



MENINGKATKAN KEMAMPUAN DEMONSTRASI SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

Fatimatul Hifsun¹

¹SDN Pangongseyan III Torjun Kab. Sampang Jawa Timur, Indonesia

¹hifsun_fatimatul@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 23-07-2019

Disetujui: 30-09-2019

Kata Kunci:

Role Playing;

Kemampuan Demonstrasi.

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas SDN Pangongseyan III Torjun Kab. Sampang Jawa Timur mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa lisan dalam bahasa Indonesia. Alternatif tindakan yang dapat dilakukan adalah model pembelajaran bermain peran dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dan desain penelitian tindakan kelas. Pengamatan melalui teknik observasi langsung. Pengamatan guru menggunakan format APKG, dan observasi siswa dilakukan melalui kemampuan mendemonstrasikan peristiwa. Peningkatan pada indikator I: meningkat dari skor 3,59 menjadi skor 4,28, dan akhirnya mencapai skor 4,41 pada siklus III. Skor rata-rata tiap periode, dari 3,35 pada periode pertama menjadi 4,32 pada periode terakhir. Kesimpulan dari penelitian tindakan kelas adalah berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelenggarakan kegiatan.

Abstract: *The purpose of this classroom action research was that grade SDN Pangongseyan III Torjun Kab. Sampang Jawa Timur experienced difficulties in learning spoken language in Indonesian. An alternative action that can be done is a role play learning model using qualitative descriptive methods and classroom action research designs. Observation through direct observation techniques. Teacher observations use the APKG format, and student observations are made through the ability to demonstrate events. The increase in indicator I: increased from a score of 3.59 to a score of 4.28, and finally reached a score of 4.41 in cycle III. The average score for each period, from 3.35 in the first period to 4.32 in the last period. The conclusion of the classroom action research is that it has succeeded in increasing the students' ability to organize activities.*

A. PENDAHULUAN

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah untuk menumbuhkan rasa hormat dan kebanggaan siswa terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa nasional (Helza, 2016). Siswa memiliki kemampuan memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna dan fungsinya serta dapat menggunakannya secara tepat untuk berbagai keperluan dan lingkungan, sehingga menunjukkan penghargaan dan kebanggaan tersebut. Oleh karena itu, siswa akan memiliki disiplin berpikir dan bahasa baik dalam berbicara maupun menulis (Tarmizi, 2013).

Bahasa adalah alat komunikasi (Agustin, 2019), jadi untuk mempelajari bahasa Indonesia dengan benar adalah menggunakan alat komunikasi. Dengan cara ini, siswa akan memiliki kemampuan berbahasa yang tercermin dalam proses berpikir jernih dan jernih. Keterampilan bahasa ini hanya dapat diperoleh dengan mempraktikkan dan mempraktikkan konten yang terdapat dalam banyak mode pembelajaran secara komunikatif.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, kemampuan berbicara merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa. Beberapa

keterampilan lisan yang harus dikembangkan siswa selama proses pembelajaran antara lain: bercerita, membuat pengumuman, melakukan panggilan telepon, dan menyampaikan informasi. Selain itu, materi keterampilan lisan untuk Pelajaran 8 adalah: wawancara, mengungkapkan solusi, debat, menyerahkan laporan perjalanan dan mengorganisir acara. Pada Pelajaran IX, menunjukkan kepada siswa materi belajar yang berkaitan dengan hal-hal berikut ini; mengkritik dan memuji berbagai karya seni, melaporkan kegiatan, memberikan ceramah / abstrak presentasi, menyampaikan informasi dan berdiskusi. Anderson (Kurniasih, 2015) mengemukakan delapan prinsip dasar linguistik, yaitu perwujudan bahasa sebagai alat komunikasi (Eva Sivana Dewi, 2017), yaitu: 1) bahasa adalah sistem; 2) bahasa adalah vokal (fonetik); 3) Bahasa tersusun dari simbol-simbol yang disukai orang (simbol-simbol yang berubah-ubah), 4) Setiap bahasa itu unik dan mempunyai karakter yang unik, 5) Bahasa dibangun dari kebiasaan, 6) Bahasa adalah alat komunikasi, 7) Bahasa terkait dengan budayanya, 8) Bahasa telah berubah.

