

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN DALAM PELAJARAN BAHASA INDONESIA

THE IMPLEMENTATION OF ROLE-PLAYING MODEL IN LEARNING INDONESIAN LANGUAGE

Sapinahajar Hsb.

SMP Negeri 3 Pekanbaru
Jalan Dahlia Nomor 102
Kota Pekanbaru, Provinsi Riau
Pos-el: sapinahajar63@gmail.com

Naskah diterima: 2 Maret 2017; direvisi: 5 Oktober 2017; disetujui: 30 Desember 2017

DOI: <http://dx.doi.org/10.26499/madah.v8i2.462>

Abstrak

Tingkat keterampilan mendengarkan dialog interaktif siswa kelas IX.3 SMPN 3 Pekanbaru masih rendah. Keterampilan ini rendah disebabkan oleh faktor teknik instruksional yang digunakan oleh guru masih kurang tepat. Guru masih menerapkan pola pembelajaran yang monoton dalam bentuk ceramah dan perintah sehingga tidak ada variasi dalam pembelajaran. Untuk mengatasi rendahnya keterampilan mendengarkan dialog interaktif, peneliti memberikan solusi dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Model Pembelajaran bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX.3 SMPN 3 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian dilakukan selama dua bulan, dari bulan September sampai November 2016. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan enam pertemuan dan dua tes harian. Agar penelitian tindakan kelas berhasil, para peneliti merancang langkah-langkah perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX.3 SMPN 3 Pekanbaru tahun 2016/2017. Hal itu dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran bermain Peran pada siklus I dan siklus II.

Kata kunci: model pembelajaran; bermain peran; hasil belajar; pelajaran Bahasa Indonesia

Abstract

The level of listening skills of interactive dialogue of class IX.3 students of SMPN 3 Pekanbaru is still low. The low skill is due to the fact that the instructional technique factor used by teacher is still less proper. Teachers still apply a monotonous learning pattern in the form of lectures and commands so that there is no variation in learning. To overcome the low listening skills of interactive dialogue, researcher provides solutions by using role playing models. Role-play model is a method that involves interactions between two or more students about a topic or situation. The objective of this study is to determine whether the application of role-playing learning model can improve student learning outcomes of class IX.3 SMPN 3 Pekanbaru academic year 2016/2017 or not. The study was conducted for 2 months, from September to

November 2016. The study was conducted in 2 cycles, with 6 meetings and two daily tests. In order to succeed this classroom action research, the researcher designed steps of action planning, action implementation, observation and reflection. The result of the study shows that the implementation of role play learning model can improve the learning outcomes of students class IX.3 SMPN 3 Pekanbaru, academic year 2016/2017. It can be seen from the improvement of student learning outcomes before and after applying the model of learning play Roles in cycle I and cycle II.

Keywords: learning model; role play; learning outcomes; Indonesian Language subject

1. Pendahuluan

Bahasa Indonesia mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Bahasa Indonesia memiliki peranan yang penting pula dalam dunia pendidikan. Hal ini terimplementasi dalam proses pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah mereka. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar yang meliputi empat aspek keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat jenis keterampilan tersebut tentu saja saling terkait satu dengan lainnya (Hidayah, 2016:1).

Terdapat berbagai materi pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP yang disajikan dalam kurikulum 2013. Materi pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP ini terdiri atas berbagai jenis teks: laporan hasil observasi, tanggapan deskriptif, eksposisi, eks-planasi, cerita pendek, analisis, dan evaluasi teks.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menengah pertama menyangkut berbagai hal yang dapat berpengaruh di dalamnya. Dalam hal ini, berkaitan dengan tujuan dan fungsi

pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menengah pertama, kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah digariskan kurikulum, dan materi yang harus disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan dan usia siswa sekolah menengah pertama. Dalam kompetensi inti, pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP terdapat pengintegrasian pendidikan karakter. Ini dapat dilihat dalam kompetensi inti yang berorientasi pada kepercayaan terhadap Tuhan, berlaku jujur, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya (Andayani, 2015:42).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, diketahui bahwa tingkat keterampilan menyimak dialog interaktif siswa masih rendah. Rendahnya keterampilan menyimak dialog interaktif disebabkan oleh faktor teknik pembelajaran yang digunakan guru masih kurang sesuai. Guru masih menerapkan pola pembelajaran yang monoton, yaitu berupa ceramah dan perintah sehingga tidak ada variasi dalam pembelajaran. Untuk mengatasi rendahnya keterampilan menyimak dialog interaktif tersebut, peneliti memberikan solusi dengan penggunaan model pembelajaran bermain peran (*role playing*).

Model pembelajaran bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran sesuai dengan karakter masing-masing. Mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Metode ini dapat dipergunakan dalam mempraktikkan isi pelajaran yang baru. Siswa diberi kesempatan untuk memeragakan suatu peran sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. Metode ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperagakan siswa (Yamin, 2010:166).

Kelebihan model pembelajaran bermain peran adalah melibatkan seluruh siswa agar dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam berinteraksi, sebagai contoh: (1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, (2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, (3) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, (4) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak (Ahmadi, 2011:77).

Bermain peran adalah usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain

yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih.

Rochaniah (2016) telah melakukan penelitian tindakan kelas dengan metode bermain peran. Penelitiannya itu ditulis sebagai tesis pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul "Keefektifan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Bercerita Siswa Kelas VII SMP". Pada penelitiannya itu, terlihat bahwa ada peningkatan nilai yang signifikan setelah siswa melakukan metode pembelajaran bermain peran. Hal ini terlihat dari nilai tes awal dan tes akhir yang diberikan kepada siswa. Peningkatan nilai siswa ini juga menunjukkan keefektifan metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan bercerita.

Penelitian lain tentang penerapan model pembelajaran bermain peran adalah "Peningkatan Kemampuan Membawakan Model Pembelajaran Bermain Peran Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kabupaten Kubu Raya" yang dilakukan oleh C. Tri Agustina (2015). Dalam penelitian ini terlihat bahwa siswa telah mampu dengan baik membawakan berbagai acara dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar serta santun.

Tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara siswa saja, penggunaan metode bermain peran juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mementaskan sebuah drama. Ni Putu Ayu Rika Andriani, (2013) melakukan penelitian tindakan kelas terhadap siswa SMA. Metode ini juga sangat efektif diterapkan dalam pementasan drama. Nilai ketuntasan juga dapat dicapai oleh siswa setelah diterapkannya metode ini dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IX 3 SMPN 3 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2016/2017. Jadi, dapat ditetapkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penerapan model pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IX.3 SMPN 3 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2016/2017.

2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 3 Pekanbaru Kelas IX.3. Waktu penelitian pada semester ganjil bulan September sampai November 2016. Subjek penelitian adalah peserta didik di kelas tersebut yang berjumlah empat puluh orang, terdiri atas lima belas peserta didik laki-laki dan dua puluh lima peserta didik perempuan.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di kelas IX.3 dengan melibatkan guru Bahasa Indonesia sebagai observer. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan enam kali pertemuan.

Dua siklus yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini mencakupi empat tahap utama, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Kegiatan ini merupakan implementasi atau penerapan isi dalam pelaksanaan tindakan kelas dengan model pembelajaran bermain peran.

Ekawarna (2010:77) mengatakan langkah pembelajaran model bermain peran adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan;
- 2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario paling lambat dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar;
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima orang;
- 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai siswa setelah siswa mengikuti proses pembelajaran;
- 5) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakoni skenario yang sudah dipersiapkan;
- 6) Siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan;
- 7) Setelah selesai diperagakan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas hasil peran kelompok lain;
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulannya;
- 9) Guru memberikan tanggapan terhadap kesimpulan kelompok siswa dan memberikan kesimpulan umum, dan evaluasi.

