pemberian tindakan penerapan metode *role playing*. Berdasarkan analisis maka akan ditentukan kegiatan yang perlu dilakukan perbaikan untuk pelaksanaan tindakan selanjutnya.

Untuk penilaian keberhasilan guru menerapkan tindakan, diperoleh dari penskoran lembar hasil observasi guru. Penilaian pada observasi guru adalah skor yang diperoleh dibagi skor maksimum dan dikalikan 100. Nilai akhir berbentuk persentase. Apabila hasil yang diperoleh lebih dari 75% dari skor total maka guru dikategorikan sudah melaksanakan penerapan metode *role playing* dengan baik. Dengan kriteria keberhasilan sebagai berikut

Tabel 1 Pedoman Konversi Skor Mentah Menjadi Skor Standar Skala Lima. Arifin (2009:234)

Persentase skor akhir	Kriteria	Simbol
90% - 100%	Sangat baik	A
80% - 89%	Baik	B
70% - 79%	Cukup baik	C
60% - 69%	Kurang baik	D
>59%	Sangat kurang baik	E

Dalam menganalisis adanya peningkatan motivasi belajar siswa, didukung dengan hasil aktivitas siswa yang dinilai menggunakan lembar observasi siswa. Data hasil observasi siswa diambil dari nilai aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung menggunakan metode *role playing*. Hal yang akan dinilai telah dituliskan

secara jelas dalam lembar observasi siswa. Penilaian aktivitas siswa diperoleh dengan perolehan skor. Apabila hasil tersebut menunjukkan kenaikan pada setiap siklus maka kegiatan yang dilakukan siswa sudah mengalami peningkatan.

Peningkatan motivasi belajar siswa dapat diketahui dari hasil tes yang telah dirata-rata. Untuk peningkatan motivasi belajar siswa dengan diterapkannya metode *role playing* digunakan nilai yang diperoleh siswa secara individu berasal dari tes akhir tiap pertemuan yang mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebagai indikator peningkatan hasil yang ditentukan oleh SDN Turi 2 Kota Blitar, dimana siswa dikatakan tuntas belajar apabila nilai siswa mencapai nilai ≥ 75 . Secara klasikal, kelas tersebut dianggap telah tuntas belajar jika jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM mencapai 85% dari jumlah keseluruhan siswa satu kelas (Trianto, 2009:241). Hal ini artinya 85% dari seluruh kelas memperoleh nilai akhir ≥ 75 .

HASIL

Data yang diuraikan pada tahap ini adalah data yang diperoleh dari tahap tindakan siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua, refleksi siklus I dan data yang diperoleh dari tahap tindakan siklus II pertemuan pertama, pertemuan kedua, refleksi siklus II.

Siklus I Pertemuan ke-1

Pelaksanaan tindakan dilakukan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah disusun pada tahap perencanaan. Siklus I pertemuan ke-1 dilaksanakan pada hari Senin, 7 Agustus 2017.

Penilaian aktivitas guru menggunakan lembar observasi guru dan diisi oleh observer yaitu guru kelas 1B. Aspek yang diamati dalam lembar observasi guru dengan melaksanakan pembelajaran dengan metode *Role Playing* terdapat 6 aspek. Dari keenam aspek tersebut telah muncul empat aspek yaitu guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai, guru memberikan skenario untuk dipelajari, menunjuk kelompok untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh yang terdapat pada skenario, menugaskan kelompok yang lain mengamati kejadian khusus dan mengevaluasi peran masing-masing tokoh.

Tabel 2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan ke-1

Pertemuan 1	Akumulasi
Jumlah Aspek Muncul	4
Persentase Aktivitas Guru	67%
Kategori Keberhasilan	Kurang

Penilaian observer dalam lembar observasi aktivitas siswa terdapat dua aspek. Kedua aspek tersebut merupakan respon dari aktivitas yang dilaksanakan guru dalam proses pembelajaran mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Rekapitulasi hasil aktivitas siswa dapat kita lihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan Ke-1

Aspek yang diamati	Jumlah Siswa
Siswa dapat bermain peran dengan baik	12
Siswa dapat menyelesaikan tugas tepat pada waktunya	18
Rata-rata	0,68
Persentase	68%
Kriteria keberhasilan	kurang baik

Berdasarkan tabel di atas terdapat 12 siswa telah dapat bermain peran dengan baik, dan 18 siswa telah dapat menyelesaikan tugas dengan tepat pada waktunya. Persentase keberhasilan sebesar 68% termasuk kategori kurang.

