

PENINGKATAN KREATIFITAS BELAJAR BAHASA INDONESIA
MATERI MENDENGARKAN CERITA RAKYAT DENGAN
METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS V
SEMESTER I SDN PATI WETAN 02 KEC. PATI
KAB. PATI TAHUN 2012 –2013

NASKAH PUBLIKASI



Disusun oleh:

MARIA NOVITASARI

NIM: A54E090095

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2012

PENINGKATAN KREATIFITAS BELAJAR BAHASA INDONESIA
MATERI MENDENGARKAN CERITA RAKYAT DENGAN
METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS V
SEMESTER I SDN PATI WETAN 02 KEC. PATI
KAB. PATI TAHUN 2012-2013

Maria Novitasari. A 54E090095. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta.2012. 134 halaman.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas belajar bahasa Indonesia materi mendengarkan cerita rakyat melalui *Metode Bermain Peran*. Subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri Pati Wetan 02 Pati yang berjumlah 18 siswa. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa dan guru. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui wawancara, observasi, tes. Teknik uji validitas data menggunakan bentuk triangulasi sumber dan triangulasi waktu. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data yang terdiri dari 3 komponen yaitu; Reduksi data, Penyajian data dan Penarikan kesimpulan. Prosedur penelitian meliputi tahap: identifikasi masalah, persiapan, penyusunan rencana tindakan, implementasi tindakan, pengamatan dan penyusunan rencana. Proses penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu: Perencanaan, Tindakan, Pengamatan dan Relfeksi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam kreatifitas belajar bahasa Indonesia materi mendengarkan cerita rakyat pada siswa. Adapun peningkatan hasil pembelajaran dapat dilihat dari perolehan hasil kreatifitas siswa dalam belajar bahasa Indonesia materi mendengarkan cerita rakyat yang meningkat dari siklus I dan siklus II. Pada siklus I persentasi ketuntasan hasil belajar siswa dalam kreatifitas belajar bahasa Indonesia materi mendengarkan sebesar 61,11% atau 11 siswa dan pada siklus II sebesar 83,33% atau 15 siswa. Hal ini membuktikan bahwa dengan penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan kreatifitas belajar bahasa Indonesia materi mendengarkan cerita rakyat pada siswa.

Kata kunci: *Kreatifitas belajar bahasa Indonesia materi mendengarkan cerita rakyat, metode bermain Peran*

PENGESAHAN

**PENINGKATAN KREATIFITAS BELAJAR BAHASA INDONESIA
MATERI MENDENGARKAN CERITA RAKYAT DENGAN
METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS V
SEMESTER I SDN PATI WETAN 02 KEC. PATI
KAB. PATI TAHUN 2012-2013**

Disusun oleh:

MARIA NOVITASARI
A54E090095

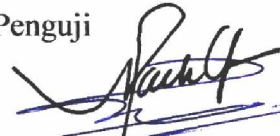


Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal, 04 September 2012

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Drs. M. Yahya, M.Si
2. Drs. Sutan Syahrir Zabda, M.H
3. Drs. Ariyanto, M.Pd

()
()
()

Surakarta, 04 September 2012

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan




Drs. H. Sofyan Anif, M.Si

NIK.547

::

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan peserta didik. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan peserta didik dapat mencapai perkembangan intelektual, sosial, dan emosional sebagai penunjang keberhasilan dalam mempelajari mata pelajaran yang lainnya.

Dalam pengajaran bahasa, terutama pengajaran berbahasa lisan sering kita jumpai istilah mendengar, mendengarkan, dan menyimak. Ketiga istilah itu memang berkaitan dalam makna, namun tetap berbeda dalam arti. Dalam kamus besar bahasa Indonesia pengertian istilah itu dijelaskan, seperti berikut. Mendengar diartikan sebagai menangkap bunyi (suara) dengan telinga. Mendengarkan berarti mendengarkan sesuatu dengan sungguh-sungguh. Sedangkan menyimak berarti mendengarkan (memperhatikan) baik-baik apa yang diucapkan atau dibacakan orang.

Pembelajaran bahasa Indonesia materi mendengarkan seseorang harus mempunyai kreatifitas. Kreatifitas merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi mendengarkan, dan guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreatifitas tersebut, kreatifitas merupakan sesuatu yang bersifat universal dan merupakan ciri aspek dunia kehidupan di sekitar kita.

Kreatifitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu. Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif

menurut Utami Munandar dalam Monty P. Satiadarma, Fidelis E. Waruwu (2003: 109) adalah : “ Seseorang yang mempunyai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.

