

**UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN DAN HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA PADA MATERI TEKS NEGOSIASI DENGAN
MODEL *ROLE PLAYING* SISWA KELAS X GP SMK
NEGERI 4 MEULABOH TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Siti Mufarohah

SMK Negeri 4 Meulaboh
sitimufarohah17@yahoo.com

ABSTRAK

Teks Negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang bertujuan untuk mencapai kesepakatan diantara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan yang berbeda. Kedua pihak yang melakukan negosiasi mempunyai hak terhadap hasil yang akan disepakati. Hasil akhir negosiasi harus mempunyai persetujuan dari semua pihak sehingga semua pihak menerima hasil akhir dengan kesepakatan bersama. Menurut Hamalik, bermain peran merupakan penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman karena siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Sedangkan menurut Kenneth, Role Playing sebagai suatu model mengajar merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Kolaboratif berarti peneliti berkerjasama dengan guru kelas X GP SMK Negeri 4 Meulaboh Tahun Pelajaran 2020/2021. Penerapan Role Playing dapat meningkatkan Keterampilan Dan Hasil Belajar Kimia Pada Materi Menulis Teks Negosiasi pada siswa kelas SMK Negeri 4 Meulaboh Tahun Pelajaran 2020/2021. Hal ini ditunjang oleh fakta bahwa tingkat ketuntasan Keterampilan dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar maupun hasil belajar telah melampaui batas ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh pihak sekolah.

Kata Kunci: Materi Teks Negosiasi Dengan Model Role Playing

PENDAHULUAN

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada saat studi pendahuluan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Meulaboh yang terletak di Desa Suak sigadeng Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat diperoleh informasi bahwa kemampuan siswa dalam berbicara / bernegosiasi masih rendah. Siswa mengalami kesulitan mengutarakan ide, pikiran dan perasaannya dalam percakapan. Tidak sedikit siswa yang mengalami hambatan dalam mengembangkan keterampilan berbicara. Hambatan tersebut yaitu kurangnya perbendaharaan kosa kata, percaya diri, dan bernegosiasi. Proses belajar bahasa Indonesia di sekolah-sekolah umumnya berorientasi pada teori dan pengetahuan semata sehingga keterampilan berbahasa khususnya keterampilan berbicara kurang dapat perhatian. Ide, gagasan, pikiran dan perasaan mereka berlalu begitu saja, khususnya dalam bentuk negosiasi. Padahal bernegosiasi sangat penting terutama dalam dunia kerja.

Selama ini guru kurang memberi respon terhadap keterampilan berbicara dengan baik dan benar sesuai situasi, guru hendaknya dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan kreatif menggunakan berbagai model pembelajaran untuk menarik minat siswa dalam mengembangkan keterampilan bicarannya. Guru sebagai penyampai materi kepada siswa harus dapat menyampaikan materi yang akan dibahas dengan media yang tepat dan menarik. Hal tersebut akan berdampak pada keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Factor lain yang menyebabkan rendahnya keinginan siswa berbicara dengan baik dan benar adalah model yang digunakan dalam pembelajaran. Untuk itu perlu adanya upaya mengatasi kondisi tersebut. Salah satu strategi pembelajaran Teks Negosiasi belum pernah dilakukan menggunakan model *Role Playing*. Dengan menggunakan model *Role Playing* ini siswa mendapat pengalaman langsung karena mendapat

kesempatan bermain peran sesuai kehidupan sehari-hari mereka. Hipotesis tindakan yang diambil adalah dengan menggunakan model *Role playing* pada pembelajaran Teks Negosiasi semakin meningkat.

Teks Negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang bertujuan untuk mencapai kesepakatan diantara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan yang berbeda. Kedua pihak yang melakukan negosiasi mempunyai hak terhadap hasil yang akan disepakati. Hasil akhir negosiasi harus mempunyai persetujuan dari semua pihak sehingga semua pihak menerima hasil akhir dengan kesepakatan bersama. Menurut Hamalik, bermain peran merupakan penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman karena siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Sedangkan menurut Kenneth, *Role Playing* sebagai suatu model mengajar merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Kolaboratif berarti peneliti berkerjasama dengan guru kelas X GP SMK Negeri 4 Meulaboh Tahun Pelajaran 2020/2021. Sedangkan partisipatif berarti peneliti dituntut keterlibatannya untuk secara langsung dan terus menerus sejak awal sampai berakhir penelitian. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Pada setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan evaluasi.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Geologi Pertambangan. Pemilihan kelas ini didasarkan pada pertimbangan bahwa (1) tingkat kecerdasan siswa merata mulai dari yang cerdas, sedang, dan kurang, (2) jumlah siswa memadai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pre test siswa yang dilakukan pada saat pra penelitian memperoleh persentase ketuntasan belajar sebesar 32.25%. Nilai terendah pada pre test adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 75. Nilai rata-rata pada pre test adalah 60.70. Pada pre test dari 17 siswa, terdapat 6 orang siswa yang mendapatkan nilai yang mencapai KKM dan 11 siswa belum mencapai nilai KKM. Setelah melakukan pre test dan mengetahui hasil belajar yang diperoleh, maka peneliti akan melanjutkan penelitian pada siklus I.

