

Turnitin I Nyoman Sudika C6

by I Nyoman Sudika C6

Submission date: 08-Feb-2023 08:11PM (UTC-0600)

Submission ID: 2009751684

File name: 06 I Nyoman Sudika C6.pdf (144.79K)

Word count: 3889

Character count: 26129

1
**PENINGKATAN KEMAMPUAN PRAGMATIK SISWA MELALUI
PENERAPAN BERMAIN PERAN DALAM PENGAJARAN
BAHASA INDONESIA DI SMA NEGERI 5 MATARAM**

Oleh
Khairul Paridi*, Nyoman Sudika, H. Sapiin, & Halifah
Universitas Mataram

5
e-mail*: khairul_paridi@unram.ac.id

ABSTRACT

This classroom action research aims at improving the SMAN 5 students' pragmatic competence Bahasa Indonesia through the role-play and their motivation in learning Bahasa Indonesia. In general, this research was conducted in four cycles. Each cycle consists of (1) preparation; (2) the application of role-play, which consists of the initial stage, implementation of role play, and evaluation; (3) observation; and (4) discussion. Based on the analysis, it is found that the students' pragmatic competence can be improved through the implementation of role-play. The students' achievement can reach the three instructional domains, namely cognitive, affective, and psychomotor. Also, the students' participation, enthusiasm, and attitude to the subject matter Bahasa Indonesia are increase as well as the teachers' professionalism because of the role-play implementation.

Keywords: pragmatic competence, Bahasa Indonesia, motivation, teachers' professionalism

PENDAHULUAN

Peranan pembelajar dalam suatu sistem instruksional berkaitan dengan status dan fungsi sang pengajar. Peranan pengajar yang pada akhirnya erat berhubungan dengan asumsi-asumsi mengenai bahasa dan pembelajaran bahasa pada tingkatan pendekatan. Beberapa metode secara keseluruhan bergantung pada pengajar sebagai sumber pengetahuan dan pengarahan. Peranan pengajar dalam metode berkaitan dengan: tipe-tipe fungsi yang ingin diselesaikan atau dipenuhi oleh para pengajar, taraf atau tingkat pengawasan yang dimilikinya, taraf atau tingkat tanggung jawab pengajar terhadap bobot materinya, dan pola-pola interaksional yang berkernbang diantara para pengajar dan para pembelajar. Pemilihan metode yang tepat sangat bergantung pada kecermatan guru dalam menerapkan dan merealisasikannya dalam interaksi

kelas. Pemahaman dan penerapan suatu metode khususnya metode pengajaran bahasa bagi para guru sudah barang tentu sangat bervariasi, lebih-lebih para guru yang masih muda pengalamannya dapat mengalami kesulitan-kesulitan dalam menerapkan strategi-strategi yang tepat di dalam kelas.

Mulyo Sunyoto menyitir pendapat John Schwartz (Bali Post, 3 Juli 1999), bahwa kegagalan proses pembelajaran di sekolah bukan hanya bersumber pada murid tetapi juga bersumber pada faktor guru. Guru yang bermasalah sama destruktifnya dengan siswa yang bermasalah dalam mengoptimalkan efektivitas belajar di kelas. Bentuk-bentuk masalah yang muncul pada anak bersumber pada guru seperti keengganan anak untuk ke sekolah, siswa tidak termotivasi dan kurang semangat dalam mengikuti pelajaran, semangat belajar rendah yang

selanjutnya berdampak terhadap kurangnya perhatian dan konsentrasi siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas. Pernyataan yang paling sering dilontarkan oleh siswa bila ditanya mengapa mereka tidak semangat, kurang perhatian dan motivasi dalam mengikuti pelajaran adalah "*pelajaran yang membosankan*". "*belajar atau tidak toh juga akan naik kelas*". Kondisi demikian mempengaruhi prestasi belajar anak, walaupun sesungguhnya bahwa pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran pokok, yang minimal nilainya adalah enam sebagai syarat untuk naik kelas dan menentukan kelulusan anak.