Kondisi di lapangan menunjukkan masih ada beberapa guru dalam memberikan pembelajaran bahasa Indonesia materi mendengarkan cerita rakyat penyampaian materi kurang menarik. Selain itu dalam proses pembelajaran strategi yang digunakan tidak tepat, dalam membaca cerita rakyat, suara guru datar saja kurang berirama dan siswa kurang memahami aspek-aspek yang harus diperhatikan waktu mendengarkan cerita rakyat. Akibatnya hasil belajar siswa kurang optimal.

Pada saat peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas V Semester I (satu) Tahun 2012/2013 di SDN Pati Wetan 02 Kecamatan Pati Kabupaten Pati, hasil pengamatan pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi pokok “ Mendengarkan Cerita Rakyat” menunjukkan masih sangat rendah, dari 18 siswa yang mencapai prosentase kreatifitas hanya 8 siswa atau 44,44% dimana nilai Kreteria Kreatifitas Minimal 75.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih banyak yang kurang menguasai materi tentang mendengarkan cerita rakyat. Untuk itu penulis mengadakan perubahan strategi pembelajaran dan mencari permasalahan jalan keluar melalui PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

Ada kalanya proses PTK tersebut berhasil dan terkadang mengalami kegagalan. Faktor penyebab kegagalan PTK terdiri dari berbagai macam, baik dari dalam diri siswa (internal) maupun dari luar diri siswa (eksternal). Faktor-faktor dalam diri siswa dapat berupa keadaan atau kondisi fisik (kelelahan, keterbatasan daya alat indera, dan kondisi kesehatan) maupun psikologis (yang menyangkut minat, sikap, kepercayaan, intelegensi dan pengetahuan). Sedangkan faktor-faktor dari luar diri siswa seperti guru (menyampaikan materi kurang menarik, suara guru datar saja, kurang berirama), fasilitas, sarana (alat peraga) kurang tepat dan lingkungan belajar (situasi dan kondisi keadaan sekitar).

Untuk mengatasi kemungkinan hambatan-hambatan yang selama proses PTK dan agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, maka sedapat mungkin dalam penyampaian materi mendengarkan cerita rakyat dibantu dengan Metode Bermain Peran. Diharapkan dengan pemanfaatan sumber belajar berupa Metode Bermain Peran, proses komunikasi dalam kegiatan pembelajaran berlangsung lebih efektif dan efisien.

Bermain Peran adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Sedangkan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia tentang mendengarkan cerita rakyat di SD penggunaan model pembelajaran bermain peran sangat penting dan strategis. Karena dalam bermain peran, siswa bertindak, berlaku, dan berbahasa seperti orang yang diperankannya. Berdasarkan pengertian tersebut, jelaskan bahwa dalam bermain peran terdapat situasi tiruan atau buatan, seperti simulasi, hal ini dinyatakan oleh Robert Gilstrap dalam Puji Santoso (2007: 1.18)

yang memasukkan bermain peran sebagai bagian dari simulasi karena dalam simulasi ada bermain peran.

Untuk mencapai pembelajaran yang aktif dan dapat menjadikan proses pembelajaran yang lebih variatif dan dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa SD yang sesuai dengan perkembangannya, maka guru perlu melakukan berbagai upaya mulai dari menyusun Rencana pembelajaran (RP), penggunaan metode yang relevan, alat peraga, melaksanakan penilaian, dan umpan balik. Dengan melihat kreatifitas siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia materi mendengarkan tentang cerita rakyat, maka diadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Kreatifitas Belajar Bahasa Indonesia Materi Mendengarkan Cerita Rakyat Dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V Semester I SDN Pati Wetan 02 Kecamatan Pati Kabupaten Pati Tahun 2012 – 2013.”

Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

Apakah metode bermain peran dapat meningkatkan kreatifitas belajar bahasa Indonesia materi mendengarkan cerita rakyat pada siswa kelas V semester I SDN 02 Pati Wetan 02 Kecamatan Pati Kabupaten Pati Tahun 2012/2013?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan tujuan umum dan khusus, yaitu:

- a. Tujuan Umum:

- 1) Meningkatkan kreatifitas belajar bahasa Indonesia materi mendengarkan cerita rakyat.
- 2) Melatih keterampilan berbahasa.
- 3) peningkatan belajar berbahasa Indonesia.

b. Tujuan Khusus:

