

Efektivitas Metode *Role Playing* Berbantuan Teks Drama dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar

Harnon

UPBJJ UT Padang, Indonesia

e-mail: harnon@ecampus.ut.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan, sehingga motivasi dan hasil belajar siswa. Faktor penyebabnya secara rinci dapat dikemukakan bahwa selama pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan hanya melakukan kegiatan sesuai apa yang diperintahkan oleh guru sehingga siswa juga kurang siap dalam mengikuti pelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode *role playing* berbantuan Teks Drama untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas V SD Negeri 04 Koto Tuo Sulit Air Kecamatan X Koto Diatas Kabupaten Solok Tahun Pelajaran 2021/2022. Keseluruhan siswa di kelas ini adalah berjumlah sebanyak 23 orang. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen dengan sampel penelitian satu kelas kelas. Bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *experimental design* yang menggunakan pretest-posttest *control group design*. Hasil penelitian mengemukakan kesimpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan teks drama efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa di kelas V SD Negeri 04 Koto Tuo Sulit Air Kecamatan X Koto Diatas Kabupaten Solok.

Kata kunci: Hasil Belajar, Role Playing, Teks Drama.

Abstract

This research is motivated by learning Indonesian using lecture, question and answer and assignment methods, so that motivation and student learning outcomes. The causal factors in detail can be stated that during the implementation of learning in the classroom students only listen, take notes, and only carry out activities according to what is ordered by the teacher so that students are also less prepared to take lessons. The purpose of this study was to determine the effectiveness of using the role playing method with the aid of Dramatic Texts to improve students' learning outcomes in Indonesian. The research was conducted on fifth grade students at SD Negeri 04 Koto Tuo Water Difficulty, X Koto Above District, Solok Regency for the 2021/2022 academic year. The total number of students in this class is 23 people. The type of research used is experimental research with a research sample of one class. This form of experimental design is the development of an experimental design that uses a pretest-posttest control group design. The results of the study suggest that the implementation of learning using the role playing method with the help of drama texts is effectively used to improve the learning outcomes of Indonesian students in class V SD Negeri 04 Koto Tuo Difficult Air, X Koto Diatas District, Solok Regency.

Keywords : Learning Outcomes, Role Playing, Dramatic Text.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia berkaitan dengan membantu peningkatan kemampuan komunikasi yang digunakan untuk menjalin hubungan dengan orang lain

(Hamalik, 2018). Dengan bahasa manusia dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan, dan pesan kepada orang lain sehingga terjadi komunikasi (Madjid, 2018). Sebagai alat komunikasi, bahasa terbagi atas dua jenis bahasa yaitu bahasa lisan dan bahasa tulis. Bahasa lisan digunakan untuk komunikasi antar pendengar dan pembaca, sedangkan bahasa tulis digunakan antara penulis dan pembaca.

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia guna mencapai pada tujuan peningkatan kemampuan berbahasa ternyata masih banyak kendala. Masih ditemukan fakta bahwa penggunaan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan lebih sering digunakan pada saat pembelajaran di dalam kelas (Mulyasa, 2018). Hal ini mempengaruhi kepada motivasi dan hasil belajar siswa yaitu siswa kurang motivasi dalam mengikuti pelajaran, aktivitas belajar yang kurang efektif sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa (Kondoy, *et.al.*, 2014).

Hasil studi pendahuluan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan kepada siswa kelas V SD Negeri 04 Koto Tuo Sulit Air Kecamatan X Koto Diatas Kabupaten Solok ternyata selama pembelajaran di kelas siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan siswa hanya melakukan kegiatan sesuai perintah guru. Sebagian besar siswa tidak mempelajari materi yang akan dibahas sebelum proses belajar mengajar. Sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini tentunya berkaitan dengan kemampuan guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat belajar secara aktif.

Upaya guru untuk lebih mengaktifkan dan meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran bermain peran, karena metode ini bermanfaat dan meningkatkan terjadinya interaksi antara siswa di kelas sehingga siswa akan lebih mudah untuk mendiskusikan dan mengidentifikasi suatu masalah yang dialami (Winataputra, 2019). Metode bermain peran memiliki keuntungan, diantaranya siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa sanksi, bermain peran memungkinkan memperkenalkan siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan-gagasan yang lainnya (Sudjana, 2018; Winkel, 2018).

Pembelajaran yang menyangkut hubungan kemanusiaan bila hanya di pelajari melalui metode ceramah saja atau diskusi saja untuk mencapai hasil yang maksimal kurangnya tepat, untuk itu sangat dibutuhkan metode bermain peran atau *role playing* (Nasution, 2016). Metode ini sangat tepat digunakan karena metode ini dapat melatih siswa memahami, dan mengingat isi bahan yang akan diperankan dan didramakan, mnumbuhkan kerjasama khususnya antara mereka yang mendapat peran sosiodrama, melatih bakat dan kreatif siswa di bidang seni peran, melatih siswa untuk menghayati suatu peristiwa dan menarik kesimpulan, dan melatih cara berfikir siswa dan kemampuan bahasa lisan (Sukamto, 2018; Romiszowsky, 2018).

Penjelasan di atas dapat dipahami bahwa metode bermain peran sangat diharapkan penerapannya oleh guru dalam menyampaikan mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi siswanya. Apabila guru menggunakan metode bermain peran ini dalam menyampaikan mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka nilai-nilai pada mata pelajaran tersebut dapat diterapkan oleh siswa, sebaliknya jika metode ini tidak diterapkan dalam menyajikan mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka mata pelajaran yang diterima siswa cenderung sebatas penguasaan kognitif atau ilmu pengetahuan semata, tanpa diiringi dengan tindakan perlakuan atau psikomotoriknya.

