Keefektifan Pengajaran Bahasa Indonesia Siswa SD Dengan Menggunakan Model Role Play

Reski Pilu¹, Ade Kusuma Masse²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia

¹ reskipilu.uncp@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan model pembelajaran *role playing* siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara bersiklus, antara siklus 1 dan siklus 2. Setiap siklus dilakukan selama tiga kali pertemuan. Sampel yang diambil sebanyak 27 orang kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ketuntasan siklus II bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siklus II sebesar 92,5% atau 25 dari 27 siswa masuk dalam katagori tuntas dan 7,4% atau 2 dari 27 siswa masuk dalam katagori tidak tuntas. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa keefektifan bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* telah berhasil atau terjadi peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Kata kunci: *pembelajaran, bermain drama, role playing*

Pendahuluan

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. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan (Depdiknas, 2007:3). Harapan utama dari adanya pendidikan Bahasa Indonesia adalah membimbing siswa agar dapat menggunakan Bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi dengan baik dan benar. Pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum saat ini berbasis terhadap perkembangan karakter dan keterampilan, namun pengimplementasian pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah saat ini masih banyak yang berbasis teori atau kognisi saja. Interaksi di dalam pelajaran Bahasa Indonesia masih cenderung kurang, hal tersebut menjadika perkembangan afektif dan psikomotor siswa menjadi rendah.

Sudjana (2009:3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan Djamarah (2019) mengungkapkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dilakukan pengukuran hasil belajar. Menurut Sugihartono, dkk (2007:130) pengukuran hasil belajar dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh perubahan tingkah laku siswa setelah menghayati proses belajar. Pengukuran yang lazim dilakukan guru menggunakan

tes sebagai alat pengukur. Hasil pengukuran tersebut berwujud angka ataupun pernyataan yang mencerminkan tingkat penguasaan materi pelajaran bagi para siswa.

Salah satu usaha yang digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, mendorong siswa untuk tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan pada pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa.

Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang. Hal itu bergantung kepada apa yang diperankan (Ahmadi, 2011). Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupann peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari mrtode ini meliputi kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterprestasikan suatu kejadian (Amri dan Ahmadi, 2010). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *Role Playing* (bermain peran) adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Ahmadi (2011) mengatakan kelebihan bermain peran adalah melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama, dengan: a) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. b) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. c) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan dan d) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Kelemahan *role playing*. a) Menimbulkan kegaduhan sehingga kelas lain terganggu. b) Dibutuhkan keterampilan guru dalam mengelola permainan dan c) siswa kurang menghayati peran yang dilakoninya.

Terdapat tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan *role playing* sebagai model pembelajaran, yakni (1) kualitas pemeranan, (2) analisis dalam diskusi, (3) pandangan peserta didik terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata.

Sepuluh tahap *role playing* yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran: (1) Guru menyusun serta menyiapkan scenario, (2) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum kegiatan berlangsung, (3) Guru membuat kelompok yang berisikan 5 orang siswa (4) Menjelaskan kompetensi yang hendak dicapai, (5) Memanggil peserta didik untuk menjalankan scenario, (6) Setiap peserta didik berada dikelompoknya sembari melihat peragaan kelompok lain. (7) Setelah semua sudah selesai dilakukan, setiap peserta didik diberi lembar kerja untuk melakukan penilaian atas penampilan tiap-tiap kelompok. (8) Setiap kelompok menyampaikan kesimpulan. (9) Pendidik memberikan kesimpulan secara umum. (10) Evaluasi

Kesepuluh tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut. Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan. Masalah

dapat diangkat dari kehidupan peserta didik, agar dapat merasakan masalah itu hadir dihadapan mereka, dan memiliki hasrat untuk mengetahui bagaimana masalah yang hangat dan actual, langsung menyangkut kehidupan peserta didik, menarik dan merangsang rasa ingin tahu peserta didik, serta memungkinkan berbagai alternative pemecahan. Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam *role playing* dan paling menentukan keberhasilan. *Role playing* akan berhasil apabila peserta didik menaruh minat dan memperhatikan masalah yang diajukan guru.

