

LAMPIRAN

P-ISSN 2355-0X0X

E-ISSN 2502-0X0X



Jurnal Ilmiah Mahasiswa

Volume 2, Nomor 2, Juni 2021

Peningkatan Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VB SDN 10 Banda Aceh

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh

Sri Wahyuni¹, Musdiani², Helminsyah³

^{1,2,3} Universitas Bina Bangsa Getsempena

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dapat tercipta apabila menerapkan metode pembelajaran dan penggunaan media yang menarik sehingga peserta didik termotivasi dalam belajar dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menjadi salah faktor penting karena mempengaruhi tingkat kemampuan siswa. Penelitian ini dilakukan pada kelas VB di SDN 10 Banda Aceh dengan meningkatkan aktifitas belajar siswa menggunakan metode role playing. Sebelum tindakan dilakukan pra siklus dilaksanakan dengan mengamati siswa dengan indikator: turut serta dalam melaksanakan tugas belajar, meatih diri menyelesaikan tugas, menilai kemampuan diri dan hasil yang diperoleh siswa, terlibat dalam diskusi dan pemecahan masalah dengan jumlah rata - rata 7,52. Pada siklus I dalam penerapan metode role playing masih kurangnya aktif siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan didapatkan nilai skor rata - rata 20,63. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan keaktifikan siswa pada proses pembelajaran didapatkan skor rata - rata 27,41 di buktikan banyaknya siswa yang menjelaskan dengan lancar, menjawab pertanyaan guru, dan memberikan saran pada setiap diskusi yang dilakukan. Aspek indikator dalam meningkatkan aktifitas belajar siswa adalah isi informasi, pilihan kata, ketepatan menjelaskan, ekspresi dan tingka laku, kelancaran, dan volume suara. Oleh karena itu penerapan metode role playing dengan meningkatkan aktifitas belajar siswa dapat di terapkan di kelas VB SDN 10 Banda Aceh serta dapat juga di terapkan pada kelas lain juga.

Kata Kunci : Role Playing, Aktifitas Belajar Siswa

¹ Wahyuni, Musdiani, Helminsyah
Email: sri10lampaseh@gmail.com

ABSTRACT

In a fun learning process can be created when applying learning methods and using interesting media so that students are motivated in learning and play an active role in the learning process. The activeness of students in the learning process is an important factor because it affects the level of student ability. This research was conducted in class VB at SDN 10 Banda Aceh by increasing student learning activities using the role playing method. Before the action is carried out, the pre-cycle is carried out by observing students with the indicators: participating in carrying out learning assignments, practicing themselves in completing assignments, assessing students' self-efficacy and results, engaging in discussion and problem solving with an average of 7.52. In the first cycle in the application of the role playing method, the students were still less active during the learning process, with an average score of 20.63. Then in the second cycle there was an increase in student activity in the learning process, the average score was 27.41, it was proven by the number of students who explained fluently, answered the teacher's questions, and provided suggestions for each discussion carried out. Aspects of indicators in improving student learning activities are information content, word choice, accuracy in explaining, expression and behavior, fluency, and voice volume. Therefore, the application of the role playing method by increasing student learning activities can be applied in class VB at SDN 10 Banda Aceh and can also be applied to other classes as well.

Keywords: Role Playing, Student Learning Activities

PENDAHULUAN

Dalam undang-undang No.20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan disebut sebagai usaha yang nyata dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik bisa secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, , keperibadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat Bangsa dan Negara. Pembelajaran bahasa indonesia di Sekolah Dasar merupakan salah satu program yang dikembangkan secara kurikuler di persekolahan, agar menjadi salah satu alat fungsional guna mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran karena ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka materi-materi yang dipelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh peserta didik. Tujuan penggunaan media ataupun metode pembelajaran yang kreatif bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi pelajaran kepada siswa dan untuk mengatasi keterbatasan guru dalam mengajar, disamping itu juga dapat mengarahkan perhatian peserta didik agar lebih fokus pada materi pelajaran yang disampaikan. Salah satu metode yang sesuai adalah metode role playing atau metode bermain peran. Menurut Shepherd (2010:141), metode role playing menjadikan siswa untuk berlatih atau secara langsung dalam suatu lingkungan yang aman, dalam kelas dimana kemampuan tersebut diajarkan.

