



Global Journal Basic Education

<https://sainsglobal.com/jurnal/index.php/gjp>

Volume 1, Nomor 1 Februari 2022

e-ISSN: 2762-1436

DOI.10.35458

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAY DAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL CTL PADA SISWA KELAS I DI UPTD SD NEGERI 73 PAREPARE

Dulti Marlina Rombe¹, Widya Karmila Sari², Juliadi³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UPTD SD Negeri 73 Parepare

Email : dultlhina@gmail.com

²Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Makassar

Email: wkarmila73@unm.ac.id

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, SD Inpres BTN IKIP I

Email: Juliadisuta691@yahoo.com

Artikel info

Received: 9-01-2022

Revised: 17-01-2022

Accepted: 30-01-2022

Published, 3-02-2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran role play dapat meningkat hasil belajar tematik pada siswa kelas I di UPTD SD Negeri 73 Parepare. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitiannya adalah siswa kelas I di UPTD SD Negeri 73 Parepare pada semester genap 2020/2021 yang berjumlah 22 siswa. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar dan observasi. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskripsi. Pada siklus I menunjukkan nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 80 dengan skor rata - rata hasil belajar siswa 68,40 dari standar KKM adalah 70. Selanjutnya pada siklus II menunjukkan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100 dengan skor rata - rata hasil belajar siswa 81,82 dari standar KKM adalah 70. Ketuntasan hasil belajar secara klasikal pada siklus I yaitu 68,4% dan pada siklus II terjadi peningkatan yaitu 81,82%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran role play dan pendekatan kontekstual CTL dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Key words:

Role Play dan pendekatan kontekstual CTL.

artikel pinisi:journal of teacher professional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pada hakikatnya karya sastra merupakan suatu karya seni yang menggunakan bahasa sebagai media dalam mengungkapkan peristiwa-peristiwa hidup dan kehidupan yang terjadi di masyarakat, baik secara nyata maupun tidak nyata. Suatu karya sastra, juga tidak bisa lepas dari keadaan lingkungan sosial pengarangnya. Hal itu dikarenakan bahwa karya sastra adalah suatu bentuk dan hasil pekerjaan seni kreatif yang objeknya adalah manusia dan kehidupannya menggunakan bahasa sebagai mediumnya (Semi,1990). Sastra tidak saja lahir

dari fenomena-fenomena kehidupan yang lugas, tetapi juga dari kesadaran pengarangnya bahwa karya sastra sebagai sesuatu yang fiktif, juga harus dapat menyampaikan misi-misi yang dapat dipertanggungjawabkan.

Sebuah karya sastra ini merupakan sebagai suatu rekaan pada hakikatnya adalah suatu struktur. Struktur tersebut dibina oleh unsur-unsur karya sastra. Maksudnya, fungsi unsur-unsurnya itu saling mendukung satu sama lain (Gunatama, 2005). Pengarang dalam menciptakan karya sastra, tidak saja didorong oleh hasrat untuk menciptakan keindahan, tetapi juga berkeinginan menyampaikan pikiran-pikirannya, pendapat-pendapatnya, perasaannya terhadap sesuatu berdasarkan pengalaman lahir maupun batinnya. Selebihnya suatu karya sastra selalu ditempatkan pada posisi seimbang antara teks dan penciptanya. Karya sastra diciptakan oleh sastrawan untuk dinikmati, dipahami, dan dimanfaatkan oleh masyarakat. Hal ini dikarenakan sastrawan adalah anggota masyarakat yang terikat oleh status sosial tertentu.

Menurut Kartini (2007) “Menyatakan bahwa metode bermain peran merupakan suatu cara yang digunakan untuk meniru cara bertingkah laku seseorang dalam suatu drama. Tingkah laku yang ditekankan dalam metode bermain peran, ada kaitannya dengan hubungan sosial”. Selain itu menurut Santoso (2010) “Menyatakan bahwa metode bermain peran mendayagunakan pengaruh kinestetik atau gerakan, sebab subjek yang diminta untuk melakukan suatu peranan tertentu”. Yang dimana menurut Fatmawati (2015) menyatakan Role Playing atau bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang diminta siswa untuk melaksanakan suatu peran sesuai dengan skenario yang telah disusun. Tujuannya untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran”. Dari pengertian beberapa ahli di atas dapat diketahui bahwa metode bermain peran merupakan metode yang mengkondisikan siswa “memasuki diri “orang lain atau individu lain dan dengan perilaku seperti orang yang diperankannya. Dari kegiatan bermain peran siswa akan memperoleh pengetahuan tentang orang dan motivasinya yang menandai perilakunya.