Kegiatan perencanaan yang dilakukan pada siklus I adalah mempersiapkan beberapa hal yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian yaitu: merancang silabus, merancang RPP, menyusun instrument tes, mendesain bahan ajar sesuai dengan materi, mendesain model pembelajaran yaitu *Role Playing*.

Penelitian siklus II yang telah di jelaskan pada Bab III di laksanakan sesuai perencanaan dengan melakukan tes pada tanggal 01 Februari 2020 yaitu pada pertemuan kedua. Setelah penerapan *Role Playing* pada siklus II, siswa telah mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi Menulis Teka Negosiasi, hal ini terlihat dari hasil tes belajar yang diperoleh oleh siswa.

Hasil pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II, terlihat adanya peningkatan keterampilan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik setelah *Role Playing* Pada siklus II, siswa terlihat lebih memiliki peningkatan yang sangat baik dalam memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru, memiliki terampil dalam bertanya dan merespon pertanyaan dari guru, dan mengikuti pembelajaran dengan terampil dan tertib. Pada penerapan *Role Playing* siswa terlihat terampil dalam berbagi

informasi dengan teman yang lain mengenai materi yang sedang dipelajari. Adanya peningkatan keterampilan belajar siswa menandakan bahwa penerapan *Role Playing* merupakan salah satu pilihan yang tepat untuk diterapkan di kelas X pada materi Menulis Teks Negosiasi Pada siklus II semua siswa terlihat antusias dalam melakukan pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh dari hasil test, hasil dari observasi serta refleksi yang telah dilakukan pada siklus I, maka perbaikan yang telah dilakukan oleh peneliti pada siklus II, telah memberikan hasil yang sesuai dengan harapan penulis. Pada siklus II, terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa menjadi lebih baik. Pada siklus II persentase ketuntasan siswa telah mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator siklus II yang ditetapkan oleh peneliti.

Perbandingan persentase hasil belajar siswa pada siklus I dan II, terlihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I penerapan *Role Playing* telah mampu memberikan persentase hasil belajar siswa yaitu sebesar 62.50% dan telah mengalami peningkatan menjadi 75.00% pada siklus II.

Terlihat peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Pada siklus I nilai terendah adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 85. Pada siklus II nilai terendah adalah 65 dan nilai tertinggi adalah 95. Peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus menandakan bahwa penerapan *Role Playing* telah memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Secara keseluruhan penerapan *Role Playing* telah memberikan peningkatan hasil belajar pada siswa dan telah mencapai indikator ketuntasan hasil belajar siklus I dan siklus II yang ditetapkan oleh peneliti. Penerapan *Role Playing* telah meningkatkan keterampilan belajar siswa antar siklus.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: “Upaya Peningkatan Keterampilan dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Teks Negosiasi dengan Model *Role Playing* pada Siswa Kelas X GP SMK Negeri 4 Meulaboh Tahun Pelajaran 2020/2021.” Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keterampilan Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Menulis Teks Negosiasi siswa kelas X GP SMK Negeri 4 Meulaboh Tahun Ajaran 2020/2021 dengan menggunakan *Role Playing* menunjukkan hasil yang maksimal. Pada pada siklus I tingkat ketuntasan Keterampilan belajar siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran baru mencapai 11 atau presentase 66.50% dan meningkat pada siklus II menjadi 14 atau presentase 89.54%, hal ini telah melebihi standar yang didasarkan criteria ketuntasan minimal yakni 70 sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I baru mencapai rata-rata 74.35 meningkat rata-rata pada siklus II menjadi 79.95 atau telah mencapai tingkat ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh sekolah yakni 75%.
2. Penerapan *Role Playing* dapat meningkatkan Keterampilan dan Hasil Belajar Kimia Pada Materi Menulis Teks Negosiasi pada siswa kelas SMK Negeri 4 Meulaboh Tahun Pelajaran 2020/2021. Hal ini ditunjang oleh fakta bahwa tingkat ketuntasan Keterampilan Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia siswa

dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar maupun hasil belajar telah melampaui batas ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh pihak sekolah.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan saran yang ingin disampaikan adalah:

1. Diharapkan kepada guru agar menggunakan model dalam proses pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk turut mampu dalam proses pembelajaran, sehingga suasana di dalam kelas tidak bersifat monoton dan tidak membosankan.
2. Perlu adanya pengarahan dari kepala sekolah kepada guru-guru bidang studi yang lain, untuk menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan Keterampilan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Subyakto, Sri Utari, Dr.1988, *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Suranto, Basowi, Sukidin.2002. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Insan Cendekia.
- The Liang Gie. 2002. *Cara Belajar yang Efisien*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna.
- Sardiman A. M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Dalman. 2012. *Menulis Karya Ilmiah*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Anita, L. 2002. *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Gramedia Widya Prasarana Indonesia.
- Soekamto, T. 1997. *Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka.
- Pardjono dkk. 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta.
- Depdikbud, 1999. *Penelitian Tindakan*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Menengah Umum.