Setiap orang dalam masyarakat pasti memiliki kemampuan bahasa, yang biasanya terdiri dari empat

komponen dan saling berkaitan. Tarigan (1981; 1) mengusulkan empat komponen: 1) mendengarkan, 2) berbicara, 3) membaca, dan 4) menulis. Pandangan Tarigan di atas mengacu pada pandangan (Agustina, 2015), yang terakhir menunjukkan bahwa empat komponen keterampilan berbahasa meliputi: 1) keterampilan menyimak, 2) keterampilan berbicara, 3) keterampilan membaca dan 4) keterampilan menulis.

Setiap keterampilan berbahasa berhubungan erat sekali dengan tiga keterampilan lainnya dan biasanya diperoleh melalui suatu hubungan urutan yang teratur dimulai dari belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu baru kita belajar membaca dan menulis (Gesarina, 2019). Belajar menyimak dan berbicara bisa dilakukan di lingkungan keluarga, tetapi belajar membaca dan menulis hanya bisa dilakukan melalui proses pembelajaran di sekolah (Sari, 2015). Kemampuan dasar pertama yang diberikan di sekolah-sekolah adalah membaca dan menulis sebagai kunci untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain.

Keterampilan berbahasa yang telah berkembang menjadi profesi yang dibutuhkan masyarakat modern saat ini adalah keterampilan menyelenggarakan kegiatan. Keterampilan ini pada dasarnya adalah pengembangan dari keterampilan lisan, dan dirancang sedemikian rupa sehingga menjadi keterampilan khusus dan terkadang perlu memainkan perannya. Oleh karena itu, lahirnya seorang pembawa acara merupakan profesi yang berkembang pesat seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi (Sari, 2015).

Selain istilah "host" dan "MC", masyarakat juga mengenal dan sering menggunakan istilah "protokol". Beberapa protokol istilah penggunaan publik memiliki arti yang sama dengan host atau MC. Penggunaan kata ini jelas kurang tepat, karena arti kata protokol berbeda dengan kata presenter dan MC di (Eva Sivana Dewi, 2017) Mengenai perbedaan antara pembawa acara, MC dan kesepakatan, sebutkan arti kata setuju: 1) Berisi pedoman untuk prosedur internasional, dan 2) Menyediakan layanan bagi para pemimpin, tamu, peserta konferensi, dan personel lain yang terkait dengan acara formal. Singkatnya, kesepakatan berarti "tata cara melaksanakan suatu kegiatan". Semua konten yang dilaksanakan oleh aktivitas normatif disebut kesepakatan (Ismiatun, 2010).

Melalui penelitian ini, penulis mencoba untuk mengeksplorasi kemampuan lisan siswa dan membimbingnya pada kemampuan menyelenggarakan program. Salah satu harapan yang terkandung di dalamnya adalah jika kelak mereka membawa mereka ke dunia entertainment atau dunia yang berhubungan dengan penyiaran seperti televisi dan radio, keterampilan ini akan menjadi kemampuan yang berguna bagi siswa di masa depan.

Eksplorasi melalui penelitian ini adalah model pembelajaran bermain peran. Model bermain peran memainkan peran atau memainkan peran dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis. Role-playing merupakan permainan edukasi yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, perilaku, dan nilai, dengan tujuan untuk mengalami perasaan, pendapat, dan gaya berpikir orang lain (SARI, 2015). Melalui role playing model, siswa dapat belajar memecahkan masalah pribadi

dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya adalah temannya. Dengan kata lain, model tersebut bertujuan untuk membantu individu melalui proses kelompok sosial (Khoirun Ni'mah, 2015).