Dalam proses belajar mengajar di sekolah selama ini cenderung terpusat pada guru (teacher oriented), guru menggunakan metode pembelajaran yang sifatnya satu arah, guru lebih memberi informasi dan siswa sebagai pendengar (Sadirman, 2006:3). Oleh karena itu, diterapkan metode Role Play dan pendekatan kontekstual CTL dalam pembelajaran tematik kelas I di UPTD SD Negeri 73 Parepare yang tidak terpusat pada guru.

Pengambilan data awal di sekolah tersebut dilakukan pada pembelajaran Tematik dengan materi yang disampaikan adalah tentang kalimat maaf. Setelah melakukan observasi, ditemukan masalah pada kinerja guru dan aktivitas siswa yang tidak mendukung dalam keberhasilan bermain peran saat proses pembelajaran berlangsung. Berbagai permasalahan yang muncul diantaranya adalah saat ketika guru menjelaskan materi tersebut guru hanya menggunakan satu buku sumber saja tanpa adanya sumber media yang lain. Yang dimana sumber tersebut merupakan sebagai penunjang agar siswa memahami materi tersebut. Kemudian guru terlihat kurang menggunakan media maupun multimediate menguasai materi sehingga dengan kinerja guru yang seperti itu membuat siswa di kelas menjadi pasif, tidak tertarik pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung, serta kondisi kelas yang tidak kondusif seperti banyak siswa yang tidak memperhatikan proses pembelajaran, mengganggu teman lainnya. Selain itu juga guru terlihat tidak mempedulikan reaksi siswa ketika proses pembelajaran berlangsung, karena guru terlalu fokus pada buku sumber yang digunakan.

Dengan adanya permasalahan yang dialami guru tersebut, maka pada akhirnya mengakibatkan siswa tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru dan pembelajaran

menjadi tidak bermakna. Permasalahan tersebut ini sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Yang dimana terdapat siswa kelas I di UPTD SD Negeri 73 Parepare berjumlah 22 siswa. Pada siklus I menunjukkan nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 80 dengan skor rata - rata hasil belajar siswa 68,40 dari standar KKM adalah 70. Selanjutnya pada siklus II menunjukkan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100 dengan skor rata - rata hasil belajar siswa 81,82 dari standar KKM adalah 70. Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada data awal tersebut, telah jelas bahwa perlu adanya tindakan untuk mengatasinya, yaitu guru harus mampu melakukan proses pembelajaran dengan baik, bermakna bahkan melakukan suatu inovasi.

Karena menurut Sa'ud (2011) Inovasi adalah sesuatu perubahan yang baru, berbeda dari hal yang sebelumnya, jauh lebih baik dan dilakukan dengan sengaja yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan serta mencapai tujuan tertentu. Ada berbagai cara untuk melakukan inovasi dalam pendidikan, misalnya saja dengan menerapkan model, media, metode, strategi, bahkan pendekatan pembelajaran yang bertujuan agar pembelajaran lebih menarik dan tidak terasa membosankan bagi peserta didik. Dari berbagai jenis model pembelajaran yang ada, peneliti memilih menerapkan model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL. Model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL ini merupakan suatu model pembelajaran dalam pemecahan masalah yang akan bermanfaat bagi peserta didik dalam menghadapi kehidupannya di kemudian harinya. Penerapan model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL ini bertujuan agar siswa mampu memahami materi kalimat maaf dengan sebaik mungkin dan pembelajaran lebih terasa bermakna, sehingga hasil belajar siswa pun akan meningkat.

