

Penerapan Metode *Role Playing* Melalui Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in Dukun Gresik Tahun Pelajaran 2015-2016

Kurniasari dan Halimatus Sya'diyah

Abstract

Based on observations and interviews in class V MI Hidayatul Mubtadi'in Shaman Gresik, found problems in learning Indonesian. This is due to lack of optimization of the use of methods and media for effective learning by teachers. Based on the value of learning outcomes successive grade repetition 2014/2015 school year, only 10 of the 22 students (45.45%) that reached KKM is 70. Hence the need for an improved method of learning is through the application of role playing through audiovisual media. The research problems are (1) Does the application of methods Role Playing using audiovisual media can enhance learning activities in Indonesian subjects in class V MI Hidayatul Mubtadi'in Shaman Gresik in academic year 2015-2016? (2) Does the application of methods Role Playing using audiovisual media can improve student learning outcomes in Indonesian subjects in class V MI Hidayatul Mubtadi'in Shaman Gresik in the academic year 2015-2016.

This study aims to (1) increase the activity of learning through the application of methods Role Playing use Audiovisual media on the subjects of Indonesian students in class V MI Hidayatul Mubtadi'in Shaman Gresik, (2) improve learning outcomes through the application of methods Role Playing using audiovisual media on learning Indonesian students in class V MI Hidayatul Mubtadi'in Shaman Gresik. This classroom action research consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection carried out with two cycles, each cycle consisting of two meetings. Subjects were teachers and 22 students of class V MI Hidayatul Mubtadi'in Shaman Gresik.

Data collection techniques using tests and observation techniques, data analysis technique consists of quantitative and qualitative techniques. The results of the research activities of teachers in the first cycle obtained a score of 22 in both categories, on the second cycle to 28 with very good category. Activities of students in the first cycle obtained mean score of 19.09 with both categories, on the second cycle into 21.77 with very good category. While the classical completeness of learning outcomes in the form of quantitative data of student achievement, the first cycle of students learning completeness percentage reached 50.00% and the second cycle be 86.36%.

Based on the results of the study concluded that 1) Application of Role Playing using audiovisual media can enhance learning activities in Indonesian subjects in class V MI Hidayatul Mubtadi'in Shaman Gresik in the academic year 2015-2016. 2) Application of Role Playing using audiovisual media can improve student learning outcomes in Indonesian subjects in class V MI Hidayatul Mubtadi'in Shaman Gresik in the academic year 2015-2016. Suggestions for teachers should use the method of role playing through audiovisual media as one of the solutions to improve the activity and student achievement.

Keywords: Role playing, Media Audio Visual, activity and learning achievement

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan rangkaian dari keseluruhan proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu aktivitas belajar dan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru yang bertujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Dengan adanya pendidikan yang terjadi di sekolah diharapkan dapat membawa sebuah perubahan dari ketidaktahuan menjadi mengetahui hal-hal yang belum dipelajari oleh siswa sebelumnya.

Berdasarkan UU No 20 tahun 2003 pasal 1 dalam KTSP 2006 bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Maka dari itu pendidikan sangatlah penting dalam mengembangkan potensi yang sangat diperlukan sebagai bekal peserta didik. Dalam UU No 20 tahun 2003 dalam KTSP 2006 juga disebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar mencakup:

Pendidikan agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, SBK, Pendidikan Jasmani, dan Olahraga, Keterampilan dan Muatan Lokal. Salah satu program pengajaran di jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) yaitu Bahasa Indonesia.

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) mendengarkan; (2) berbicara; (3) membaca; (4) menulis (KTSP, 2006). Menurut Wahyuni dan Ibrahim (2012:31) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara sebagai salah satu keterampilan berbahasa pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011:241).

Untuk mencapai tujuan tersebut, seorang guru harus

mempunyai keterampilan dalam mengajar dan giat menambah pengetahuan serta pengalaman dalam melaksanakan tugasnya. Keberhasilan pembelajaran tergantung pada keberhasilan guru dalam mengaktifkan siswanya melalui proses belajar mengajar yang ditunjang oleh sarana dan prasarana pendidikan, kurikulum serta metode dan strategi pembelajaran yang tepat.