Metode

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) kolaborasi (Arikunto 2011). Penelitian dilakukan dengan cara kolaboratif yaitu peneliti bekerja sama dengan teman sejawat. Peneliti sekaligus sebagai guru kelas yang melakukan pembelajaran sedangkan teman sejawat menjadi kolaboratornya. Pada penelitian kolaboratif, orang yang akan melakukan tindakan harus terlibat dalam proses penelitian dari awal. Peneliti ini akan menciptakan kerja sama antara peneliti dengan kolaboratornya. Peneliti sekaligus sebagai guru pelaksanaan proses pembelajaran, maka sejak awal terlibat langsung dalam merencanakan penelitian. Memantau, mencatat dan mengumpulkan data dibantu oleh observer, lalu menganalisa data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitiannya. Sehingga penelitian ini akan menciptakan kolaborasi atau partisipasi antara peneliti dengan observer.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN 36 Seppong dengan jumlah sampel 27 siswa. Dalam penelitian ini ada empat tahapan yang dilalui yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Siklus pembelajaran akan dihentikan apabila indikator keberhasilan tindakan telah tercapai setelah siklus kedua. Adapun langkah pembelajaran metode pembelajaran Role Playing adalah (1) Perencanaan (2) Pelaksanaan (3) Observasi (4) Refleksi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan tes. Tes yang akan digunakan berupa soal uraian atau essay yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan pembelajaran model *role playing*.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif. Analisis data merupakan kegiatan setelah penelitian selesai mengumpulkan seluruh data yang diperlukan. Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan guru dan siswa dalam proses pembelajaran setiap siklusnya, data aspek kegiatan guru dan siswa melaksanakan indikator yang direncanakan dari setiap tahapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Penafsiran data proses pembelajaran aspek siswa digunakan acuan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{\sum \text{siswa skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 1. Konversi nilai keberhasilan indikator hasil belajar.

Interval Nilai	Kategori
0 – 54	Sangat rendah
55 – 64	Rendah
65 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat tinggi

(Sumber: Purwanto dalam Lestari & Fatahillah, 2016)

Hasil & Pembahasan

Tabel 2. Kategori nilai hasil tes siklus I

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
86-100	Sangat baik	2	7,4
76-85	Baik	2	7,4
56-75	Cukup	13	48,1
40-55	Kurang	9	33,3
0-39	Sangat kurang	1	3,7
	Total	27	100%

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan bahwa nilai tes siswa peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia materi drama dengan menggunakan model pembelajaran *role paying* siswa pada kategori sangat tinggi diperoleh 2 siswa (7,4%), kategori tinggi diperoleh 2 siswa (7,4%), kategori sedang diperoleh 13 siswa (48,1%), kategori rendah diperoleh 9 siswa (33,3%), dan kategori sangat kurang diperoleh 1 siswa (3,7%). Berikut hasil ketuntasan bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa siklus I sebagai berikut:

Tabel 3. Ketuntasan hasil belajar siklus I

Perolehan Nilai	Frekuensi	Persentase
Nilai di atas 70	10	37,03
Nilai di bawah 70	17	62,95
Jumlah	27	100 %

Persentase ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia materi drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa siklus I sebesar 37,03% atau 10 dari 27 siswa masuk dalam kategori tuntas dan 62,95% atau 17 dari 27 siswa masuk dalam kategori tidak tuntas. Dengan semikian, dapat dikatakan bahwa tingkat hasil pencapaian KKM siklus I bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa belum berhasil meningkatkan kemampuan bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* yang disesuaikan KKM sekolah. Sehingga penulis melanjutkan atau melaksanakan pada siklus II.

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan: 1) menilai dan mengamati perkembangan hasil diskusi dari bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa dan nilai tes akhir siklus I, dan mengamati dan mencatat perkembangan-perkembangan dan hal-hal yang dialami siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar.