Penerapan metode pembelajaran bermain peran ini dapat membantu siswa dalam mengemukakan pendapat, ide ataupun gagasan sebagai salah satu wujud dari peserta didik yang memiliki kreativitas, sehingga hal ini baik secara langsung maupun tidak langsung akan berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada umumnya dan khususnya pada mata pelajaran bidang studi Bahasa Indonesia. Untuk mengetahui hasil berkaitan efektifnya penggunaan metode *role playing* perlu dilakukan penelitian tentang efektivitas penggunaan metode *role playing* berbantuan teks drama dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Sebagai subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 04 Koto Tuo Sulit Air Kecamatan X Koto Diatas Kabupaten Solok Tahun Pelajaran 2021/2022. Keseluruhan siswa di kelas ini adalah berjumlah sebanyak 23 orang. Pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan Tahun Pembelajaran, yaitu Tahun 2021/2022.

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan jenis penelitian eksperimen, yaitu dengan menggunakan sampel penelitian satu kelas kelas. Bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *experimental design*, yang menggunakan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok yang digunakan hanyalah kelompok eksperimen. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis membandingkan hasil skor rata-rata pretes dengan postes atau disebut dengan *Paired Samples Test* menggunakan SPSS 23.

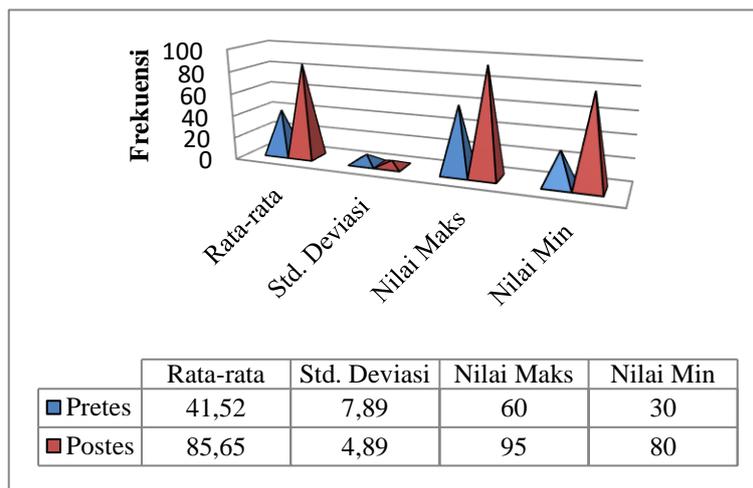
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode *role playing* berbantuan teks drama pada siswa kelas V SD Negeri 04 Koto Tuo Sulit Air Kecamatan X Koto Diatas Kabupaten Solok bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah dilaksanakan pengujian melalui *pre-test* dan *post-test* terhadap peningkatan hasil belajar siswa selanjutnya ditemukan perbedaan skor rata-rata pretes dan postes siswa sebagai berikut.

Tabel 1. Perbedaan Skor Rata-Rata Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Postes	85.65	23	4.839	1.009
Pretes	41.52	23	7.896	1.646

Perbandingan hasil perolehan deskripsi data pretes dan postes dapat dikemukakan melalui gambar Grafik 1 berikut.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Pretes-Postes

Selanjutnya dilakukan perhitungan N-Gain dari perolehan skor rata-rata pretes dan postes peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Hasil perhitungan diketahui diperoleh N-Gain =0,75 dengan kategori tinggi. Selanjutnya dilakukan uji statistik untuk mengetahui efektivitas pada peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan analisis data pada uji efektifitas dengan metode *experimental* jenis *equivalent time series design*

menurut Creswell (2012:314) dengan cara membandingkan nilai pretes dengan nilai postest. Biasanya analisis pengukuran desain penelitian ini menggunakan *paired* pada kelas eksperimen. Hasil perhitungan dikemukakan berikut.

**Tabel 2 Statistik Uji Efektivitas
Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Postes - Pretes	44.130	6.334	1.321	41.391	46.869	33.414	22	.000

Berdasarkan Tabel 2 tentang statistik uji efektivitas diketahui bahwa hasil hitung taraf signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikan 0,05 ($0,000 < 0,05$) yang berarti bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan teks drama. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* berbantuan Teks Drama efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di kelas V SD Negeri 04 Koto Tuo Sulit Air Kecamatan X Koto Diatas Kabupaten Solok.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis data penelitian maka dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan metode *role playing* berbantuan Teks Drama efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 04 Koto Tuo Sulit Air Kecamatan X Koto Diatas Kabupaten Solok.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, O. (2018). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kondoy, P. P., Rombot, D. V., Palandeng, H. M., & P. (2014). Faktor-faktor yang Berhubungan dengan Kepatuhan Berobat Pasien Tuberkulosis Paru di Lima Puskesmas di Kota Manado. *Jurnal Kedokteran Komunitas Dan Tropik*, 2(1).
- Majid, A. (2018). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2018). *Pengembangan dan Implementasi Pemikiran Kurikulum*. Bandung: Rosdakarya.
- Nasution, S (2016). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Poewadarminta, W. (2018). *Kamus Besar Umum Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Romiszowski. (2018). *Designing Intructional System*. New York: Nicholas Publishing.
- Sanjaya, A. (2018). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2018). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sukamto, R. (2018). Reayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. *Informatika: Bandung. Hlm 13,141,155- 158, 161-163, 165-167*.
- Winataputra, U. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winkel, WS. (2018). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Greasindo.