Munculnya kebosanan dan rendahnya motivasi siswa untuk mempelajari Bahasa Indonesia bila ditelusuri lebih jauh disebabkan oleh metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran. Pada umumnya metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran adalah metode ceramah. Metode yang demikian memiliki kecenderungan bahwa anak didik dicekoki dengan materi pelajaran yang harus dihafalkan anak-anak, belajar adalah untuk meraih nilai dan belajar bukan untuk digunakan dan dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari, atau dapat disebut juga bahwa tidak ada keselarasan antara pelajaran di sekolah dengan kehidupan sehari-hari. Akhirnya, timbul pandangan bahwa pelajaran di sekolah adalah untuk di sekolah bukan untuk pengembangan pikiran dan tingkah-laku dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran yang diterima anak menjadi kurang bermakna sehingga pelajaran menjadi sulit dipahami dan dikuasai anak-anak yang menyebabkan munculnya rasa bosan dan berkurangnya motivasi belajar. Anak-anak lebih cenderung menghafal apabila menginginkan nilai yang lebih tinggi.

Sejarah perkembangan pengajaran bahasa menunjukkan bahwa dari dulu sampai sekarang dijumpai adanya berbagai ragam metode pengajaran bahasa. Pada dasarnya semua metode tersebut memiliki keunggulan dan kelemahan, sehingga sorang guru dituntut mampu mengkonbinasikan keunggulan-keunggulan metode yang telah ada seperti diketahui bahwa metode merupakan salah satu aspek proses interaksional memegang peranan yang sangat penting. Tampaknya kegiatan mengajar guru selama ini baik yang bertepatan dengan pengajaran gramatikal (tata bahasa) maupun pengajaran keterampilan komunikasi masih mengandalkan metode ceramah dan sejenisnya yang semata-mata penekanannya pada aspek kognitif saja, sedangkan aspek yang lain terabaikan. Penggunaan metode pengajaran bahasa yang monoton seperti itu akan menimbulkan suatu kebosanan di pihak siswa, perhatian siswa terhadap pelajaran sangat kurang, minat siswa semakin menurun, dan situasi kelas tidak kondusif. Semua itu jelas mengakibatkan tujuan pembelajaran bahasa tidak tercapai secara optimal dan prestasi siswa khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia juga menurun.

Apabila dicermati secara seksama bahwa sesungguhnya guru dalam melaksanakan pengajaran bahasa Indonesia yang meliputi pengajaran kosa kata, struktur, pragmatik dan apresiasi bahasa dan sastra Indonesia dapat diterapkan metode bermain peran yang selama ini kurang mendapat perhatian. Hal ini mungkin disebabkan pengetahuan dan pemahaman terhadap penerapan metode tersebut dalam pengajaran bahasa masih kurang terlebih lagi bagi guru yang memiliki pengalaman mengajar relatif baru. Oleh

karena itu, penelitian ini sangat perlu dilakukan untuk mengkaji lebih dalam dan memberikan intervensi model metode bermain peran dalam pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah lanjutan tingkat pertama.

Guna mengatasi masalah tersebut perlu diupayakan dalam penyajian pelajaran yang berangkat dari pengetahuan dan pengalaman anak, kemudian dikembangkan dengan bahan bacaan lainnya yang berkaitan dengan materi pelajaran yang dibahas. Hal ini secara tersirat dijelaskan dalam GBPP Kurikulum 1994 bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di SMA mengacu pada sistem pembelajaran secara terpadu yaitu antara keterampilan membaca, menyimak, menulis, dan berbicara. Keempat keterampilan tersebut (dikemas dalam program pelajaran dengan memperhatikan tujuan-tujuan khusus pengajaran Bahasa Indonesia yang meliputi aspek kebahasaan, pemahaman, dan penggunaan. Untuk itu, salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan menggunakan metode bermain peran dalam penyajian pelajaran bahasa Indonesia.

Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak serta merta dapat dilakukan karena kemampuan guru untuk mempersiapkan dan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia belum memadai, sehingga metode bermain peran ini perlu ditanamkan kepada guru Bahasa Indonesia di sekolah lanjutan tingkat pertama dalam rangka pemahaman pengajaran pragmatik. Pragmatik yang disajikan sebagai bahan pengajaran bahasa lazim disebut fungsi komunikatif. Di dalam pembelajaran dengan pendekatan komunikatif bahasa diajarkan

sebagaimana halnya digunakan di dalam komunikasi (Purwo, 1990).

