

Alamat : Jl. Evakuasi, Gg. Langgar, No. 11,
Kalikebat Karyamulya, Kesambi, Cirebon

Email : arjijournal@gmail.com


Kontak : 08998894014


Available at:

<https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2023

 DOI:

 P-ISSN : 2774-9290

 E-ISSN : 2775-0787



47 - 55

Strategi Bermain Peran Untuk Meningkatkan Fokus Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia

Role Playing Strategies to Increase Focus on Learning Indonesian Language Learning

Artikel dikirim :

11 - 02 - 2023

Artikel diterima :

25 - 03 - 2023

Artikel diterbitkan :

31 - 03 - 2023

 Ratna Ningsih^{1*}

 ¹ Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon

 Email : ratningning@gmail.com¹

Kata Kunci:

penerapan metode role playing.

Abstrak: Bahasa Indonesia merupakan suatu mata pelajaran yang terdapat di dalam kurikulum pendidikan Indonesia, Bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan ajar melalui pengembangan penghayatan dan imajinasi siswa terhadap suatu tokoh tertentu. Menurut Tarigan bermain peran merupakan penguasaan peran tokoh atau benda di sekitar siswa dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan materi ajar yang dilaksanakan. Tujuan dilakukan penelitian tindak kelas ini adalah 1) Untuk meningkatkan fokus belajar siswa kelas 2D MI alwashliyah Perbutulan dengan cara memperhatikan lawan bicaranya. 2) Untuk melatih rasa kepercayaan diri terhadap apa yang siswa tampilkan didepan kelas dan bertanggung jawab terhadap perannya. 3) Mengetahui cara pengaplikasian strategi bermain peran. Metode yang digunakan adalah PTK. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, literasi.

Keywords:

application of the Role Playing Method

Abstract: Indonesian is a subject contained in the Indonesian educational curriculum, role-playing is a way of mastering teaching materials through the development of students' passion and imagination towards a certain figure. According to Tarigan, role-playing is the mastery of the role of figures or objects around students with the aim of developing imaginary power (imagination) and passion for the material for the development of teaching materials that are carried out. The purpose of conducting this class action research is 1) To increase the focus of learning of students in grade 2D MI alwashliyah Perbutulan by paying attention to the interlocutor. 2) To exercise confidence in

what students display in front of the class and be responsible for their role. 3) Know how to apply role-playing strategies. The method used is PTK. Data collection using observation, interviews, literacy.

Copyright © 2023 author

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



PENDAHULUAN

Selama ini, dalam proses belajar mengajar guru cenderung menggunakan metode ceramah akibatnya siswa cepat merasa bosan dan tidak bersemangat ketika mengikuti pembelajaran dikelas sehingga fokus belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar menjadi kurang baik. (Silalahi, 2018)

Anak usia sekolah dasar adalah waktu dimana ia cenderung lebih suka bermain daripada belajar, sehingga berdampak pada fokus pembelajaran anak. Dari pengamatan yang telah dilaksanakan banyak siswa MI Al-Washliyah kelas 2D kehilangan fokus belajarnya, apalagi ketika sudah menjelang siang. Ditambah lagi jam belajar siswa tidak seperti siswa sd/mi yang lain, mereka belajar kurang lebih sekitar 5 setengah jam setiap harinya dari pukul 08.00 -13.30, sehingga mereka sudah kehilangan fokus belajar ketika sudah siang.

Oleh karena itu, harus adanya upaya dari guru untuk meningkatkan fokus belajar siswa MI kelas 2D dengan cara menerapkan suatu strategi bermain peran dalam pembelajaran, membuat kelas supaya lebih hidup dan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Tugas guru dalam pembelajaran adalah menjadikan peserta didik belajar melalui penciptaan strategi dan lingkungan belajar yang menarik dan bermakna. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat menerima dan menguasai materi dengan baik. Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam peningkatan pendidikan baik bagi perorangan, masyarakat maupun bangsa dan negara. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang resmi di negara kita. Dalam pembelajaran ini peserta didik diharuskan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Artinya, KKM dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam menerima pembelajaran di sekolah.

