

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA  
DI KELAS V SDN INPRES 7/83 GIRIAN WERU DUA**

Susana L. Kailola, Deitje A. Katuuk, Juliana K. Tagupia

Universitas Negeri Manado.

e-mail: [susanakailola@gmail.com](mailto:susanakailola@gmail.com), [deitjekatuuk@unima.ac.id](mailto:deitjekatuuk@unima.ac.id), [julianatagupia@unima.ac.id](mailto:julianatagupia@unima.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini Untuk mendeskripsikan penggunaan pendekatan pembelajaran model pengajaran *Role Playing* dalam rangka menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga tercapainya proses pembelajaran yang optimal. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Kemmis dan C. Taggart (Zainal Aqib, 2006:5-6), terdiri dari 4 tahap utama, yaitu: perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, pengamatan atau observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam II siklus. Hasil yang diperoleh pada siklus I mencapai 57,14%. Kemudian pada siklus II hasil belajar siswa mencapai keberhasilan yang baik yaitu mencapai 84,28%. Terbukti dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SDN INPRES 7/83 Girian Weru Dua.

**Kata kunci:** *Model Role Playing, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Hasil Belajar*



## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, yang berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir menurut pandangan “Henderson”. Sedangkan menurut “Ki Hajar Dewantara” menjelaskan tentang pengertian pendidikan yaitu: Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Jadi secara umum pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang yang diusahakan mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses pembuatan mendidik ke arah yang lebih baik.

Undang-Undang No 2 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dirumuskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pendidikan, kepribadian, kecerdasan akhlak

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (PP No. 17 Th. 2004).

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, serta kemampuan siswa untuk tahap perkembangan selanjutnya. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia harus dapat membantu siswa dalam perkembangan kemampuan berbahasa di lingkungannya, bukan hanya untuk berkomunikasi, namun juga untuk menyerap berbagai nilai serta pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui bahasa, siswa mampu mempelajari nilai-nilai moral atau agama, serta nilai-nilai sosial yang berlaku di masyarakat, melalui bahasa siswa juga mampu mempelajari berbagai cabang ilmu. Pembelajaran Bahasa Indonesia dinilai berhasil apabila telah menguasai 4 keterampilan dasar Bahasa Indonesia yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis

Mengingat pentingnya penguasaan berbahasa dalam peningkatan mutu sumber daya manusia dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari, keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa, karena keterampilan membaca sangat penting bagi setiap orang dalam kehidupan masyarakat, baik selama masa belajar

maupun nanti setelah menyelesaikan sekolahnya. Dalam proses belajar mengajar peran guru sangatlah penting. Segala tindakannya akan diwarnai oleh kepribadiannya. Pembelajaran pada dasarnya dilandasi oleh kemampuan guru dalam membuat keputusan tentang pembelajaran yang akan dilaksanakannya.

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang penulis lakukan di Kelas V SDN INPRES 7/83 Girian Weru Dua pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, ada masalah yang ditemukan yaitu pada saat guru memberikan pelajaran siswa tampak bingung, pikiran mereka tidak sepenuhnya pada pelajaran, sulit untuk membangun pengetahuan yang sudah mereka miliki dan menemukan pengetahuan yang baru ataupun guru sudah beberapa kali mengarahkan dan menjelaskan materi pelajaran yang dapat dihubungkan dalam persoalan sehari-hari, ketika diberikan diskusi, guru hanya melakukan pengajaran yang monoton dan memberikan kesan tidak kreatif, tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi dalam hal memberikan pendapat mereka mengenai materi yang diajarkan oleh guru tentang membaca teks percakapan, dan siswa yang dalam keterampilan membaca tidak menggunakan intonasi dengan baik. Hal inilah yang menyebabkan siswa kurang paham pada

materi pelajaran yang disampaikan guru sebab mereka tidak dilibatkan dalam proses belajar mengajar. Dari jumlah siswa 35 yang mencapai KKM sebelum penelitian 10 siswa dan yang belum mencapai KKM 25. Sehingga siswa dilakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran membaca teks percakapan.