Rekapitulasi hasil tes individu untuk nilai tes dan keterampilan dalam memerankan tokoh dapat dilihat pada tabel berikut.:

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Nilai Akhir Siklus I Pertemuan Ke-1

Keterangan	Nilai Tes	Nilai Ketrampilan	Nilai Akhir
Jumlah	1600	1667	1633
Rata-rata	73	76	74
Jumlah siswa tuntas	15	9	15
Persentase siswa Tuntas	68%	0%	68%
Jumlah siswa belum tuntas	7	22	11
Persentase siswa Belum Tuntas	27%	85%	32%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa rata-rata nilai akhir siswa kelas 1A pada siklus I pertemuan ke-1 sebesar 1633. Nilai rata-rata hasil akhir adalah 74. Siswa yang tuntas sebanyak 15 anak sehingga persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 68%.

Pada Siklus I pertemuan ke-1 siswa tampak bingung ketika harus memerankan dialog yang diberikan. Hampir semua siswa masih membawa kertas naskah, sehingga ekspresi yang muncul dari tiap siswa belum maksimal. Hampir semua siswa masih malu-malu. Guru perlu memotivasi siswa agar bisa tampil lebih baik untuk pertemuan berikutnya.

Siklus I Pertemuan ke-2

Pelaksanaan tindakan dilakukan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah disusun pada tahap perencanaan. Siklus I pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari Selasa, 8 Agustus 2017.

Penilaian aktivitas guru menggunakan lembar observasi guru dan diisi oleh observer yaitu guru kelas 1B. Aspek yang diamati dalam lembar observasi guru dengan melaksanakan pembelajaran dengan metode *role playing* terdapat enam aspek. Dari enam aspek tersebut telah muncul lima aspek yaitu guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai, guru memberikan skenario untuk dipelajari, menunjuk kelompok untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh yang terdapat pada skenario, menugaskan kelompok yang lain mengamati kejadian khusus dan mengevaluasi peran masing-masing tokoh, bersama peserta didik merefleksikan kegiatan bersama-sama. Rekapitulasi data tersebut dapat kita lihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan Ke-2

Pertemuan 1	Akumulasi
Jumlah Aspek Muncul	5
Persentase Aktivitas Guru	83%
Kategori Keberhasilan	Baik

Penilaian observer dalam lembar observasi aktivitas siswa terdapat dua aspek. Rekapitulasi hasil aktivitas siswa dapat kita lihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan Ke-2

Aspek yang diamati	Jumlah Siswa
Siswa dapat bermain peran dengan baik	15
Siswa dapat menyelesaikan tugas tepat pada waktunya	20

Rata-rata	0,80
Persentase	80%
Kriteria keberhasilan	baik

Berdasarkan tabel di atas terdapat 15 siswa telah dapat bermain peran dengan baik, dan 20 siswa telah dapat menyelesaikan tugas tepat pada waktunya. Persentase keberhasilan sebesar 80% termasuk kategori baik.

Hasil Penilaian Siswa meliputi Nilai Tes, Nilai Keterampilan dan Nilai Akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7 Rekapitulasi Hasil Nilai Akhir Siklus I Pertemuan Ke-2

Keterangan	Nilai Tes	Nilai Keterampilan	Nilai Akhir
Jumlah	1640	1133	1173
Rata-rata	75	76	78
Jumlah siswa tuntas	17	10	16
Persentase siswa Tuntas	77%	0%	73%
Jumlah siswa belum tuntas	5	22	6
Persentase siswa Belum Tuntas	19%	85%	23%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa rata-rata Nilai Akhir kelas 1A pada siklus I pertemuan ke-2 sebesar 1173. Nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 78 termasuk dalam kategori Cukup. Siswa yang tuntas sebanyak 16 anak sehingga persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 73%, termasuk kategori cukup.

Pada Siklus I pertemuan ke-2 siswa sudah mulai menyukai metode *Role Playing*. Beberapa siswa sudah menampilkan ekspresi yang bagus, dan suara ketika berdialog sudah dapat terdengar hingga barisan paling belakang. Anak melakukan perannya dengan senang. Sedangkan siswa yang lain sudah mulai ada yang berpendapat.