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. (Rohmanurmeta, 2017)

Bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan ajar melalui pengembangan penghayatan dan imajinasi siswa terhadap suatu tokoh tertentu. Menurut Tarigan bermain peran merupakan penguasaan peran tokoh atau benda di sekitar siswa dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan materi ajar yang dilaksanakan. (Pradita & Hakim, 2021)

Keterampilan siswa yang harus dimiliki dalam keterampilan berbahasa ialah menulis, membaca, dan berbicara. Pada tema kalimat penolakan ini siswa harus bisa menggunakan bahasa penolakan yang baik tentunya. Berbicara berarti mengucapkan, mengartikulasikan, dan mengartikulasikan bunyi untuk mengungkapkan, menyajikan, dan mengkomunikasikan gagasan, pikiran, pendapat, gagasan, dan perasaan kepada

orang lain sebagai mitra bicara berdasarkan keyakinan, kejujuran, kebenaran, dan tanggung jawab. Harga diri, gugup, lidah berat, dll.

Seorang komunikator harus percaya pada diri sendiri bahwa mereka dapat menyampaikan apa yang ingin disampaikan secara baik dan memadai, percaya diri adalah sikap kepercayaan diri dalam kompetensi diri sendiri dan pemahaman tentang diri sendiri sebagai manusia yang lengkap melalui referensi ke konsep diri. Kepercayaan diri juga diukur dengan 1) percaya pada kemampuan sendiri, 2) membuat keputusan secara mandiri, 3) memiliki konsep diri yang positif, dan 4) berani mengungkapkan pendapat. Problematika lainnya Keefektifan berbicara adalah rasa percaya diri siswa yang masih lemah. Ketika siswa diminta untuk berbicara di depan temannya, mereka tampak gugup karena harus menyampaikan maksud dari percakapan tersebut. Siswa tidak berani mengungkapkan pikiran mereka dan tidak jelas tentang apa yang mereka katakan di depan umum. Siswa tampak tidak percaya diri dan tidak yakin dengan kemampuan mereka untuk tampil di depan kelas, mengakibatkan perilaku seperti gerakan sisi ke sisi yang berlebihan dan permainan kaki. (Budianti, Yudi; Permata, Tia, 2017).

METODE

Penelitian Tindak Kelas dilaksanakan di MI Al Washliyah Perbutulan, metode yang digunakan untuk membangun keaktifan siswa menggunakan metode bermain peran pada pelajaran bahasa Indonesia dengan tema 'kalimat penolakan' yaitu menggunakan metode Penelitian Tindak Kelas.

Dalam penelitian ini peneliti merancang penelitian dalam dua siklus. Setiap siklus terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan tersebut disusun di dalam siklus dan setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan atau target yang ingin dicapai. Maka peneliti bermaksud untuk menggunakan pertemuan pertama untuk melihat nilai peserta didik dan dilanjutkan untuk penelitian Siklus I dengan menerapkan metode bermain peran pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dan pertemuan terakhir digunakan peneliti untuk melakukan penelitian Siklus II menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran dengan memperbaiki dan menyempurnakan pada tindakan sebelumnya. Langkah yang digunakan pada saat penelitian tindak kelas:

1. Silabus untuk penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran. Silabus dikembangkan berdasarkan Standar Kompetensi dan Standar Isi untuk satuan dasar pendidikan dasar dan menengah sesuai dengan pola pembelajaran pada setiap tahun ajaran tertentu.
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus.

Lembar Observasi untuk mengobservasi dan mengukur tingkat keberhasilan atau ketercapaian tujuan pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Lembar

pengamatan untuk peserta didik digunakan untuk mengamati keaktifan peserta didik saat kegiatan berlangsung. (Husada et al., 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode bermain peran (role playing) dijadikan merupakan usaha untuk meningkatkan aktivitas belajar murid terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, sehingga adanya anggapan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang membosankan dan terkesan hanya teori saja lambat laun menjadi hilang. (Oktafikrani, 2020)

Berikut ini pemaparan siklus I dan siklus II

Siklus Satu

Dalam kegiatan pembelajaran pra siklus, peneliti berusaha merancang proses pembelajaran dengan cara yang membantu siswa menguasai metode ceramah. Hal tersebut tertuang dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1. Kegiatan awal