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Nawawi (2007: 67), "Proses pemecahan masalah adalah mendeskripsikan atau mendeskripsikan status subjek / objek penelitian (individu, lembaga, masyarakat, dll) berdasarkan fakta yang dijelaskan atau fakta pada saat itu. Sekarang" (Y. Yusuf & Ulumul, 1992). Oleh karena itu metode adalah metode untuk mengungkapkan, mendeskripsikan, mendeskripsikan, mendeskripsikan dan mendeskripsikan objek penelitian. Metode deskriptif ini berfungsi untuk menyelesaikan masalah yang diteliti dengan menggunakan interaksi partisipatif satu sama lain.

Penelitian ini bersifat kualitatif (Hariani, 2019). Meski data yang dikumpulkan bersifat kuantitatif, namun uraiannya diekspresikan dalam bentuk tertulis atau lisan. Peneliti adalah alat utama untuk pengumpulan data. Lebih spesifiknya, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program penelitian tindakan kelas. Iskandar (Mustafa, 2014) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari paradigma penelitian kualitatif yang memiliki latar belakang atau latar alam atau natural dan memberikan peran penting bagi peneliti. Masalah penelitian merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari peneliti, yaitu masalah pembelajaran. Perhatian peneliti difokuskan pada pemahaman bagaimana proses terjadi atau akibat dari tindakan tersebut (WIJAYANTI, 2015).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini bersifat kolaboratif, artinya peneliti bekerjasama dengan guru SDN Pangongseyan III Torjun Sampang yang merupakan observer. Kerjasama dengan observer (kolaborator) dimulai dari tahapan penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, dan observasi, kemudian dilanjutkan dengan refleksi dalam bentuk diskusi analisis dan evaluasi terhadap kegiatan dalam siklus tersebut. Selain itu, peneliti dan kolaborator menyusun rencana revisi, koreksi, dan perbaikan untuk siklus berikutnya. Secara umum penelitian tindakan kelas dilakukan dalam empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Keempat tahap ini disebut siklus dan diulang sesuai kebutuhan atau bermasalah (Pukjiwati, 2017).

Dalam penelitian ini digunakan teknik observasi terhadap gejala peneliti dan kolaborator selama proses pembelajaran. Fokus observasi adalah tingkah laku objek saat guru dan siswa berinteraksi selama proses pembelajaran. Lakukan observasi untuk memahami hambatan, hambatan, kesulitan dan kesan dalam proses pembelajaran (Cahayani, 2005). Alat yang digunakan dalam teknik observasi ini adalah pedoman observasi dan tabel observasi.

Teknologi untuk mengukur hasil belajar dicapai dengan mengukur data tes. Tes hasil belajar dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa sebelum dan sesudah mengambil tindakan. Peneliti menggunakan deskripsi tes di akhir setiap tindakan dan



siklus. Asesmen lisan dilakukan dengan meminta siswa mendemonstrasikan kemampuan membuat produk kegiatan lisan (seperti berpidato atau menjadi pembawa acara) (Budiana, 2013).

Teknologi pencatatan adalah metode pengumpulan data dengan mencari data yang ada. Menurut "dokumen bisa berupa kata-kata manusia, gambar atau karya peringatan. Penelitian literatur merupakan pelengkap metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif." Alat yang digunakan adalah pengumpulan data dan foto. Data ini digunakan untuk mendukung rencana tindakan, merefleksikan dan menentukan akhir siklus. Sementara itu, Nawawi (Imran, 2018)) meyakini bahwa teknologi pencatatan merupakan metode pengumpulan data melalui warisan tertulis, terutama dalam bentuk arsip, termasuk buku-buku tentang pendapat, teori, dan argumen (hukum) yang berkaitan dengan masalah penelitian. Gunakan teknik deskriptif untuk analisis untuk menggambarkan persentase dan variabel rata-rata. Adapun teknologinya meliputi: 1.) Menggunakan APKG format 1 untuk menganalisis rencana pembelajaran guna mengetahui kemampuan guru dalam menyusun RPP untuk menyampaikan peristiwa dalam kegiatan. Proses sebelum melaksanakan pembelajaran kolaborator adalah mengevaluasi RPP dalam format yang disepakati bersama. 2.) Menggunakan format APKG II untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dalam menyelenggarakan acara-acara dalam kegiatan. Seorang guru senior mengamati kinerja pembelajaran guru tersebut. 3.) Kolaborator menilai kemampuan siswa berperan dalam kegiatan demonstrasi, dan menggunakan kertas observasi untuk mengamati proses pembelajaran (Ramadhan, 2019).

