

***THE APPLICATION OF STAD AND ROLE PLAY METHODS IN
IMPROVING STUDENTS' ACHIEVEMENT AND THE QUALITY
OF INDONESIAN LEARNING PROCESS IN CLASS V
OF MIN 8 WEST ACEH***

Wardiana ¹, Husaini², Cut Intan Hayati ³

¹ MIN 8 Aceh Barat /Aceh Barat, Meulaboh, Indonesia

² MTsN 4 Aceh Barat /Aceh Barat, Meulaboh, Indonesia

³MTsN 1 Aceh Barat /Aceh Barat, Meulaboh, Indonesia

E-mail : Wardiana2017@gmail.com
hhusaini032@gmail.com
hayatiintancut@gmail.com

ABSTRACT

The purposes of this action research were: (a) to find out the improvement of students' achievement through the implementation of STAD and Role Play learning methods. (b) to find out the effect of students' learning motivation after applying the STAD and Role Play learning methods. This study used three rounds of action research. Each round consisted of four stages: design, activity and observation, reflection, and revision. The target of this research was the students of class V of MIN 8 West Aceh. The data obtained was in the form of formative test results and the observation sheets of teaching and learning activities. From the results of the analysis, it was found that students' achievement increased from cycle I to cycle III, namely, 68.18% of the students who reached the passing grade in cycle I, it increased into 77.27% in cycle II, and it reached 86.36% in cycle III. The conclusion of this study was that the STAD and Role Play learning methods have positive effects on the students' achievement and the learning motivation of Class V Students of MIN 8 West Aceh. And this learning methods can be used as an alternative to learn Indonesian.

Keywords: *Students' Achievement, learning motivation, STAD, Role Play*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian tindakan ini adalah: (a) Ingin mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran model STAD dan Role Playing. (b) Ingin mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran model STAD dan Role Playing. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action research*) sebanyak tiga putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 8 Aceh Barat. Data yang diperoleh berupa hasil tes formatif, lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Dari hasil analisis 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 dari penelitian ini adalah metode model STAD dan Role Playing dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar Siswa V MIN 8 Aceh Barat, serta metode pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata kunci: Prestasi Belajar, STAD

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 play 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 masyarakat. 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 kegemarannya. 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 pengarahan 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 Dengan Menerapkan Metode STAD dan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V Tahun Pelajaran 2019/2020*.

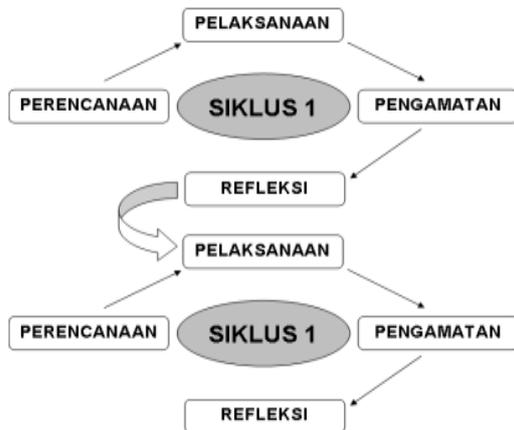
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yaitu penelitian yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah pembelajaran dikelas. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Arikunto 2006: 52).

Lokasi yang dipilih untuk melakukan penelitian ini adalah MIN 8 Aceh Barat ini berlokasi di JL.Singsingamangaraja, Desa Drien Rampak Aceh Barat. Dalam penelitian kolaborasi, pihak yang melakukan tindakan adalah guru itu sendiri, sedangkan yang diminta melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti, bukan guru yang melakukan tindakan. Kolaborasi juga dapat dilakukan oleh dua orang guru, yang dengan cara bergantian mengamati. Ketika sedang mengajar, dia adalah guru, ketika sedang mengamati, dia adalah seorang peneliti. (Arikunto dkk, 2010:17).