Untuk meningkatkan kreatifitas belajar bahasa Indonesia materi mendengarkan cerita rakyat pada siswa kelas V semester I SDN Pati Wetan 02 tahun ajaran 2012-2013 dengan menerapkan Metode Bermain Peran.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat member manfaat, baik manfaat teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan dan memperluas wawasan keilmuan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama peningkatan kreatifitas belajar bahasa Indonesia materi mendengarkan cerita rakyat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa:

- 1) Meningkatkan kreatifitas belajar bahasa Indonesia materi mendengarkan cerita rakyat.
- 2) Meningkatkan keterampilan berbahasa.
- 3) Melatih keberanian siswa dalam mengeluarkan pendapat.
- 4) Bersifat kritis terhadap hasil belajar

b. Bagi Guru:

- 1) Membantu guru dalam perbaikan pembelajaran.
- 2) Meningkatkan rasa percaya diri.
- 3) Meningkatkan kreatifitas dalam proses pembelajaran.
- 4) Mengembangkan profesional guru.

c. Bagi Sekolah:

- 1) Meningkatkan kualitas pendidikan.
- 2) Meningkatkan iklim kerja sama yang kondusif untuk memajukan sekolah.
- 3) Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah.
- 4) Memberi kesempatan kepada guru untuk lebih bermakna idenya dibidang pendidikan dalam pembelajaran, sehingga dapat mengubah perspektif tentang pembelajaran, dan belajar praktek pembelajaran dari prespektif siswa.

METODE PENELITIAN

Tempat Penelitian

Tempat yang digunakan adalah tempat yang dipergunakan untuk memperoleh data Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pati Wetan 02, kecamatan Pati, kabupaten Pati tahun pelajaran 2012/2013.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dibagi menjadi dua, sebagai berikut:

- A. Subjek pelaku tindakan yaitu guru peneliti.

B. Subjek penerima tindakan adalah siswa kelas V SD Negeri Pati Wetan 02, Pati.

Jenis Penelitian

Menurut Zainal Aqib (2006:13) PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Sedangkan menurut I.G.A.K. Wardani (2006:1.4) PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan tahap perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan melakukan refleksi (reflecting).

Teknik Pengambilan Data

Pengambilan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan tes.

1. Wawancara

Kunandar (2011:157) menyatakan bahwa wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang di ajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dipandang perlu dan memiliki relevansi dengan permasalahan penelitian tindakan kelas.

2. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (Kunandar,2011:143).

3. Tes

Tes adalah sejumlah pertanyaan yang disampaikan pada seseorang atau sejumlah orang untuk mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan salah satu atau beberapa aspek psikologis di dalam dirinya (Kunandar,2011:186).

Validitas Data

Teknik validitas data adalah untuk mengetahui keabsahan data yang diterima. Setiap informasi yang akan dipakai sebagai data penelitian harus diuji dan diperiksa terlebih dahulu validitasnya, sehingga data tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Teknik pengujian ini diproses dengan triangulasi data. Penelitian menggunakan 2 jenis triangulasi yaitu triangulasi sumber dan triangulasi waktu.

Analisis Data

Teknik analisa data yang peneliti gunakan adalah teknik kualitatif yang salah satu modelnya adalah teknik analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miler Huberman (1984) dalam Rubino (2004:204).

Analisis interaktif terdiri dari 3 komponen yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Indikator

Indikator yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Peningkatan Kreatifitas Belajar Bahasa Indonesia Materi Mendengarkan Cerita Rakyat Dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V Semester I SDN Pati Wetan 02 Kecamatan Pati Kabupaten Pati Tahun 2012 – 2013. Indikator keberhasilan siswa memenuhi ketuntasan minimal 75, sebesar 83,33%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Sekolah

Berikut ini adalah profil SD Negeri Pati Wetan 02:

- a. Nama Sekolah : SD NEGERI PATI WETAN 02
- b. Alamat Sekolah :
 - 1) Jalan : Jl. Tondonegoro No. 07
 - 2) Kelurahan : Pati Wetan
 - 3) Kecamatan : Pati
 - 4) Kabupaten : Pati
 - 5) Provinsi : Jawa Tengah
 - 6) Kode Pos : 59112
 - 7) Telepon : 081575615509
- c. Tahun Berdiri : 1978

- d. Status Tanah : Hak Milik
- e. Daya Listrik : 900 Volt
- f. Nama Bank : Bank Jateng
- No. Rekening : 3 – 006 – 07991 – 1
- NPSN : 20316129

Visi dan Misi Sekolah

a. Visi Sekolah:

Meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berprestasi sehingga menjadi cerdas, terampil, berbudaya, dan berbudi pekerti luhur berazaskan Iman dan Taqwa.

b. Misi Sekolah:

- 1) Menyelenggarakan pendidikan dengan sistem Manajemen Berbasis Sekolah (MBS).
- 2) Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, menyenangkan.
- 3) Menumbuh kembangkan penghayatan terhadap agama yang dianut dan budaya bangsa, serta adat ketimuran, sehingga menjadi sumber inspirasi dan kearifan dalam berpikir, bertindak, dan berperilaku.

