

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS VI-A MELALUI METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

Nurzahara Sihombing
Guru SD Negeri 107396 Paluh Merbau
Email : nurzaharasihombing@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk: Meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI-A melalui Metode Pembelajaran Role Playing di UPT SPF SD Negeri 107396 Paluh Merbau pada tahun Pelajaran 2022/2023. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas VI-A UPT SPF SD Negeri 107396 Paluh Merbau sebanyak 29 Orang. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data adalah menggunakan test, angket dan observasi. Rentang nilai untuk tes adalah 1-100. Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan jumlah nilai rata-rata siswa, persentase jumlah siswa yang tuntas dan persentase jumlah siswa yang belum tuntas. Hasil Penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar dengan menerapkan Metode Pembelajaran Role Playing dengan hasil sebagai berikut: (1) Terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa, dimana pada tes awal rata-rata hasil belajar siswa adalah 39,31 pada siklus I meningkat menjadi 67,24 kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 76,9, (2). Terdapat peningkatan jumlah siswa yang tuntas, dimana pada tes awal jumlah siswa yang tuntas hanya 0%, meningkat menjadi 75,86% pada siklus I kemudian meningkat lagi menjadi 86,21% pada siklus II, (3). Terdapat penurunan jumlah siswa yang tidak tuntas, dimana pada tes awal jumlah siswa yang tidak tuntas mencapai 100%, pada siklus I menurun menjadi 24,14% kemudian pada siklus II menurun lagi menjadi 13,79% dengan kata lain hanya 4 siswa saja yang memperoleh nilai 60 dan selebihnya (25) siswa memperoleh nilai di atas 70.

Kata kunci : hasil belajar, metode pembelajaran role playing, bahasa indonesia.

Abstract

The aims of this study were to: Improve the learning outcomes of class VI-A students through the Role Playing Learning Method at UPT SPF SD Negeri 107396 Paluh Merbau in the 2022/2023 school year. The method used in this research is the Classroom Action Research Method using 2 cycles. The subjects of this study were 29 students of Class VI-A UPT SPF SD Negeri 107396 Paluh Merbau. The instruments used to obtain data are tests, questionnaires and observations. The score range for the test is 1-100. The data analysis technique used is the number of students' average scores, the percentage of students who have completed and the percentage of students who have not completed. The results of this study indicate that there is an increase in learning outcomes by applying the Role Playing Learning Method with the following results: (1) There is an increase in the average student learning outcomes, where in the initial test the average student learning outcomes are 39.31 in cycle I increasing to 67.24 then in cycle II it increased again to 76.9, (2). There was an increase in the number of students who completed, where in the initial test the number of students who passed was only 0%, increasing to 75.86% in cycle I then increasing again to 86.21% in cycle II, (3). There was a decrease in the number of students who did not complete, where in the initial test the number of students who did not complete reached 100%, in cycle I it decreased to 24.14% then in cycle II it decreased again to 13.79% in other words only 4 students received score of 60 and the rest (25) students get scores above 70.

Keywords: learning outcomes, role playing learning methods, indonesian language.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa yang dimulai dari awal hingga akhir pembelajaran untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan proses pembelajaran yang bermutu akan dapat menciptakan hasil belajar yang tinggi. Oleh sebab itu guru harus pintar merencanakan, melaksanakan pembelajaran yang bermutu. Proses pembelajaran yang bermutu adalah proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, gembira dan efektif dengan menggunakan media pelajaran, menerapkan metode pembelajaran, melaksanakan evaluasi, mengelola kelas, berpusat pada siswa, bersifat demokratis, humanis, menciptakan suasana kondusif dan dapat membuat siswanya tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Apabila hal-hal tersebut sudah dilaksanakan oleh guru maka akan dapat menciptakan hasil belajar siswa yang tinggi.

Namun kenyataan di lapangan, guru Kelas VI-A guru Bahasa Indonesia di kelas VI-A SD Negeri 107396 Paluh Merbau: 1) belum menerapkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. 2) masih menerapkan proses pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru sehingga membuat siswa menjadi bosan. Berdasarkan fakta-fakta di atas maka dilakukan usaha untuk meningkatkan minat siswa dan hasil belajar siswa dengan cara merubah metode pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas yang selama ini menggunakan metode pembelajaran konvensional menjadi Metode pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu Metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dan hasil belajar siswa adalah Metode pembelajaran Role playing. Berdasarkan hal di atas maka dibuat penelitian yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VI-A Melalui Metode Pembelajaran Role Playing Di UPT SPF SD Negeri 107396 Paluh Merbau Pada Tahun Pelajaran 2022/2023".

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah Metode pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI-A di UPT SPF SD Negeri 107396 Paluh Merbau pada Tahun Pelajaran 2022/2023?.

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VI-A di UPT SPF SD Negeri 107396 Paluh Merbau melalui Metode Pembelajaran Role Playing pada Tahun pelajaran 2022/2023.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada UPT SPF SD Negeri 107396 Paluh Merbau Dusun XI Paluh Merbau Desa Tanjung Rejo Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan, yakni mulai dari bulan Januari 2023 sampai Juni 2023.