Dengan melalui model pembelajaran ini siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya, terdiri atas teman- temannya sendiri. Dengan kata lain, model ini berupaya membantu individu melalui proses sosial. Selain itu, model pembelajaran ini bertujuan untuk (a) memotivasi siswa, (b) menarik minat dan perhatian siswa, (c) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi saat mengalami emosi, perbedaan pendapat, dan permasalahan dalam lingkungan hidup sosial anak, (d) menarik siswa untuk bertanya, (e) mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, dan (f) melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata (Dahlan, 1990). Dalam hal ini pada kemampuan siswa kelas I di UPTD SD Negeri 73 Parepare saat bermain peran sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat terlihat dari Peserta didik sudah terlihat dalam melakukan penghayatan dan menggunakan mimik/ekspresi yang sesuai dengan tokoh yang diperankannya. Hal tersebut terlihat juga pada saat peneliti melakukan observasi. Selain itu juga Peserta didik sudah terlihat maksimal bila ditinjau dari segi penghayatan, mimik/ekspresi, gerak-gerik, intonasi/nada/lafal, dan blocking atau posisi pemain. Peserta didik tidak kebingungan lagi dalam melakukan penghayatan dan mimik yang sesuai dengan peran yang dimainkannya. Intonasi/nada/lafal yang diucapkannya dalam bermain peran juga sudah terdengar jelas dan maksimal. Dengan peningkatan melalui observasi ini maka peneliti menggunakan model pembelajaran Role Play dengan menggunakan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) yang dapat meningkatkan nilai dan minat siswa dalam seni peran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto (2009: 3) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Sanjaya (2009: 26) berpendapat bahwa tindakan penelitian kelas (PTK) mengartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi

diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Melalui penelitian tindakan kelas (PTK) guru dan peneliti yang terlibat akan secara langsung, salah satunya mendapatkan metode mengajar yang tepat melalui tindakan yang telah diuji kebenarannya dalam proses pembelajaran melalui beberapa tahapan dalam siklus tindakan. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini, dirancang metode penelitian yang meliputi, rancangan penelitian, subjek dan objek penelitian, prosedur penelitian (refleksi awal, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi), metode dan instrumen pengumpulan data, teknik analisis data dan kriteria keberhasilan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode tes, dan metode angket/kuesioner. Data yang diperoleh tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Deskriptif kuantitatif merupakan analisis data dengan kata-kata atau secara naratif verbal (bercerita). Data berupa perilaku guru dan siswa selama proses memerankan tokoh pada pementasan saat bermain peran dengan menerapkan model pembelajaran model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif.

Lokasi penelitian tindakan kelas untuk menerapkan model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 73 Parepare, Kecamatan Soreang, Kota Parepare. Subjek penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas I UPTD SD Negeri 73 Parepare, Kecamatan Soreang, Kota Parepare yang berjumlah 22 orang. Penelitian ini menggunakan instrumen sebagai alat untuk mendukung penggunaan metode tersebut. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes performansi memerankan tokoh, lembar observasi langkah-langkah pembelajaran guru, dan lembar angket/kuesioner respons siswa. Instrumen tes praktik dalam memerankan bermain peran yang digunakan dalam metode tes. Instrumen lembar observasi digunakan dalam metode observasi,

Sedangkan instrumen lembar angket digunakan dalam metode angket/kuesioner. Saat selama proses pembelajaran berlangsung, guru untuk mencatat apa saja yang terjadi ketika model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL ini diterapkan. Dan bentuk tes tertulis ini yaitu berupa tes essay atau uraian. Tes ini terdiri dari sejumlah pertanyaan dalam bentuk uraian yang harus dijawab, sedangkan dalam bentuk uraian tertulis atau berupa kalimat-kalimat bebas yang disusun sendiri. Tes tertulis berfungsi untuk mengukur kemampuan tentang suatu konsep atau kinerja.

Teknik pengolahan data yang digunakan oleh peneliti, sesuai dengan instrumen yang telah ditentukan, yaitu observasi, lembar angket/kuesioner, tes. Data yang diolah dalam penelitian ini merupakan data pelaksanaan tindakan dan data hasil belajar siswa. Data pelaksanaan tindakan yang dimaksud pada penelitian ini mengenai proses berlangsungnya penerapan model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL pada materi kalimat maaf.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menggunakan penerapan model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL pada materi kalimat maaf yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas I di UPTD SD Negeri 73 Parepare, Kecamatan Soreang, Kota Parepare. Hal ini diketahui berdasarkan data-data yang diperoleh dari pelaksanaan saat dari siklus I sampai siklus II. Setelah dilakukan tindakan selama dua siklus akhirnya target dalam penelitian ini dapat tercapai. Target penelitian ini meliputi target proses dan target hasil.

