

# Upaya Meningkatkan Prestasi dan Kualitas Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Berbicara dan Membaca dengan Menerapkan Model STAD dan Model Role Playing pada Siswa Kelas VI SD

Nuriyatin<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Guru SDN Loang Tuna, Bonjeruk, Jonggat, Lombok Tengah, NTB

[nuriyatin@gmail.com](mailto:nuriyatin@gmail.com)

Kata kunci: Bahasa Indonesia, Model STAD dan Role Playing.

Abstrak : Tujuan penelitian ini ingin mengetahui peningkatan prestasi belajar melalui penerapan pembelajaran model STAD dan Role Playing terhadap siswa Kelas VI SDN Loang Tuna. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas tiga siklus. Pengumpulan data berupa hasil tes formatif, lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III yaitu, siklus I (68,18%), siklus II (77,27%), siklus III (86,36%). Kesimpulan bahwa penerapan model STAD dan Role Playing dapat meningkatkan prestasi belajar Siswa kelas VI SDN Loang Tuna.

## 1 PENDAHULUAN

Negara Indonesia terdiri dari berbagai suku yang tinggal di beberapa pulau. Negara Indonesia memiliki bahasa persatuan yaitu Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan sangat penting kedudukannya dalam kehidupan masyarakat. Oleh sebab itu, Bahasa Indonesia diajarkan sejak kelas 1. Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi yang dijadikan status sebagai bahasa persatuan sangat penting untuk diajarkan sejak anak-anak.

Bahasa Indonesia tidak akan terlepas dari kebudayaan bangsa Indonesia karena bahasa Indonesia dijadikan alat berkomunikasi dengan berbagai suku di tanah air. Bahasa Indonesia memang diajarkan sejak anak-anak, tetapi model pengajaran yang baik dan benar tidak banyak dilakukan oleh seorang pengajar. Metode pengajaran bahasa Indonesia tidak dapat menggunakan satu metode karena bahasa Indonesia sendiri yang bersifat dinamis. Bahasa sendiri bukan sebagai ilmu tetapi sebagai keterampilan sehingga penggunaan metode yang tepat perlu dilakukan.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar / madrasah ibtidaiyah sangat mengandalkan penggunaan metode-metode yang aplikatif dan menarik. Pembelajaran yang menarik akan memikat

anak-anak untuk terus dan betah mempelajari Bahasa Indonesia sebagai bahasa ke-2 setelah bahasa ibu. Apabila siswa sudah tertarik dengan pembelajaran maka akan dengan mudah meningkatkan prestasi siswa dalam bidang bahasa. Di sebagian siswa, pembelajaran Bahasa Indonesia sangat membosankan karena mereka sudah merasa bisa dan penyampaian materi yang kurang menarik sehingga secara tidak langsung siswa menjadi lemah dalam penangkapan materi tersebut. Penulis sebagai guru Bahasa Indonesia sangat merasakan problem pembelajaran yang terjadi selama ini.

Penulis juga menemui kasus serupa ketika berada di daerah kabupaten yang terpencil sangat kurang sekali penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Oleh sebab itu, penulis berusaha melakukan perubahan-perubahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas. Salah satu perubahan yang dilakukan dengan menggunakan metode Role Playing dan metode STAD (student teams achievement division) dalam standart kompetensi berbicara dan membaca. Dalam pembelajaran Menceritakan Kegemaran, dapat dilakukan dengan menggunakan metode role play sehingga menjadikan siswa lebih aktif. Metode role play memahami bahasa sebagai keterampilan berbicara secara langsung dengan berdasarkan kehidupan siswa dalam

masayarakat. Metode role play sangat cocok diterapkan ketika pengajar melakukan pembelajaran berbicara dengan dibantu dengan kartu peran.

