



Prosiding

Senada (Seminar Nasional Daring)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Membangun Insan Cendekia di Era society 5.0 Melalui Inovasi Pembelajaran”



Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Aktivitas Membaca Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V

Amiratun Nandiyah¹ (✉)

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Billfath, Indonesia

Amirotun0211@gmail.com

abstrak— Pada penelitian ini, akan difokuskan pada materi membaca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun pada kenyataannya kemampuan siswa dalam membaca materi tersebut masih kurang. Kebanyakan dari mereka belum senang untuk membaca. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas siswa dan guru, meningkatkan hasil belajar siswa, dan mengetahui kendala-kendala dan respon siswa dalam penerapan metode *role playing*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*action research classroom*), karena penelitiannya dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di kelas.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) peningkatan aktivitas siswa berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa, (2) pengamatan aktivitas belajar kelas menunjukkan hasil yang positif. Saran yang berkaitan dengan hasil penelitian ini adalah: (1) guru dapat menerapkan *role playing* untuk meningkatkan prestasi siswa dalam hal guru harus menyajikan garis besar materi. (2) siswa disarankan untuk membaca suatu materi agar lebih aktif menggali imajinasi dan merespon secara positif proses pembelajaran.

Kata kunci— Metode *Role Playing*, aktivitas membaca siswa, pembelajaran bahasa Indonesia, siswa kelas v.

Abstract— In this study, it will be focused on students' reading material in learning Indonesian. But in fact the ability of students to read the material is still lacking. Most of them are not yet happy to read. The purpose of this research is to increase the activities of students and teachers, improve student learning outcomes, and find out the constraints and student responses in the application of the *role playing* method. This research is classroom action research, because the research is conducted to solve problems that occur in the classroom.

The conclusions of this study are: (1) an increase in student activity has an impact on increasing student achievement, (2) observations of classroom learning activities show positive results. Suggestions related to the results of this study are: (1) teachers can apply *role playing* to improve student achievement in terms of teachers having to present an outline of the material. (2) students are advised to read a material to be more active in exploring imagination and responding positively to the learning process.

Keywords— *Role Playing* method, student reading activity, Indonesian language learning, v grade students.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan manusia karena pendidikan sangat penting untuk memuat proses pengembangan potensi, yang termaksud di dalam perilaku, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, sesuai dengan

masyarakat dimana mereka tinggal. Salah satu faktor yang menentukan kualitas hidup bangsa adalah pendidikan. Faktor pendidikan memiliki peranan penting untuk menciptakan kehidupan bangsa yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis. Pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Merujuk pada pasal 37 ayat 1 pemendiknas No. 20 tahun 2003 tentang sisten pendidikan Nasional pada kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia menyatakan pengembangan kurikulum bahasa indonesia dilakukan dengan mengacu standar nasional dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik. Pengembangan kurikulum bahasa indonesia yang diterapkan ini, dalam rangka membekali peserta didik dengan berbagai kemampuan yang sesuai dengan tuntutan zaman (Mahaputra, 2016). Bahasa indonesia digunakan dalam proses interaksi belajar mengajar siswa dengan guru. Dalam dunia pendidikan bahasa indonesia adalah bahasa resmi yang harus dipergunakan. Hal ini mengandung banyak makna yang sangat dalam bahwa bahasa indonesia tidak bisa tergantikan oleh bahasa apapun selama penyelenggaraan pendidikan masih dilakukan di indonesia. Selama itu, taraf sekolah yang dinyatakan sebagai taraf internasional yang tidak bisa serta merta mengesampingkan fungsi dan kedudukan bahasa indonesia (dalam Pamungkas,2012).

Membaca adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang disajikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia selain keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan ketrampilan menulis. Hal ini sesuai dengan amanat Undang-Undang No 2 Tahun 1989 tentang Sistim Pendidikan Nasional, bahwa membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan pokok yang harus dibina dan dikembangkan dalam pendidikan bahasa. Membaca merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi berfungsi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan bahasa seseorang. Dengan demikian, anak sejak kelas awal SD/MI perlu memperoleh latihan membaca dengan baik khususnya membaca permulaan. Usia sekolah dasar yaitu berumur 8 sampai 12 tahun masih berada tahap operasional konkret, pada tahap ini anak belum dapat berfikir secara abstrak. Siswa berfikir atas dasar pengalaman konkret atau nyata sehingga diperlukan kegiatan nyata agar siswa mudah memahami konsep yang diajarkan. Untuk itu pembelajaran yang dilakukan haruslah mengedepankan keaktifan siswa (putra, 2016).