Pelaksanaan pembelajaran dalam kegiatan kelas ini dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang disusun pada tahap rencana tindakan. Modifikasi pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan (yaitu, model bermain peran). Pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap yaitu kegiatan persiapan, kegiatan inisiasi dan kegiatan akhir (UJARWANTO, 2017).

Kegiatan awal harus terlebih dahulu mempersiapkan siswa dan ikut serta dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan selanjutnya guru menyiapkan media komputer dan proyektor untuk mendukung kegiatan pembelajaran (M. Yusuf, 2013). Para siswa menyaksikan gambar presenter dan presenter TV. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kemampuan yang akan dicapai, dan siswa serta guru akan mengajukan pertanyaan tentang manfaat penguasaan kemampuan yang akan dicapai.

Kegiatan inti merupakan kegiatan utama untuk mencapai kemampuan yang dibutuhkan. Kegiatan inti ini beranggotakan empat orang. Setiap ketua kelompok memegang amplop berisi topik kegiatan Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pekerjaan kelompok masing-masing. Kemudian, siswa mendiskusikan kesepakatan presenter di berbagai acara. Setelah itu, siswa mengamati model jadwal dan mendiskusikan garis besarnya. Setelah menentukan

suasana kegiatan, siswa akan mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Setiap kelompok akan memberikan evaluasi dan respon, dan terakhir guru akan mengumumkan kelompok terbaik.

Kegiatan penutup meliputi review hasil tes profisiensi dan direfleksikan dalam jurnal tertulis. Guru menanyakan apa yang sudah dikuasai, tidak ada kaitannya dengan kemampuan mengorganisir kegiatan dengan benar (Pohan, 2017).

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan guru. Para kolaborator melakukan observasi dengan merekam peristiwa dan penemuan selama proses pembelajaran menggunakan pedoman observasi yang telah disiapkan. Melakukan kegiatan refleksi dengan menganalisis hasil observasi guru. Selama peneliti bertindak dalam bentuk penerapan metode bermain peran

Aspek yang dinilai dalam pembelajaran menjadi tuan rumah kegiatan ini meliputi tiga indikator, yaitu: merangkum kesepakatan pemateri dalam berbagai kegiatan, menunjukkan garis besar jadwal, dan menunjukkan program dalam bahasa yang benar sesuai konteks program. Hasil yang diperoleh dalam 3 siklus tersebut adalah sebagai berikut: hasil tindakan siklus I. a). Hasil siswa merangkum kesepakatan tuan rumah di berbagai acara. Nilai rata-rata untuk periode pertama adalah 70,27. b). Hasil siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada kurikulum putaran pertama adalah 72,99. C). Siswa akan dengan sopan mempresentasikan hasil proyek dengan bahasa yang baik dan benar dan sesuai dengan latar belakang kegiatan. Skor rata-rata pada periode pertama adalah 72,09.