Apersepsi

- a. Mengatur kelas/siswa
- b. Cek kehadiran siswa
- c. Tepuk semangat sebelum memulai pelajaran
- d. Mengulang materi sebagai apersepsi
- e. Memberikan beberapa pertanyaan tentang kalimat penolakan yang digunakan sehari-hari, pada saat seperti apa kalimat penolakan digunakan.
- f. Menjelaskan tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan

2. Kegiatan inti

- a. Siswa memperhatikan penjelasan guru
- b. Siswa latihan membuat kalimat penolakan sederhana

3. Kegiatan akhir

- a. Guru menyimpulkan pembelajaran.
- b. Tindak lanjut dengan pemberian tugas rumah.
- c. Tanya jawab secara lisan tentang materi yang diajarkan.
- d. Berdoa dan salam.

Observasi / pengamatan

Berdasarkan pengamatan dan observasi saat guru mengajar, yang menjadi permasalahannya dalam pembelajaran tersebut adalah :

1. Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran.
2. Peserta didik masih pasif dalam pembelajaran.
3. Rendahnya tanggung jawab peserta didik dalam mengerjakan tugas.
4. Pembelajaran membosankan bagi peserta didik.
5. Guru belum menggunakan metode mengajar yang tepat.

Refleksi

Kegiatan reflektif ini diawali dengan observasi yang dilakukan oleh guru dan tutor selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pelaksanaan pra siklus, hasil evaluasi menunjukkan hasil yang jauh dari optimal. Menurut evaluasi, pilihan metode tidak sesuai. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti perlu meningkatkan pengajaran dengan menambahkan metode pembelajaran yang sesuai dengan keterampilan dasar siklus.

Siklus satu dilaksanakan satu pertemuan sesuai dengan apa yang akan diteliti yaitu RPP siklus. Kemudian mempersiapkan lembar pengamatan aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 dan lembar pengamatan aktivitas guru. 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.

Siklus dua

Penelitian membuat rencana perbaikan pembelajaran berdasarkan refleksi siklus 1 untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik, dengan persiapan :

1. Guru menentukan tujuan perbaikan pembelajaran.
2. Menyusun RPP dengan menambah metode bermain peran.
3. Menyiapkan alat peraga media gambar yang ada pada papan tulis.
4. Membuat lembar pengamatan partisipasi peserta didik.
5. Menyusun alat evaluasi.
6. Berkonsultasi dengan supervisor untuk perbaikan siklus 2.

1. Kegiatan awal Apersepsi/motivasi

- a. Mengkondisikan kelas, mengabsen keadaan siswa.
- b. Memberikan motivasi dengan tepuk semangat.
- c. Mengulang materi tentang jenis-jenis kalimat penolakan.
- d. Membentuk peserta didik berpasangan dengan teman sebangku.

2. Kegiatan inti

- a. Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi, peserta didik :
- b. Mendengarkan penjelasan guru.
- c. Memilih pakaian propesi sesuai yang ditunjuk guru.
- d. Dalam kegiatan eksplorasi, guru :
- e. Guru menjelaskan tentang jenis-jenis kalimat penolakan.
- f. Guru memfasilitasi interaksi antar siswa dalam kelompoknya.
- g. Elaborasi
- h. Menjawab pertanyaan guru dengan baik.
- i. Mengerjakan tugas yang diberikan guru.
- j. Dalam kegiatan elaborasi, guru :
- k. Membiasakan peserta didik menyimak penjelasan guru.

- l. Memfasilitasi peserta didik untuk dapat memberi tanggapan kepada pertanyaan dengan baik.
- 3. Kegiatan akhir**
- a. Guru mengajukan pertanyaan sesuai materi yang diajarkan.
 - b. Guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang diajarkan.
- 4. Refleksi**
- Selama proses perbaikan pembelajaran, peneliti mengamati aktivitas siswa. Terjadi perubahan yang signifikan baik pada proses maupun hasil belajar siswa. Setelah dilaksanakan pembelajaran yang telah diamati oleh pengamat, kemudian peneliti mengadakan refleksi hasil tindakan 16 putaran kedua atau siklus 2, temuan hasil refleksi ini menunjukkan bahwa :
- a. Adanya peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
 - b. Adanya peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia sehingga dapat mencapai nilai KKM yang ditetapkan yaitu 70,00.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus ke 2 peneliti bersama pengamat menyimpulkan agar tidak perlu diadakan lagi siklus 3, karena pada siklus 2 sudah menunjukkan adanya peningkatan ataupun perubahan yang positif dari tiap-tiap siklus yang mengarah pada tujuan pembelajaran atau fokus penelitian. (Muniroh, 2019)