Deskripsi Kondisi Awal

Pada hari Sabtu 14 Juli 2012 peneliti mengadakan observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas V. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas V, mendiskusikan hasil observasi dan mengidentifikasi masalah

yang dihadapi serta faktor penyebab masalah. Dari pengamatan ditemukan ada masalah yaitu saat pembelajaran bahasa Indonesia materi mendengarkan, siswa terlihat kurang semangat dan sebagian besar siswa terlihat bingung ketika diminta untuk menceritakan kembali cerita yang didengar.

Deskripsi Siklus I

Siklus I dilakukan pada tanggal 16 Juli 2012, pembelajaran dilaksanakan dengan pedoman Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) selama 2 jam (70 menit). Berdasarkan pengamatan kemampuan siswa dalam belajar bahasa Indonesia materi mendengarkan, diketahui bahwa kreatifitas siswa dalam belajar bahasa Indonesia materi mendengarkan masih rendah. Berdasarkan hasil prosentase kreatifitas belajar bahasa Indonesia materi mendengarkan cerita rakyat siklus I diperoleh hasil 11 siswa telah memenuhi batas ketercapaian criteria kreatifitas minimal 75% sehingga didapat prosentasi 61,11%. Namun masih ada 7 siswa atau 38,88% siswa belum mencapai criteria kreatifitas minimal. Data tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil kreatifitas belajar bahasa Indonesia materi mendengarkan cerita rakyat pada siswa, tetapi belum mampu memenuhi indikator pencapaian keberhasilan dalam penelitian ini, sehingga penelitian pada siklus I harus dilanjutkan pada siklus berikutnya (siklus II) untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Deskripsi Siklus II

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II dilakukan pada tanggal 23 Juli 2012. Pada siklus II ini guru meningkatkan kinerja dan bimbingan serta pengarahannya terhadap siswa, agar siswa dapat lebih fokus dalam pembelajaran. Pada siklus II suasana belajar-mengajar di kelas sudah membaik, pada akhir siklus II, rata-rata nilai tes yang diperoleh siswa menunjukkan perkembangan hasil yang cukup berarti, yakni capaiannya sebesar 83,33% dan besaran presentase siswa yang dapat mencapai kriteria minimal adalah 15%. Dengan demikian pencapaian kreatifitas belajar siswa pada siklus II ini telah mencapai target indikator penelitian yang telah ditetapkan.

Hasil Penelitian Pembahasan hasil penelitian didapatkan berdasarkan analisis data hasil penelitian dan merupakan kerja kolaborasi antara peneliti dengan guru kelas dan kepala sekolah yang terlibat dalam proses penelitian ini.

Dalam rangka meningkatkan kreatifitas belajar bahasa Indonesia materi mendengarkan tentang cerita rakyat pada siswa, guru selalu melakukan pembenahan pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran. Tindakan yang dilakukan oleh guru kela dalam meningkatkan kreatifitas belajar siswa adalah dengan metode bermain Peran. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran bermain peran pada materi mendengarkan cerita rakyat meningkatkan efektivitas kinerja guru.

Adapun peningkatan kreatifitas belajar bahasa Indonesia materi mendengarkan cerita siswa dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