Secara keseluruhan, rata-rata hasil belajar menjadi tuan rumah suatu program adalah $(70,27 + 72,99 + 72,09) : 3 = 71,78$. Nilai rata-rata siswa tersebut melebihi rata-rata nilai KKM yang ditetapkan untuk putaran pertama, yaitu 66,66. Oleh karena itu, tindakan putaran pertama dinilai berhasil, yaitu meningkatkan nilai siswa dalam pembelajaran menyelenggarakan kegiatan. Hasil siswa merangkum kesepakatan tuan rumah di berbagai acara. Skor rata-rata untuk periode kedua adalah 82,53. b). Hasil penelitian siswa menunjukkan bahwa rata-rata garis besar jadwal putaran kedua adalah 75,33. C). Siswa akan dengan sopan mempresentasikan hasil proyek dengan bahasa yang baik dan benar dan sesuai dengan latar belakang kegiatan. Skor rata-rata untuk periode kedua adalah 72,00.

Rata-rata hasil belajar menjadi pada siklus II adalah: $(82,53 + 75,33 + 72,00) : 3 = 78,30$.. Rata-rata nilai siswa tersebut melebihi rata-rata nilai KKM yang ditetapkan pada siklus tersebut. Dua, yaitu 70,00. Oleh karena itu tindakan siklus II dinilai berhasil, yaitu meningkatkan nilai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasil tindakan siklus tiga: a). Hasil kesepakatan siswa dirangkum dalam berbagai acara. Skor rata-rata di babak ketiga adalah 89,60. b). Hasil penelitian siswa menunjukkan bahwa silabus kurikulum putaran ketiga memperoleh nilai rata-rata 87,88. C). Siswa akan dengan sopan mempresentasikan hasil proyek dengan bahasa yang baik dan benar dan sesuai dengan latar belakang

kegiatan. Nilai rata-rata siklus III adalah 87,42.

Terlihat dari skor di atas bahwa rata-rata hasil belajar dari kegiatan yang dilaksanakan pada siklus III adalah: $(89,60 + 87,88 + 87,42) = 86,08$. Nilai rata-rata siswa tersebut melebihi nilai rata-rata KKM pada putaran ketiga yaitu 75,00. Oleh karena itu, Tindakan Siklus III dinilai berhasil yaitu meningkatkan nilai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Secara umum hasil tindakan siklus I, II dan III telah berhasil mencapai tujuan penelitian yaitu meningkatkan hasil belajar kegiatan yang dilaksanakan pada tingkat VIII A.

Selain itu, dapat diketahui dari data di atas bahwa nilai akhir yang diperoleh pada setiap siklus telah berhasil melampaui Standar Integritas Minimum (KKM). Pada siklus I skor KKM yang ditetapkan adalah 66,66 sedangkan nilai rata-rata proses evaluasi adalah 71,78. Siklus II nilai KKM yang ditetapkan adalah 70,00 dan nilai rata-rata evaluasi proses adalah 78,30. Begitu pula pada siklus III nilai KKM ditetapkan sebesar 75,00 dan nilai rata-rata evaluasi proses sebesar 86,08. Oleh karena itu, terjadi peningkatan nilai hasil belajar: 1) peningkatan hasil belajar dari putaran pertama ke putaran kedua dan ketiga, dan 2) peningkatan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia dari KKM (Standar Ketuntasan Minimal) menjadi 65 menjadi 75. (3) Peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan model role playing dalam pembelajaran dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa.

Intinya, hasil pembelajaran siklus I, II dan III di atas merupakan jawaban atas pertanyaan penelitian ini, yaitu: 1. Penyusunan rencana pembelajaran efektif, sehingga kemampuannya dapat ditingkatkan. Hasil evaluasi APKG I menunjukkan bahwa skor yang diperoleh adalah 30 poin (75%) dari lebih dari 40 skor ideal, dan kategori lebih dari cukup. 2. Pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan kemampuan siswa. Hasil evaluasi APKG II menunjukkan bahwa dari 95 skor ideal dalam kategori baik diperoleh skor rata-rata 85 poin (68%). 3. Hasil belajar siswa yang dicatat melalui tabel observasi menunjukkan nilai rata-rata babak pertama 71,78 (tuntas), rata-rata babak kedua 78,30 (tuntas), dan rata-rata babak ketiga 86,08. Siswa dalam penelitian ini memiliki skor rata-rata 78,72 termasuk kategori baik.