Ernani (2016:29), Masalah metode pendidikan adalah suatu masalah yang sangat perlu diperhatikan khususnya bagi para pendidik, karena dengan pemilihan metode yang tepat itu akan menentukan keberhasilan seorang peserta didik dalam pembelajaran, sebaliknya jika para guru menggunakan metode yang tidak tepat atau tidak efektif maka akan menyebabkan

pembelajaran yang monoton dan kurang berhasil. Oleh karena itu perlu adanya metode pembelajaran yang berbasis permainan, di samping terpenuhinya kebutuhan akan permainan, kebutuhan akan pengetahuan juga akan terpenuhi lewat penyampaian materi yang menggunakan metode permainan, salah satunya adalah metode Role playing.

Metode role playing juga memiliki kekurangan dan kelebihan, karena semua metode pembelajaran saling melengkapi satu sama lain. Penggunaan metode role playing di dalam proses pembelajaran dapat di kolaborasikan, bergantung dari karakteristik materi pokok pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik. Kelebihan metode role playing sebagaimana dijelaskan Sudjana (2009: 89) yaitu:

1. Dapat berkesan tahan lama dalam ingatan peserta didik. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.
2. Menarik bagi peserta didik, sehingga memungkinkan kelas menjadi aktif dan penuh antusias.
3. menumbuhkan semangat belajar dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan sosial yang tinggi.
4. Siswa dapat merasakan peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik ilmu yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa itu sendiri
5. Dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Hasil penelitian Ulfairah ddk (2017:125), pada siklus I persentase hasil observasi aktivitas guru mencapai rata-rata 68,7%, observasi aktivitas siswa mencapai rata-rata 67,8%. Kemudian setelah dilakukannya siklus II, rata-rata hasil observasi aktivitas guru mencapai 93,7%, demikian juga dengan hasil observasi aktivitas siswa mencapai rata-rata 92,8%. Berdasarkan kriteria keberhasilan tindakan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran yang menggunakan metode role playing, aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas III SD Inpres Marantale dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat ditingkatkan. Nurmeta (2017) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui metode Role playing Pada Peserta didik Sekolah Dasar" Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode pembelajaran role playing dalam drama tentang keindahan alam dengan ketentuan nilai ≥ 70 sebanyak 80% peserta didik, kerjasama peserta didik dengan ketentuan ≥ 75 sebanyak 80% dan motivasi peserta didik dengan ketentuan nilai ≥ 75 sebanyak 80%.

Hasil observasi awal pada tanggal 20 September 2020 menunjukkan bahwa Aktivitas belajar kurang maksimal terjadi di kelas VB pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 10 Banda Aceh. Refleksi awal bahwa pembelajaran bahasa Indonesia masih kurang maksimal, karena penerapan metode pembelajaran yang kurang maksimal, sehingga peserta didik kurang aktif, cepat merasa bosan, kurang percaya diri dan penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal pula.

TUJUAN

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar bahasa Indonesia melalui metode role playing pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 10 Banda Aceh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif sedangkan jenis penelitian yaitu tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas terdiri dari tiga kata “penelitian, tindakan dan kelas”. Penelitian adalah kegiatan memahami suatu obyek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat bagi peneliti atau orang-orang yang berkepentingan dalam rangka peningkatan kualitas di berbagai bidang Suharsimi (2008 : 32). PTK adalah penelitian yang dilakukan guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga aktivitas belajar siswa dapat ditingkatkan Aqib (2011: 3). Role playing merupakan salah satu metode pembelajaran sosial, yaitu suatu metode pembelajaran dengan menugaskan peserta didik untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana Tarigan (2016:103).

Rencana Tindakan

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini, peneliti membuat rencana penelitian dengan menggunakan 2 (dua) siklus yaitu siklus I dan siklus II menerapkan empat langkah yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi.

Instrumen Penelitian

1. Lembar Tes

Tes dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat aktivitas siswa dalam belajar. Tes dilakukan dengan menyuruh siswa menjelaskan informasi yang diperoleh kedepan kelas.

2. Lembar Observasi

Teknik observasi yang digunakan peneliti adalah teknik observasi langsung yaitu observasi yang dilakukan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Teknik observasi ini dilakukan untuk mengetahui gambaran umum SDN 10 Banda Aceh dan untuk mengetahui bagaimana guru mengajar di dalam kelas.