Pengajaran pragmatik masih mengalami kendala di kalangan guru bahasa Indonesia di SMA terutama bagaimana metode mengajarkannya. Melalui pembekalan metode ini para guru khususnya guru bidang studi Bahasa Indonesia dapat meningkatkan efektifitas pembelajarannya dan pada gilirannya pencapaian sasaran pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Penanaman metode ini dianggap sangat efektif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah lanjutan tingkat pertama. Dikatakan efektif karena metode ini dapat diterapkan dalam pengajaran kosa kata, struktur, pragmatik, apresiasi bahasa dan sastra Indonesia.

Metode bermain peran ini bertujuan untuk menumbuhkan daya kreativitas, daya improvisasi, dan daya imajinasi berdasarkan pengalaman yang dimiliki siswa lalu diungkapkan dalam kalimat-kalimat yang berstruktur. Jadi, metode ini menekankan pada siswa aktif, sehingga metode ini dapat melengkapi metode-metode pengajaran bahasa yang lain terutama dalam mengaktualisasikan pengetahuan siswa yang diperoleh melalui hasil penerapan metode ceramah dan sejenisnya. Penerapan metode bermain peran ini akan dapat membantu para guru dalam pengajaran pragmatik, yang selama ini mengalami banyak kendala terutama mengenai bentuk pengajarannya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh model metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan untuk meningkatkan kemampuan pragmatik siswa Bahasa Indonesia melalui penerapan metode bermain peran.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada tingkat sekolah Lanjutan Tingkat Pertama, ada beberapa metode yang dapat dan telah diterapkan. Masing-masing metode tersebut tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangan. Begitu pula terhadap penerapannya sangat bergantung kepada jenis materi yang akan disajikan. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini menitikberatkan pada penerapan metode bermain peran dalam kaitannya dengan pengajaran bahasa melalui pendekatan komunikatif atau pengajaran dengan pendekatan pragmatik.

PROSEDUR PENELITIAN

Tindakan

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Umum Negeri 5 Mataram dengan melibatkan dua orang guru bahasa Indonesia. Kedudukan kedua guru tersebut adalah satu guru senior sebagai wakil ketua tim dan yang satu lagi sebagai subjek penelitian yang memiliki **4**asa kerja yang relatif baru. Kegiatan penelitian ini dilakukan pada **4**mester I tahun pelajaran 2015/2016. Subjek penelitian adalah siswa kelas II berjumlah 45 orang yang terdiri atas 22 perempuan dan 23 laki-laki. Kelompok siswa kelas II ini memiliki pretasi belajar rata-rata cukup bagus. Perlu ditambahkan pula bahwa SMA Negeri 5 Mataram merupakan salah satu sekolah kemitraan FKIP Universitas Mataram.

Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pemahaman guru terhadap penerapan metode bermain peran masih kurang. Begitu pula bagi siswa, metode bermain peran **dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih dianggap sebagai hal baru pertama kali diperolehnya dari gurunya.**

Hal ini berarti bahwa metode bermain peran belum pernah diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia baik oleh guru yang sudah mengajar cukup lama maupun dari guru yang masa kerjanya relatif baru. Penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahap (siklus) antara lain: 1) Tahap 1 yaitu menciptakan kegiatan penerapan penelitian yang meliputi; peneliti melakukan pengkajian terhadap subjek untuk memperoleh gambaran tentang keadaan subjek, menerapkan model metode bermain peran yang telah dirancang pada tahap persiapan, tim peneliti melakukan observasi terhadap penerapan model metode bermain peran yang dilaksanakan oleh guru bahasa Indonesia, tim peneliti melakukan diskusi tentang penerapan model metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang telah dilaksanakan pada langkah sebelumnya. 2) Tahap II yaitu melakukan penerapan metode bermain peran melalui empat siklus. Pada setiap siklus kegiatannya meliputi; mempersiapkan pelaksanaan kegiatan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia, menerapkan model metode bermain peran dalam pelajaran bahasa Indonesia yang telah disempurnakan berdasarkan hasil diskusi pada tahap I. Dalam kegiatan ini meliputi: awal pembelajaran, pelaksanaan metode bermain peran, pembahasan dan evaluasi, tim peneliti melakukan observasi terhadap model metode bermain peran yang dilaksanakan oleh guru bahasa Indonesia berdasarkan penyempurnaan pelaksanaan model metode bermain peran pada tahap **2** dan diskusi tentang penerapan model metode bermain peran **dalam pembelajaran bahasa Indonesia tahap II.** 3) Evaluasi yaitu melakukan beberapa kegiatan yang meliputi; tim peneliti menyusun draf laporan sebagai

bahan seminar, tim peneliti melakukan seminar dengan mengundang dosen, guru, dan mahasiswa program studi bahasa Indonesia, melakukan perbaikan draf laporan penelitian berdasarkan hasil seminar.