Pada tahap terakhir siklus dilakukan refleksi berdasarkan pada hasil observasi, dan hasil tes akhir siklus I. Hal ini bertujuan untuk perbaikan proses pembelajaran yang akan diterapkan pada tindakan siklus selanjutnya. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I masih terdapat kekurangan. Berdasarkan kegiatan yang dilakukan peneliti bersama teman sejawat selama proses pembelajaran siklus I diperoleh beberapa masalah, secara umum pada siklus I belum menunjukkan adanya peningkatan keterampilan bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa yang maksimal sesuai ketuntasan yang ditentukan. Ada beberapa hal yang dicatat oleh peneliti siswa masih terlihat pasif, masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan, siswa belum memahami bagaimana langkah-langkah bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, pada tahap ini, juga siswa

hanya mengandalkan teman yang lebih pintar, dan tidak berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Hasil dari siklus I menunjukkan bahwa bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa masih kurang maksimal atau berhasil dari apa yang diharapkan oleh peneliti. Sehingga penulis melanjutkan pada siklus II di mana siklus II perbaikan dari siklus I. Kelebihan dari siklus I dapat dipertahankan sedangkan kelemahannya akan dicarikan solusinya pada siklus II, yaitu dengan perbaikan perencanaan dan berusaha membangkitkan motivasi siswa. Berdasarkan hal kekurangan-kekurangan pada siklus I dari hasil refleksi maka diadakan siklus II dengan melengkapi kekurangan pada siklus I, yaitu: 1) mengarahkan siswa agar aktif dalam proses pembelajaran, 2) mengarahkan siswa dan membimbing siswa agar memperhatikan proses pembelajaran dengan baik, 3) memperjelas dan mengefesienkan pembawaan materi agar siswa memahami bagaimana langkah-langkah bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, dan 4) memberikan kesempatan kepada siswa yang belum aktif untuk memberikan tanggapannya atau berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Setelah dilakukan refleksi untuk kegiatan pembelajaran siklus I terdapat beberapa temuan. Temuan ini dalam bentuk nilai dan hasil observasi. Tindakan yang dilakukan pada siklus II merupakan tindakan dari siklus I, langkah-langkah yang akan dilakukan pada siklus II merupakan hasil kolaboratif antara peneliti dan guru. Berdasarkan hasil kegiatan pada siklus I, maka adapun tahap-tahap yang akan dilakukan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan skenario pembelajaran yang telah disusun sebagai tindak lanjut terhadap hasil refleksi siklus I. Siklus II dilaksanakan karena pelaksanaan siklus I belum berhasil hal ini disebabkan oleh: 1) respon siswa terhadap pembelajaran drama melalui penerapan model pembelajaran *role playing* masih kurang, 2) siswa kurang memahami maksud atau tujuan bermain drama melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Keadaan ini memerlukan adanya rangsangan agar seluruh siswa merespon materi pembelajaran dengan baik, 3) kurangnya konsentrasi siswa pada saat membaca teks yang diberikan, kesulitan konsentrasi membuat pikiran melayang entah kemana dan huruf-huruf yang dibacapun ikut menguap terbang, 4) rendahnya semangat belajar siswa, 5) terlihat siswa yang mengganggu teman sebangkunya pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Permasalahan yang dikemukakan tersebut memerlukan adanya rangsangan agar seluruh siswa merespon baik materi pembelajaran drama melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Hal-hal yang perlu diperhatikan atau diperbaiki pada siklus II adalah: 1) lebih menumbuhkan motivasi sehingga respon siswa terhadap pembelajaran drama melalui penerapan model pembelajaran *role playing* menjadi lebih baik, 2) memberikan pemahaman kepada siswa yang kurang memahami maksud atau tujuan bermain drama melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Keadaan ini memerlukan adanya rangsangan agar seluruh siswa merespon materi pembelajaran dengan baik, 3) menghilangkan hal-hal yang dapat mengganggu konsentrasi siswa pada saat membaca teks yang diberikan, 4) mengarahkan siswa agar dapat menumbuhkan motivasi atau tertarik pada materi drama melalui penerapan model pembelajaran *role playing*.

Hal yang dilakukan pada siklus II merupakan perbaikan dari refleksi siklus I semua kekurangan pada siklus I disempurnakan atau diperbaiki pada siklus II, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyusun lembar observasi tentang aktivitas siswa dalam bermain drama menggunakan penerapan model pembelajaran *role playing*.

Berikut tabel yang berisi tentang gambaran umum nilai hasil meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. Kategori nilai hasil tes siklus II

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
86-100	Sangat baik	14	51,8
76-85	Baik	8	29,6
56-75	Cukup	5	18,5
40-55	Kurang	0	0
0-39	Sangat kurang	0	0
Total		27	100%

Tabel 4 diatas menunjukkan bahwa nilai tes siswa peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia materi drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa pada kategori sangat tinggi diperoleh 14 siswa (51,8%), kategori tinggi di peroleh 8 siswa (29,5%), kategori sedang diperoleh 5 siswa (18,5%), tidak terdapat siswa memperoleh kategori rendah dan kategori sangat kurang.