Dari masalah yang sudah dikemukakan jelas bahwa rendahnya hasil belajar di SDN INPRES 7/83 Girian Weru Dua bukan hanya disebabkan oleh faktor guru sebagai penyampai materi, mediator dan sumber belajar, tetapi juga disebabkan dari siswa sebagai subjek dan objek pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia oleh guru di SDN INPRES 7/83 Girian Weru Dua dengan menggunakan sebuah model pembelajaran yang menekankan pada proses menghubungkan konsep dengan kehidupan nyata dan membangun kembali ide-ide yang telah dimiliki melalui pengalaman dalam kehidupan sehari-hari serta membangun kerjasama antar sesama siswa yaitu *Role Playing*. Dengan menggunakan model ini siswa dapat memahami konsep dengan benar dan mengingatnya lebih lama karena penerapan ini membangun siswa untuk



bekerja sama antara sesama dan aktif dalam pembelajaran.

Sebagai peneliti yang peduli dengan pendidikan khususnya hasil belajar yang maksimal pada jenjang sekolah dasar. Maka peneliti menerapkan model pengajaran *Role Playing*, untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang tidak hanya pada aspek kognitif melainkan pada aspek afektif, kognitif dan psikomotorik siswa. Di samping itu diharapkan siswa mampu pula meningkatkan hasil belajar atau prestasi siswa akan bertambah minimal mencapai standar yang diharapkan.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada desain penelitian yang dikemukakan oleh Stephen Kemmis dan McTaggart, dengan tahapan-tahapan sebagai berikut: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi/pengamatan, dan tahap refleksi

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN INPRES 7/83 Girian Weru Dua tahun ajaran 2022/2023, dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, pengamatan

dan tes. Observasi dilakukan untuk mengamati keadaan kelas tempat berlangsungnya pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan lembar observasi. Wawancara dilakukan terhadap guru dan tes diberikan terhadap siswa berupa hasil pekerjaan siswa baik itu secara kelompok maupun secara individu dalam bentuk LKS yang dikerjakan secara berkelompok dan juga berupa tes soal latihan yang dikerjakan secara individu.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Data Siklus I**

Tindakan siklus I dilakukan satu kali sesuai pembelajaran yang direncanakan dan dilaksanakan 3 x 35 menit dengan materi membaca teks percakapan.

Kegiatan observasi ini peneliti mengamati perilaku siswa selama proses belajar mengajar, apakah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan aspek intelektual siswa tentang membaca teks percakapan di kelas V SDN INPRES 7/83 Girian Weru Dua.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan cara mengambil data dan instrumen pengamatan yang meliputi kegiatan siswa selama proses belajar mengajar, kegiatan guru dalam mengajar dan hasil belajar siswa. Pelaksanaan tindakan kelas ini, dilakukan dengan adanya kolaborasi dengan

kepala sekolah dan guru kelas, yang membantu dalam pelaksanaan observasi dan refleksi selama penelitian berlangsung dengan begitu secara tidak langsung kegiatan penelitian dapat terkontrol sekaligus mendukung keberhasilan penelitian.

Berdasarkan hasil observasi ini dapat ditentukan keberhasilan tindakan pada siklus I melalui lembar observasi dan instrumen penilaian yang disiapkan untuk guru dan siswa dan ternyata dari hasil siklus I inihanya ada 15 orang yang berhasil. Sehingga keberhasilan tindakan siklus I hanya mencapai (57,14 %) berada pada tingkat cukup, ketidak berhasilan ini terjadi karena guru belum dapat mengatur langkah-langkah pembelajaran *Role Playing* yang sudah dirancang karena guru belum mampu menerapkan materi yang sudah diajarkan.

Keberhasilan siswa pada pelaksanaan Siklus I hanya mencapai (57,14%) berdasarkan keberhasilan berada pada tingkat yang cukup karena hal ini disebabkan sebagian besar siswa masih bermain dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga menyebabkan kelompok belajar yang dibentuk belum berhasil, sehingga tugas yang diberikan tidak dilakukan dengan baik.

Berdasarkan tahap observasi dilihat pada penerapan model pembelajaran *Role*

*Playing* masih banyak mengalami hambatan diantaranya guru belum maksimal menerapkan dengan baik fase-fase pembelajaran *Role Playing*, dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan guru belum maksimal menerapkan materi yang sudah diberikan.