Dari hasil observasi di kelas V menunjukkan bahwa pembelajaran selama ini masih kurang dalam menggunakan metode yang berbeda, sekolah tersebut lebih dominan menggunakan model ceramah dan Tanya jawab sehingga siswa merasa jenuh dan kurang memiliki minat belajar, khususnya dalam hal membaca. Suasana kelas cenderung pasif dan hanya beberapa siswa yang bertanya pada guru, kemudian dalam proses belajar mengajar guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga menimbulkan kebosanan dan aktivitas belajar siswa khususnya membaca siswa menjadi kurang pasif.

Dalam hal mengatasi masalah tersebut perlu adanya inovasi metode belajar yang dapat meningkatkan aktivitas membaca siswa, utamanya dalam hal membaca. Dengan adanya aktivitas yang tinggi diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dibutuhkan suatu pembelajaran yang efektif. Salah satu caranya adalah adanya menggunakan model

role playing. Role playing adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan. Aturan dan sekaligus melibatkan unsure senang. Dengan kata lain model pembelajaran role playing adalah suatu model pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan dan unsure senang dalam melakukan proses belajar mengajar. Model ini berbentuk interaksi antara dua atau lebih siswa tentang suatu topik atau situasi. Dalam interaksi ini setiap siswa melakukan peran terbuka. Model ini sering digunakan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktekkan isi pelajaran yang dipelajari.

METODE PENELITIAN

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan terikat. variabel bebas adalah penerapan model pembelajaran role playing dan variabel terikatnya hasil belajar Bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini peneliti melakukan di kelas V sebagai guru dan guru kelas V sebagai observernya, dilakukan dalam 2 siklus dengan 4 kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini sebagai berikut: a) Dalam tahap menyusun rancangan ini ditentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapat perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. Dalam perencanaan peneliti mempersiapkan perangkat dan instrumen pembelajaran yang diterapkan, yaitu Silabus, RPP, LKS, pembagian anggota kelompok, lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa, soal tes ulangan harian 1 dan ulangan harian 2; dan b) Tahap kedua dari penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu penerapan pembelajaran role playing, sebagai berikut: Upayakan agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup dan bermain sampai habis, jangan diinterupsi. a) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci utamanya. b) Jangan menilai aktingnya, bahasanya dan lain-lain. c) Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan dan d) Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya: dibimbing dengan pertanyaan, mencari orang lain untuk peran tersebut. dan menghentikan dan melangkah ke tindak lanjut dan e) jika pemain tersesat lakukan: Rumuskan kembali keadaan dan masalah, simpulkan apa yang sudah dilakukan, hentikan dan arahkan kembali dan mulai kembali dengan penjelasan singkat. Kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat ketika tindakan sedang dilaksanakan. Tahap pengamatan melibatkan teman sejawat sebagai observer (pengamat) untuk melakukan pengamatan dan mencatat semua hal dilakukan selama pelaksanaan tindakan berlangsung dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas guru dan lembar pengamatan aktivitas siswa.

siklus I

Berikut dari beberapa tahap yang dilakukan pada siklus I yaitu

Perencanaan Tindakan

sebagai langkah awal dalam proses penelitian adalah observasi pada sekolah yakni dengan perkenalan dan berkomunikasi pada pihak sekolah dan siswa untuk mendapatkan izin dalam melakukan penelitian ini. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada paparan berikut.

- 1) peneliti dan guru menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas,
- 2) Membuat rancangan pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terlebih dahulu.

Dengan adanya RPP peneliti ini lebih terarah dalam kegiatan proses pembelajaran yang akan dilakukan di ruang kelas untuk mengaplikasikan waktu yang tersedia.

3) Menyusun lembar observasi dalam keterlaksanaan metode pembelajaran dan lembar observasi aktivitas siswa. Adanya lembar observasi ini dapat diketahui apabila keterlaksanaan metode pembelajaran yang di gunakan oleh guru atau peneliti terlaksana dengan baik atau tidak, dan mengetahui baik tau tidak yang dilakukan oleh siswa pada saat proses belajar mengajar.

Siklus II

Perencanaan Tindakan

sebagai langkah awal dalam proses penelitian adalah observasi pada sekolah yakni dengan perkenalan dan berkomunikasi pada pihak sekolah dan siswa untuk mendapatkan izin dalam melakukan penelitian ini. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada paparan berikut.

1) peneliti dan guru menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas,

2) Membuat rancangan pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terlebih dahulu.

Dengan adanya RPP peneliti ini lebih terarah dalam kegiatan proses pembelajaran yang akan dilakukan di ruang kelas untuk mengaplikasikan waktu yang tersedia.

