

JURNAL PUBLIKASI
PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIVAN BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS
IV SEMESTER II SD NEGERI I GOSONO KECAMATAN
WONOSEGORO KABUPATEN BOYOLALI

TAHUN 2012/2013

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan

Guna mencapai derajat

Sarjana S – 1



Diajukan oleh :

EVI WISMA SARI

A.54D090024

FAKULTAS KEGURUAAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

TAHUN 2012/2013



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl .A.Yani Tromol Pos I-Pabelan, Kartasura Telp.(0271)717417, Fax:715448 Surakarta 57102
Website: <http://www.ums.ac.id> Email: ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbingskripsi/tugas akhir:

Nama : Drs. Sutan Syahrir Zabda,M.Hum

NIP : -

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi(tugas akhir) dari mahasiswa:

Nama : Evi Wisma Sari

NIM : A 54 D 090024

Jurusan : PGSD

Judul Skripsi : PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SEMESTER II SD NEGERI I GOSONO KECAMATAN WONOSEGORO KABUPATEN BOYOLALI TAHUN AJARAN 2012/2013.

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 1 Mei 2013

Pembimbing I

Drs. Sutan Syahrir Zabda,M.Hum

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIVAN BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS
IV SEMESTER II SD NEGERI I GOSONO KECAMATAN
WONOSEGORO KABUPATEN BOYOLALI
TAHUN 2012/2013**

EVI WISMA SARI

A.54D090024

ABSTRAKS

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan metode bermain peran siswa kelas IV semester II SD Negeri I Gosono Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolalai Tahun 2012/2013. Subjek pelaksanaan tindakan adalah siswa Kelas IV SD Negeri I Gosono Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolalai Tahun 2012/2013 yang berjumlah 21 siswa. Data ini di kumpulkan dengan menggunakan observasi melalui informasi dan pengalaman sendiri, tempat dan peristiwa berlangsung aktifitas pembelajaran dan dokumentasi. Prosedur dalam penelitian ini terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tehnik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan sebanyak 2 siklus yang menunjukkan tingkat keaktifan siswa pada materi yang diberikan. Hasil penelitian ini sudah memenuhi indikator kinerja. Proses pembelajaran sebelum penelitian hanya 4 siswa (19%) yang mampu mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia, kemudian peneliti menerapkan metode bermain peran meningkatkan keaktifan siswa menjadi 12 siswa (57%), peneliti mengadakan evaluasi melaksanakan siklus II menjadi 17siswa (81%) keaktifan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci : Metode Bermain Peran, Keaktifan, Siklus.

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan khususnya di sekolah dasar merupakan fokus perhatian dalam rangka meningkatkan keaktifan belajar. Sekolah dasar adalah satuan pendidikan formal pertama yang mempunyai tanggungjawab untuk mengembangkan sikap dan keamanan serta pengetahuan dan keterampilan dasar. Pendidik dituntut untuk meningkatkan peran dan kompetensinya, pendidik yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar peserta didik berada pada tingkat yang optimal. Pengelolaan dipandang sebagai salah satu aspek penyelenggaraan sistem pembelajaran yang mendasar, diantara sekian macam tugas pendidik di dalam kelas.

Bahasa Indonesia sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan bahasa di samping aspek penalaran dan hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk bahasa dan sastra. Sifat materi pelajaran Bahasa Indonesia tersebut membawa konsekuensi terhadap proses belajar mengajar yang didominasi oleh pendekatan eksperimental, terutama guru menggunakan metode eksperimen, ceramah maupun tanya jawab terjadi dialog interaktif.

Metode bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi, simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku.

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan keaktifan belajar Bahasa Indonesia melalui metode bermain peran siswa kelas IV semester II SD Negeri I Gosono Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri I Gosono, Kecamatan Wonosegoro, Kabupaten Boyolali Tahun pelajaran 2012/2013, dilakukan pada bulan Desember sampai April 2013.

Setting penelitian sesuai dengan pendapat Kemmis dan Togert (1994) berbentuk penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Menurut Stanford

(1970) penelitian tindakan merupakan suatu kegiatan siklustis yang bersifat menyeluruh, yang terdiri dari analisis, penemuan fakta, konseptualisasi, perencanaan, pelaksanaan dan penemuan fakta tambahan dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan melalui proses kerja kolaborasi antara kepala sekolah, guru dan peneliti di lingkungan sekolah. Proses penelitian berbentuk siklus. Penelitian tindakan kelas memiliki serangkaian langkah yang membentuk spiral di mana setiap langkah memiliki empat tahap yang terdiri dari Perencanaan (planning), Tindakan (acting), Pengamatan (observing), Refleksi (reflecting).