Pertama-tama, siswa dibagi dua kelompok dengan jumlah yang sama. Sebelumnya pengajar menyediakan kartu peran dua macam yang berbeda warna sebanyak jumlah siswa. Dalam kartu peran tersebut sudah diberi tanda atau tulisan siapa yang menjadi lawan bicaranya. Siswa yang lain mencari pasangan bicaranya. Setelah menemukan, siswa yang mencari tersebut berusaha untuk mengorek keterangan tentang kegemarannya dengan menggunakan pertanyaan yang sudah disediakan di kartu perannya (boleh ditambah sendiri), tetapi siswa yang diajak bicara diberi tahu supaya jangan menjawab secara langsung kegemaran dirinya. Dengan kegiatan ini, siswa saling berusaha untuk mencari dan memainkan strategi untuk mengetahui kegemaran teman bicaranya. Kegiatan ini dilakukan secara bergantian. Setelah selesai melakukan kegiatan tersebut, pengajar memberikan pengarahannya sekaligus bertanya jawab tentang kegiatan yang sudah dilakukan. Siswa yang dapat mengetahui kegemaran lawan bicaranya diberi penghargaan.

Dalam pembelajaran membaca dapat memakai metode STAD sebagai kegiatan memacu anak-anak memahami bacaan dengan cara diskusi kelompok. Teori STAD (student teams achievement division) merupakan metode yang menekankan kepada kerja sama kelompok untuk menyelesaikan sebuah masalah. Dalam metode ini, siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat atau lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyajikan pelajaran, siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Saat belajar berkelompok, siswa saling membantu untuk menuntaskan materi yang dipelajari. Guru memantau dan mengelilingi tiap kelompok untuk melihat adanya kemungkinan siswa yang memerlukan bantuan guru. Metode ini pun dibantu oleh metode pelatihan, penugasan, dan tanya jawab sesuai satuan pelajaran sehingga ketuntasan materi dapat terwujud (Her World Indonesia edisi Maret 2005, halaman 190 – 1).

Berdasarkan uraian di atas, judul yang diambil oleh peneliti dalam penelitian ini adalah **“Upaya Meningkatkan Prestasi dan Kualitas Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Berbicara dan Membaca dengan Menerapkan Model STAD dan Model Role Playing pada Siswa Kelas VI SD”**.

## 2 METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (action research), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai.

Penelitian ini bertempat di SDN 1 Loang Tuna. Subyek penelitian adalah siswa-siswa kelas VI pada pokok bahasan berbicara dan membaca.

## 3 PEMBAHASAN

### 1. Siklus I

#### a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 1, LKS 1, soal tes formatif 1, dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

#### b. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan di kelas VI SD dengan jumlah siswa 22 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut.

**Tabel 1:** Hasil Tes Formatif Siswa Pada Siklus I

NO. URUT	NILAI	KETERANGAN	
		T	TT
1	60		√
2	70	√	
3	70	√	
4	60		√
5	80	√	
6	80	√	
7	70	√	
8	70	√	
9	60		√
10	80	√	
11	50		√
12	60		√
13	80	√	
14	70	√	
15	80	√	
16	70	√	
17	90	√	
18	60		√
19	60		√
20	70	√	
21	70	√	
22	60		√
Jumlah	1520	14	8
Jumlah Skor Maksimal Ideal			2200
Rata-Rata Skor Tercapai			69,09

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran model STAD dan Role Playing diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 69,09 dan ketuntasan belajar mencapai 68,18% atau ada 15 siswa dari 22 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai  $\geq 65$  hanya sebesar 68,18% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan metode pembelajaran model STAD dan Role Playing.

### c. Refleksi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan pembelajaran model STAD dan Role Playing. Dari data-data yang telah diperoleh dapat dirangkai sebagai berikut.

- 1) Selama proses belajar mengajar guru telah kurang bisa melaksanakan semua pembelajaran dengan baik.
- 2) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa tidak aktif selama proses belajar berlangsung.

## 2. Siklus II

### a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, LKS 2, soal tes formatif II, dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

### b. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan di kelas VI dengan jumlah siswa 22 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa selama proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif II. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut.

**Tabel 2:** Hasil Tes Formatif Siswa Pada Siklus II

NO. URUT	NILAI	KETERANGAN	
		T	TT
1	60		√
2	80	√	
3	80	√	
4	90	√	
5	90	√	

6	60		√
7	80	√	
8	70	√	
9	60		√
10	80	√	
11	90	√	
12	90	√	
13	80	√	
14	80	√	
15	80	√	
16	80	√	
17	60		√
18	80	√	
19	70	√	
20	60		√
21	80	√	
22	80	√	
Jumlah	1680	17	5
Jumlah Skor Maksimal Ideal			2200
Rata-Rata Skor Tercapai			76,36

Dari tabel di atas diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 76,36 dan ketuntasan belajar mencapai 77,27% atau ada 17 siswa dari 22 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan metode pembelajaran model STAD dan Role Playing.