3) Menyusun lembar observasi dalam keterlaksanaan metode pembelajaran dan lembar observasi aktivitas siswa. Adanya lembar observasi ini dapat diketahui apabila keterlaksanaan metode pembelajaran yang di gunakan oleh guru atau peneliti terlaksana dengan baik atau tidak, dan mengetahui baik tau tidak yang dilakukan oleh siswa pada saat proses belajar mengajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Model pembelajaran role playing

a. Pengertian metode pembelajaran role playing

Bermain peran adalah suatu cara penguasaan materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan cara memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya diperankan lebih dari satu orang. Hal itu bergantung pada apa yang diperankan (dalam Ahmad,2011)

Role Playing merupakan salah satu metode Pembelajaran yang diarahkan sebagai pemecahan masalah yang diarahkan sebagai pemecahan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini yaitu komunikatif, serta sama, dan menginterpretasikan suatu kejadian (dalam Amri dan Ahmadi, 2010).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa Role Playing (bermain peran) adalah salah satu model pembelajaran dimana siswa berperan aktif memainkan peran yang ditentukan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

b. Langkah-langkah metode Pembelajaran role Playing

Terdapat tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan role Playing sebagai model pembelajaran, yaitu analisis dalam diskusi, kualitas pemeranan, dan pandangan peserta didik terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata.

Adapun tahap Role Playing yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran yaitu, guru menyusun serta menyiapkan bacaan skenario, menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum kegiatan berlangsung, guru membuat kelompok yang berisikan 5 orang siswa, menjelaskan kompetensi yang hendak dicapai. Memanggil peserta didik untuk menjalankan skenario, setiap peserta didik berada dikelompoknya sembari melihat peragaan kelompok lain, setelah semua sudah selesai dilakukan peneliti menyampaikan kesimpulan dari bermain peran tersebut.

Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi mengenai alternative pemeranan. Mungkin ada perubahan peran yang di tuntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya. Evaluasi ke tahap kedua, tahap ini sama seperti pada tahap sebelumnya hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin ini lebih jelas.

Para peserta didik menyetujui cara tertentu untuk memecahkan masalah, meskipun adanya peserta didik yang belum menyetujuinya,. Kesepakatan bulat tidak perlu dicapai karena tidak ada cara yang pasti dalam menghadapi masalah tersebut. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan, tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama role playing adalah membantu para peserta didik memperoleh pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksi dengan temannya. mereka bercermin pada orang lain untuk lebih memahami dirinya. Hal ini mengandung impikasi bahwa yang paling penting dalam role Playing adalah terjadinya saling tukar pengalaman. Proses ini mewarnai seluru kegiatan role playing, yang ditegaskan lagi pada tahap akhir. Pada tahap tersebut para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan guru, teman, orang tua dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat dilihat atau muncul secara tiba-tiba.

C. Kelebihan dan kelemahan metode Pembelajaran role Playing

Ahmadi (2011) berpendapat bahwa kelebihan bermain peran adalah melibatkan seluru siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama, yaitu siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, dan permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Sedangkan kelemahan role Playing yaitu, menimbulkan kegaduhan sehingga kelas lain terganggu, siswa kurang menghayati peran yang diperankan dan dibutuhkan keterampilan guru dalam mengelola permainan.

SIMPULAN

Secara keseluruhan menunjukkan hasil aktivitas membaca siswa yang diperoleh sudah mengalami peningkatan, bukan hanya pada penguasaan materi, tetapi tingkah laku siswa yang negatif semakin berkurang. Rasa percaya diri yang mulai meningkat dapat membantu siswa mendapatkan pemahaman yang lebih jelas tentang sasaran. terjadi perubahan tingkah laku Siswa diantaranya kekatifan siswa dalam proses pembelajaran semakin meningkat, perhatian siswa akan materi teks bacaan

yang diajarkan semakin meningkat, kurangnya kegiatan lain yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Keberanian untuk membuka diri akan masalah yang dihadapi semakin terlihat, semangat dalam belajar bahasa Indonesia semakin meningkat.

REFERENSI

- Mahaputra. 2016. Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Semester Ganjil SDN Bungkulun Tahun Pelajaran 2016/2017
- Aprinawati. 2017. Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Kelas I SDN 001 Bangkinang.
- Arifiyati, Etty. 2014. Model Role Playing Pada Materi Keputusan Bersama Mata Pelajaran PKn. *Jurnal Dinamika*, Volume 4 Nomor 3.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Dalyono, M. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Kelana. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Trans Info Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Ernani, Ahmad Syarifuddin. 2015. Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. *Jurnal Ilmiah PGMI* Volume 2 Nomor 1.