Siklus II Pertemuan ke-1

Pelaksanaan tindakan dilakukan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah disusun pada tahap perencanaan. Siklus II pertemuan ke-1 dilaksanakan pada hari Rabu, 9 Agustus 2017.

Penilaian aktivitas guru menggunakan lembar observasi guru dan diisi oleh observer. Aspek yang diamati dalam lembar observasi guru dengan melaksanakan pembelajaran metode *role playing* terdapat enam aspek. Dari enam aspek tersebut telah muncul semuanya. Sehingga tingkat keberhasilan 100%. Rekapitulasi data tersebut dapat kita lihat pada tabel berikut :

Tabel 8 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan Ke-1

Pertemuan 1	Akumulasi
Jumlah Aspek Muncul	6
Rata-rata	1
Persentase Aktivitas Guru	100%
Kategori Keberhasilan	Sangat Baik

Penilaian observer dalam lembar observasi aktivitas siswa terdapat dua aspek. Rekapitulasi hasil aktivitas siswa dapat kita lihat pada tabel berikut:

Tabel 9 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan Ke-1

Aspek yang diamati	Jumlah Siswa
Siswa dapat bermain peran dengan baik	20
Siswa dapat menyelesaikan tugas tepat pada waktunya	20

Rata-rata	0,91
Persentase	91%
Kriteria keberhasilan	baik

Berdasarkan tabel di atas terdapat 20 siswa telah dapat bermain peran dengan baik, dan 20 siswa telah dapat menyelesaikan tugas dengan tepat pada waktunya. Persentase keberhasilan sebesar 88% termasuk kategori baik.

Rekapitulasi Nilai Akhir Siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 10 Rekapitulasi Hasil Nilai Akhir Siklus II Pertemuan Ke-1

Keterangan	Nilai Tes	Nilai Keterampilan	Nilai Akhir
Jumlah	1680	1213	1447
Rata-rata	76	81	79
Jumlah siswa tuntas	19	18	18
Persentase siswa Tuntas	86%	82%	82%
Jumlah siswa belum tuntas	3	4	5
Persentase siswa Belum Tuntas	12%	15%	15%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai akhir hasil belajar siswa kelas 1A pada siklus II pertemuan ke-1 sebesar 1447. Nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 79 termasuk dalam kategori Baik. Siswa yang tuntas sebanyak 18 anak sehingga persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 82%.

Pada Siklus II pertemuan ke-1 siswa lebih maksimal dalam bermain peran karena mereka membuat skenario dan percakapan bersama kelompoknya. Siswa lebih tertib dalam mengikuti pembelajaran. Banyak siswa yang memberi tanggapan kepada kelompok tentang cara mereka bermain peran.

Siklus II Pertemuan ke-2

Pelaksanaan tindakan dilakukan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah disusun pada tahap perencanaan. Siklus II pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari Kamis, 10 Agustus 2017.

Penilaian aktivitas guru menggunakan lembar observasi guru dan diisi oleh observer. Aspek yang diamati dalam lembar observasi guru dengan melaksanakan pembelajaran metode *role playing* terdapat enam aspek. Dari enam aspek tersebut telah muncul semuanya. Sehingga tingkat keberhasilan 100%

Tabel 11 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan Ke-2

Pertemuan 1	Akumulasi
Jumlah Aspek Muncul	6
Rata-rata	1
Persentase Aktivitas Guru	100%
Kategori Keberhasilan	Sangat Baik

Penilaian observer dalam lembar observasi aktivitas siswa terdapat dua aspek. Rekapitulasi hasil aktivitas siswa dapat kita lihat pada tabel berikut:

Tabel 12 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan Ke-2

Aspek yang diamati	Jumlah Siswa
Siswa dapat bermain peran dengan baik	21
Siswa dapat menyelesaikan tugas tepat pada waktunya	22
Rata-rata	0,98
Persentase	98%
Kriteria keberhasilan	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas terdapat 21 anak telah dapat bermain peran dengan baik, dan 22 siswa telah mengerjakan tugas dengan tertib. Persentase keberhasilan sebesar 98% termasuk kategori sangat baik.