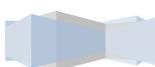
Dengan demikian berdasarkan apa yang diamati pada pelaksanaan tindakan pada Siklus I ini, maka peneliti bersama guru kelas berusaha melakukan perbaikan pada pembelajaran Siklus II. Upaya perbaikan difokuskan pada fase-fase pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran *Role Playing*, serta persiapan segala sesuatu yang dapat menunjang pembelajaran yaitu RPP, LKPD, LP, Media pembelajaran serta kesiapan guru baik mental maupun kesiapan strategi dan keterampilan di dalam pelaksanaan tindakan Siklus II.

Hasil pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, yaitu evaluasi setelah hasil pembelajaran jumlah siswa kelas V SDN INPRES 7/83 Girian Weru Dua, yang berjumlah 35 orang siswa yang hadir dapat diuraikan dengan rumus :

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

Dimana :

KB = ketuntasan belajar



T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

Tt = Jumlah skor total

$$\text{Ketuntasan belajar} = \frac{2000}{3500} \times 100\% = 57,14\%$$

Jadi pencapaian hasil belajar pada Siklus I adalah 57,14%

Dari Siklus I terlihat bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar hanya mencapai (57,14%) yaitu 15 siswa, siswa yang belum mengerti isi teks percakapan dan belum bisa membaca dengan lafal dan intonasi yang baik, oleh karena itu tindakan siklus I belum berhasil sehingga perlu dilanjutkan tindakan pada siklus II yang belum dimengerti/dipahami oleh siswa pada membaca teks percakapan.

### Deskripsi Pengertian Siklus II

Melalui pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas dan Kepala Sekolah ternyata tindakan yang dilakukan pada Siklus II terjadi peningkatan hasil belajar, hal ini disebabkan guru telah memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I.

Dari hasil pengamatan peneliti dan siswa tidak lagi mengalami hambatan, KBM berlangsung dengan baik dimana guru dan siswa berinteraksi dalam mempelajari

materi yang diajarkan, siswa terlihat aktif ketika guru memberikan pertanyaan dan tugas yang berupa LKS dan LP yang dikerjakan secara kelompok, begitu juga pekerjaan yang ditugaskan secara individu terjadi peningkatan yang pada Siklus I sudah diatasi dengan baik.

Adapun keberhasilan yang dicapai pada pelaksanaan siklus II adalah dimana ada 35 orang siswa yang berhasil sehingga kebersihan di siklus II ini mencapai 84,14% dan dinyatakan tindakan pada siklus II berada pada sebutan baik dan berhasil. Keberhasilan ini dapat dicapai karena adanya kerjasama yang baik dalam melakukan perbaikan dan kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I, untuk itu kerjasama yang baik antara peneliti dan pihak sekolah sangat dibutuhkan dalam setiap pembelajaran yang ada di kelas, karena pencapaian hasil pada siklus II sudah sangat memuaskan maka penelitian tindakan kelas pada siklus II sudah dapat dihentikan. Dengan harapan kiranya pembelajaran *Role Playing* terus diterapkan dalam pembelajaran di kelas baik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia maupun pada mata pelajaran lainnya. Semoga hubungan kerja sama yang sudah dijalan akan terus berlangsung demi peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia di SDN INPRES 7/83 Girian Weru Dua.

Berdasarkan hasil pencapaian pada tindakan siklus II dimana hasil pencapaian pembelajaran sudah mencapai standar yang ditetapkan maka yang harus dilakukan adalah merefleksikan bahwa model pembelajaran *Role Playing* sangat dibutuhkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Langkah selanjutnya menyimpulkan semua kegiatan yang sudah dilaksanakan pada pembelajaran.