Akan tetapi realita yang ada sekarang masih terlihat kondisi siswa yang kurang kondusif dan pembelajaran yang kurang menyenangkan sehingga membuat siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran antara lain: 1) Guru kurang memanfaatkan media secara efektif, 2) guru mengajarkan dengan konvensional dan hanya pemberian tugas saja, 3) siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, 4) kondisi pembelajaran yang kurang menyenangkan, dan 5) hasil belajar siswa rendah.

Dari permasalahan tersebut peneliti dan guru bekerja sama untuk mendiskusikan dan menemukan solusi dari permasalahan di atas. Maka dari itu peneliti tertarik untuk memperbaiki aktivitas dan hasil belajar siswa baik secara kognitif yang berhubungan

dengan pengetahuan atau ingatan siswa, afektif yang berhubungan dengan sikap siswa saat mengikuti pembelajaran, psikomotor siswa yang berhubungan dengan keterampilan motorik siswa dengan cara menerapkan metode *Role Playing* (bermain peran) melalui media Audiovisual film kartun/animasi. Penerapan metode *Role Playing* (bermain peran) dengan media audiovisual film kartun/animasi diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran Bahasa Indonesia, yakni: 1) guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, 2) guru mengajar dengan model-model yang menarik, 3) siswa terlibat aktif, 4) kondisi belajar menyenangkan dan 5) hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan uraian di atas sejalan dengan pendapat Roestiya (2008:22) Metode *Role Playing* (bermain peran) memiliki kelebihan sebagai berikut: menyenangkan bagi siswa, menarik minat siswa dalam belajar, motivasi siswa dalam belajar akan meningkat, rasa percaya diri siswa meningkat, dan siswa memiliki kebebasan untuk mengemukakan pendapat dan sebagainya. Dari kelebihan metode *Role Playing* (bermain peran) tersebut diharapkan akan meningkatkan aktivitas dan hasil

belajar siswa baik secara kognitif, afektif dan psikomotornya. Selain menggunakan metode peneliti juga menggunakan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu media audio visual berupa film kartun animasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan metode *Role Playing* dengan menggunakan media Audiovisual dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MI Hidayatul Muhtadi'in Dukun Gresik Tahun Pelajaran 2015-2016?
2. Apakah penerapan metode *Role Playing* dengan menggunakan media Audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MI Hidayatul Muhtadi'in Dukun Gresik Tahun Pelajaran 2015-2016?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran melalui penerapan

metode *Role Playing* menggunakan media Audiovisual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa di kelas V MI Hidayatul Muhtadi'in Dukun Gresik.

2. Untuk meningkatkan hasil belajar melalui penerapan metode *Role Playing* dengan menggunakan media Audiovisual pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa di kelas V MI Hidayatul Muhtadi'in Dukun Gresik.

Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis
Sesuai dengan kajian penelitian yaitu bidang Pendidikan Keguruan dan Ilmu Pendidikan, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoretis mengenai penerapan metode *Role Playing* melalui media Audiovisual untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V MI Hidayatul Muhtadi'in Dukun Gresik
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran melalui penerapan

- metode *Role Playing* dengan menggunakan media film animasi.
- b. Bagi guru bidang studi, penelitian ini dapat memperbaiki proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MI Hidayatul Muhtadi'in Dukun Gresik.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan melatih diri dalam melaksanakan penelitian serta menambah wawasan, pengetahuan dalam pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* dengan menggunakan media Audiovisual, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
- d. Manfaat Bagi sekolah
- 1) Meningkatkan pembelajaran dengan lebih baik melalui penggunaan pendekatan inovatif.
 - 2) Menumbuhkan kerja sama antarguru yang berdampak positif pada peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.

- 3) Sekolah mendapat masukan tentang pelaksanaan penelitian tindakan kelas.
- 4) Meningkatkan kualitas output sekolah.