Selama penerapan isi rancangan, kegiatan pengamatan juga dilakukan untuk mengamati jalannya tindakan kelas. Jadi, keduanya harus dilaksanakan dalam waktu yang sama, dengan tujuan untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan pengamatan yang dilakukan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan persiapan membuat perangkat pembelajaran guru dan instrumen pengumpulan data.

2.1 Aktivitas guru

Observasi aktivitas guru dilaksanakan bersama dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, yang dilakukan oleh observer, dengan kategori pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1
Kategori Aktivitas Guru

Interval (%)	Kategori
91—100	Baik sekali
71—90	Baik
61—70	Cukup
<61	Kurang baik

Sumber: Tim Redaksi (2004)

2.2 Aktivitas Siswa

Observasi aktivitas siswa dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui observasi. Untuk itu, peneliti menggunakan rumus yang dikemukakan Sudijono (2008) berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi aktivitas siswa

N = Jumlah siswa

Menganalisis data untuk mengetahui aktivitas siswa mengacu pada kategori seperti pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2
Kategori Aktivitas Belajar Siswa

Interval (%)	Kategori
75—100	Baik sekali
80—74	Baik
55—64	Cukup
<55	Kurang baik

Sumber: Tim Redaksi (2004)

2.3 Hasil Belajar Siswa

Untuk menentukan ada tidaknya peningkatan prestasi belajar siswa pada setiap siklus, skor tes dari setiap siklus dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 80 perseorangan dan klasikal.

Skor yang diperoleh siswa setiap akhir siklus selanjutnya dinyatakan dalam bentuk persentase yang menyatakan ketuntasan belajar secara klasikal.

2.3.1 Ketuntasan Individu

Ketuntasan individu diperoleh dengan kriteria apabila seorang siswa (individu) telah mencapai skor 70% dari jumlah soal yang diberikan atau dengan nilai 80, siswa tersebut dikatakan tuntas. Tim Redaksi (2004) mengemukakan rumus berikut.

$$KI = \frac{SS}{SM} \times 100$$

Keterangan:

KI = Ketuntasan individual

SS = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimum

2.3.2 Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan klasikan diperoleh dengan kriteria apabila suatu kelas telah mencapai skor 85% dari jumlah yang tuntas atau dengan KKM 80, kelas tersebut dikatakan tuntas. Tim Redaksi (2004) mengemukakan rumus berikut.

$$KK = \frac{JT}{JS} \times 100$$

Keterangan:

KK = Persentase ketuntasan belajar secara klasikal

JT = Jumlah siswa yang tuntas

JS = Jumlah siswa seluruhnya

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Deskripsi Tindakan

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan instrumen penelitian yang terdiri atas perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. Perangkat pembelajaran terdiri atas silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun untuk enam kali pertemuan, lembar kerja siswa (LKS), dan soal kuis untuk setiap kali pertemuan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa untuk setiap kali pertemuan.

Pada tahap ini akan ditentukan kelas yang akan mengikuti model pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran. Kelas yang terpilih adalah kelas IX.3. Sebelum dilaksanakan pertemuan pertama pada siklus I, dilakukan penyusunan kelompok. Penyusunan kelompok untuk siklus I berdasarkan skor dasar yang diambil dari nilai semester pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penyusunan kelompok untuk siklus II diambil berdasarkan nilai ulangan harian siswa.

3.1.1 Pelaksanaan Tindakan

Siklus I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Selasa, 6 September 2016, selama dua jam pelajaran dengan materi memahami dialog interaktif. Penyajian materi dilaksanakan oleh peneliti di kelas IX.3 dengan jumlah siswa sebanyak empat puluh orang.

Sebelum memulai pelajaran, guru terlebih dahulu mengucapkan salam, kemudian menunjuk seorang siswa untuk menyiapkan kelas dan berdoa, serta dilanjutkan dengan mengabsensi kehadiran siswa.