Jika dicermati lebih jauh, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan penelitian tindakan kelas bergantung pada dua faktor utama, yaitu: 1. Penggunaan desain penelitian tindakan kelas memberikan ruang eksperimen kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. 2. Memilih metode pembelajaran bermain peran yang terbaik, metode ini dapat memberikan permainan penuh kepada potensi siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam komunikasi.

Mc Niff (dalam Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama, 2010: 8) mengemukakan hasil penelitian tindakan kelas yang luar biasa, Penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian reflektif dan hasilnya dapat digunakan sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan mengajar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri juga mencakup prosedur sebagai berikut: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) Merefleksikan perilaku kerjasama dan partisipasi dalam rangka meningkatkan kinerja guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar

siswa.

Selain itu, Arikunto (2006; 110) mengemukakan tiga karakteristik utama penelitian tindakan kelas, selain karakteristik di atas: 1) Inkuiri reflektif, yang bertentangan dengan masalah sehari-hari yang dihadapi dalam proses pengajaran; 2) Kerja sama berarti meningkatkan proses dan hasil belajar. Peneliti tidak dapat melakukan pekerjaan ini sendirian di luar kelas, tetapi harus bekerja sama dengan guru lain. 3) Reflectiveness artinya lebih menekankan refleksi pada proses dan hasil penelitian.

Kreativitas dan inovasi guru dalam penelitian tindakan kelas dapat dilihat dari penelitian situasi kelas, meliputi: 1) Guru menunjukkan model pembicara profesional di dalam kelas; 2) Siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan model; 3) Tetapkan video yang siswa bawa ke model idola mereka.

Menginspirasi siswa dengan menampilkan model atau videotape secara langsung, siswa akan bersemangat untuk tampil dalam kegiatan hosting pembelajaran. Pembelajaran berkelanjutan menarik minat siswa karena mereka termotivasi untuk menunjukkan kemampuan emosi dan psikomotorik, bukan hanya kognisi.

Selain itu, penggunaan model pembelajaran role playing dinilai sangat sesuai untuk kemampuan pembelajaran menyelenggarakan acara. Seperti yang kita ketahui bersama, model pembelajaran ini bertujuan menggunakan model bermain peran sebagai berikut. : 1) Untuk merangsang motivasi siswa, 2) untuk menarik minat dan perhatian siswa, 3) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana anak menghadapi emosi, ketidakepastian dan masalah dalam lingkungan kehidupan sosial, 4) untuk menarik siswa untuk bertanya, 5) Mengembangkan keterampilan komunikasi siswa; 6) Melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata. Model role-playing memerlukan persiapan khusus agar proses pelaksanaan pembelajaran tidak kaku, maka kita harus memahami terlebih dahulu langkah-langkah berikut: 1) menemukan masalah dengan merangsang semangat siswa; 2) memilih topik; 3) mengembangkan skenario pembelajaran, 4) agen, 5) Tahap diskusi dan evaluasi, 6) Replay, diskusi dan evaluasi, dan 7) Bertukar pengalaman dan generalisasi.

Secara umum situasi dimana penulis menggunakan model role playing untuk pembelajaran dalam penelitian ini terbagi dalam tiga tahapan pembelajaran. Tahap pertama, pendahuluan, merupakan tahap terpenting bagi siswa untuk menyesuaikan dengan minat dan semangat dalam proses pembelajaran. Menurut kemampuan dasar yang telah ditentukan, tahapan ini mengandung persepsi atau disebut juga slideshow hiburan. Selain itu, tahap pendahuluan juga meliputi penyampaian tujuan pembelajaran dan manfaat yang akan diperoleh dari materi terkait pembelajaran.

Tahap yang kedua adalah inti kegiatan pembelajaran merupakan tahap Selesaikan realisasi target sesuai kemampuan dasar. Pada tahap ini guru mengelompokkan siswa menurut karakteristik, prestasi, jenis kelamin dan latar belakangnya. Tahapan inti kegiatan siswa adalah: a) mendiskusikan konsep berdasarkan indikator kemampuan dasar, b)



mengusulkan hasil kerja kelompok, c) menanggapi pernyataan kelompok lain, d) memberikan evaluasi kelompok lain, dan e) melakukan tes kemampuan. Tahap akhir atau tahap akhir pembelajaran merupakan tahap reflektif dari proses pembelajaran. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa adalah meringkas hasil belajar dan memberikan pekerjaan rumah kepada siswa sebagai tindak lanjut di sekolah. Selain itu, pada tahap penutupan, guru akan menyimpan buku harian tertulis siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran ini, tujuan dan karakteristik model pembelajaran permainan kelas tercermin dalam tiga indikator, yaitu: 1) Meringkas prosedur kesepakatan penyelenggara dalam berbagai kegiatan; 2) Menampilkan ringkasan pengaturan acara; 3) Penggunaan yang benar Tampilkan program dalam bahasa program dan bersikap sopan sesuai alur program.

Proses evaluasi dan evaluasi hasil belajar telah sepenuhnya dilaksanakan meliputi bidang kognisi, emosi dan psikomotorik. Sebagian besar proses evaluasi dan hasil belajar dilakukan melalui tes observasi oleh guru kooperatif. Sebelum mengonversi ke nilai akademis, pengajar mendiskusikan semua pengamatan ini dengan kolaborator. Pekerjaan ini berlangsung selama 3 siklus, dan hasilnya sesuai dengan prediksi awal bahwa menggunakan model pembelajaran role-playing untuk menjadi penyelenggara kegiatan dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris lisan siswa.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian tindakan kelas dilakukan di kelas SDN Pangongseyan III Torjun Kab. Sampang Jawa Timur berlangsung selama tiga siklus. Setiap siklus meliputi empat kegiatan pokok yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pertanyaan mendasar untuk melakukan penelitian ini adalah bagaimana menggunakan model bermain peran untuk pembelajaran sehingga siswa dapat memimpin berbagai acara dengan bahasa yang baik dan benar serta sopan. Dalam konteks penelitian ini, pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus merupakan implementasi dari rencana pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, guru akan berusaha semaksimal mungkin untuk mengimplementasikan langkah-langkah yang telah disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Walaupun terdapat kendala dan kendala dalam proses pelaksanaannya, peneliti tetap akan melaksanakan tindakan yang direncanakan pada setiap siklus.

Guru bidang studi bahasa dan sastra Indonesia dapat menggunakan metode bermain peran yang inovatif untuk meningkatkan keterampilan penyajiannya guna memperkenalkan kegiatan dengan bahasa yang baik, benar dan sopan. Guru bidang bahasa dan sastra Indonesia disarankan memiliki keterampilan mengajar yang baik dan dapat menggunakan metode bermain peran yang inovatif dalam skenario pembelajaran yang sesuai. Dengan menonton dengan cermat penampilan pembawa acara di TV, siswa harus melatih keterampilan mereka untuk berbicara program dalam bahasa yang baik dan benar. Kepala sekolah hendaknya mendukung