Kajian Pustaka

Chaer (2006:1) memandang bahasa sebagai suatu sistem lambang berupa bunyi, bersifat arbiter, digunakan oleh suatu masyarakat tutur untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Bahasa mencakup dua unsur utama, yakni bentuk (arus ujaran) dan makna (isi). Bentuk merupakan bagian yang dapat diserap oleh unsur indera manusia (mendengar mau pun membaca), sedangkan makna adalah isi yang terkandung dalam arus ujaran yang menyebabkan reaksi dari orang lain. Dari sini, terlihat bahwa bahasa digunakan sebagai alat komunikasi antaranggota masyarakat.

Sehubungan dengan penggunaan bahasa, terdapat empat keterampilan dasar berbahasa, yaitu mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis (Mulyati, 2008:1.10). Setiap keterampilan itu erat sekali hubungannya dengan tiga keterampilan lain melalui cara yang beraneka ragam. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, kita biasanya

melalui suatu hubungan urutan yang teratur: mula-mula pada masa kecil, kita belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan, merupakan *catur-tunggal* (Tarigan, 2008:1).

1. Metode Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

a. Pengertian Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Menurut Amri (2010: 194) *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah – masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (interpersonal relationship), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Menurut Dananjaya, (2011: 122) *Role Playing* merupakan gambaran tentang suatu kondisi/ paradigma tertentu pada satu hal di dalam masyarakat. Lewat ‘skenario’, pelaku yang berlaku tanpa memberikan informasi verbal apapun akan terlihat respon siswa/ teman lain sesaa aktor.

Menurut Taniredja, (2011: 39) *Role Playing* merupakan metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu

masalah yang muncul dari suatu situasi sosial.

b. Tujuan Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Tujuan metode *Role Playing* (bermain Peran) adalah menggambarkan suatu peristiwa masa lampau. Atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun mendatang. Kemudian ditunjuk beberapa orang siswa untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita. Peserta didik mencoba mengeksplorasi hubunganhubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai pemecahan masalah.

c. Kelebihan dan kelemahan Metode *Role Playing* (bermain peran)

Dalam pelaksanaan metode pembelajaran *Rle Playing* (bermain peran) memiliki kelebihan dan kelemahan yang harus diketahui oleh guru. Menurut Roestiyah (2008: 93), kelebihan metode *Role Playing* (bermain peran) adalah: (1) siswa lebih tertarik perhatiannya pada saat pembelajaran, (2) melatih siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, (3)

memunculkan rasa tanggung jawab terhadap peran yang dilakoni, (4) siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif, (5) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Adapun kelemahan metode *Role Playing* (bermain peran) Menurut Tandiredja (2011: 42) yaitu (1) bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini akan mengacaukan kegiatan berlangsungnya *role playing*, (2) memakan waktu yang cukup lama, (3) sebageian besar anakyang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif, (4) memerlukan tempat yang cukup luas, (5) kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton.

d. Langkah-langkah metode *Role Playing* (bermain peran)

Langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* adalah (1) guru menyiapkan scenario pembelajaran, (2) menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, (3) pembentukan kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon, (4) presentasi hasil kelompok, (5) bimbingan kesimpulan dan refeksi.

Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam melaksanakan metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) menurut Roestiyah (2008:91) yaitu: 1) Guru harus menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan teknik ini, bahwa dengan metode ini siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada dimasyarakat. Maka guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan, dan siswa yang lain mengamati dengan tugas-tugas tertentu pula. 2) Guru harus memilih masalah yang *urgen*, sehingga menarik minat anak. Ia mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu. 3) Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan yang pertama. 4) Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk perannya itu. Bila tidak ditunjuk saja siswa yang memilih kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan itu. 5) Jelaskan pada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas perannya, menguasai masalahnya pandai bermimik maupun dialog. 6) Siswa yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif. 7) Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam

menimbulkan kalimat pertama dialog. 8) Setelah *Role Playing* itu dalam situasi klimaks, maka harus diberhentikan, agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat disiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. 9) Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum dipecahkan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran.

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). Media merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berasal dari bahasa latin yang berarti “antara”. Istilah media dapat kita artikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau penyampai informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Media Audio Visual sebagai Media Pembelajaran Rohani (dalam Harmawan, 2007) mengemukakan bahwa, media audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan, dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar). Sedangkan menurut Winataputra (2002 : 5), audio visual merupakan kombinasi audio dan visual. Penyajian materi atau bahan ajar akan lebih optimal dengan menggunakan media

ini. Media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan dapat didengar dan dapat sebagai bahan diskusi.

b. Media pembelajaran melalui Film kartun/animasi

1) Pengertian Film

Menurut Trianton (2013: xi) film termasuk media audio visual yang efektif untuk menunjang tujuan pembelajaran. Pendidikan melalui media film adalah metode atau cara untuk memperoleh pengertian yang baik dari sesuatu yang dapat dilihat dari pada sesuatu yang hanya didengar atau dibaca.

Menurut Sadiman (2010:116) dilihat dari indera yang terlibat, film merupakan media yang amat besar kemampuannya, dalam proses belajar mengajar. Selain itu juga film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan anak-anak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa film animasi adalah film yang dibuat berdasarkan fakta tanpa rekayasa, yang biasanya dibuat sebagai rekaman penting dari sejarah manusia. Dari film animasi tersebut dapat membuat penontonnya melihat rekaman masa lalu dari para tokoh/pahlawan.

2) Film Kartun animasi Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah

Dengan menggunakan media film kartun diharapkan

proses pembelajaran akan PAKEM, lebih menantang dan semakin bermakna. Relevansinya dengan postingan terdahulu tentang 11 Indikator PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan) pada komponen pertama (Metode Pembelajaran) indikator pertama yaitu Kegiatan belajar siswa menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Lalu pada komponen kedua (Pengelolaan Kelas) indikator pertama yaitu Kegiatan belajar siswa bervariasi. Termasuk juga komponen kelima (Sumber belajar dan alat bantu pembelajaran) pada indikator pertama yaitu Guru menggunakan berbagai sumber belajar.

3) Pesan-Pesan Moral Film Kartun

Setiap pembuatan film kartun selain mengedepankan unsur hiburan dan bisnis, terdapat sisipan pesan moral dari penciptanya. Ada yang jelas kelihatan, ada pula yang tersamar. Ada yang nilai kadarnya tinggi ada pula yang hanya sedikit. Adapun pesan-pesan moral yang terdapat pada film-film kartun di Indonesia antara lain : kejujuran, suka menolong, ketegasan, percaya diri, pantang menyerah, santun, ksatria, dsb. Kita tidak bisa menghindari unsure negatif film kartun (misalnya adanya tokoh-tokoh jahat) tetapi paling tidak meminimalisir dan berusaha menetralkan keadaan dengan penjelasan logis tentang prinsip keseimbangan.

Seperti istilah adanya **Ying** dan **Yang**, ada baik ada buruk. Dua hal yang tak dapat dipisahkan. Beberapa contoh film kartun yang sering ditonton dan disukai anak-anak dan mengandung unsur mendidik budi pekerti, misalnya : Sponge Bob (persahabatan), Dora The Explorer (petualangan), Scooby Doo (pemberantas kejahatan), Avatar The Legend (perjuangan dan kepahlawanan), Kungfu Panda dan lain-lain.

4) Langkah – langkah Pemanfaatan Film

Menurut Munardi (2013: 119) Pemanfaatan film dalam proses pembelajaran hendaknya memperhatikan hal – hal berikut:

- a) Film harus dipilih agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b) Guru harus mengenal film yang tersedia dan terlebih dahulu melihat manfaatnya bagi pelajaran.
- c) Sesudah film dipertunjukkan, perlu diadakan diskusi, yang juga perlu disiapkan sebelumnya.
- d) Adakalanya film tertentu perlu diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek – aspek tertentu.
- e) Agar siswa tidak memandang film sebagai media hiburan belaka, sebelumnya perlu ditugaskan untuk memperhatikan bagian – bagian tertentu.

- f) Sesudah itu dapat ditest berapa banyaknya yang dapat mereka tangkap dari film itu.