2.2 Subjek Penelitian dan Metode Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa Kelas VI-A semester II (genap) Tahun Pelajaran 2022/2023 di UPT SPF SD Negeri 107396 Paluh Merbau dengan jumlah siswa sebanyak 29 Orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 2 siklus, dimana setiap siklus terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi.

2.3 Instrumen Penelitian

Pada Penelitian Tindakan Kelas ini, instrumen yang digunakan berupa:

- a. Tes
Instrumen tes digunakan untuk menjangking hasil belajar siswa
- b. Angket
Instrumen angket digunakan untuk menjangking minat siswa tentang Metode pembelajaran Role Playing
- c. Observasi
Keaktifan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar.

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan: (1) angket, (2) tes dan (3) observasi.

2.5 Teknik Analisa Data

Teknik analisa data yang digunakan adalah menggunakan teknik penghitungan nilai rata rata hasil belajar siswa, persentase nilai ketuntasan siswa dan persentase nilai ketidaktuntasan siswa.

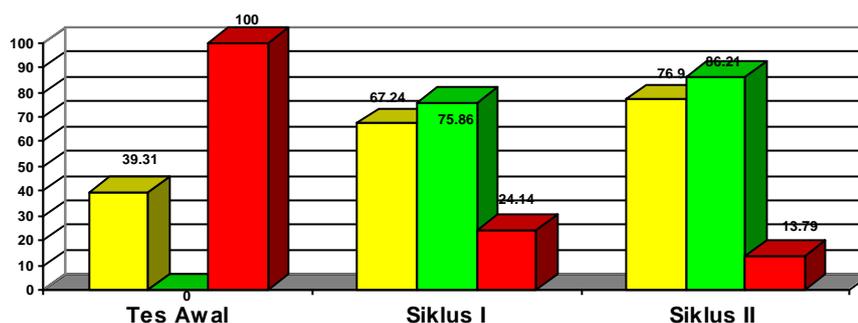
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pembahasan

Berdasarkan data hasil belajar siswa, penerapan Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II berikut:

1. Terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa, dimana pada tes awal rata-rata hasil belajar siswa adalah 39,31, pada siklus I meningkatkan menjadi 67,24 kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 76,9.
2. Terdapat peningkatan jumlah siswa yang tuntas, dimana pada tes awal jumlah siswa yang tuntas hanya 0%, meningkat menjadi 75,86% pada siklus I kemudian meningkat lagi menjadi 86,21% pada siklus II
3. Terdapat penurunan jumlah siswa yang tidak tuntas, dimana pada tes awal jumlah siswa yang tidak tuntas mencapai 100%, pada siklus I menurun menjadi 24,14% kemudian pada siklus II menurun lagi menjadi 13,79% dengan kata lain hanya 4 siswa saja yang memperoleh nilai 70 ke bawah dan selebihnya (25) siswa memperoleh nilai di atas 60. Hal tersebut di atas dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

Diagram 4.4
Hasil Belajar, Tes Awal, Siklus I, Siklus II



Keterangan:

Kuning		= Rata-rata
Hijau		= Tuntas
Merah		= Tidak Tuntas

4. KESIMPULAN DAN SARAN**4.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil belajar siswa di atas, maka disimpulkan bahwa: Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan Metode pembelajaran Role Playing dapat meningkat, terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa, dimana pada tes awal rata-rata hasil belajar siswa adalah 39,31, pada siklus I meningkatkan menjadi 67,24 kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 76,9, terdapat peningkatan jumlah siswa yang tuntas, dimana pada tes awal jumlah siswa yang tuntas hanya 0%, meningkat menjadi 75,86% pada siklus I kemudian meningkat lagi menjadi 86,21% pada siklus II, terdapat penurunan jumlah siswa yang tidak tuntas, dimana pada tes awal jumlah siswa yang tidak tuntas mencapai 100%, pada siklus I menjadi 24,14% kemudian pada siklus II menurun lagi menjadi 13,79% dengan kata lain hanya 4 siswa saja yang memperoleh nilai di bawah 70 dan selebihnya (25) siswa memperoleh nilai 70 dan di atas 70.

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka disarankan:

1. Agar guru menerapkan Metode pembelajaran Role Playing dalam proses belajar mengajar.
2. Agar guru mengetahui kelemahan siswa dalam proses pembelajaran dan dapat mencari solusi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2014. Metode Pembelajaran. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. Metode Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. Metode Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia
- Hamalik. 2011. Belajar dan Hasil Belajar. Jakarta: Rajawali
- Jumanta Hamdayama. 2014. Metode-metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter. Bogor : PT. Ghalia Indonesia.
- Nawawi, Hadari. 2007. Metode Penelitian Sosial. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sanjaya, Wina. 2011. Pendekatan Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Kharisma Putra Utama.
- Santoso. 2011. Model Pembelajaran Role Playing, (Online), <http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/modelpembelajaran-role-playing.html>
- Sugandi, A. 2004. Teori Pembelajaran. Semarang: UPT MKK Universitas Negeri Malang.
- Trianto Ibnu Badar. 2015. Mendesain Metode Pembelajaran Inovatif, progresif dan kontekstual. Jakarta : Prenadamedia Grop
- Utami Munandar. 2012. Pengembangan kreativitas anak *berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.