Rekapitulasi nilai akhir hasil belajar siswa dapat dilihat dalam tabel berikut

Tabel 13 Rekapitulasi Hasil Nilai Akhir Siklus II Pertemuan Ke-2

Keterangan	Nilai Tes	Nilai Ketrampilan	Nilai Akhir
Jumlah	1750	1400	1310
Rata-rata	80	93	87
Jumlah siswa tuntas	20	15	19
Persentase siswa Tuntas	91%	68%	86%
Jumlah siswa belum tuntas	2	7	3
Persentase siswa Belum Tuntas	8%	27%	12%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa jumlah Hasil Nilai Akhir siswa kelas 1A pada siklus II pertemuan ke-2 sebesar 1310. Nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 87. Siswa yang tuntas sebanyak 19 anak sehingga persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 86%, termasuk kategori baik.

Pada Siklus II pertemuan ke-2 siswa telah antusias melakukan *role playing* dalam pembelajaran. Siswa lebih tenang dan mau memperhatikan temannya ketika sedang tampil. Skenario yang berbeda membuat mereka yang tidak tampil berkeinginan untuk menyimak temannya yang sedang tampil. Sebagian siswa sudah tidak canggung dalam bermain peran sehingga ekspresi yang ditampilkan semakin meningkat.

Pada Siklus II pertemuan ke-1 siswa lebih maksimal dalam bermain peran karena mereka membuat skenario dan percakapan bersama kelompoknya. Siswa lebih tertib dalam mengikuti pembelajaran. Banyak siswa yang memberi tanggapan kepada kelompok tentang cara mereka bermain peran.

Pada Siklus II pertemuan ke-2 siswa telah antusias melakukan *role playing* dalam pembelajaran. Siswa lebih tenang dan mau memperhatikan temannya ketika sedang tampil. Skenario yang berbeda membuat mereka yang tidak tampil berkeinginan untuk menyimak temannya yang sedang tampil. Sebagian siswa sudah tidak canggung dalam bermain peran sehingga ekspresi yang ditampilkan semakin meningkat.

PEMBAHASAN

Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Metode *Role Playing*

Keterlaksanaan teknik pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam penelitian ini ditunjukkan dengan (1) hasil observasi aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran sesuai langkah-langkah pembelajaran dengan metode *Role Playing* 2) hasil observasi aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dari siklus I dan siklus II diperoleh hasil observasi aktivitas guru pada siklus 1 pertemuan ke-1 mendapatkan persentase 67%, pertemuan ke-2 mendapatkan persentase 83%, dengan rata-rata siklus I mencapai 75%. Pada siklus II pertemuan ke-1 mendapatkan persentase 100% dan pertemuan ke-2 mendapatkan persentase 100% dengan rata-rata 100%. Sehingga dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan aktivitas guru sebesar 25%

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan ke-1 mendapatkan persentase 67%, pertemuan ke-2 mendapatkan persentase 80%, diperoleh rata-rata siklus I sebesar 73,5%. Siklus II pertemuan ke-1 mendapatkan persentase 91% dalam kriteria sangat baik dan pertemuan ke-2 mendapatkan persentase 98%, diperoleh rata-rata sebesar 94,5%. Dari rata-rata siklus I dan siklus diperoleh data adanya peningkatan aktivitas siswa sebesar 21%.

Keterlaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini ditunjukkan oleh hasil observasi aktivitas guru sebagai data wajib dan hasil observasi aktivitas siswa sebagai

data pendukung. Aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan bentuk *respon* yang ditunjukkan siswa, dari hasil *stimulus* yang diberikan guru pada saat melaksanakan pembelajaran.

Data keterlaksanaan pelaksanaan pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini selalu menunjukkan peningkatan hasil dan kriteria yang konsisten mulai dari pertemuan ke-1 ke pertemuan ke-2 pada siklus I dan pertemuan ke-1 ke pertemuan ke-2 pada siklus II. Berdasarkan indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan di bab III dapat diambil kesimpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* terbukti efektif.

Data hasil belajar ungkapan perkenalan diri dengan metode *Role Playing*

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini ditunjukkan oleh (1) hasil nilai akhir (2) hasil catatan lapangan. Data hasil nilai siswa tentang ungkapan perkenalan diridengan metode *Role Playing* meliputi hasil penilaian tes dan hasil penilaian keterampilan siswa dalam bermain peran. Kedua nilai tersebut digabung kemudian diambil rata-ratanya. Rata-rata tersebut yang kemudian dijadikan sebagai nilai akhir yang diperoleh setiap siswa untuk menentukan ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal.