Untuk mempermudah waktu pelaksanaan maka waktu pelaksanaan disesuaikan dengan jadwal kelas IV SD Negeri I Gosono Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali.

1. Tanggal 26 Maret 2013 pada siklus I
2. Tanggal 2 April 2013 pada siklus II

Dalam penelitian ini yang akan diteliti siswa kelas IV SD Negeri I Gosono, Kecamatan Wonosegoro, Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013 sejumlah 21 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Jenis data yang akan dikumpulkan pada penelitian ini berupa perilaku siswa terhadap hasil belajar dan data tentang penerapan metode bermain peran.

Pengumpulan data ini menggunakan observasi langsung. Secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau pada objek peneliti. Melalui observasi penelitian dapat mengetahui kegiatan siswa dalam mempersiapkan, memperhatikan dan menanggapi penjelasan dari guru secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung di kelas IV SD Negeri I Gosono Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali.

Teknik pengumpulan data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan suatu penelitian. Adapun metode yang digunakan :

1. Observasi

Observasi adalah suatu proses penyampaian pelajaran yang melibatkan siswa untuk mengamati objek secara langsung, ini diharapkan siswa lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru (suroso,2008). Observasi ini digunakan oleh peneliti untuk mengamati hasil tindakan yang telah dilakukan bersama guru terhadap siswa. Pengamatan penelitian meliputi proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan

menggunakan metode bermain peran. Observasi dilaksanakan penelitian selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

2. Dokumentasi

Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah untuk mengumpulkan nilai tentang prestasi belajar dilakukan dengan melihat nilai – nilai dari hasil tes, formatif dan nilai sumatif atau rapor peserta didik kelas IV SD Negeri I Gosono Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali

Di dalam penelitian, data mempunyai kedudukan yang paling tinggi, karena data merupakan penggambaran variabel yang diteliti. Oleh karena itu benar tindaknya data sangat menentukan bermutu tindakanya penelitian. Sedangkan benar tindaknya data, tergantung dan baik tindakanya instrumen pengumpulan data.

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Untuk memperoleh instrumen yang valid, peneliti bertindak hati-hati sejak awal penyusunan instrumen yakni memecah variabel menjadi sub variabel dan indikator baru merumuskan butir-butir pertanyaan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes Formatif

Instrumen ini dengan tes untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi belajar peserta didik.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk pengambilan data perilaku peserta didik dalam keaktifan terhadap pelajaran dalam proses pembelajaran.

Indikator keberhasilan merupakan target yang akan dicapai setelah pelaksanaan tindakan. Bila kondisi awal nilai rata-rata ulangan harian tidak tuntas, maka indikator kinerja setelah tindakan ada peningkatan yaitu siswa yang tuntas mencapai minimal 71%.

Kriteria Keberhasilan :

1. Keaktifan meningkat 41% pada siklus I, dan 71% pada siklus II.
2. Kinerja Guru dalam penerapan metode bermain peran meningkat 55% pada siklus I, dan siklus II meningkat 75%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Observasi dilakukan pada tanggal 4 Maret 2013 pukul 07.00 WIB. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui keadaan awal pembelajaran sebelum dilakukan tindakan. Di kelas IV tersebut, terlihat adanya masalah mengenai kurang semangatnya siswa, rendahnya keaktifan siswa dan mempengaruhi kualitas proses belajar siswa yang meliputi keterlibatan siswa dalam pembelajaran, suasana kelas pada saat kegiatan belajar mengajar, ketuntasan belajar siswa dalam keterlaksanaan guru dalam mengelola kelas. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran merukan aspek yang berkaitan dengan : a) Mengangkat tangan dan bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang belum jelas, b) Ketepatan waktu melakukan kegiatan eksplorasi, c) Kerjasama dan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan tugas, d) Siswa menjawab pertanyaan guru atau teman tanpa ditunjuk, e) Siswa tidak mengobrol pada saat pelajaran berlangsung.

Suasana kelas pada saat kegiatan belajar mengajar merupakan aspek yang berkaitan dengan, a) Siswa membuat catatan materi pembelajaran, b) Siswa memperhatikan guru sewaktu guru menerangkan, c) Siswa tidak belajar mata pelajaran lain, d) Siswa tidak sering ijin meninggalkan pelajaran. Dari prasiklus ini diperoleh data bahwa keaktifan dan kualitas proses belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV rendah, hal ini disebabkan karena keterlibatan siswa masih rendah terutama dalam hal siswa kurang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dalam proses belajar di dalam kelas dan kurangnya tingkat pemahaman siswa mengenal materi bagian-bagian Bahasa Indonesia.

Pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia juga kurang maksimal. Hal tersebut dikarenakan keaktifan siswa pada waktu mengikuti materi dalam aspek: 1) Perhatian siswa terhadap penjelasan guru, 2) Kerjasama dalam kelompok, 3) Kemampuan siswa menggunakan pendapat dalam kelompok ahli, 4) Kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok asal, 5) Memberikan kesempatan berpendapat kepada teman dalam kelompok, 6) Mendengarkan dengan baik ketika teman berpendapat, 7) Memberi gagasan yang cemerlang, 8) Membuat perencanaan dan pembagi kerja yang matang, 9) Keputusan berdasarkan pertimbangan anggota yang lain, 10) Memanfaatkan potensi anggota kelompok, 11) Saling membantu dan menyelesaikan masalah. Jumlah siswa dalam satu kelas adalah 21

siswa, dari jumlah tersebut hanya 5 siswa yang aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu diadakan langkah alternatif yang diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa. Untuk itu peneliti mengajukan metode bermain peran sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa. Alasan dipilihnya metode bermain peran karena metode pembelajaran ini memiliki kelebihan yaitu dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal dan merupakan strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Dengan demikian keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran dapat meningkat.

Berdasarkan berbagai kemungkinan penyebab masalah yang dijelaskan di atas kemungkinan dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa penyebab masalah yang paling dominan adalah pasif dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga pembelajaran berpusat pada guru. Berdasarkan kesimpulan mengenai faktor penyebab tersebut kemudian dilakukan diskusi guna merumuskan solusi dan rancangan kegiatan yang perlu dilakukan.

Pembahasan perencanaan solusi masalah ini dilakukan dalam satu rangkaian dialog awal kedua yaitu 26 Maret 2013. Tindakan solusi masalah yang ditawarkan dalam penelitian ini yaitu melalui metode bermain peran sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Tindakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran diterapkan pada peserta didik kelas IV SD Negeri I Gosono Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali dan dikembangkan pada setiap siklus tindakan melalui perencanaan yang direvisi.

Penggunaan metode bermain peran diharapkan dapat mengubah pembelajaran Bahasa Indonesia. Selanjutnya pembelajaran yang semula hanya berpusat pada guru akan berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru hanya fasilitator saja.

Pembelajaran pendidikan Bahasa Indonesia belum dapat dilaksanakan dengan baik sehingga hasil belajar yang dicapai peserta didik belum optimal. Tindakan yang akan dilakukan yaitu melalui metode bermain peran sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Selasa 26 Maret 2013 yaitu dimulai pukul 07.00-08.10 WIB dan 21 siswa hadir semua tidak ada yang absen. Siklus I dilakukan dalam satu putaran. Selain melaksanakan tindakan peneliti beserta guru juga mengadakan observasi dan monitoring selama pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran pada siklus I

dilaksanakan dalam satu putaran. Awal putaran dimulai dengan menyampaikan tujuan dan motivasi dari peneliti kepada siswa, peneliti menjelaskan tentang langkah-langkah metode bermain peran selanjutnya peneliti membagi materi untuk didiskusikan dalam kelompok tentang tujuan menentukan pokok-pokok pengumuman yang didengar. kemudian dilanjutkan untuk mempresentasikan hasil tugas yang diberikan maju didepan kelas dengan dikomentari teman, kegiatan diskusi dengan panduan guru. Awal putaran keaktifan siswa kurang maksimal, masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam melaksanakan tugas.