Hasil pembelajaran Bahasa Indonesia tentang membaca teks percakapan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* melalui tes diakhiri pembelajaran terlihat pada rumus :

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

Dimana :

KB = ketuntasan belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

Tt = Jumlah skor total

$$\text{Ketuntasan belajar} = \frac{2950}{3500} \times 100\% = 84,28\%$$

Jadi pencapaian hasil belajar pada Siklus II adalah 84,28%

### **Pembahasan**

Berdasarkan penelitian dengan membandingkan hasil pada setiap siklus, maka terlihat adanya peningkatan yang baik pada hasil belajar siswa, mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi membaca teks percakapan di SDN INPRES 7/83 Girian Weru Dua dengan menggunakan

model pembelajaran *Role Playing*. Melihat data yang ada pada siklus I tentang tingkat keberhasilan siswa belum memperoleh hasil yang optimal, pada siklus II ini, peneliti mengharapkan cara belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* sebagai model pembelajaran, dimana dalam menjelaskan materi Membaca teks percakapan guru (peneliti) memberikan contoh membaca teks percakapan agar supaya ketika siswa membaca siswa dapat melakukannya dengan baik dan benar. Dengan memberikan dorongan dan penghargaan berupa tepuk tangan ataupun dengan memberikan nilai, maka siswa dengan sendirinya akan terdorong untuk lebih giat lagi dalam belajar. Diakhir pelajaran, dilakukan evaluasi berupa tes essay dan dari hasil evaluasi diperoleh 35 orang siswa yang mendapat dinilai diatas 75 dengan pencapaian nilai rata-rata 84,28%.

Hal ini disebabkan karena siswa yang lain masih cenderung dengan bermain dalam kelompoknya dan hanya mengharapkan siswa-siswa tertentu saja untuk menjawab atau memecahkan masalah berupa pertanyaan yang diberikan kepada setiap kelompok, siswa sering bermain sehingga kurang adanya konsentrasi dalam hal ini perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan.

Hasil evaluasi pada siklus II ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, karena sebelum diberikan tindakan hanya beberapa siswa yang memperoleh nilai di atas 75 oleh karena itu siswa belum mencapai ketuntasan belajar secara individu. Siklus II sama halnya dengan siklus pertama, peneliti masih menggunakan model pembelajaran *Role Playing* sebagai strategi pembelajaran. Pada siklus II ini peneliti lebih memberikan penjelasan kemudian diiringi dengan pertanyaan yang dilemparkan kepada siswa yang selalu bermain bahkan mengganggu temannya pada saat pelajaran sedang berlangsung. Hal ini dilakukan karena model pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu model pembelajaran yang mengharuskan setiap siswa aktif berinteraksi satu sama lain, sehingga suasana kelas tidak menjadi vakum dan informasi atau materi tidak hanya datang dari guru tetapi juga dari siswa.

Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi berupa essay dan dari hasil evaluasi diperoleh 35 orang siswa mendapat nilai di atas 75 dengan pencapaian nilai rata-rata 84,28% artinya pada siklus II ini siswa sudah mencapai peningkatan hasil belajar. Ketuntasan belajar ini dilihat dari siswa dalam kelompok dan hasil tes tertulis. Hal ini disebabkan karena siswa sudah aktif berbicara dalam kelompoknya dan

memusatkan perhatian terhadap materi yang diajarkan sehingga kegiatan belajar lebih efektif. Oleh karena itu, guru dalam mengajar harus dapat membuat situasi kelas yang nyaman sehingga siswa mampu untuk memperhatikan dan menerima materi yang diajarkan.

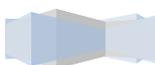
Ketika siswa yang nilainya masih dibawah atau belum mencapai ketuntasan secara individual. Hal ini disebabkan karena selama proses belajar mengajar berlangsung siswa-siswa ini tidak serius mendengarkan penjelasan karena sering tidak bersemangat dalam belajar, mengganggu siswa lain dalam belajar serta tergolong dalam siswa yang malas dan nakal di kelas.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang materi membaca Teks Percakapan pada Kelas V SDN INPRES 7/83 Girian Weru Dua.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin Yunus. 2013, *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung : Refika Aditama.
- Agus Suwanto.dkk. 2004. *Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta : Citra Aji Parama.



Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.

Aqid Zainal. 2009, *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung : CV Yarma Widjaya.

Djumingin, 2011:174. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar : Badan Penerbit UNM.

M. Dimiyati, 1996 dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.

Katuuk Deitje. 2014. *Manajemen Implementasi Kurikulum : Strategi Penguatan Implementasi Kurikulum 2013*. Jurnal Cendekia (hal. 10-11)

Uyuh Sadulloh, M.Pd. 2003. *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

Zainal Aqib. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung : CV. Yarma Widjaya.