Pada awal kegiatan pembelajaran, guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario paling lambat dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar. Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan lima orang. Kemudian, guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai siswa setelah siswa mengikuti proses pembelajaran. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas hasil pentasan yang telah dilakukan. Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulannya. Guru memberikan tanggapan terhadap kesimpulan siswa dan memberikan evaluasi.

Proses pembelajaran selanjutnya adalah mengatur waktu dengan baik, mengelola kelas. Guru menyajikan teks dialog interaktif. Guru memberikan LKS siklus I pertemuan pertama tentang memahami dialog interaktif. Guru mengadakan tanya jawab tentang memahami dialog interaktif. Guru menanyakan kembali tentang pemahaman siswa mengenai dialog interaktif. Guru membimbing siswa memahami dialog interaktif. Guru meminta siswa ke depan kelas untuk memperagakan dialog dengan pasangannya tentang memahami dialog interaktif.

Saat siswa melakukan tugas, guru mengawasi dan membimbing siswa yang memiliki masalah atau yang belum mengerti. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk memperaga-

kan hasil kerja kelompok di depan kelas. Siswa dari kelompok lain diberi kesempatan untuk bertanya atau menanggapi. Siswa yang berhasil memperagakan tugasnya dengan baik diberi penghargaan atau pujian atas kemampuannya. Pembelajaran diakhiri dengan menyimpulkan pelajaran bersama siswa.

Pada pelaksanaan pertemuan kedua, guru memulai pembelajaran dengan mengabsensi siswa. Pada pertemuan kedua ini tidak ada siswa yang absen. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk berdoa memulai pembelajaran. Guru melakukan apersepsi berupa penyampaian deskripsi singkat tentang materi pelajaran yang akan diajarkan dan kaitannya dengan pengalaman atau pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Guru memberikan motivasi dengan mengaitkan kegiatan dialog interaktif. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai manfaat dialog interaktif.

Berikutnya, guru menyajikan materi pokok dialog interaktif sebagai pengantar. Guru menunjukkan atau memperlihatkan tokoh-tokoh yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Lalu, guru memberikan LKS. Guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergantian untuk memasang atau mengurutkan tokoh-tokoh dialog interaktif menjadi profil yang logis di depan kelas. Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran profil tokoh dialog interaktif tersebut kepada siswa. Guru menamakan konsep materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Guru menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa.

3.1.2 Refleksi Siklus I

Berdasarkan pengamatan observer, secara umum pada saat pembelajaran berlangsung, siswa

mulai tertarik untuk aktif mengikuti proses pembelajaran. Ketika siswa diminta menceritakan kegiatan dialog interaktif, siswa kurang perhatian dan tertarik untuk memperagakan kegiatan dialog interaktif. Begitu juga ketika diberikan tugas menceritakan kegiatan dialog interaktif di daerah masing-masing, siswa kelihatan kurang semangat untuk mengerjakannya.

Dalam PTK pada siklus I, terdapat beberapa catatan yang dapat disimpulkan, yakni sebagai berikut.

- (1) Pengelolaan pembelajaran oleh peneliti sudah sesuai dengan tahapan-tahapan yang dimuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dalam penggunaan model bermain peran, peneliti sudah dapat melaksanakannya dengan baik.
- (2) Perhatian dan keseriusan siswa pada pertemuan kedua sudah mulai meningkat dibandingkan dari pertemuan pertama.
- (3) Aktivitas belajar siswa sudah meningkat dibandingkan dengan aktivitas siswa pada pertemuan pertama.
- (4) Siswa sudah berani bertanya dan menanggapi pertanyaan dari guru sehubungan dengan kegiatan dialog interaktif.

Pada awal pembelajaran, siswa belum memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kurang merasa membutuhkan pengetahuan. Akibatnya, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, khususnya untuk memperhatikan penjelasan guru dalam pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan peneliti masih perlu perencanaan yang lebih baik dengan memperhatikan kelemahan dan kekuatan yang telah terdeteksi pada siklus I sebagai dasar perbaikan pada siklus II.