Rincian Prosedur Penelitian

Prosedur kerja yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain: persiapan tindakan, yaitu tahap persiapan ini dilakukan beberapa kegiatan yang meliputi; diskusi tim untuk mempersiapkan konsep tentang metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia, menyusun model metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang diterapkan di sekolah lanjutan tingkat pertama, menyusun rencana kegiatan yang sesuai dengan kondisi lapangan sesuai dengan atau sesuai dengan sasaran penelitian.

Selanjutnya yang dilakukan adalah implementasi tindakan, yaitu melakukan kegiatan-kegiatan yang antara lain: *pertama*, mengkaji pengetahuan dan kemampuan guru menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Kedua*, melakukan itervensi model metode bermain peran dalam kegiatan kelas khususnya pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah lanjutan tingkat pertama. *Ketiga*, penerapan kegiatan tahap I yaitu berupa penerapan model metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia oleh guru. Dalam kegiatan ini tim mengadakan kegiatan observasi terhadap kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode bermain peran. *Keempat*, pengkajian dan diskusi kegiatan penerapan metode bermain peran yang dilakukan oleh tim bersama guru bersangkutan. Hal ini dilakukan untuk menyempurnakan pemahaman dan penerapan model metode tersebut.

Kelima, penerapan kegiatan tahap II. Pada tahap ini dilakukan kegiatan penerapan model yang berdasarkan hasil kajian penerapan kegiatan tahap I. Pada tahap ini dilakukan pula observasi kepada guru di kelas dalam menerapkan model-model bermain peran berdasarkan hasil kajian tahap I oleh tim.

Prosedur kerja yang dilakukan selanjutnya adalah pemantauan dan evaluasi. Kegiatan pemantauan dilakukan dari kegiatan awal pelaksanaan penerapan metode bermain peran oleh guru Bahasa Indonesia kelas II SMA Negeri 5 Mataram sampai pada kegiatan akhir, yaitu penemuan sebuah model metode bermain peran. Pemantauan kegiatan dilakukan bersama tim peneliti. Hasil pemantauan itu dibahas dan didiskusikan bersama-sama dengan guru Bahasa Indonesia bersangkutan untuk memberikan penyempurnaan untuk dapat diterapkan pada tahapan berikutnya. Setiap kegiatan penerapan metode bermain peran dilakukan evaluasi apakah penerapan metode itu sudah berjalan efektif atau belum.

Kegiatan evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk mengkaji dan mendiskusikan hasil penerapan model bermain peran pada tahap II antara tim dengan guru serta penentuan dan penerapan model metode bermain peran berdasarkan pengkajian tahapan-tahapan yang telah dilakukan.

Analisis dan refleksi merupakan prosedur kerja yang terakhir bahwa analisis kegiatan dilakukan secara menyeluruh dengan melihat keterlibatan berbagai aspek. Aspek-aspek yang dimaksud adalah peran guru, efektivitas metode bermain peran, aktivitas siswa, pengintegrasian materi. Hasil analisis akan dapat memberikan gambaran tentang peranan tiap-tiap aspek tersebut pada setiap tahap yang telah dilakukan.

Analisis ini pada gilirannya dapat menemukan sebuah model metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SMA Negeri 5 Mataram. Keefektifan model bermain peran ini dapat merefleksikan keseluruhan aspek di atas. Sudah barang tentu metode ini tidak dapat digunakan terhadap materi pelajaran bahasa Indonesia, seperti puisi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan ini akan disajikan sesuai dengan siklus tindakan yang ditempuh. Pembahasannya dilakukan sesuai dengan data hasil tindakan yang diuraikan pada masing-masing siklus yang digambarkan dan diuraikan seperti penjelasan berikut dari tiap siklus tindakan yang ditempuh.