Pelaksanaan siklus I sedikit mengalami hambatan. Ini pertama kalinya siswa berdiskusi dan dikomentari teman yang lain. Pada awal perencanaan pembelajaran direncanakan 10 menit waktu untuk mengerjakan lembar kerja, namun pada pelaksanaan pertemuan pertama ini waktu 10 menit dirasa kurang maka penelitian memberi tambahan waktu 5 menit untuk menyelesaikan keseluruhan tugas. Siswa merasa kesulitan dalam membahas tentang pokok-pokok pengumuman yang didengar, didominasi oleh kelompok yang aktif sedangkan yang lain cuma diam menunggu komentar dari guru. Keaktifan siswa kelas IV masih kurang hal ini terlihat saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil pelaksanaan metode bermain peran dalam proses pembelajaran adalah 4 siswa dari 21 siswa yang mempunyai keaktifan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tindakan kelas siklus II dilaksanakan pada selasa tanggal 2 April 2013 yaitu dimulai pukul 07.00-08.10 WIB dan 21 siswa hadir semua tidak ada yang absen. Siklus I dilaksanakan dalam satu putaran. Dalam penelitian ini yang melakukan tindakan adalah peneliti. Pembelajaran dimulai dengan mengulas materi pada pertemuan sebelumnya. Untuk mengetahui keaktifan siswa terhadap materi, peneliti mengecek dengan memberi pertanyaan-pertanyaan. Berdasarkan jawaban yang diberikan dapat diketahui bahwa sebagian siswa sudah siap untuk belajar. Pada awal putaran kedua ini secara umum siswa sudah sangat memahami proses pelaksanaan model pembelajaran bermain peran dengan baik. Setelah pelajaran simulai peneliti membagi tugas untuk dikerjakan secara kelompok yang setiap kelompok telah terbagi secara adil, sehingga pelaksanaan diskusi dapat berjalan secara seimbang. Penggunaan metode bermain peran putaran kedua ini berjalan dengan lancar, suasana kelas yang kondusif, para siswa berkonsentrasi penuh mengerjakan tugas. Selama proses pembelajaran peneliti berkeliling untuk melakukan pemantauan terhadap pekerjaan siswa. Secara umum proses pembelajaran berjalan dengan baik. Selanjutnya hasil siswa yang

paling cepat untuk maju kedepan untuk mempersentasikan hasil kerjanya. Dalam menyampaikan hasil kelompok dibarengi dengan mempraktekan pesan yang diterima melalui telepon sesuai dengan isi pesan, sehingga siswa lebih aktif dan memahaminya. Pada siklus yang ke II sudah mulai terlihat semangat dan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia karena siswa tidak duduk mendengarkan saja tetapi siswa praktek langsung dan memerankan tokoh diri sendiri serta orang lain dalam bermain peran bertelepon dengan teman.

Secara keseluruhan jumlah siswa yang mempunyai keaktifan dalam proses pembelajaran pada siklus II pada pelaksanaan metode bermain peran telah meningkat menjadi 17 siswa dari 21 siswa.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan, bahwa melalui metode bermain peran dapat meningkatkan keaktifan belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri I Gosono Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali tahun ajaran 2012/2013 hal ini ditunjukkan dari keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sebelum penelitian hanya 4 siswa (19%) yang mampu mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia, kemudian peneliti menerapkan metode bermain peran dalam meningkatkan keaktifan siswa meningkat menjadi 12 siswa (57%). Kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus II terjadi 17 siswa (81%) yang aktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan temuan dan hasil dari data studi awal pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I, pelaksanaan perbaikan siklus II, dapat diambil kesimpulan bahwa: (1) penggunaan metode bermain peran terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, (2) penggunaan metode bermain peran terbukti dapat meningkatkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, (3) penggunaan metode bermain peran terbukti dapat meningkatkan motivasi dalam pembelajaran, (4) penggunaan metode bermain peran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, (5) penggunaan metode bermain peran terbukti dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui pengamatan langsung dan melakukan sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Bachtiar rivai, 1999. *Psychologi Pendidikan*, Jakarta: Bina cipta
- Beaulieu Danie.2008, *Tehnik-tehnik yang Mempengaruhi Di Ruang Kelas*,
Jakarta: PT INDEKS,Jakarta.
- Depdiknas, 2003, *Kurikulum 2004*,jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Depdiknas, 2004, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*,Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas, 2006, *Badan Strandar Nasional Pendidikan*,Jakarta: Departemen Pendidikan
Nasional.
- Ginnis Paul.2008, *Trik dan Taktik Mengajar*, Jakarta: PT INDEKS,Jakarta.
- Hadi Sutrisno, 2003, *Keefektifan Pengelolaan Kelas*, Jakarta.
- Johnson Louanne.2008,*Pengajaran Yang Kreatif Dan Menyenangkan*, Jakarta: PT
INDEKS, Jakarta.
- Nielsen,Miller. 2008, *Mengelola Kelas Untuk Guru*, Jakarta: PT INDEKS,Jakarta.
- Roestiyah.1956, *Metode Demonstrasi*, Jakarta: Bina Aksara.
- Safitri Nirwan, 2010, *Penerapan metode demonstrasi*, Semarang.
- Setya Erni, 2010, *Pengaruh keaktifan siswa dalam pembelajaran* ,Semarang.
- Stanford, 1970, *Penelitian tindakan kegiatan siklustis*. Jakarta.
- Suharsimi Arikunto, 1996, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Rineka Cipta,
Jakarta.