Hasil Nilai Akhir Siklus I pertemuan ke-1 diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 68% dan pada pertemuan ke-2 diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 73% dengan rata-rata sebesar 70,5%. Ketuntasan klasikal pada Siklus II pertemuan ke-1 diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 82% dan pada pertemuan ke-2 sebesar 86%, sehingga diperoleh rata-rata sebesar 84%. Dari data tersebut diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 13,5%.

Kondisi ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Uno Hamzah (2009:26), bahwa metode *Role Playing* dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mendalami materi dalam mata pelajaran dengan berbagai cara. Keberhasilan Metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1A di SDN Turi 2 ini disebabkan berbagai kelebihan metode *Role Playing* dalam pembelajaran.

Dari hasil catatan lapangan pada Siklus I pertemuan ke-1 siswa tampak bingung ketika harus memerankan dialog yang diberikan, hampir semua siswa masih membawa kertas naskah, sehingga ekspresi yang muncul dari tiap siswa belum maksimal dan hampir semua siswa masih malu-malu dengan motivasi siswa maka pada pertemuan ke-2 siswa mulai menyukai metode *Role Playing*. Beberapa siswa sudah menampilkan ekspresi yang bagus, dan suara ketika berdialog sudah dapat terdengar hingga barisan paling belakang. Anak melakukan perannya dengan senang.

Berkat bimbingan guru maka pada Siklus II pertemuan ke-1 siswa telah dapat membuat skenario dan percakapan bersama kelompoknya, sehingga lebih maksimal dalam bermain peran, dan menjadi antusias melakukan *role playing* dalam pembelajaran, pada pertemuan terakhir

Keberhasilan tersebut sejalan dengan teori Hamdani (2011:87) “metode *role playing* merupakan metode yang diterapkan melalui permainan dan permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa”. Dengan *Role Playing* pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan, sebagaimana dinyatakan oleh Santoso,(2011) bahwa “dengan *Role Playing* dapat membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi”.

Berdasarkan pembahasan ini sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan pada bab III penelitian ini, dapat diambil kesimpulan bahwa Penerapan Pembelajaran metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar tentang ungkapan perkenalan diribagi siswa kelas 1ASDN Turi 2 Kecamatan Sukorejo Kota Blitar.

Pelaksanaan pembelajaran metode *Role Playing* dalam penelitian ini tidak terlepas dari berbagai kendala. Kendala yang terjadi dari aspek guru, guru kurang memiliki kemampuan dalam bermain peran yang baik sehingga belum dapat memberi

contoh kepada siswa tentang bagaimana bermain peran yang baik dan menarik. Kendala lain yang muncul adalah kebiasaan siswa yang menggunakan bahasa daerah dalam keseharian membuat siswa kesulitan ketika harus membuat dialog sendiri dalam Bahasa Indonesia. Untuk mengatasi kendala tersebut, maka guru perlu mencari referensi dari berbagai sumber tentang bagaimana bermain peran yang baik dan menarik. Guru juga harus terus membimbing dan memotivasi siswa pada saat membuat dialog dan skenario bersama kelompoknya.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab IV maka hasil penelitian dapat disimpulkan: (1) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas 1ASDN Turi 2 tentang ungkapan perkenalan diriteruji *efektif*. Terbukti dari data keterlaksanaan pelaksanaan pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini selalu menunjukkan hasil peningkatan persentase. Aktivitas guru dari Siklus I ke Siklus II meningkat sebesar 25%. Aktivitas siswa Siklus I ke Siklus II meningkat sebesar 21%. (2) Terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*. Peningkatan Hasil belajar tersebut dibuktikan dengan meningkatnya nilai akhir yang menunjukkan ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 13,5%. Berdasarkan hasil (1) dan (2) dapat ditarik simpulan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar tentang ungkapan perkenalan diripada siswa kelas 1A SDN Turi 2 Kota Blitar.

SARAN

Bagi guru, diharapkan guru selalu memberi bimbingan dan motivasi kepada siswa selama pelaksanaan pembelajaran. Bagi siswa, diharapkan siswa lebih percaya diri dalam bermain peran. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam tema dan muatan pembelajaran yang berbeda. Bagi Sekolah, diharapkan sekolah bisa mendukung penelitian guru-guru dengan menyediakan referensi, sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Djumingin, Sulastriningsih. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makasar: Badan Penerbit UNM.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kartini, Tien. 2007. Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(8): tanpa halaman.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 2003. *Teknologi pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.