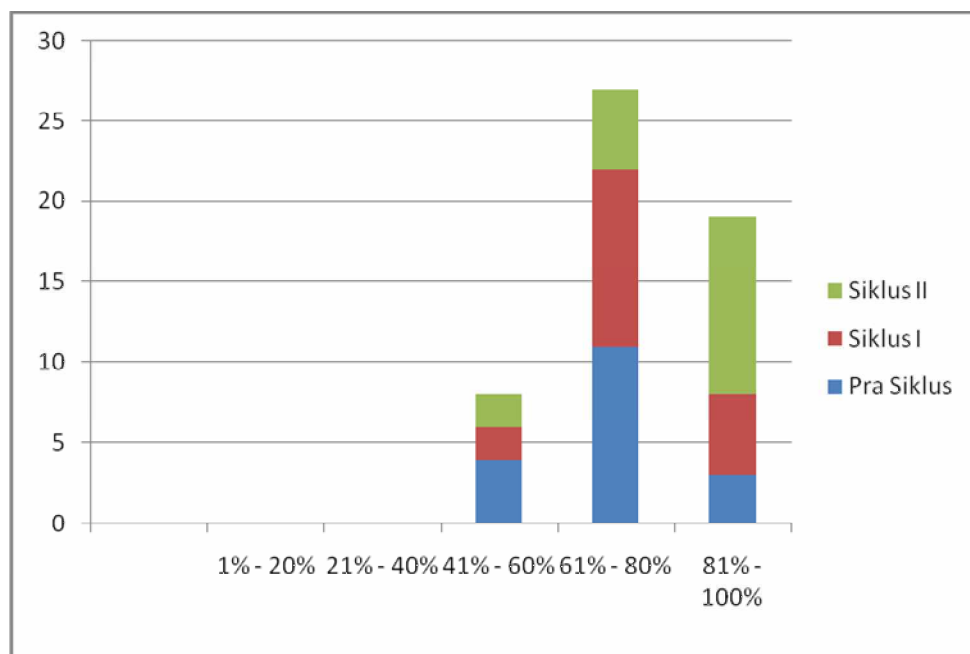
Tabel 12. Daftar Kreteria Prosentase Kreatifitas Belajar Bahasa Indonesia Materi Mendengarkan Cerita Pada Siswa Sebelum dan Sesudah Tindakan.

No	Nama Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Anggi Yulianto	60	80	80
2.	Agung Priyan	70	70	100
3.	Achmad Dwiki	70	80	70
4.	Clarindra Friza Dwita	90	70	80
5.	Farid Bagaskoro	70	100	100
6.	Fransiska Martha	80	100	100
7.	Fajar Azrul	80	100	100
8.	Indra Maulana	80	70	100
9.	Leni Fitriyani	70	100	100
10.	Natalia Putri	90	70	100
11.	Rigel Wicaksana	90	70	60
12.	Risky Nur Aziz	60	80	60
13.	Sartika Cahyani	80	60	90
14.	Syoffahana A.I	80	90	80
15.	Sabrianto Ilan	70	80	90
16.	Ira Wirasti	60	80	90
17.	Malfina Candra	70	60	90
18.	Chairivo Nur	60	60	80
Persentase		44,44%	61,11%	83,33%

Tabel 13. Tabel Frekuensi Prosentase Kreativitas Belajar Bahasa Indonesia Materi Mendengarkan Cerita Pada Siswa sebelum dan Sesudah Tindakan

Prosentase Kreativitas	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1% - 20%	0	0	0
21% - 40%	0	0	0
41% - 60%	4	2	2
61% - 80%	11	11	5
81% - 100%	3	5	11

Gambar 6. Grafik Prosentase Kreativitas Belajar Bahasa Indonesia Materi Mendengarkan Cerita Pada Siswa Sebelum dan Sesudah Tindakan



Setelah dilakukan tindakan, yaitu dengan menggunakan Metode Bermain Peran, kemampuan belajar bahasa Indonesia materi mendengarkan pada siswa meningkat. Penelitian ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh beberapa penelitian.

Berdasarkan data hasil penelitian di atas mendukung diterimanya hipotesis bahwa dengan Metode Bermain Peran dapat meningkatkan kreatifitas belajar bahasa Indonesia materi mendengarkan cerita rakyat pada siswa kelas V SD Negeri Pati Wetan 02 Kecamatan Pati, Kabupaten Pati.

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas dapat disimpulkan bahwa: “Penerapan Metode *Bermain Peran* dapat Meningkatkan Kreatifitas Belajar Bahasa Indonesia materi Mendengarkan Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V SD Negeri Pati Wetan 02, Pati. Tahun 2012/2013”.

Peningkatan kreatifitas belajar bahasa Indonesia materi mendengarkan cerita rakyat pada siswa ditunjukkan dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas memenuhi $KKM \geq 75$ adalah sebagai berikut:

1. Pada siklus I, siswa yang memenuhi KKM adalah 10 siswa dari 18 siswa (61,11%).

2. Pada siklus II, siswa yang memenuhi KKM adalah 15 siswa dari 18 siswa (83,33%).

Implikasi

Kesimpulan di atas memberikan implikasi bahwa dengan pembenahan cara mengajar dan penggunaan metode yang tepat dan bervariasi dari seorang guru yang akan memberi pengaruh pada kegiatan belajar siswa yang berdampak pada kemampuan siswa menguasai materi yang diajarkan. Penerapan Metode Bermain Peran merupakan salah satu metode yang memiliki manfaat dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi mendengarkan untuk membantu siswa dalam menemukan ide-ide cerita yang dikembangkan dengan kreatif.