Siklus I

Siklus pertama lebih merupakan proses penajakan pemahaman guru dan kemampuan guru untuk mengimplementasikan bermain peran dalam proses pembelajaran. Proses ini diawali dengan pembahasan dan pengkajian bersama tentang penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia oleh tim peneliti (antara Dosen, Guru Bidang Studi dan Guru Pendamping). Hasil dan proses pelaksanaannya sebagai berikut.

Refleksi terhadap siklus pertama dilakukan setelah selesai kegiatan pembelajaran. Refleksi dilakukan bersama tim peneliti yaitu: guru bidang studi, guru pendamping dan dosen. Berdasarkan refleksi yang dilakukan, tim bersepakat bahwa pada siklus pertama ini penerapan model bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia belum efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang

ditetapkan. Hal ini terjadi karena pada persiapan sebelum dilaksanakan bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia, pembahasan dan penjelasan yang disampaikan guru kepada murid belum maksimal. Tentu saja pemahaman murid tentang pemilihan judul dialog yang akan diperankan ada yang tidak sesuai dengan tema. Penyusunan dan isi dialog yang diperankan siswa belum memuat atau berisikan hal-hal yang berkaitan dengan pokok bahasan pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada saat pertemuan tersebut.

Pada awal pembelajaran yang belum dilakukan oleh guru bidang studi meliputi; penekanan kembali tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai melalui proses pembelajaran, pembagian tugas kepada anak-anak khususnya yang tidak sedang bertugas bermain peran sesuai dengan pokok subpokok bahasan dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan guru berdasarkan GBPP. Kondisi ini menyebabkan partisipasi siswa kurang dalam proses pembelajaran khususnya untuk keterampilan menyimak, terutama tentang penguasaan kalimat atau kata-kata yang digunakan dalam dialog. Kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam menyimak isi dan struktur bahasa dalam dialog yang diperankan temannya. Hal ini menyebabkan guru mengalami kesulitan dalam menginterpretasikan materi dan membahasnya tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Adanya proses pembelajaran yang tidak berjalan secara optimal maka pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Berdasarkan kelemahan atau kekurangan yang masih terjadi, guru bersepakat untuk pelaksanaan lebih

lanjut sehingga bermain peran menjadi efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

Pada siklus pertama ini masih memiliki banyak kelemahan, akan tetapi meskipun demikian suatu hal yang menarik dan perlu dikembangkan lebih lanjut adalah mulai munculnya kreativitas pada anak didik terutama dalam hal mencari materi, membaca buku-buku yang dipilih, menentukan peran untuk melakukan ekspresi dan berimprovisasi.

Siklus II

Setelah selesai pelaksanaan siklus kedua, kemudian dilakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran oleh tim. Berdasarkan refleksi yang dilakukan menunjukkan bahwa sudah terjadi peningkatan pemahaman pragmatic guru melalui penerapan model pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dan sekaligus terjadi peningkatan hasil belajar.

Kelebihan atau keunggulan yang terjadi melalui penggunaan metode bermain peran ini bila dibandingkan dengan guru menggunakan metode ceramah, metode ini memperlihatkan adanya peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran lebih baik, siswa lebih bersemangat untuk mendengarkan peran yang dimainkan temannya untuk mencari dan mencatat yang menjadi tugas mereka. Keunggulan yang lain di antaranya adalah munculnya kreativitas pada anak terutama dalam hal mencari materi, membaca buku-buku yang berkaitan dengan tema, dan judul yang dipilihnya. Begitu pula dalam berekspresi.

Selain keunggulan yang terdapat dalam metode bermain peran, ditemukan juga adanya kelemahan di antaranya adalah, sebaiknya tidak semua siswa ditugaskan bermain peran,

tetapi maksimal dua kelompok yang terampil dan dipilih guru sehingga dalam waktu dan jam pelajaran dapat dimanfaatkan sampai pada pembahasan yang tuntas dan evaluasi dapat dilakukan untuk mengukur keberhasilan pelajaran yang dilaksanakan pada kesempatan tersebut. Adanya waktu pembahasan yang cukup, guru bersama siswa akan lebih leluasa untuk mengintegrasikan materi pelajaran, mengembangkan materi pelajaran yang terkait dengan tema yang sudah ditetapkan berdasarkan GBPP. Dalam pelaksanaan tersebut belum dilakukan penekanan yang terhadap tugas yang harus dilakukan siswa baik bagi yang bermain peran maupun siswa yang tidak bermain peran sesuai dengan pokok bahasan dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan guru. Penegasan ini akan menciptakan partisipasi siswa yang maksimal dalam proses pembelajaran. Pada tahap persiapan, guru belum menjelaskan tujuan pembelajaran yang mestinya menjadi bahan acuan bagi anak-anak dalam menyusun naskah dialog yang akan diperankannya.