5. Aktivitas Pembelajaran

a. Pengertian aktivitas belajar

Menurut Hamalik (2012: 90) pendidikan modern lebih menitikberatkan pada aktivitas sejati, dimana siswa belajar sambil bekerja. Dengan bekerja, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan serta perilaku lainnya, termasuk sikap dan nilai.

b. Manfaat Aktivitas dalam pembelajaran

Menurut Hamalik (2012: 91) penggunaan asas aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain:

- 1) Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- 2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- 3) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
- 4) Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri.
- 5) Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat.
- 6) Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat dan hubungan guru dan orang tua siswa, yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.

7) Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis.

8) Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil belajar

Menurut Susanto (2013: 5) Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan menurut Winarni (2012: 138).

Menurut Bloom dalam Sudjana (2009: 22) menklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga, yaitu ranah kognitif, ranah psikomotor, ranah afektif. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari empat aspek yakni menganggapi, menerima, menghayati, dan mengelola. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada tiga aspek ranah psikomotor, yakni identifikasi, artikulasi, dan manipulasi. Ketiga ranah

tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar.

b. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor – faktor dalam diri siswa yang mencakup faktor fisiologis yaitu kondisi fisik, panca indra, minat, bakat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif.

Sedangkan faktor eksternal adalah faktor – faktor dari luar diri siswa, misalnya faktor lingkungan, saran, dan fasilitas administrasi. Pendapat senada juga dikemukakan oleh Wasliman (2013: 12), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik internal dan eksternal.

c. Macam – Macam Hasil Belajar

Menurut Winarni (2012:139) hasil belajar dibagi menjadi tiga macam, yaitu 1) keterampilan dan kebiasaan, 2) pengetahuan dan pengertian, dan 3) sikap dan cita – cita. Menurut Benyamin Bloom mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan psikomotor.

Menurut Susanto (2013:6) hasil belajar sebagaimana yang telah dijelaskan meliputi:

1) Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang telah dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa.

2) Keterampilan Proses

Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa.

3) Sikap

Sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu – individu maupun objek- objek. Sikap menunjukkan pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar meliputi ranah kognitif (pemahaman konsep), ranah psikomotor (keterampilan proses) dan ranah afektif (sikap) yang saling berkaitan satu sama lain dalam proses pembelajaran.

7. Penerapan Metode Role Playing dengan menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Guru memerankan sebuah peranan inti di dalam kesuksesan atau kegagalan pada setiap penggunaan film di dalam proses belajar mengajar kelas bahasa. Hal ini dikarenakan guru yang memiliki film, yang berkenaan dengan materi yang ingin disampaikan dengan kebutuhan-kebutuhan visual dan menggabungkan video dengan kurikulum dengan area kurikulum bahasa yang lain. Kesempatan-kesempatan yang dimiliki oleh film memiliki peluang dalam mencapai tujuan yang penting untuk memotivasi minat siswa yang menyiapkan praktik listening yang realistis, menstimulasi penggunaan bahasa, dan meningkatkan kesadaran siswa pada point-point bahasa tertentu atau aspek-aspek komunikasi lain yang bisa dikembangkan atau diturunkan dengan cara guru memperkenalkan film dan aktifitas-aktiitas yang lain dan mencari film yang berkaitan dengan pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar kita mengenal banyak alat yang dapat dipakai oleh seorang guru misalnya saja LCD, TV, Radio, tape recorder dan lain sbgainya. Disini penulis membagi film untuk kepentingan belajar mengajar menjadi beberapa bagian berdasarkan kemampuan audio visual. Media audio visual dapat

dikelompokkan menjadi 3 kelompok, yaitu:

1) Slide Suara

Slide suara adalah pengembangan dari slide biasa yang belum menggunakan suara kemudian digabungkan dengan audio yang berhubungan dengan temanya. Slide suara biasanya berupa power point yang berisi materi pembelajaran disertai dengan suara.

2) Film Nyata

Film nyata menggambarkan kejadian tertentu secara lebih hidup, karena diperagakan langsung oleh manusia atau makhluk hidup lainnya dan ditampilkan apa adanya sesuai dengan alur cerita. Film nyata dapat berupa film kartun / animasi, sinetron, radio vision dan sebagainya.