Analisis data setiap siklus yang termasuk dalam studi aktivitas kelas bertujuan untuk mengetahui hasil belajar, apakah ada peningkatan selama kegiatan berlangsung dan memenuhinya sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan oleh peneliti. Berikut ini adalah rumus yang digunakan untuk menentukan persentase dari setiap kegiatan tindakan untuk menentukan tingkat keberhasilan dalam pembelajaran tindak kelas. (Husada et al., 2019)

$$P = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang dicari persentasinya

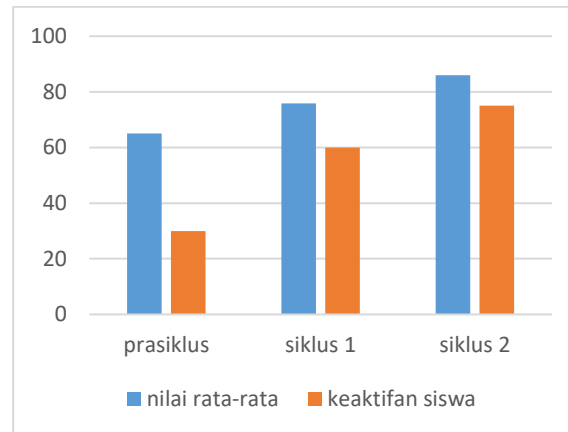
N = Number of Cases (jumlah frekuensi atau banyaknya individu)

P = Angka persentase

Tabel 1. Presentase hasil pratindakan, siklus 1 dan siklus 2

Keterangan	Pratindakan	Siklus	Siklus
		1	2
Jumlah skor	225	260	291
Nilai rata-rata	65,00	75,80	85,95
Keaktifan siswa	30 %	60%	75%

Sumber : lembar observasi penelitian tahun 2022



Gambar 1. Presentase hasil pratindakan, siklus 1 dan siklus 2

Berdasarkan hasil survei pasca pembelajaran, keaktifan siswa pada masa prasiklus sebanyak 65,00 dalam kategori baik, aktivitas siklus I sebanyak 75,80 dalam kategori cukup baik, dan aktivitas siklus I sebanyak 75,80. dalam kategori cukup baik, total 85,95 pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui model pembelajaran bermain peran dapat membantu siswa mempelajari bahasa Indonesia bertema kalimat penolakan. (Utami & Welas, 2019)

KESIMPULAN

Metode bermain peran dijadikan merupakan usaha untuk meningkatkan aktivitas belajar murid terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, sehingga adanya anggapan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang membosankan dan terkesan hanya teori saja lambat laun menjadi hilang.

Berdasarkan hasil survei pasca pembelajaran, keaktifan siswa pada masa prasiklus sebanyak 65,00 dalam kategori baik, aktivitas siklus I sebanyak 75,80 dalam kategori cukup baik, dan aktivitas siklus I sebanyak 75,80. dalam kategori cukup baik, total 85,95 pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui model pembelajaran bermain peran dapat membantu siswa mempelajari bahasa Indonesia bertema kalimat penolakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Husada, A., Asri Untari, M. F., & Nashir Tsalatsa, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 124. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i2.17268>
- Muniroh. (2019). Penggunaan Metode Bermain Peran Dan Media Gambar (Role Playing) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Tema Jenis Pekerjaan Melalui Di Sd Negeri Limo 1 Depok. 1–23.
- Oktafikrani, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas Iii Sdn Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30), 133–

142. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2710>
- Pradita, A., & Hakim, A. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat DiKabupaten Enrekang. 1(1), 170–186.
- Rohmanurmeta, F. M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar. Bahastra, 37(1), 24. <https://doi.org/10.26555/bahastra.v37i1.5960>
- Silalahi, W. (2018). SEJ (School Education Journal) Vol. 8. No 2 Juni 2018. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sdn Nomor 14 Simbolon Purba, 8(2), 112.
- Utami, P., & Welas. (2019). * 简超宗 1 张永红 2 (1, 2. 10(2), 71–76.