Adapun alasan menggunakan penelitian tindakan kelas, adalah: 1. Dengan menggunakan PTK, guru akan lebih peka dan tanggap dalam melakukan proses pembelajaran. 2. Dalam tahapan PTK, guru akan lebih mudah untuk mengevaluasi dan memperbaiki proses pembelajaran melalui rangkaian kegiatan untuk menungjung pembelajaran yang memiliki kualitas. Suharsimi Arikunto (2006: 16) mengemukakan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahapan, meliputi

perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Berikut skema dari proposal penelitian:



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

a. Tahap 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. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 19 Maret 2020 di kelas V 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		No. Urut	Nilai	Keterangan	
		T	TT			T	TT
1	60		√	12	60		√
2	70	√		13	80	√	
3	70	√		14	70	√	
4	60		√	15	80	√	
5	80	√		16	70	√	
6	80	√		17	90	√	
7	70	√		18	60		√
8	70	√		19	60		√
9	60		√	20	70	√	
10	80	√		21	70	√	
11	50		√	22	60		√
Jumlah	750	7	4	Jumlah	770	8	3
Jumlah Skor 1520							
Jumlah Skor Maksimal Ideal 2200							
Rata-Rata Skor Tercapai 69,09							

Keterangan: T
 TT

: Tuntas
 : Tidak Tuntas

Jumlah siswa yang tuntas : 15
 Jumlah siswa yang belum tuntas : 7
 Klasikal : Belum tuntas

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tes Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	69,09
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	15
3	Persentase ketuntasan belajar	68,18

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 ≥ 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.

2. Siklus II

a. Tahap 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. Tahap kegiatan dan pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 26 Maret 2020 di kelas V 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. Instrument yang digunakan adalah tes formatif II. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Tes Formatif Siswa Pada Siklus II

No. Urut	Nilai	Keterangan		No. Urut	Nilai	Keterangan	
		T	TT			T	TT
1	60		√	12	90	√	
2	80	√		13	80	√	
3	80	√		14	80	√	
4	90	√		15	80	√	
5	90	√		16	80	√	
6	60		√	17	60		√
7	80	√		18	80	√	

8	70	√		19	70	√	
9	60		√	20	60		√
10	80	√		21	80	√	
11	90	√		22	80	√	
Jumlah	840	8	3	Jumlah	840	9	2
Jumlah Skor 1680							
Jumlah Skor Maksimal Ideal 2200							
Rata-Rata Skor Tercapai 76,36							

Keterangan:	T	: Tuntas
	TT	: Tidak Tuntas
	Jumlah siswa yang tuntas	: 17
	Jumlah siswa yang belum tuntas	: 5
	Klasikal	: Belum tuntas

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Tes Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata tes formatif	76,36
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	17
3	Persentase ketuntasan belajar	77,27

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.

3. Siklus III

a. Tahap 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. Tahap kegiatan dan pengamatan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus III dilaksanakan pada tanggal 02 April 2020 di kelas V 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 penelitian pada siklus III adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Tes Formatif Siswa Pada Siklus III

No. Urut	Nilai	Keterangan		No. Urut	Nilai	Keterangan	
		T	TT			T	TT
1	90	√		12	90	√	
2	90	√		13	90	√	
3	90	√		14	90	√	
4	80	√		15	60		√
5	90	√		16	90	√	
6	80	√		17	80	√	
7	90	√		18	70	√	
8	60		√	19	70	√	
9	90	√		20	80	√	
10	90	√		21	90	√	
11	60		√	22	80	√	
Jumlah	910	9	2	Jumlah	890	10	1
Jumlah Skor 1800							
Jumlah Skor Maksimal Ideal 2200							
Rata-Rata Skor Tercapai 81,82							

Keterangan: T : Tuntas
 TT : Tidak Tuntas
 Jumlah siswa yang tuntas : 19
 Jumlah siswa yang belum tuntas : 3
 Klasikal : Tuntas

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Tes Siklus III

No	Uraian	Hasil Siklus III
1	Nilai rata-rata tes formatif	81,82
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	19
3	Persentase ketuntasan belajar	86,36

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:

- 1) 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.
- 2) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajar berlangsung.
- 3) Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
- 4) Hasil belajar siswa pada siklus III mencapai ketuntasan.

d. Revisi Pelaksanaan

Pada siklus III guru telah menerapkan pembelajaran model STAD dan Role Playing dengan baik dan dilihat dari aktivitas siswa serta hasil belajar siswa pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan pembelajaran model STAD dan Role Playing dapat meningkatkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. 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%).

2. 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 Remedi 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. 2001. *Pemotivasian Siswa untuk Belajar*. Surabaya. University Press. Universitas Negeri Surabaya.

Soedjadi, dkk. 2000. *Pedoman Penulisan dan Ujian Skripsi*. Surabaya; Unesa Universitas Press.

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.