Dengan Metode Pembelajaran Bermain Peran yang diterapkan dalam dua siklus dapat meningkatkan kreatifitas belajar bahasa Indonesia materi mendengarkan cerita rakyat pada siswa dengan kriteria penilaian yaitu: bisa menceritakan kembali cerita yang didengar dengan bahasa sendiri, memahami isi cerita dan amanat yang terkandung dalam cerita yang didengar, juga dapat menyebutkan watak tokoh cerita.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam usaha untuk meningkatkan kreatifitas belajar siswa di kelas melalui Metode *Bermain Peran* maka diajukan saran sebagai berikut:

1. Saran bagi guru

- a. Sebagai bahan masukan guru untuk memilih pendekatan dan metode pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis dan mendengarkan cerita, salah satunya dengan menerapkan Metode Bermain Peran, karena dengan metode tersebut dapat meningkatkan kreatifitas belajar bahasa Indonesia dalam materi mendengarkan cerita rakyat siswa.
- b. Guru perlu memperbanyak latihan menulis bagi siswa, hal ini akan dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan kreatifitasnya dalam menulis cerita.
- c. Guru perlu memberikan jam tambahan dan perhatian khusus bagi siswa yang belum mencapai KKM dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi mendengarkan cerita rakyat.

2. Peneliti berikutnya

Bagi peneliti berikutnya yang tertarik pada masalah yang serupa, hendaknya mengembangkan penelitian ini dan melakukan perbandingan dengan metode yang lebih variatif, sehingga kreatifitas belajar bahasa Indonesia materi mendengarkan pada siswa dapat ditingkatkan melalui berbagai metode inovatif, hal ini dilakukan agar pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis dan mendengarkan di sekolah menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan siswa memiliki kreatifitas belajar bahasa Indonesia materi mendengarkan yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Budi Wahyudi. 2011. *Pembelajaran Bahasa & Sastra Indonesia*. Surakarta. PSKGJ-FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Aqid, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Djago Tarigan, dkk. 2005. *Pendidikan Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hartiningsih. 2009. “*Peningkatan Kemampuan Mengungkapkan Pikiran dan Perasaan Secara Lisan pada Siswa Kelas IV Melalui Pendekatan Metode Bermain Peran SD Banyuurip Kabupaten Pati*” (Skripsi S-1 Progdi PGSD). Semarang: IKIP PGRI Semarang.
- izzatul, <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2184729-faktor-faktor-yang-mempengaruhi-kreatifitas/#ixzz2007Zyuh>.
- Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Semarang, 2006. *Pedoman Praktik Pengalaman Lapangan Program Diploma 2 PGSD IKIP PGRI Semarang*. Semarang: IKIP PGRI Semarang.
- Joko Suwandi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta: PSKGJ-FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Jurnal Dikbud. 2009. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.
- khoirumas, <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2253627-indikator-berpikir-kreatif/#ixzz200scfqdw>.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Maryadi, dkk. 2011. *Pedoman Penulisan Skripsi FKIP*. Surakarta:PSKGJ-FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Monty P. Satiadrama, Fidelis E. Waruwu. 2003. *Mendidik Kecerdasan*. Jakarta: Media Grafika.
- Mulyasa. 2009. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nar Herryanto, H.M. Akib Hamid. 2007. *Statistik Dasar*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Poerwodarminto. 1976. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Puji Santoso, dkk. 2007. *Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rujiyanto, Joko Sudibyo S.N. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rubiyanto Rubino. 2003. *Metode Penelitian*. Surakarta: PSKGJ-FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sanusi Budi, Asep Effendi, Aswan, Syamsuddin Yusuf, Purwati. 2001. *Bina Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Solihin. 2010. “*Peningkatan Pemahaman Mengungkapkan Siswa tentang Dogeng Melalui Metode Bermain Peran Kelas II SD Mulyoharjo Kabupaten Pati*” (Skripsi S-1 Prodi PGSD). Semarang: Universitas Terbuka.
- Suroso. 2004. *Aku Cinta Bahasa Indonesia SD*. Surabaya: Tiga Serangkai.
- Wardani, I.G.A.K. dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yamin Martinis. 2005. *Profesionalisasi Guru & Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.