3) Film Tidak Nyata(fiksi)

Secara umum, film tidak nyata juga menggambarkan kejadian tertentu dengan disertai alur cerita. Namun, film tidak nyata termasuk film ringan dan cenderung menghibur. Film kartun dan animasi merupakan film tidak nyata, karena dalam penggambaran cerita tidak diperagakan langsung oleh makhluk hidup, dan ceritanya tentang animasi, angan-angan manusia.

Kita mengenal banyak film mulai dari filem kuntil anak, pocong, film sinetron, film exsen, filem remaja dan film edukasi maupun filem berdurasi pendek.

Adapun ciri – ciri film yang layak digunakan dalam pembelajaran bahasa adalah :

- 1) Durasi waktu yang singkat.
- 2) Kosakata yang tidak sulit atau dapat digunakan dalam percakapan sehari – hari.
- 3) Pelafalan tokoh yang tidak terlalu cepat.
- 4) Memiliki pesan moral yang baik.

Dengan penggunaan film yang berkualitas, diharapkan mampu meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar berpusat pada siswa, dan memandu untuk belajar lebih baik serta mempercepat pemahaman dan membantu siswa untuk mengingat kosakata bahasa.

Setelah memperhatikan tayangan film animasi, guru membagikan LDS dan menjelaskan tahap-tahap Role Playing. Guru membimbing siswa dalam memilih pemain dan menganalisis peran dari film animasi yang ditayangkan. Guru mengarahkan siswa untuk menjadi pengamat. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan pemeranan. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang dilakukan. Guru membimbing dan meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang kurang dari

pemeran pertama. Lalu evaluasi, guru menyimpulkan materi, memberikan evaluasi, dan tindak lanjut.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), yaitu merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Winarni:135). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, penelitian tindakan kelas sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat refleksi dengan melakukan tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan guru dalam kegiatan pembelajaran

Data yang diperoleh di dapat dari data kualitatif yang berupa data lembar hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan penilaian unjuk kerja siswa dalam bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia, yang dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Data kualitatif ini diperoleh dari pengolahan data yang didapat dari instrumen pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa. Sedangkan data kuantitatif

berasal dari data tes dianalisis dengan menggunakan rata – rata nilai kriteria ketuntasan belajar siswa berdasarkan penilaian acuan kriteria ketuntasan minimal. Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan mean atau rerata

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Aktivitas guru

Hasil aktivitas guru pada siklus I memperoleh skor 22 dengan kategori baik. Pada siklus II terjadi peningkatan skor menjadi 28 dengan kategori sangat baik. Persentase keberhasilan aktivitas guru pada siklus I 68,18% dan meningkat menjadi 87,50% pada siklus II.

Berdasarkan data hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I dan II, dapat dilihat bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran cerita rakyat dan peristiwa menggunakan metode *role playing* melalui Audiovisual mengalami peningkatan.

b. Hasil Aktivitas siswa

Bersumber dari kegiatan observasi aktivitas siswa pada siklus I

dan II pada pembelajaran bermain bermain peran melalui metode *role playing* melalui Audiovisual akan dijabarkan sebagai berikut:

Perolehan rerata skor aktivitas siswa dalam pembelajaran materi cerita rakyat dan peristiwa melalui metode *role playing* melalui Audiovisual pada siklus I adalah 19,09 dan persentase yang diperoleh sebesar 68,18% dengan kategori baik. Sedangkan pada siklus II, rerata skor aktivitas siswa yang didapatkan adalah 21,77 dan persentase sebesar 77,76% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan data hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I dan II, dapat dilihat bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran materi cerita rakyat dan peristiwa menggunakan metode *role playing* melalui Audiovisual mengalami peningkatan.

c. Prestasi/Hasil Belajar

Peningkatan Hasil belajar pada prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa
Prasiklus, Siklus I dan Siklus II**

| Pencapaian | Prasiklus | Siklus I | Siklus II |
|--------------------|------------------|-----------------|------------------|
| Siswa tuntas | 22,73 % | 50,00 % | 86,36 % |
| Siswa tidak tuntas | 77,27 % | 50,00 % | 13,64 % |

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada pembelajaran bermain bermain peran dari siklus I hingga siklus II.