Penelitian yang dilakukan oleh (Wimpiadi et al., 2013) menunjukkan bahwa kemampuan

berbicara siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Sejalan dengan penelitian (Widiantara et al., 2013) bahwa penerapan metode pembelajaran Role Playing berbantuan media Audio-visual berpengaruh terhadap hasil bermain peran pada siswa kelas I di UPTD SD Negeri 73 Parepare, Kecamatan Soreang, Kota Parepare. Penelitian oleh (Widiantara et al., 2013) menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL terhadap bermain peran pada Tematik kelas I di UPTD SD Negeri 73 Parepare, Kecamatan Soreang, Kota Parepare.

Berdasarkan hasil penelitian ini juga mengalami peningkatan dalam segi kemampuan berbicara. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari skor kemampuan siswa dalam memerankan tokoh pada pementasan saat bermain peran. Skor rata-rata klasikal pada siklus I adalah 68,4, kemudian mengalami peningkatan sebesar 13,42% dan pada siklus 2 sehingga rata-rata klasikal siklus II adalah 81,82. Hasil penelitian ini sesuai hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kesesuaian tersebut dapat dilihat dari langkah-langkah yang digunakan pada penelitian tersebut sehingga membuat siswa menjadi lebih termotivasi, membuat siswa menjadi lebih menarik minat dan perhatian, serta mengembangkan kemampuan komunikasi siswa.

Pembahasan

Berdasarkan data diatas, yang menjadi penilaian penelitian sudah mencapai target, bahkan melebih target yang telah ditentukan. Kinerja guru, aktivitas siswa dan hasil belajar mencapai target pada siklus II. Selama proses penelitian, peneliti menemukan beberapa temuan pada penelitian ini. Temuan-temuan yang diperoleh selama melakukan penelitian di antaranya bahwa dalam pembelajaran Tematik pada saat bermain peran, tidak semua materi dapat disampaikan dengan metode ceramah saja, tetapi ada beberapa materi yang memerlukan metode, strategi, pendekatan ataupun model pembelajaran yang bervariasi sehingga membuat siswa untuk lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada siswa agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Sesuai dengan hasil yang diperoleh oleh peneliti dalam penelitian ini, juga dapat diperoleh tiga temuan bermakna, yaitu (1) ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam penerapan model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh saat bermain peran, (2) penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh pada pementasan saat bermain peran, dan (3) siswa memberikan respons positif terhadap penerapan model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL

Pertama, terkait dengan langkah-langkah efektif penerapan model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh pada saat bermain peran. Langkah-langkah tersebut terdiri atas pemberian teori-teori bermain peran dan pemberian topik, Langkah yang paling sering dilakukan dalam penelitian ini adalah pemberian teori dan komentar. Pada tahap pemberian teori, guru lebih memfokuskan pada teori aspek-aspek bermain peran, seperti pelafalan, gerak-gerik, ekspresi, blocking, dan penghayatan. Pemberian teori mengenai aspek-aspek bermain peran ini sangat penting dilakukan agar siswa dapat menampilkan suatu pementasan yang terkesan real atau nyata. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rossenweig (dalam Sadiman, 2007) yang mengatakan bahwa bermain peran merupakan proses dramatisasi dari suatu kehidupan nyata. Oleh karena itu, diperlukan sekali kemampuan penghayatan atau imajinasi yang tinggi agar pemain yang bermain peran dapat memerankan tokoh sesuai dengan karakter atau perwatakan tokoh itu sendiri sesuai dengan kejadian sebenarnya.