3.1.3 Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada Selasa, 20 September 2016, selama dua jam pelajaran dengan materi pokok mempraktikkan jenis dialog interaktif berdasarkan usaha. Penyajian materi dilaksanakan oleh peneliti di kelas IX.3. Sebelum memulai pelajaran, guru terlebih dahulu mengucapkan salam kemudian siswa menyiapkan kelas dan berdoa. Guru mengabsen kehadiran siswa. Pada pertemuan ketiga ini, semua siswa juga hadir.

Pada awal kegiatan pembelajaran, guru mengajukan sebuah pertanyaan awal (apersepsi) berupa penyampaian deskripsi singkat tentang materi mempraktikkan jenis dialog interaktif berdasarkan usaha yang akan diajarkan dan kaitannya dengan pengalaman siswa dalam keseharian. Guru memberikan motivasi dengan mengaitkan praktik jenis dialog interaktif berdasarkan usaha. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran selanjutnya adalah mengatur waktu dengan baik dalam mengelola kelas. Guru memajang tokoh tentang mempraktikkan jenis dialog interaktif berdasarkan usaha. Guru memberikan LKS siklus II pertemuan pertama. Guru mengadakan tanya jawab, lalu membimbing siswa mengerjakan LKS siklus II pertemuan pertama. Guru meminta anak ke depan kelas untuk memperagakan hasil kerja kelompok tentang mempraktikkan jenis dialog interaktif berdasarkan usaha tersebut.

Saat siswa melakukan tugas, guru mengawasi dan membimbing siswa yang memiliki masalah atau yang

belum mengerti. Guru memberikan tugas kepada beberapa siswa untuk membacakan hasil tugas mereka ke depan kelas. Bagi siswa yang berhasil memperagakan tugas dengan baik diberi penghargaan atau pujian atas kemampuannya. Pembelajaran diakhiri dengan menyimpulkan pelajaran bersama siswa.

Pada pelaksanaan pertemuan kedua, guru memulai pembelajaran dengan mengabsen siswa. Pada pertemuan kedua tidak ada siswa yang absen. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk berdoa memulai pembelajaran. Guru melakukan apersepsi berupa penyampaian deskripsi singkat tentang memahami tentang dialog interaktif. Guru memberikan motivasi tentang pemahaman mengenai dialog interaktif. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai pemahaman tentang dialog interaktif.

Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai siswa dalam mengenal dan memahami tentang dialog interaktif. Guru kemudian menyajikan materi pokok dan menunjukkan/memperlihatkan tokoh-tokoh yang berkaitan dengan materi memahami tentang dialog interaktif. Guru memberikan LKS siklus II pertemuan kedua mengenai pemahaman tentang dialog interaktif. Lalu, guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergantian untuk memasang atau mengurutkan tokoh-tokoh dalam dialog interaktif di depan kelas. Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran profil tokoh dalam dialog interaktif tersebut kepada siswa. Guru menamakan konsep materi dalam dialog interaktif. Guru menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa.

Pada pertemuan ketiga siklus II ini, guru mengadakan ulangan harian II

selama 70 menit. Setelah guru melihat seluruh siswa telah siap untuk mengikuti ulangan, peneliti kemudian membagikan lembar soal ulangan harian II sebanyak dua puluh soal tentang indikator mempraktikkan jenis dialog interaktif.

3.1.4 Refleksi Siklus II

Berdasarkan pengamatan observer, secara umum pada saat pembelajaran berlangsung, siswa mulai tertarik untuk aktif mengikuti proses pembelajaran. Ketika siswa diminta menceritakan pemahaman tentang dialog interaktif, siswa sudah perhatian dan tertarik untuk memperagakan pemahaman tersebut. Begitu juga ketika diberikan tugas menceritakannya, siswa sudah mulai semangat untuk mengerjakan.