Pada siklus I, Rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 68,55. Perolehan nilai tertinggi adalah 78 dan nilai terendah adalah 56. Siswa yang memenuhi KKM sebanyak 11 siswa dan yang belum memenuhi KKM sebanyak 11 siswa. Sehingga perolehan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 50,00% dengan kategori baik.

Nilai ketuntasan belajar setiap siswa disesuaikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan oleh MI Hidayatul Mubtadi'in Dukun Gresik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V adalah 70, sedangkan indikator keberhasilan yang ditetapkan adalah 75%.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus 1 menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar klasikal siswa belum mencapai 75% sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus 2.

Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II sebesar 78,91. Kemudian untuk perolehan nilai tertinggi adalah 92 dan nilai terendah adalah 66. Siswa yang memenuhi KKM sebanyak 19 siswa dan yang belum memenuhi KKM sebanyak 3 siswa. Sehingga perolehan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 86,36% dengan kategori sangat baik.

Dibandingkan data pada pada siklus I, perolehan pada siklus II ini mengalami peningkatan. Dibuktikan dengan meningkatnya persentase ketuntasan klasikal yang pada siklus I hanya sebesar 50,00% atau 11 siswa mencapai KKM dan pada siklus II diperoleh sebesar 86,36% atau 19 siswa mencapai KKM.

Pada siklus I ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebesar 50,00% dan siklus II ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebesar 86,36%. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode *role playing* melalui Audiovisual pada siswa kelas V MI Hidayatul Mubtadi'in Dukun Gresik mengalami peningkatan sebanyak 36,36% dari siklus I ke siklus II.

Melihat data hasil tes pada pembelajaran cerita rakyat dan peristiwa dengan metode *role playing* melalui Audiovisual pada siklus II menunjukkan

adanya peningkatan dari siklus sebelumnya. Pada siklus II persentase ketuntasan klasikal mencapai 86,36% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian indikator keberhasilan yang ditentukan sebesar 75% dengan kategori baik telah tercapai pada siklus II.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan metode *role playing* melalui Audiovisual untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa kelas V MI Hidayatul Mubtadi'in Dukun Gresik, disimpulkan bahwa:

- a. Penerapan metode *Role Playing* dengan menggunakan media Audiovisual dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MI Hidayatul Mubtadi'in Dukun Gresik Tahun Pelajaran 2015-2016.
- b. Penerapan metode *Role Playing* dengan menggunakan media Audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MI Hidayatul Mubtadi'in Dukun Gresik Tahun Pelajaran 2015-2016.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

_____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka cipta.

Aqib, Zainal dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.

_____. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.

Badudu, J.s. 2012. *Cakrawala Bahasa Indonesia*. PT gramedia, Jakarta.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Ibrahim,Idi subandy. 2013.kecerdasan komunikasi seni berkomunikasi kepada publik. Simbiosis Rekatama Media, Bandung.

Iru, La dan La Ode Safiun Arihi. 2012. *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode,Strategi dan Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo

Johny. 2015. *Model Pembelajaran Role Playing dan Beberapa*

Pengertiannya.

<http://weblogask.blogspot.com/2012/08/model-pembelajaran-roleplaying-dan.html> (diunggah pada tanggal 10 Oktober 2015)

Made Pidarta, 2007. Landasan kependidikan “stimulus ilmu pendidikan bercorak Indonesia” PT RINEKA CIPTA, Jakarta.

Jack C. Richards dan Willy A. Renandya. 2010. *Methodology in language teaching*.

Blog Sarjanaku. 2015. *Pengertian Media Audiovisual*.
<http://www.sarjanaku.com/2011/05/media-audio-visual.html>
(diunggah pada tanggal 8 Oktober 2015)

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susilo Sumowijoyo, Gatot. 2001. *Pos Jaga Bahasa Indonesia*. Unipres UNESA, Surabaya