### c. Refleksi

Pada tahap ini akah dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan pembelajaran model STAD dan Role Playing. Dari data-data yang telah diperoleh dapat duraikan sebagai berikut.

1. Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Namun ada beberapa aspek yang belum sempurna.

2. Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa masih kurang aktif selama proses belajar berlangsung.
3. Kekurangan pada siklus I sudah mengalami perbaikan dan peningkatan.

### 3. Siklus III

#### a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 3, LKS 3, soal tes formatif 3, dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

#### b. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus III dilaksanakan di kelas VI dengan jumlah siswa 22 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus II, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus II tidak terulang lagi pada siklus III. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif III dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif III. Adapun data hasil peneitian pada siklus III adalah sebagai berikut.

**Tabel 3:** Hasil Tes Formatif Siswa Pada Siklus III

NO. URUT	NILAI	KETERANGAN	
		T	TT
1	90	√	
2	90	√	
3	90	√	
4	80	√	
5	90	√	
6	80	√	
7	90	√	
8	60		√
9	90	√	
10	90	√	
11	60		√
12	90	√	

13	90	√	
14	90	√	
15	60		√
16	90	√	
17	80	√	
18	70	√	
19	70	√	
20	80	√	
21	90	√	
22	80	√	
Jumlah	1800	19	3
Jumlah Skor Maksimal Ideal			2200
Rata-Rata Skor Tercapai			81,82

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata tes formatif sebesar 81,82 dan dari 22 siswa yang telah tuntas sebanyak 19 siswa dan 3 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 86,36% (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus III ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus II. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus III ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran model STAD dan Role Playing sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan. Pada siklus III ini ketuntasan secara klasikal telah tercapai, sehingga penelitian ini hanya sampai pada siklus III.

#### c. Refleksi

Pada tahap ini akah dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan pembelajaran model STAD dan Role Playing. Dari data-data yang telah diperoleh dapat duraikan sebagai berikut.

4. Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.
5. Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajar berlangsung.

6. Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
7. Hasil belajar siswa pada siklus III mencapai ketuntasan.

## 4 KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model STAD dan Role Playing memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (68,18%), siklus II (77,27%), siklus III (86,36%).

Penerapan metode pembelajaran model STAD dan Role Playing mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil wawancara dengan sebagian siswa, rata-rata jawaban siswa menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan metode pembelajaran model STAD dan Role Playing sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (1997). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Berg, Euwe Vd. (1991). *Miskonsepsi bahasa Indonesia dan Remidi*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Hamalik, Oemar. (2002). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Joyce, Bruce dan Weil, Marsh. (1972). *Models of Teaching Model*. Boston: A Liyn dan Bacon.
- Masriyah. (1999). *Analisis Butir Tes*. Surabaya: Universitas Press.
- Mukhlis, Abdul. (Ed). (2000). *Penelitian Tindakan Kelas*. Makalah Panitia Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah untuk Guru-guru se-Kabupaten Tuban.
- Nur, Moh. (2016). *Pemotivasiian Siswa untuk Belajar*. Surabaya. University Press. Universitas Negeri Surabaya.
- Soedjadi, dkk. (2000). *Pedoman Penulisan dan Ujian Skripsi*. Surabaya; Unesa Universitas Press.

Nuriyatin, 2018. Upaya Meningkatkan Prestasi dan Kualitas Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Berbicara dan Membaca dengan Menerapkan Model STAD dan Model Role Playing pada Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Riset Intervensi Pendidikan, Vol. 1(1)*. <http://journal-litbang-rekarta.co.id/index.php/jrip/article/view/125>

Suryosubroto, B. (1997). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT. Rineksa Cipta.

Usman, Uzer. (2000). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Widoko. (2002). *Metode Pembelajaran Konsep*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.