3.2 Analisis Hasil Penelitian

3.2.1 Aktivitas Guru

Berdasarkan data diketahui bahwa aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran bermain peran cenderung meningkat dari siklus I hingga siklus II. Pada siklus I pertemuan pertama persentase aktivitas guru adalah 58,33% dengan kategori cukup, kemudian pada pertemuan kedua yaitu 66,67% dengan kategori baik. Pada siklus II pertemuan pertama persentase aktivitas guru adalah 83,33% dengan kategori baik sekali, dan pada pertemuan kedua yaitu 86,11% dengan kategori baik sekali.

Pertemuan	Kategori
Siklus I	
I	Cukup
II	Baik
Rata-rata	Cukup
Siklus II	

I	Baik Sekali
II	Baik Sekali
Rata-rata	Baik sekali

Pada Tabel 3 di atas terlihat aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran bermain peran. Hasilnya terdapat peningkatan dari siklus I dengan rata-rata aktivitas guru sebesar 62,50% dengan kategori kurang cukup dan aktivitas guru pada siklus II sebesar 84,72% dengan kategori baik sekali. Dengan demikian, ada peningkatan aktivitas guru sebesar 22,22% dari siklus I hingga siklus II.

3.2.2 Aktivitas Siswa

Berdasarkan data aktivitas siswa diketahui pelaksanaan pembelajaran bermain peran cenderung meningkat dari siklus I hingga siklus II. Pada siklus I, pertemuan pertama persentase aktivitas siswa adalah 57,50% dengan kategori cukup, kemudian, pertemuan kedua yaitu 65,00% dengan kategori baik. Sementara, aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus II pada pertemuan pertama 70,00% dengan kategori baik dan pada pertemuan kedua yaitu 92,50% dengan kategori baik sekali.

Pertemuan	Kategori
Siklus I	
I	Cukup
II	Baik
Rata-rata	Cukup
Siklus II	
I	Baik
II	Baik Sekali
Rata-rata	Baik sekali

Dari tabel di atas terlihat bahwa rata-rata aktivitas belajar siswa pada

siklus I persentase keaktifan siswa dalam belajar cenderung meningkat. Rata-rata peningkatan aktivitas siswa dari siklus I hingga siklus II adalah 20,00%.

Pada pertemuan pertama, aktivitas belajar siswa masih dikategorikan kurang baik. Hal ini disebabkan masih ada sebagian siswa yang tidak dapat memperhatikan guru dengan serius, sehingga dalam proses pembelajaran siswa masih kurang aktif dalam melaksanakan pengamatan, bertanya, menjawab pertanyaan, memberikan pendapat, menyelesaikan LKS, dan memperagakan hasil kerja kelompok, sehingga membuat siswa menjadi pasif.

Pada siklus I pertemuan kedua, persentase aktivitas siswa sudah meningkat dengan kategori cukup. Peningkatan aktivitas siswa ini disebabkan siswa sudah mulai tertarik dan termotivasi dengan adanya penggunaan bermain peran yang disajikan oleh guru, karena dapat mempermudah dan membantu siswa untuk mengamati dan memahami materi yang disajikan. Selain itu, model bermain peran yang ditampilkan tiap pertemuan bervariasi sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga menumbuhkembangkan keingintahuan siswa terhadap apa yang diamati. Siswa menjadi lebih aktif dan berusaha untuk menguasai materi yang diberikan. Secara umum, aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran dengan bermain peran terjadi peningkatan dari siklus I pertemuan pertama, yaitu 57,50%, meningkat pada siklus II pertemuan kedua yaitu menjadi 92,50%.

3.2.3 Hasil Belajar

Hasil penelitian yang dilihat dari nilai evaluasi pada siklus I dan siklus II

di kelas IX.3 SMPN 3 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2016/2017 setelah menggunakan model pembelajaran bermain peran dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5
Ketuntasan Individual dan Klasikal

Ketuntasan Individu	Siklus I	Siklus II
	Jumlah Siswa (%)	Jumlah Siswa (%)
Tuntas	33 (82,50)	38 (95,00)
Tidak Tuntas	7 (17,50)	2 (5,00)
Jumlah	40 (100)	40 (100)
Ketuntasan klasikal	Tidak Tuntas	Tuntas

Pada Tabel 5 di atas dapat dilihat bahwa ketuntasan individual siswa kelas IX.3 dari nilai evaluasi pada siklus I dan II setelah menggunakan model pembelajaran bermain peran di kelas IX.3 SMPN 3 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2016/2017, mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Pada siklus I, ketuntasan individual siswa terhadap indikator memahami tentang dialog interaktif dan mempraktekkan tujuan dan manfaat dialog interaktif sebanyak tiga puluh tiga siswa dengan persentase 82,50% (tuntas). Secara klasikal siklus I belum dapat dikatakan tuntas karena tidak memenuhi syarat KKM 80 sebesar 85%.

Sementara, ketuntasan individual siswa pada siklus II terhadap indikator praktik jenis dialog interaktif berdasarkan usaha dan pemahaman tentang dialog interaktif sebanyak tiga puluh delapan siswa dengan persentase 95,00% (tuntas). Secara klasikal, kelas IX.3 sudah dapat

dikatakan tuntas karena telah memenuhi syarat 85% pada KKM 80. Secara klasikal, kelas tersebut dikategorikan tuntas apabila suatu kelas telah mencapai skor 85% dari jumlah yang tuntas atau dengan KKM 80 maka kelas tersebut dikatakan tuntas (95,00%).

Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari nilai evaluasi ini tidak terlepas dari aktivitas siswa dan guru yang memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran yang berbeda pada tiap pertemuan. Sesuai dengan pendapat ahli yang mengatakan bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan berperan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang. Hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi kemampuan kerja sama, komunikasi, dan interpretasi suatu kejadian.

Dari hasil tindakan pada siklus I terlihat hasil belajar siswa sudah dikategorikan baik. Akan tetapi, untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik lagi, pada siklus II harus dilakukan perubahan tindakan. Untuk itu, masing-masing siswa menyiapkan semua objek yang akan diamati, sehingga setiap kelompok dapat mengamati objek gambar satu

per satu dan mendiskusikannya dalam kelom-pok. Dengan demikian, siswa akan lebih aktif, karena semua siswa melakukan pengamatan dan kemungkinan waktu untuk bermain menjadi sedikit.

4. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IX.3 SMPN 3 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2016/2017. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran bermain peran tersebut pada siklus I dan siklus II.

Berdasarkan hasil pembahasan dan pengalaman selama penelitian, penulis merekomendasikan beberapa hal, yaitu: (1) agar sekolah menerapkan model pembelajaran ini sebagai bahan masukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar; (2) perlu adanya model pembelajaran yang bervariasi, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga dapat meningkatkan kualitas sekolah dan hasil belajar siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa, baik secara individu maupun secara klasikal. Guru dapat menggunakan model bermain peran ini dalam pembelajaran, karena bermain peran dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Daftar Pustaka

- Agustina, C. T. (2015). "Peningkatan Kemampuan Membawakan Model Pembelajaran Bermain Peran Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kabupaten Kubu Raya". *Jurnal Universitas Tanjungpura*.
- Ahmadi, L. K. et. al. (2011). *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Andayani. (2015). *Problem dan Aksioma dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia* (1st ed.). Yogyakarta: Deepublish.
- Andriani, N. P. A. R. (2013). "Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja". *Undiksha*.
- Ekawarna. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada.
- Hidayah, N. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Rochaniah, I. N. (2016). *Keefektifan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Bercerita Siswa Kelas VII SMP*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudijono, A. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tim Redaksi. (2004). *Bahan Penataran Pengujian Pendidikan*. Jakarta.
- Yamin, M. (2010). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.