Siklus III

Refleksi yang dilakukan setelah selesai pembelajaran pada siklus ketiga ini ternyata terjadi peningkatan yang sangat berarti baik dari segi pelaksanaan model bermain peran maupun dalam efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Peningkatan dalam pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan pemahaman dan keterampilan pragmatik guru melalui penggunaan model bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia, dan sekaligus dapat memberikan pengalaman dan meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan konteks atau tema yang dibahas.

Efektivitas pencapaian hasil pembelajaran dapat dilihat dari pencapaian ketiga ranah tujuan pendidikan yakni: kognitif, afektif, psikomotorik siswa. Pencapaian ranah kognitif di antaranya pemahaman siswa tentang isi dialog, perbendaharaan kata dan istilah serta penggunaannya dalam konteks kalimat, melakukan perbandingan, analisis terhadap dialog yang diperankan temannya dan sampai pada menarik kesimpulan tentang pesan yang tersirat dalam dialog. Perubahan sikap dan persepsi pada siswa terjadi terutama tentang pembelajaran Bahasa Indonesia bukan hanya melalui pembelajaran yang konvensional seperti ceramah, Tanya jawab dan pemberian tugas semata. Mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya dipandang sebagai mata pelajaran sebatas di sekolah saja, tetapi keterampilan berbahasa itu dapat diterapkan untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Dari segi psikomotoriknya, siswa terlatih atau dapat meningkatkan keterampilannya dalam mengekspresikan perasaannya ketika mereka memainkan perannya sesuai dengan skenario yang mereka susun, meningkatkan keterampilan dalam berimprovisasi dan berekspresi. Di samping itu, kelebihan atau keunggulan yang terlihat adalah anak lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran, motivasinya dalam belajar lebih baik dari sebelumnya, lebih efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Walaupun banyak keunggulan yang dicapai dengan menggunakan model bermain peran dengan pembelajaran khususnya bahasa Indonesia, ada hal-hal yang perlu

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian di atas, ada beberapa hal yang dapat disimpulkan: metode pembelajaran dengan metode

diperhatikan guru di antaranya persiapan yang matang jauh hari sebelum pembelajaran. Untuk hal ini diperlukan kesiapan guru baik dalam menyiapkan materi maupun hal lain yang berkaitan dengan pembelajaran. Guru perlu menyiapkan waktu untuk berdiskusi atau membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam mempersiapkan penampilan mereka. Dibutuhkan kemampuan guru yang memadai agar luwes dalam menghadapi keanekaragaman ungkapan dan pandangan siswa serta kemampuan dalam mengembangkan materi pelajaran yang sesuai dengan tema pembelajaran.

Siklus IV

Pada siklus keempat sudah terbukti bahwa kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan dengan efektif. keberhasilan tersebut dapat dilihat pada aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran yang semakin meningkat, kreativitas siswa tinggi, motivasi siswa untuk belajar baik, kemampuan berekspresi dan berimprovisasi serta kemampuan berbahasa semakin meningkat, penguasaan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran baik yang dapat dibuktikan dengan hasil postesnya rata-rata baik. Fungsi guru sudah menunjukkan fungsi yang optimal. Materi pembelajaran dapat terakumulasi dan terintegrasi dalam metode bermain peran. Suasana kelas dalam proses pembelajaran tidak menjemukan dan lebih bervariasi.

bermain peran sangat efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia, dengan melaksanakan tahapan pembelajaran

mulai dengan persiapan, pendahuluan, pelaksanaan bermain peran, pembahasan dan evaluasi yang merupakan satu kesatuan yang utuh.