Tabel 5. Statistika deskriptif penggambaran data nilai siklus II

Statistik deskripsi	Nilai siswa
Sampel Penelitian	27
Nilai Tertinggi	95
Nilia Terendah	65
Nilai rata-rata	82,22
KKM	70
Siswa Tuntas	25
Siswa Tidak Tuntas	2

Berdasarkan tabel 5 terlihat bahwa dari 27 siswa. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa 95, nilai terendah siswa 65, nilai rata-rata yang diperoleh masing-masing siswa secara keseluruhan adalah 82,22. KKM siswa 70 dari keseluruhan siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 berjumlah 25 siswa, dan siswa mendapatkan nilai dibawah 70 berjumlah 2 siswa. Tabel 5 di atas merupakan gambaran atau deskripsi siswa perolehan nilai siswa pada siklus II pembelajaran peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia materi drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa.

Berikut hasil ketuntasan hasil belajar bermain drama menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa siklus II sebagai berikut ini:

Tabel 6. Ketuntasan hasil belajar siklus II

Perolehan Nilai	Frekuensi	Persentase
Nilai di atas 70	25	92,5
Nilai di bawah 70	2	7,4
Jumlah	23	100 %

Persentase ketuntasan siklus II drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa siklus II sebesar 92,5% atau 25 dari 27 siswa masuk dalam kategori tuntas dan 7,4% atau 2 dari 27 siswa masuk dalam kategori tidak tuntas. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tingkat hasil pencapaian KKM siklus II bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* telah berhasil meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa yang sesuai KKM sekolah. Sehingga penulis tidak melanjutkan atau melaksanakan siklus berikutnya. Selama proses pembelajaran pada siklus II, siswa memberikan perhatian yang lebih baik dibanding dengan siklus I. Pada siklus ini dapat dilihat jelas peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia materi drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa. Pada siklus II perilaku siswa sudah mengalami perubahan, sebagian besar siswa berkonsentrasi dan memperhatikan pembelajaran dengan baik. Pada tahap refleksi peneliti meminta siswa untuk kembali mengemukakan kesulitan, kendala, dan masalah. Dengan jelas dapat dikatakan bahwa seluruh kegiatan pada siklus II ini mengalami peningkatan dibanding dengan siklus I. Sehingga, tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya. Adapun hasil dari refleksi tindakan siklus II antara lain: (1) Siswa dalam menyimak materi pelajaran serta keaktifan dalam kelas mulai terbangun. Hal ini terlihat pada siswa yang bertanya dan memberikan tanggapan mulai meningkat. (2) Keberanian dalam mengungkapkan masalah dan kesulitan yang dihadapi ketika proses pembelajaran berlangsung semakin meningkat. Terlihat pada kesanggupan siswa dalam menerima pelajaran, jumlah siswa yang menjawab pertanyaan yang diajukan guru. (3) Kegiatan siswa yang melakukan respon negatif semakin berkurang. (4) Ketuntasan kelas yang diperoleh yaitu 92,5% sangat sesuai dari indikator keberhasilan hasil tes. Maka kelas ini dinyatakan tuntas sehingga tidak perlu lagi diadakan siklus berikutnya.

Keberhasilan siswa atau meningkatnya keberhasilan siswa bermain drama dikarenakan penggunaan model pembelajaran *role playing*. Model digunakan untuk membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Salah satu model yang sesuai dengan materi drama adalah model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran *role playing* ini memberikan dampak positif terhadap meningkatkan hasil belajar drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa yang disesuaikan KKM sekolah dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap observasi dilakukan langsung oleh peneliti bekerjasama dengan teman mahasiswa dan guru, hasil observasi tingkah laku siswa terlihat pada tabel observasi. Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang tidak mengungkapkan masalah yang ada dalam dirinya ketika proses pembelajaran berlangsung. Kebanyakan siswa diam dan tidak aktif pada pelaksanaan siklus I, diakibatkan oleh rasa malu, kurang percaya diri, dan takut untuk mengemukakan apa yang ingin mereka ketahui. Terkadang siswa takut berbuat kesalahan dan mungkin juga sebagian siswa tidak mengetahui apa yang ditanyakan. Hal itu diamati sebagai laporan proses pengajaran mengatasi kesulitan bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Rasa percaya diri dan semangat untuk belajar yang dimiliki siswa masih kurang, akhirnya guru berusaha membangun rasa percaya diri siswa dengan menumbuhkan rasa empati dalam dirinya saat bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, memberinya semangat belajar melalui pendekatan persuasif. Selama proses pembelajaran penulis memperoleh hasil siswa belum merespon pembelajaran dan belum berhasil meningkatkan hasil belajar bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *role*

playing dilihat pada ketuntasan pembelajaran. Sehingga, penulis memperbaiki pelaksanaannya pada siklus II.

Siklus I dari 27 siswa nilai tertinggi yang diperoleh siswa 85, nilai terendah siswa 45. Nilai rata-rata yang diperoleh masing-masing siswa secara keseluruhan adalah 64,44. Nilai KKM siswa 70 dari keseluruhan siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 berjumlah 10 siswa, siswa mendapatkan nilai di bawah 70 berjumlah 17 siswa, siswa yang tuntas pada siklus I berjumlah 10 siswa, dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 17 siswa.

Ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia materi drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa siklus I sebesar 37,03% atau 10 dari 27 siswa masuk dalam kategori tuntas dan 62,95% atau 17 dari 27 siswa masuk dalam kategori tidak tuntas. Dengan semikian, dapat dikatakan bahwa tingkat hasil pencapaian KKM siklus I bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa belum berhasil meningkatkan kemampuan bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* yang disesuaikan KKM sekolah. Sehingga penulis melanjutkan atau melaksanakan pada siklus II.

Secara keseluruhan siklus II menunjukkan hasil belajar yang diperoleh siswa 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 dan maksud pembicaraan guru. Selama dua siklus terjadi perubahan tingkah laku siswa diantaranya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran semakin meningkat, perhatian siswa akan materi yang diajarkan semakin meningkat, kurangnya kegiatan lain yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung, keberanian untuk membuka diri akan masalah yang dihadapi semakin terlihat, dan semangat dalam belajar Bahasa Indonesia materi drama semakin meningkat.

Pelaksanaan siklus II dari 27 siswa. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa 95, nilai terendah siswa 65, nilai rata-rata yang diperoleh masing-masing siswa secara keseluruhan adalah 82,22. KKM siswa 70 dari keseluruhan siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 berjumlah 25 siswa, dan siswa mendapatkan nilai dibawah 70 berjumlah 2 siswa. Siswa yang tuntas pada siklus II berjumlah 25 siswa, dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 2 siswa.

Ketuntasan siklus II drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa siklus II sebesar 92,5% atau 25 dari 27 siswa masuk dalam kategori tuntas dan 7,4% atau 2 dri 27 siswa masuk dalam kategori tidak tuntas. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tingkat hasil pencapaian KKM siklus II bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* telah berhasil meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa yang sesuai KKM sekolah. Sehingga penulis tidak melanjutkan atau melaksanakan siklus berikutnya.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ketuntasan siklus II bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siklus II sebesar 92,5% atau 25 dari 27 siswa masuk dalam katagori tuntas dan 7,4% atau 2 dari 27 siswa masuk dalam katagori tidak tuntas. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa keefektifan bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* telah berhasil atau terjadi peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia. Beragam model pembelajaran dapat dikombinasikan dengan *role playing* ini, seperti penelitian yang dilakukan Indah, dkk (2018) dan Indah & Ramadhana (2020).

Referensi

- Amri, A. & Ahmadi, A. (2010). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 1(1), 41.
- Aqib, A. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S., & Suhardjono. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara Ekawarna. 2010. *Penelitian Tindakan*
- Indah, O. D., Crestiani, J., & Ramadhana, M. A. (2018). Nonverbal Communication Used by Students of Informatics Study Program in Studying English through Lesson Study. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 1(1), 42-48.
- Indah, O. D., & Ramadhana, M. A. (2020). Students' Response Towards the Improvement of Reading Comprehension Through Herringbone Technique. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(2), 229-238.
- Said, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9-17.