3. Lembar Angket

Pada penelitian ini angket digunakan untuk memperkuat data hasil penelitian aktivitas belajar siswa pada pembelajaran. Angket aktivitas belajar siswa menggunakan empat alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau lembar Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi

Teknik Analisis Data

Menurut Muhadi (2011:140) analisis data adalah kegiatan mencermati, menguraikan dan mengaitkan setiap informasi yang terkait dengan kondisi awal proses belajar dan hasil pembelajaran. Tujuannya untuk memperoleh simpulan tentang keberhasilan tindakan perbaikan pembelajaran. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis

deskriptif. Untuk menentukan persentase aktivitas belajar guru dan siswa pada setiap indikator digunakan rumus:

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

Sumber Sugiyono (2006:40)

Keterangan:

P : Angka persentase aktivitas

F : Frekuensi aktivitas (rata - rata nilai)

N : Jumlah Skor

100% : Bilangan tetap

A : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

D : Kurang Baik

E : Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum dilakukan penelitian, maka terlebih dahulu dilakukan observasi di kelas VB SDN 10 Banda Aceh. Kondisi awal dari hasil observasi peneliti mendapatkan hasil bahwa aktivitas belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VB masih tergolong rendah hal tersebut dikarenakan metode yang digunakan guru kurang maksimal sehingga siswa merasa bosan, tidak percaya diri dan sulit untuk kerja sama dalam kelas. Berdasarkan dari hasil observasi tersebut, maka peneliti mengambil keputusan untuk menerapkan metode bermain peran (Roll Playing) untuk meningkatkan aktivitas belajar Bahasa Indonesia.

Pelaksanaan kelas Sebelum Dilakukan Tindakan

1. Pra Siklus

Sebelum pembelajaran dimulai oleh peneliti, peneliti melakukan pra siklus yang di laksanakan pada hari kamis tanggal 18 juni 2021. Pra siklus dilaksanakan dengan mengamati siswa dengan indikator: turut serta dalam melaksanakan tugas belajar, meatih diri menyelesaikan tugas, menilai kemampuan diri dan hasil yang diperoleh siswa, terlibat dalam diskusi dan pemecahan masalah. Dalam pengamatan peneliti dan guru mata pelajaran masih ditemukan banyak sekali kekurangan, seperti kurangnya pemahaman siswa, sehingga siswa yang aktif didalam kelas masih rendah. Ini disebabkan karena ketika peneliti menjelaskan materi kebanyakan siswa tidak memperhatikan, beberapa siswa lainnya ramai, mengobrol dan sebagian kecil yang antusias bertanya, mengutarakan pendapatnya ketika guru bertanya.

Tabel prasiklus menjelaskan bahwa siswa yang turut serta dalam melaksanakan tugas belajar sebesar 1,78, siswa yang melatih dari dalam menyelesaikan tugas sebesar 1,67, menilai kemampuan diri dan hasil yang diperoleh siswa 2,00, dan terlibat dalam diskusi dan pemecahan masalah 2,7. Jumlah rata-rata keaktifan siswa sebesar 7,52 dengan taraf keberhasilan kurang (D). Hal ini terlihat bahwa tingkat keaktifan siswa pada pra siklus masih dibawah rata-rata dan perlu ditingkatkan lagi. Dengan begitu peneliti melakukan penelitian dengan meningkatkan aktifitas belajar siswa menggunakan metode Role Playing .

4.2 Deskripsi Hasil Penelitian

Pengamatan terhadap proses dan produk pembelajaran bercerita menggunakan teknik role playing pada kelas V B dilakukan untuk mengetahui masalah atau kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran dilakukan. Wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas V B SD Negeri 10 Banda Aceh digunakan untuk mengetahui tingkat aktifitas siswa pada saat pembelajaran serta ranah afektif siswa dalam pembelajaran di kelas khususnya pada saat pembelajaran bercerita.

1. Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I dilaksanakan dengan dua tindakan yaitu, tindakan pertama berupa pemberian materi tentang informasi media cetak, cara pembuatan dan penggunaan metode role playing, serta praktik bercerita siswa dan tindakan kedua adalah melanjutkan pelaksanaan praktik bercerita siswa dengan menggunakan metode role playing.

a) Perencanaan

Saat tahap perencanaan dilakukan diskusi terkait penemuan masalah dan koordinasi tentang apa yang akan dilakukan pada saat siklus I guru mengungkapkan beberapa kendala saat pembelajaran bercerita yaitu sebagian besar siswa masih merasa malu, kurang percaya diri, dan sulit untuk menunjukkan ekspresi saat menjelaskan. Berdasarkan kondisi awal tersebut diketahui bahwa aktifitas belajar siswa kelas V B masih tergolong rendah sehingga belum mencapai batas minimal ketuntasan belajar. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan yang mampu mengatasi masalah tersebut dan meningkatkan aktifitas belajar siswa kelas V B. Perencanaan siklus I dilakukan di ruang kelas pada tanggal 19 Juni 2021 dan 21 Juni 2021 dengan hitungan waktu 2 kali pertemuan.

Rencana yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) menyamakan persepsi dan berdiskusi mengenai penelitian yang akan dilakukan pada siklus I; (2) pengajuan alternatif pemecahan masalah dengan menerapkan metode role playing dalam pembelajaran bercerita tentang informasi media cetak serta cara memperolehnya; (3) penyusunan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I dan instrumen penelitian berupa lembar pengamatan, lembar penilaian keaktifan siswa dalam bercerita dan alat dokumentasi; (4) menentukan waktu pelaksanaan tindakan yaitu 3 kali pertemuan dalam siklus I dan siklus II.

b) Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan realisasi dari rencana yang sudah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini siswa dibimbing untuk menggunakan teknik doll Speak untuk

bercerita dengan sungguh-sungguh dan menghindari gangguan yang dapat mengganggu konsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung.

i. Pertemuan pertama

Pertemuan pertama pada siklus I, pelaksanaan tindakan berlangsung selama 2x30 menit dan dilaksanakan pada Sabtu, tanggal 19 Juni 2021 pukul 10.30-11.30 di ruang kelas V B SD Negeri 10 Banda Aceh.

ii. Pertemuan kedua

Pertemuan kedua, pelaksanaan tindakan berlangsung selama 2x30 menit yang dilaksanakan pada Senin, 21 Juni 2021 pukul 10.30-11.30 di ruang kelas V B SD Negeri 10 Banda Aceh. Langkah-langkah inti pembelajaran bercerita tentang informasi media cetak pada siklus I pertemuan kedua dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Guru membuka pelajaran dengan doa dan salam.
- b. Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang materi informasi media cetak yang sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya.
- c. Guru memotivasi siswa agar berani bercerita dan menjelaskan dengan memperhatikan langkah- langkah dengan metode role playing.
- d. Guru dan siswa melanjutkan kegiatan pembelajaran yang belum selesai dilakukan pada pertemuan pertama.
- e. Guru melakukan refleksi berupa menanyakan kesulitan siswa.
- f. Guru dan siswa menyimpulkan pelajaran mengenai informasi media cetak.
- g. Pelajaran diakhiri dengan salam.

c) Pengamatan

Pengamatan meliputi skor tes aktifitas siswa pada saat pembelajaran yang dihasilkan siswa ketika bercerita di depan kelas setelah diberi tindakan dengan menggunakan metode role playing. Skor nilai tes keaktifan siswa dalam pembelajaran dari siklus I dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Skor Nilai aktifitas siswa pada saat pembelajaran Siswa Kelas VB Siklus I

No	Aspek	Siklus 1	Kategori
		Rata - Rata	
1	Isi Informasi	3,07	C
2	Pilihan kata	3,33	C
3	ekspresi dan tingka laku	3,26	C
4	ketepatan menjelaskan	3,74	B
5	Kelancaran	3,78	B

6	Volume suara	3,44	C
---	--------------	------	---

Keterangan :

SB : Sangat baik dengan skor nilai rata-rata kelas 4,6 -5

B : Baik dengan skor nilai rata-rata kelas 3,7 - 4,5

C : Cukup dengan skor nilai rata-rata kelas 2,8 - 3,6

K : Kurang dengan skor nilai rata-rata 1,9 - 2,7

SK : Sangat kurang dengan skor nilai rata-rata 1 - 1,8

Berdasarkan Tabel 4.1 diatas maka nilai skor keaktifan siswa [ada saat pembelajaran yang diperoleh siswa pada siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ini dapat membantu meningkatkan aktifitas belajar siswa, namun pada tindakan siklus I belum mencapai KKM. Deskripsi peningkatan hasil pada aspek-aspek penilaian siswa sebagai berikut.

a. Isi Informasi

Aspek siswa pada isi informasi termasuk katagori cukup karena hampir sebagian siswa masih belum terkonsep dengan baik dan belum bisa memahami materi dengan tepat. Aspek penilaian isi Informasi mempunyai skor rata-rata yaitu 3,07.

b. Pilihan Kata

Penggunaan kata, istilah, dan pemilihan kata siswa masih dalam kategori cukup. Pilihan kata yang digunakan siswa masih belum bervariasi dan siswa juga masih monoton sehingga isi informasi menjadi tidak menarik. Aspek ini mempunyai skor rata-rata yaitu 3,33.

c. Ekspresi dan tingkah laku

Pada aspek ekspresi dan tingkah laku, hampir semua siswa sudah bisa melakukannya dengan baik dan Cuma ada beberapa siswa yang masih merasa grogi saat menyampaikannya menyampaikan cerita dengan komunikatif kepada siswa lain. Aspek ini mempunyai skor rata-rata yaitu 3,26.

d. Ketepatan menjelaskan

Pada aspek ini, penyampaian dan pengungkapan informasi siswa sudah cukup baik, namun masih ada siswa yang menyampaikan informasi dengan tidak jelas, sehingga tidak bisa dipahami oleh siswa lain. Aspek ini mempunyai skor rata-rata yaitu 2,74.

e. Kelancaran

Aspek kelancaran termasuk ke dalam kategori cukup. Beberapa siswa masih terpaku menatap kata kunci, sehingga siswa tersebut agak tersendat dan mengulang-ulang kata. Aspek kelancaran mempunyai skor rata-rata yaitu 3,78.

f. Volume suara

Aspek ini termasuk ke dalam kategori yang cukup dengan skor rata- rata siswa saat adalah 3,44. Banyak siswa yang berani mengeluarkan suara kerasnya sehingga siswa lain dapat

mendengar dengan jelas, namun masih terdapat pula siswa yang mempunyai volume suara kecil atau tidak bisa mengeluarkan suara keras, sehingga saat menjelaskan kurang dapat jelas didengar siswa lain. Ada pula beberapa siswa yang masih merasa malu untuk mengeluarkan suaranya, dengan alasan akan ditertawakan teman sehingga ia menjadi tidak fokus.

d) Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan berdasarkan pada pencapaian indikator keberhasilan penelitian. Oleh karena itu, refleksi siklus I dapat dilihat dari proses pengamatan bahwa siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Para siswa tertarik dengan metode role playing sehingga mereka menyimak penjelasan dari guru dengan sungguh-sungguh. Namun, ada juga siswa yang tetap tidak fokus dan memilih mengobrol dengan siswa lain.

Hasil yang didapatkan dari siklus I sudah menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Namun, masih kurang dari angka keberhasilan yang ditetapkan. Pencapaian yang kurang maksimal tersebut disebabkan oleh kendala yang dihadapi. Kendala-kendala yang dihadapi adalah sebagai berikut.

- a. Siswa masih terlihat malu dan takut dalam menyampaikan isi informasi menggunakan metode role playing di depan kelas. Perhatian utama dalam siklus selanjutnya adalah menumbuhkan keberanian siswa.
- b. Siswa masih merasa bingung, grogi dan malu saat guru meminta untuk mengeluarkan ekspresi saat menjelaskan sehingga aspek ekspresi siswa perlu ditingkatkan.
- c. Volume suara siswa masih kurang jelas, karena suara sangat lirih sehingga perlu ditingkatkan lagi.
- d. Siswa sering tidak jelas lafalnya sehingga kurang dapat dipahami oleh siswa lain, sehingga aspek pilihan kata dan ketepatan menjelaskan perlu diperbaiki.
- e. Keseluruhan peningkatan skor tiap-tiap aspek yang diperoleh kurang maksimal.

Berdasarkan refleksi yang telah dilakukan maka kendala yang terjadi selama siklus I menjadi dasar pelaksanaan siklus selanjutnya, yaitu siklus II. Pada siklus II proses tindakan masih tetap menggunakan metode role playing.

2. Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

a) Perencanaan

Perencanaan tindakan kelas siklus II bertujuan untuk meningkatkan aspek-aspek yang belum tercapai pada siklus I. Aspek tersebut sebenarnya sudah meningkat dan cukup baik, namun perlu ditingkatkan lagi agar hasilnya lebih maksimal. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut.

- a. Guru akan meningkatkan kembali pembelajaran menyampaikan informasi menggunakan metode role playing dengan cara lebih banyak berinteraksi dengan siswa.
- b. Guru akan memotivasi siswa agar semua aspek mencapai hasil yang maksimal.
- c. Guru mempersiapkan instrumen yang akan digunakan, meliputi lembar pengamatan, lembar penilaian aktifitas siswa dan dokumentasi.

b) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II ini akan dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada Selas, 22 Juni 2021 dan berlangsung selama 2x30 menit, pukul 08.30-10.00 WIB di kelas V B SD Negeri 10 Banda Aceh. Langkah-langkah yang dilakukan guru dalam aktifitas pembelajaran siswa pada siklus II dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa.
- b. Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik.
- c. Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Siswa membaca senyap teks yang ada pada Buku Siswa.
- e. Siswa mengaitkan teks yang ada di buku dengan keadaan sehari-hari.
- f. Siswa mengamati gambar media cetak informasi melalui media yang dibagikan guru.
- g. Setelah mengamati gambar dan berdiskusi siswa dapat menjelaskannya di depan kelas dengan metode role playing.
- h. Siswa mengamati data dan berlatih membaca diagram dari contoh data yang tersedia.
- i. Siswa mengumpulkan data tentang pengetahuan teman-teman akan media cetak informasi. Siswa melakukan pengumpulan data dengan cara wawancara.
- j. Siswa membuat diagram berdasarkan data yang dihasilkan.
- k. Siswa mengamati isi informasi yang ada pada buku.
- l. Siswa mempelajari informasi apa saja yang harus diperoleh pada media cetak.
- m. Siswa berlatih membuat media cetak informasi.
- n. Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi kegiatan hari itu. Dalam kegiatan refleksi guru memberikan beberapa pertanyaan.
- o. Pelajaran diakhiri dengan salam.

c) Pengamatan

Pengamatan pada tindakan siklus II ini dilakukan secara cermat dengan menggunakan instrumen penelitian yang sudah disiapkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar pengamatan respon siswa/angket, pedoman penilaian aktifitas siswa pada saat pembelajaran dan dokumentasi. Hasil yang diperoleh dari pengamatan meliputi dampak tindakan terhadap hasil pembelajaran. Adapun deskripsi peningkatan skor aktifitas siswa pada saat pembelajaran yang terjadi pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3 Peningkatan Skor Penilaian aktifitas pembelajaran Siswa Kelas V B Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil penghitungan diketahui peningkatan skor aspek pengamatan proses aktifitas pembelajaran siswa menggunakan metode role playing. Pada tahap setelah diberi tindakan menggunakan metode role playing, skor siswa yaitu 20,43 dan saat siklus II terjadi peningkatan menjadi 23,29. Kenaikan skor rata-rata mulai dari siklus I dan siklus II adalah sebesar 2,86.

Hasil angket yang diisi oleh siswa kelas V B sebanyak 27 siswa menyatakan perlu adanya media pembelajaran yang dapat mendukung keberhasilan. Metode role playing diterapkan untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa kelas V B SD Negeri 10 Banda Aceh. Oleh karena itu, kemudian direncanakan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing sebagai upaya meningkatkan aktifitas belajar siswa kelas V B. Pembuatan angket dilakukan dengan kisi-kisi pertanyaan yaitu, 11 soal mengenai proses pembelajaran menggunakan metode role playing di sekolah pada nomor 1,2,3,4,5,6,8,12,13,14,15. Selanjutnya, 4 soal tentang kesukaan, minat, sikap dan perasaan siswa saat pembelajaran pada nomor 7,9,10 dan 11.

Berdasarkan berdasarkan penghitungan yang dilakukan maka pertanyaan nomor 1, 2, 3, 4 dan 5 mengenai proses pembelajaran menggunakan Metode role playing, terlihat bahwasanya siswa sangat tertarik dengan pembelajaran menggunakan Metode role playing, dibuktikan dengan persentase 100 % siswa menjawab Ya. Pada soal nomor 6 dan 8 mengenai perasaan dan minat siswa saat mengikuti pembelajaran menggunakan Metode role playing bahwa siswa merasa senang dan berminat dalam pembelajaran dan ada beberapa siswa masih merasa tidak percaya diri dibuktikan dengan persentasi 81 % dan 89% siswa menjawab Ya serta 19% dan 11% Menjawab Tidak

Pertanyaan nomor 7, 9, 10, 11, 12 mengenai kesukaan siswa terhadap pembelajaran di dalam kelas, para siswa sangat senang dan bersemangat serta aktif dalam pembelajaran, ini dibuktikan dengan persentase 100% menjawab Ya. Soal nomor 13 dan 14 mengenai ketertarikan dan motivasi siswa terhadap penggunaan metode role playing hampir seluruh siswa tertarik akan tetapi ada beberapa siswa kurang tertarik, hal ini di buktikan 78% dan 74% menjawab Ya serta 22 dan 26% menjawab tidak. Kemudian pertanyaan nomor 1 yaitu tentang dampak penggunaan metode role playing pada saat pembelajaran, semua siswa mendapatkan dampak yang bagus dengan menggunakan metode role playing, hal ini dibuktikan 100% menjawab ya.

4.3 Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini difokuskan pada penerapan menggunakan metode role playing dengan meningkatkan aktivitas belajar siswa pada siswa Kelas VB SD Negeri 10 Banda Aceh.

4.3.1 Kondisi Awal Aktifitas belajar Siswa

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan survei atau wawancara. Survei bertujuan mengetahui kondisi awal siswa, baik proses pembelajaran maupun aktifitas belajar siswa kelas V B SD Negeri 10 Banda Aceh. Hasil dari survei digunakan untuk menentukan tindakan yang akan dilaksanakan ketika penelitian. Pengumpulan data dengan pengisian angket/respon siswa, tes bercerita dan diperkuat dengan dokumentasi berupa foto.

4.3.2 Pelaksanaan PTK dalam Pembelajaran Aktifitas Belajar Siswa Menggunakan Metode Role Playing

Lembar penilaian siswa digunakan sebagai dasar penilaian ketika siswa melakukan pembelajaran Metode role playing. Penilaian tersebut meliputi 6 aspek, yaitu isi informasi, pilihan kata, ketepatan menjelaskan, ekspresi dan tingkah laku, volume suara dan kelancaran. Berikut ini akan dideskripsikan hasil dari setiap aspek aktifitas belajar pada Siklus I.

a. Isi Informasi

Hasil nilai pada aspek ini, didapat dari hasil isi informasi yang ditampilkan masing-masing siswa di depan kelas. Sebagian besar siswa cukup mampu dalam mengkonsep informasi secara runtut dan menarik, tetapi banyak pula siswa yang masih belum memahami informasi. Hal ini dapat dilihat dari perolehan skor rata-rata kelas sebanyak 3,07 dengan persentase 74%.

b. Pilihan Kata

Pilihan kata yang digunakan siswa sudah cukup baik dan bervariasi, hasil penilaian aspek pilihan kata skor rata-ratanya adalah 3,33 setara dengan 66,6%.

c. Ekspresi dan Tingkah Laku

Aspek ini berkenaan dengan gerak-gerik dan mimik wajah, apakah siswa tersebut tenang atau gugri saat maju untuk menjelaskan di depan kelas. Pada aspek ekspresi dan tingkah laku memperoleh kategori cukup dengan skor rata-rata 3,26 setara dengan 65,2%.

d. Ketepatan menjelaskan

Hasil penilaian aspek ketepatan menjelaskan skor rata-ratanya adalah 3,74 setara dengan 74,8%.

e. Kelancaran

Aspek kelancaran dengan skor sebesar 3,78 setara dengan 75,6%.

f. Volume Suara

Aspek volume suara terkait dengan keras dan jelasnya suara saat siswa menjelaskan informasi di depan kelas, apakah suara siswa dapat didengar oleh siswa satu kelas dengan intonasi yang jelas. Pada aspek volume suara memperoleh kategori cukup dengan skor rata-rata sebesar 3,44 atau 68,8%.

Pelaksanaan penyusunan rencana pembelajaran pada siklus I, dilakukan setelah mengetahui tingkat aktifitas belajar siswa dari hasil wawancara dengan guru. Oleh karena itu, dalam siklus I ini diharapkan dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa. Tetapi, proses yang dilakukan dari perencanaan sampai refleksi siklus I belum mendapatkan hasil yang sesuai dengan rencana tujuan tindakan.

Hasil siklus II menunjukkan terjadi peningkatan aktifitas belajar pada siswa kelas V B SD Negeri 10 Banda Aceh. Penelitian diakhiri pada siklus II karena hasil pembelajaran siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Peningkatan yang terjadi juga ditunjukkan dari jawaban angket atau respon siswa. Hasil angket menunjukkan, dari 27 siswa kelas VB semua menyatakan senang dengan penggunaan metode role playing untuk peningkatan aktifitas belajar siswa.

4.3.3 Peningkatan Aktifitas Belajar Siswa Menggunakan Metode Role Playing

Berikut peningkatan penilaian aktifitas belajar siswa pada siklus II dilihat dari masing masing aspek.

a. Isi informasi

Hasil nilai pada aspek ini, didapat dari hasil informasi media cetak yang ditampilkan masing-masing siswa di depan kelas. Sebagian besar siswa sudah mampu dalam mengkonsep secara runtut dan menarik serta sudah bisa memahami. Hal ini dapat dilihat dari perolehan skor rata-rata siklus II yaitu 4,48 dengan persentase 89,6% yang menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I.

b. Pilihan Kata

Pilihan kata yang digunakan siswa pada siklus II ini juga sudah cukup baik dan juga bervariasi, hasil penilaian aspek pilihan kata skor rata-ratanya adalah 4,41 setara dengan 88,2%.

c. Ekspresi dan Tingkah Laku

Pada aspek ekspresi dan tingkah laku memperoleh kategori baik dengan skor rata-rata siklus II semakin meningkat yaitu 4,52 setara dengan 90,4%.

d. Ketepatan menjelaskan

Hasil penilaian aspek ketepatan menjelaskan skor rata-ratanya siklus II yaitu 4,70 setara dengan 94% dengan kategori baik.

e. Kelancaran

Aspek kelancaran siswa berkategori baik dan meningkat pada siklus II dengan skor sebesar 4,74 setara dengan 94,8%.

f. Volume Suara

Pada aspek volume suara memperoleh kategori baik dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan skor rata-rata sebesar 4,56 atau 91,2%. Berikut adalah grafik peningkatan skor rata-rata proses aktifitas pembelajaran siswa pada siklus I dan siklus II.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan di kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran aktifitas belajar siswa menggunakan metode role playing pada siswa kelas V B SD Negeri 10 Banda Aceh terjadi peningkatan. Peningkatan aktifitas belajar siswa ditunjukkan oleh keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, perhatian dan konsentrasi siswa dalam menyimak materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu munculnya minat dan antusias siswa selama pembelajaran serta timbulnya keberanian siswa saat menjelaskan di depan kelas.

2. Peningkatan aktifitas belajar siswa menggunakan metode role playing dapat dilihat dari meningkatnya penilaian terhadap aktifitas belajar siswa terhadap beberapa aspek yaitu isi informasi, pilihan kata, ekspresi dan tingkah laku, ketepatan menjelaskan, kelancaran, dan volume suara siswa saat menjelaskan. Pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 20,63.

Selanjutnya pada siklus II nilai rata-rata siswa menjadi 27,41. Dengan demikian, aktifitas belajar siswa kelas V B SD Negeri 10 Banda Aceh telah mengalami peningkatan sebesar 6,79 setelah diberi tindakan menggunakan metode role playing.

5.2 Saran

Saran dalam penelitian ini bertujuan agar dapat di terapkan dan perbaiki terhadap peneliti:

Guru dapat menggunakan metode role playing dalam pembelajaran aktifitas belajar siswa, agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan hasil yang diperoleh siswa lebih memuaskan. Selain itu metode role palying juga bisa digunakan untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa pada seluruh mata pelajaran karena dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran aktifitas belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib Z. 2011. Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru. Jakarta : Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi., dkk. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: BumiAksara
- Ernani, Syarifuddin. 2016. Pengaruh Metode Role playing Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Jurnal Ilmiah PGMI. Volume 2, Nomor 1:29-42.
- Muhadi. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta : Shira Media
- Rohmanurmeta F M. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui metode Role playing Pada Peserta didik Sekolah Dasar. Bahastra, Volume 37, Nomor 1:24-31.
- Shepherd, T.L. 2010. Working with Students with Emotional and Behavior Disorders. *United States of American*: Pearson
- Sudjana N. 2009. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Tarigan A. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Role playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Vol 5. No 3:102-112.
- Ulfaira, Jamaludin, dan Septiwiharti. 2017. Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Peserta didik Kelas III di SD InpresMarantale Dalam Pembelajaran Pkn Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Role playing. Jurnal Kreatif Tadulako Online. Vol. 3 No. 3:125-142.
- Undang-Undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003, Jakarta, Sinar Grafika.