2 Model pembelajaran dengan metode bermain peran efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Pencapaian tujuan pembelajaran pada diri siswa sudah dapat mencakup ketiga ranah tujuan pendidikan, kognitif, afektif, psikomotorik siswa. Di samping itu, dengan model bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berjalan dengan hangat dan antusias, seperti semua siswa aktif, antusias dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Penggunaan model bermain peran dalam pembelajaran dengan menempuh tahapan kegiatan seperti disebutkan pada siklus keempat di atas, dapat merangsang serta meningkatkan kreativitas siswa, kemampuan dan keterampilan siswa dalam berekspresi dan berimprovisasi, membiasakan siswa untuk belajar dan menjelaskan masalah secara berkelompok.

Melalui penggunaan model bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini dapat menumbuhkan sikap dan persepsi anak bahwa pelajaran Bahasa Indonesia sesungguhnya merupakan pelajaran praktis dan sangat berkaitan dengan kehidupan mereka sehari-hari serta menopang keterampilan komunikasi mereka dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan model bermain peran sesuai dengan tahapan pelaksanaan di atas dapat melatih dan meningkatkan kemampuan pragmatik guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan materi pembelajaran.

Ada beberapa saran bagi guru dan para praktisi pendidikan yang ingin menerapkan metode 3 bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia,

yaitu penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran diharapkan memperhatikan tahapan sebagaimana yang telah dikemukakan dalam siklus empat yang meliputi; model bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat digunakan dalam semua jenjang kelas (sekolah menengah) dan tema yang ada dalam GBPP kecuali untuk pokok bahasan membaca puisi kurang tepat, serta guru atau praktisi pendidikan yang ingin menggunakan model bermain peran perlu mempersiapkan proses pembelajaran dengan baik.

REFERENSI

- 13 Cece Wijaya Tabrani Rusyan. 1991. *Kemampuan Dasar Guru dalam Proses Belajar mengajar. Remaja Rosdakarya*. Bandung.
- Depdikbud. 1985. *Tehnolog Instruksional*. Jakarta.
- Depdikbud, Dirjen Dikti. *Program Pengalaman Lapangan Program DII PGSD*. Jakarta.
- Hamid Fuad Abdul. 1987. *Pusat Belajar Mengajar Bahasa*. Depdikbud, Dirjen Dikti, P2LPTK. Jakarta.
- Leech, Geofery (diterjemahkan oleh MMD Oka) 1993. *Prinsip-Prinsip Pragmatik*. Jakarta. Universitas Indonesia.
- Purwo, Bambang Kaswanti. 1990. *Pragmatik dan Pengajaran Bahasa: Menyibak Kurikulum 1084*. Yogyakarta. Kanisius.
- Sapani, Suhardi. 1007/1988. *Teori Pembelajaran Bahasa*. Jakarta, Depdikbud, *Bagian Proyek*

- Penataran Guru SLTP Setara DIII.*
- Suharto, G. 1988. *Metodologi Penelitian* dalam Pendidikan Bahasa. Depdikbud, Dirjen Dikti. P2LPTK. Jakarta.
- Suyono. 1990. *Pragmatik, Dasar-Dasar dan Pengajarannya.* Malang. YA3.
- Sumarsono. 1996/1997. *Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas. Bagian Ketiga Pemantauan dan Evaluasi.* Yogyakarta. Dirjen Dikti Depdikbud.
- Tarigan, Henry Guntur. 1988. *Pengajaran Pragmatik Bahasa.* Depdikbud, Dirjen Dikti. P2LPTK. Jakarta.
- Wijana I Dewa Putu. 1996. *Dasar-Dasar Prgamatik.* Yogyakarta.

Turnitin I Nyoman Sudika C6

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.upi.edu Internet Source	9%
2	bayupurbhasakti.blogspot.com Internet Source	1%
3	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	1%
4	id.scribd.com Internet Source	1%
5	pt.scribd.com Internet Source	<1%
6	jurnal.uui.ac.id Internet Source	<1%
7	123dok.com Internet Source	<1%
8	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1%
9	makmureffendi.wordpress.com Internet Source	<1%

10	garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	<1 %
11	repository.unp.ac.id Internet Source	<1 %
12	adoc.pub Internet Source	<1 %
13	core.ac.uk Internet Source	<1 %
14	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On