kegiatan pembelajaran sekolah dengan menyiapkan media yang dibutuhkan guru dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, H. D. (2019). Peningkatan Kemampuan Siswa Menulis Bahasa Inggris Narrative Text Melalui Media Gambar Berseri. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 43. <https://doi.org/10.31258/jp.9.1.43-50>
- Agustina, C. T. (2015). Peningkatan Kemampuan Membawakan Model Pembelajaran Bermain Peran Kelas Viii A Smp Negeri 2 Kabupaten Kubu Raya. *Jurnal Universitas Tanjungpura*, 1-13.
- Budiana, I. W. (2013). *Penggunaan Teknik Cerdas Cermat Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyampaikan Pendapat Dalam Pembelajaran Berbicara Siswa Kelas Viii.3 Smp Laboratorium Undiksha Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013*.
- Cahayani, N. (2005). Penggunaan Media Pembelajaran Video Youtube Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Menggambar Ilustrasi Siswa Di Kelas Viii Smp Negeri 1 Padang. *NASPA Journal*, 42(4), 1. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Eva Sivana Dewi. (2017). Peningkatan Kemampuan Berbicara Dengan Metode Debat Siswa Kelas X Ma Al-Aziziyah Kapek Gunung Sari. In *Universitas Mataram Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Seni Prodi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia Dan Daerah 2017* (Vol. 6).
- Gesarina, A. (2019). Peningkatan kemampuan menulis teks berita dengan metode investigasi kelompok pada siswa SMP. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 2(3), 453-460.
- Hariani, N. M. M. (2019). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup. *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 63-74. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.270>
- Helza, Y. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Melalui Metode Card Sort Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Mi Miftahul Falah Bekasi. *Revista Brasileira de Ergonomia*, 9(2), 10. <https://doi.org/10.5151/cidi2017-060>
- Imran. (2018). Peningkatan Kinerja Guru Melalui Supervisi Edukatif Kolaboratif Secara Periodik Di Sma Negeri 1 Maligano Kabupaten Muna Tahun 2014. *Jurnal Gema Pendidikan*, 25, 1-10.
- Ismiatun, E. (2010). *Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pai Siswa Kelas Vii D Smp N 2 Pandak Bantul*.
- Khoirun Ni'mah. (2015). *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Iis 3man Kediri 2 Kota Kediri*.
- Kurniasih, S. (2015). Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Pada Siswa Kelas Va Sd Negeri 2 Klaten. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Yogyakarta Email;*

- 1(1), 1–3.
- Mustafa, L. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bercerita Melalui Metode Show And Tell Pada Siswa Kelompok B Di Taman Kanak- Kanak Terpadu Baiturrahman Gedangan Sidoarjo* (Vol. 2).
- Pohan, N. (2017). Peran Supervisi Kepala Sekolah Terhadap Pelaksanaan Tugas Pokok Guru: Penelitian Tindakan Sekolah. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(3), 132–139.
- Pukjiwati, P. (2017). Upaya Meningkatkan Aktivitas Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Kelas Iv Sdn Sumur 03. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1217>
- Ramadhan, E. (2019). Pembinaan Kinerja Guru Melalui Kegiatan Supervisi Akademik Kepala Sekolah Di Sd An-Nisaa ' Tangerang Selatan 2019 M / 1440 H Supervisi Akademik Kepala Sekolah Di. *Jurusan Manajemen Pendidikan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*.
- Sari, I. A. (2015). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ips Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas Va Mi Al Iman Gunungpati Kota Semarang*.
- Sari, N. P. (2015). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Pada Siswa Kelas Viib Smp N 2 Kasihan*. (2).
- Tarmizi. (2013). *Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Siswa dengan Teknik Pemodelan di Kelas VIIIID SMP Negeri 19 Kota Bengkulu*.
- Ujarwanto, P. (2017). *Supervisi akademik kepala sekolah dalam meningkatkan kinerja guru pendidikan agama islam*.
- Wijayanti, R. (2015). Peningkatan Motivasi Belajar Ips Melalui Metode Role Playing (Bermain Peran) Pada Siswa Kelas V Sdn Pabelan 01 Kartasura Sukoharjo Tahun 2012/ 2013. In *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Yusuf, M. (2013). Membentuk Karakter Melalui Pendidikan Berbasis Nilai. *Al-Ulum*, 13(1), 1–24.
- Yusuf, Y., & Ulumul, J. (1992). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Role Play Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SD Swasta Xaverius Padangsidimpuan Tahun Ajaran 2015/2016*.