Selain itu dengan pengelompokan siswa. Temuan ini juga senada dengan pendapat Waluyo (2007), yang menyatakan bahwa pada hakikatnya bermain peran tidak hanya dilakukan oleh satu orang, tetapi oleh komunitas kelompok yang secara bersama-sama harus menjalankan tugasnya secara konsisten dan bertanggung jawab. Jadi, kerja sama antar individu dalam suatu kelompok sangat penting dilakukan karena membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain itu, pengelompokan ini juga menjadi lebih efektif dalam pembelajaran bermain peran. karena siswa menjadi lebih termotivasi dan dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi. terkait dengan pembentukan tim pengamat dan pemberian komentar. Pembentukan tim pengamat ini juga perlu dilakukan agar peserta didik dapat terlibat lebih aktif dalam melakukan kegiatan diskusi. Hal tersebut sejalan dengan Shaffel dan Shaffel, 1967 (dalam Herman J. Waluyo, 2008) yang menyatakan bahwa tim pengamat perlu disiapkan secara matang agar semua peserta didik ikut terlibat dan turut mengalami serta menghayati peran tersebut sehingga menjadi lebih aktif dalam kegiatan berdiskusi. Selain itu, pemberian komentar dari tim pengamat juga berperan sangat penting karena dapat digunakan sebagai bahan untuk mengoreksi kelebihan dan kekurangan masing-masing kelompok. Selain itu, hal ini membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup dan membuat siswa menjadi lebih antusias.

Kedua, terkait dengan peningkatan kemampuan memerankan tokoh pada pementasan saat bermain peran dengan menerapkan model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL. Penerapan model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan siswa memerankan tokoh pada saat bermain peran. Hal itu dapat dibuktikan dengan nilai yang mengalami peningkatan secara signifikan. Pada siklus 1 skor rata-rata siswa adalah 68,40, pada siklus 2 terdapat skor rata-rata menjadi 81,82. Dari siklus 1 sampai siklus 2 terdapat adanya peningkatan sebesar 13,42%. Keberhasilan dalam penerapan model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL tentu saja disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu guru sudah menerapkan langkah-langkah model pembelajaran bermain peran dengan tepat dan baik.

Kemudian, pemberian teori secara detail dan praktik secara bertahap tentu membuat kemampuan siswa dalam bermain peran menjadi lebih baik dari sebelumnya. Tidak hanya itu, dengan adanya pemberian teori yang jelas dan kegiatan praktik, tentu membuat siswa menjadi lebih percaya diri dalam melakukan kegiatan pementasan serta dapat menarik minat atau perhatian siswa. Hal ini senada dengan pendapat Dahlan (1990) yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran role playing ini dapat menarik minat dan perhatian siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi saat mengalami emosi, perbedaan pendapat, dan permasalahan dalam lingkungan hidup sosial anak, serta menarik siswa untuk bertanya, dan mengembangkan kemampuan komunikasi siswa. Dengan kata lain, penerapan

model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL ini memang cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memainkan peran. Karena dapat meningkatkan rasa percaya diri pada peserta didik dalam mengucapkan kalimat maaf saat bermain peran serta membuat siswa menjadi lebih aktif.

Ketiga, terkait dengan respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL. Pada umumnya, siswa memberikan respons positif terhadap penerapan model pembelajaran ini. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil skor rata-rata siswa pada angket respon yang telah diberikan oleh peneliti. Skor rata-rata siswa pada siklus I dan siklus II menunjukkan respons yang positif. Itu menunjukkan, siswa sangat menyukai pembelajaran bermain peran dengan menerapkan model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL. Hal ini semakin membuktikan bahwa melalui model pembelajaran ini siswa menjadi lebih

aktif dan kreatif. Apalagi dalam pembelajaran drama ini dibutuhkan kreativitas yang tinggi agar siswa mampu menampilkan tokoh dengan baik. Sesuai dengan pendapat Dahl (1990), yang mengemukakan bahwa melalui model pembelajaran bermain peran (role playing) ini guru dapat meningkatkan rasa kreatifitas siswa dan melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pembuatan laporan ilmiah ini tidak akan terlaksana tanpa adanya kerja sama antara Mahasiswa, Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), Guru Pamong (GP), Pihak sekolah serta semua pihak yang terlibat dalam mendukung lancarnya kegiatan ini. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan, kemudahan dan kelancaran dalam kegiatan ini.
2. Keluarga penulis yang telah memberikan dukungan moril dan material serta doa.
3. Pihak Perguruan tinggi Universitas Negeri Makassar.
4. Ibu Dr. WIDYA KARMILA SARI A, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing lapangan (DPL).
5. Bapak JULIADI, S.Pd., M.Pd selaku Guru Pamong yang telah membagi ilmu.
6. Bapak H.ANDIPAJUNG.,S.Pd.,M.Pd, selaku kepala UPTD SD Negeri 73 Parepare
7. Guru-guru dan Tenaga Kependidikan di UPTD SD Negeri 73 Parepare yang membantu dalam kelancaran kegiatan ini.
8. Rekan-rekan PPG di Kelas 01 khususnya Kelompok A yang selalu memberikan semangat dalam memotivasi saat melakukan kegiatan ini.
9. Siwa-siswi Kelas I UPTD SD Negeri 73 Parepare yang memberikan warna baru dan pengalaman baru untuk penulis.

Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan laporan ini. Penulis berharap semoga laporan ilmiah ini bermanfaat bagi para pembaca.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa dan siswi kelas I di UPTD SD Negeri 73 Parepare pada materi kalimat maaf dengan penerapan model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL diperoleh kesimpulan pada perencanaan, pelaksanaan, dan peningkatan hasil belajar siswa. Perencanaan pembelajaran dengan model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang bermain peran pada materi Kalimat Maaf di kelas I UPTD SD Negeri 73 Parepare, perencanaan pembelajaran dapat dibuat secara optimal sesuai dengan tahapan model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut: a) Constructivism b) Questioning c) Inquiri, d) Learning Community, e) Modeling, f) Reflection. Setelah dilaksanakan tindakan hingga dua siklus. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang bermain peran dalam materi kalimat maaf pada kelas I di UPTD SD Negeri 73 Parepare. Adapun aktivitas siswa selama pelaksanaan yang diamati

dan dinilai adalah cara mengucapkan kalimat maaf dalam bermain peran, tanggung jawab, sikap sosial, dan bekerjasama dengan orang lain. Setelah menjalani tindakan hingga dua siklus ini, maka aktivitas siswa selama siklus telah mencapai target yang telah ditentukan.

Selain itu dapat juga disimpulkan dalam penelitian ini. Pertama, langkah-langkah model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL dalam meningkatkan kemampuan siswa memerankan tokoh sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh pada saat bermain peran. Kedua, peningkatan hasil belajar siswa hingga tercapainya tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada kegiatan memerankan tokoh dalam bermain peran siswa kelas I di UPTD SD Negeri 73 Parepare dengan menerapkan model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL, terlihat pada perolehan skor tes memerankan tokoh pada saat pementasan dalam bermain peran di materi kalimat maaf pada siswa kelas I UPTD SD Negeri 73 Parepare di siklus I dan II yang mengalami peningkatan. Perolehan skor rata-rata siswa sebelum diberikan tindakan, sebesar 40,30. Setelah diberikan tindakan pada siklus 1, perolehan skor rata-rata siswa mencapai 68,40. Skor rata-rata siswa tersebut mengalami peningkatan sebesar 28,10%. Kemudian, pada siklus 2 skor rata-rata siswa mengalami peningkatan sebesar 13,42% sehingga skor rata-rata siswa menjadi 81,82. Ketiga, penerapan model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL dapat meningkatkan respons siswa terutama dalam mempelajari pembelajaran bermain peran. Hal ini dapat dilihat dari angket respons siswa yang menunjukkan respons positif. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa adalah 68,40 yang berarti respons siswa dikategorikan positif. Kemudian, mengalami peningkatan pada siklus 2 sehingga nilai rata-rata respons siswa menjadi 81,82 yang berarti respons yang diberikan siswa tergolong sangat positif. Dengan adanya respons positif yang diberikan siswa pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa model pembelajaran ini disukai dalam pelaksanaan pembelajaran bermain peran pada model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Bagi para guru, penggunaan model pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL dipilih sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu dasar dalam mengambil keputusan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam model pembelajaran pembelajaran Role Play dan Pendekatan Kontekstual CTL pada saat bermain peran di materi kalimat maaf di pembelajaran tematik khususnya dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di sekolah dan dilakukan dalam jangka panjang dan berkelanjutan sehingga menjadi kebiasaan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Brahim, 1968. *Drama dalam Pendidikan*. Jakarta: PT. Gunung Agung.
- Dahlan, MD. 1990. *Model-Model Mengajar*. Bandung: Diponegoro.
- Depdikbud.1999. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdikbud.
- Haryadi, & Z. (1997). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Depdikbud.
- Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Uno, H. B. (2009). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara.

Global Journal Basic Education

Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media.
Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta