

## **Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Teks Drama Siswa Kelas VIII SMPN 56 Plg Melalui Metode *Role Playing***

Muhammad Edwin\*<sup>1</sup>

Sriwijaya University, Palembang, Indonesia

\*Correspondence: [edwinmuhammad988@gmail.com](mailto:edwinmuhammad988@gmail.com)

**Abstrak.** Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan proses dalam menerapkan konsep dan pelakonan serta meningkatkan hasil belajar siswa SMPN 56 Palembang, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia agar diperoleh nilai minimal yang telah ditetapkan yaitu 76 dan 80% mencapai nilai KKM. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model *Role Playing*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan desain Kemmis dan Taggart. Melalui 2 siklus mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Partisipan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII 10 yang berjumlah 30 orang terdiri dari 18 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Alat pengumpulan data menggunakan tes dan lembar observasi. Hasil pengolahan data dari observasi setiap pertemuan pada siklus I dan II serta hasil belajar siswa yang diperoleh melalui tes di akhir siklus I dan II menunjukkan bahwa terdapat kenaikan keaktifan siswa yang signifikan.

**Kata Kunci:** Bahasa Indonesia; Penelitian Tindakan Kelas; Role Playing; Teks Drama.

**Abstract.** This Classroom Action Research aims to improve process skills in applying concepts and acting and improve the learning outcomes of students of SMPN 56 Palembang, in Indonesian language subjects in order to obtain a predetermined minimum score of 76 and 80% reach the KKM score. This Classroom Action Research uses the Role Playing model. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) using the Kemmis and Taggart design. Through 2 cycles starting from planning, implementation, and reflection. The participants who became the subjects in this study were class VIII 10 students totaling 30 people consisting of 18 female students and 12 male students. Data collection tools using tests and observation sheets. The results of data processing from observations of each meeting in cycles I and II and student learning outcomes obtained through tests at the end of cycles I and II show that there is a significant increase in student activeness.

**Keywords:** Indonesian Language, Classroom Action Research, Role Playing, Drama Text.

### **PENDAHULUAN**

Peranan mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah membina dan mengembangkan kepercayaan diri peserta didik sebagai komunikator, pemikir imajinatif, dan warga negara Indonesia yang melek literasi dan informasi. Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan membina dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berkomunikasi yang diperlukan peserta didik dalam menempuh pendidikan dan di dunia kerja serta lingkungan social (Harahap et. al, 2022). Pada jenjang SMP/MTs, pencapaian tujuan yang demikian itu bukanlah merupakan pekerjaan yang mudah. Saat ini, mata pelajaran Bahasa Indonesia masih menjadi pelajaran yang dianggap kurang penting dibandingkan dengan kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan. Anggapan tersebut didukung oleh dominasi ceramah dan minimnya metode atau strategi yang dimiliki guru sehingga proses pembelajaran menjadi pasif. Kesan dengan mata pelajaran yang penuh materi, membosankan dan rendahnya motivasi peserta didik dalam belajar (Rahmat, 2021; Yusnarti & Suryaningsih, 2021).

Hasil belajar peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII SMPN 56 Palembang, khususnya kelas VIII 10 pada materi bermain peran dengan naskah yang telah dibuat oleh siswa sangat rendah, kurang dari 50% siswa yang mampu mencapai nilai KKM dan kurangnya keaktifan

siswa dalam proses pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa ini sangat dipengaruhi oleh kurangnya pemahaman dan percaya diri siswa dalam menerapkan fakta dan konsep ketika memecahkan masalah-masalah yang diberikan dalam proses pembelajaran dan ketika tes dilaksanakan. Sebagai seorang pendidik, guru harus jeli melihat keadaan peserta didik baik di dalam pembelajaran atau pun di luar pembelajaran. Begitu pula ketika proses belajar-mengajar dimulai, guru harus mampu menyusun “senjata” atau pendekatan pembelajaran yang jitu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Sebagai bentuk dari profesionalisme, maka guru perlu “memperbaharui” dirinya melalui terobosan-terobosan baru melalui karya inovatif baik pendekatan, model, sumber dan media, strategi dan metode pembelajaran. Hal ini disebabkan karena setiap pembelajaran membutuhkan strategi yang dijabarkan lewat model pembelajaran agar pembelajaran tercapai secara maksimal. Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan-pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang disesuaikan dengan materi pembelajaran (Edwin, 2023; Edwin & Alwi, 2025). Model yang ingin digunakan penulis adalah model bermain peran (*the role playing model*). Model pembelajaran *role playing* termasuk ke dalam model pembelajaran berbasis kerja. Pembelajaran berbasis kerja (*work-based learning*) merupakan suatu pendekatan di mana tempat kerja, atau seperti tempat kerja, terintegrasi dengan materi di kelas untuk kepentingan peserta didik dalam memahami dunia kerja terkait. Pembelajaran dengan menggunakan metode yang bervariasi ini diharapkan dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Kesulitan siswa dalam menerapkan penghayatan keteladanan dalam kegiatan belajar Bahasa Indonesia menjadi dasar dipilihnya model pembelajaran *Role Playing* (Li et. al, 2023).

Model pembelajaran *Role Playing* adalah sebuah model pembelajaran yang menitikberatkan dalam membina tanggung jawab individu sebagai pemeran, dan membina tanggung jawab bersama dalam memerankan pelakonan serta membina sikap emosional atau karakter siswa dalam memerankan pelakonan, sehingga pemahaman dan penghayatan siswa terhadap materi akan meningkat (Blatner, 2020). Masalah dalam meningkatkan penghayatan dan keaktifan belajar siswa adalah apakah model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan proses siswa dan hasil belajar dalam menghayati materi bermain peran dengan naskah yang dibuat oleh siswa? Untuk menjawab permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan pembuktian lebih lanjut. Permasalahan inilah yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan cara improvisasi untuk meningkatkan penghayatan dan keaktifan belajar siswa.

## METODE

Permasalahan inti yang menjadi latar belakang dilakukan penelitian adalah rendahnya hasil belajar siswa di kelas VIII 10 dan kurangnya keterampilan proses siswa dalam menerapkan penghayatan konsep dan pelakonan pada setiap soal yang diberikan dan penampilan dalam bermain peran sehingga peneliti beranggapan bahwa di kelas tersebut perlu diberikan *treatment* baru yang dapat meningkatkan keterampilan proses siswa di kelas. Alasan itulah yang mendasari peneliti untuk menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc. Taggart dengan 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 komponen yaitu, Perencanaan (*planning*), Pelaksanaan/tindakan (*acting*), pengamatan (*observation*), dan Refleksi (*reflection*) (Wijaya et. al, 2023). Penelitian dilakukan di SMPN 56 Palembang. Sekolah tersebut merupakan tempat peneliti melakukan penelitian, sehingga peneliti tahu kondisi dan lingkungan sekolah tersebut, kelas yang akan digunakan adalah kelas VIII 10 dengan siswa berjumlah 30 orang. Peneliti memilih di kelas VIII 10 karena berdasarkan hasil belajar yang diperoleh hanya sekitar 50% yang melampaui KKM yang telah ditetapkan yaitu 76, artinya sekitar 50% siswa tidak mencapai ketuntasan minimal. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII 10 yang berjumlah 30 orang

terdiri dari 18 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Penelitian dilakukan awal Oktober 2024 sampai dengan akhir November 2024.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

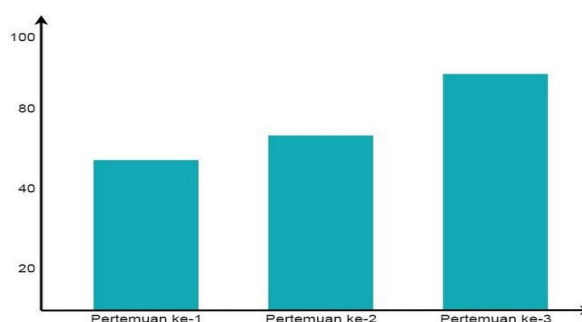
Hasil Data ini diambil berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus I dan II. Siklus I terdiri dari satu kali pertemuan sedangkan untuk siklus II terdiri dari 2 pertemuan. Observasi dilakukan untuk melihat keterampilan proses pada aspek menerapkan penghayatan fakta dan konsep yang ditunjukkan siswa selama pembelajaran berlangsung, juga untuk melihat keaktifan siswa dalam setiap siklus. Data hasil observasi ada dua jenis yaitu:

#### 1. Data observasi keaktifan siswa

Setelah observasi dilakukan pada setiap siklus diperoleh data jumlah siswa yang terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I (tabel dan gambar 1), adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Jumlah Siswa yang Aktif dalam Pembelajaran

Keaktifan Siswa 1	Siklus I		Siklus II
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
Jumlah Siswa	20	23	30
Prosentasi (%)	58,82	67,64	88,23



**Gambar 1.** Grafik Jumlah Siswa yang Aktif dalam Pembelajaran

Berdasarkan tabel dan grafik tersebut dapat dilihat bahwa ada peningkatan keaktifan siswa pada siklus I dan II. Pada siklus I, siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran hanya sekitar 58,82%. Setelah dilakukan refleksi dan melakukan perbaikan pada siklus II ternyata ada peningkatan keaktifan siswa, terlihat dari grafik prosentase keaktifan siswa mengalami kenaikan menjadi 67,64% pada pertemuan ke-2 dan meningkat lagi pada pertemuan ke-3 menjadi 88,23%. Tujuan dari penerapan metode bermain peran adalah untuk membuat pembelajaran berlangsung menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mampu memikat siswa untuk ikut terlibat aktif dalam pembelajaran. Peningkatan yang ditunjukkan pada grafik diatas tentu saja merupakan respon positif dari pembelajaran yang telah dilakukan.

#### 2. Data observasi keterampilan proses siswa

Setelah dilakukan pembelajaran diperoleh data keterampilan proses siswa yang ditunjukkan dalam setiap pertemuan, sebagai berikut:

**Tabel 2.** Prosentase peningkatan keterampilan proses tiap pertemuan

Aspek Keterampilan Proses	Prosentase Peningkatan Keterampilan Proses	
	Siklus I	Siklus II

	Pertemuan 1 (%)	Pertemuan 2 (%)	Pertemuan 3 (%)
Menerapkan Konsep	58,82	64,70	88,23

Berdasarkan tabel hasil pengamatan keterampilan proses siswa dalam menerapkan konsep mengalami kenaikan pada setiap siklus. Pada siklus I di pertemuan ke-1 keterampilan menerapkan konsep yang ditunjukkan siswa ada 58,82%. Pada siklus II di pertemuan ke-2 terjadi peningkatan menjadi 64,70% pada pertemuan ke-1 di siklus I, dan meningkat lagi pada pertemuan ke-3 menjadi 88,23%. Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes soal uraian yang diberikan. Tes dilakukan dua kali, tes pertama diberikan pada akhir siklus I dan tes kedua diberikan pada akhir siklus II. Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata sebagai berikut:

**Tabel 3.** Persentase Ketuntasan

Persentase Ketuntasan	
Siklus I	Siklus II
41,17	88,23

Berdasarkan hasil tes akhir yang diberikan di akhir siklus I diperoleh data sebanyak 14 orang yang mendapat nilai  $\geq 76$  atau 41,17 % yang mencapai nilai KKM. Pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 30 orang siswa yang mendapat nilai  $\geq 76$  atau 88,23% mencapai nilai KKM.

### Pembahasan

Pembahasan dari hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan keterampilan proses siswa dalam memahami dan menerapkan konsep pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek pelakonan. Hal ini terlihat dari peningkatan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada setiap siklus. Aktivitas siswa yang diamati melalui lembar observasi menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar ke arah yang lebih aktif, kolaboratif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran (Edwin & Alwi, 2025). Model *Role Playing* yang memberikan ruang bagi siswa untuk berekspresi dan berinteraksi secara langsung tampaknya memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar dan pemahaman materi (Sole & Anggraeni, 2020). Selain itu, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari nilai rata-rata kelas yang mencapai standar minimal (nilai 76), tetapi juga dari persentase siswa yang berhasil mencapai KKM sebesar 80%. Hal ini mengindikasikan bahwa model *Role Playing* efektif dalam membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII 10 SMPN 56 Palembang merupakan strategi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus keterampilan proses siswa.

Hasil pengolahan data dari observasi setiap pertemuan pada siklus I dan II serta hasil belajar siswa yang diperoleh melalui tes di akhir siklus I dan II menunjukkan bahwa terdapat kenaikan keaktifan siswa yang signifikan. Hasil pengolahan data observasi menunjukkan keaktifan dari tiap siklus pada pertemuan 1 sebanyak 58,82 % di pertemuan 2 sebanyak 64,70 dan meningkat di pertemuan ke-3 menjadi 88,23% sedangkan dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menunjukkan keterampilan proses juga mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II yaitu dari 41,17% menjadi 88,23%. Selain itu, ketuntasan minimal yang bisa dicapai siswa pun mengalami kenaikan dari 14 siswa yang mencapai nilai KKM menjadi 30 yang mencapai nilai KKM. Dari hasil tersebut maka pembelajaran telah tuntas secara klasikal karena jumlah siswa yang memperoleh nilai  $\geq 76$  sebesar 88,23% telah memenuhi syarat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan depdiknas yaitu 85%. Selain itu pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran pada setiap pertemuan, yaitu dari 58,82 % siswa yang aktif di pertemuan 1 menjadi

64,70% siswa yang aktif dan meningkat kembali pada pertemuan ke-3 menjadi 88,23% siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bermain peran dengan cara improvisasi dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VIII 10 SMPN 56 Palembang pada materi keterampilan proses menerapkan konsep drama mengalami peningkatan dari 41,17% pada siklus I menjadi 88,23% di siklus II artinya penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan proses siswa dalam menerapkan konsep dan penghayatan pelakonan. Penerapan metode *role playing* dengan cara improvisasi dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran terlihat dari persentase keaktifan siswa di siklus I sebesar 48,76% menjadi 67,64% dan meningkat kembali menjadi 88,23% di siklus III. Secara klasikal pembelajaran pada materi Bermain Peran dengan cara Improvisasi telah mencapai ketuntasan dengan persentase siswa yang mencapai nilai  $\geq 78$  sebesar 88,23 %.

## DAFTAR PUSTAKA

- Blatner, A. (2020). *Role Playing in Education*. Stanford University.
- Edwin, M. (2023). Development of mobile learning-based learning media in writing poetry for grade X at State Senior High School 1 Palembang. *Diksa: Pendidikan Bahasa dan Sastra*.
- Edwin, M., & Alwi, Z. (2025). Developing interactive E-LKPD with Wizer me: A needs analysis for enhancing poetry writing skills in junior high school students in Palembang. *Alishlah: Jurnal Pendidikan*, 17, 1989–2005. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.6811>
- Harahap, F., Napitupulu, M., Sitepu, J., Nurhazlinda, F., Simarmata, R., Pd, M., Pd, M., & Pd, S. (2022). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 1(4).
- Li, G., Hammoud, H.A.A.K., Itani, H., Khizbullin, D., & Ghanem, B. (2023). CAMEL: Communicative agents for “mind” exploration of large language model society. *arXiv preprint*. <https://arxiv.org/abs/2303.17760>
- Rahmat. (2021). Peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan model role playing. *Universitas Brawijaya*, 2(01), 78.
- Sole, F.B., & Anggraeni, D.M. (2020). Inovasi pembelajaran elektronik dan tantangan guru Abad 21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i1.79>
- Wijaya, H., Amir, A., Riyanti, D., Claudia Setiana, S., & Sari Somakila, R. (2024). Siklus Kemmis dan McTaggart: Contoh dan pembahasan. *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan*, 1–122.
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>