

ABSTRAK

SUTRISNO: *Peningkatan Kualitas Bermain Peran Siswa Kelas VIII SMP 1 Tepus, Gunungkidul dengan Teknik Learning Game.* Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran bermain peran siswa kelas VIII SMP dengan menggunakan teknik *Learning Game*. *Game* yang digunakan adalah permainan Joko Tingkir dan permainan Tebak Peran.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Guru bertindak sebagai peneliti yang bekerja sama dengan kolaborator, yakni guru Bahasa Indonesia dan Kepala Sekolah SMP 1 Tepus. Subjek penelitian yang dikenai tindakan adalah siswa kelas VIIIA SMP 1 Tepus Gunungkidul, DIY, tahun ajaran 2011/2012 yang berjumlah 34 siswa. Penelitian ini terdiri atas dua siklus. Setiap siklus dibagi menjadi tiga kali pertemuan. Prosedur pelaksanaan setiap siklus terdiri atas empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, wawancara, pengamatan, dan pencermatan dokumen. Analisis dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan teknik *Learning Game* dalam pembelajaran bermain peran, kualitas proses dan hasil pembelajaran meningkat. Peningkatan kualitas proses pembelajaran meliputi aspek interaksi dan komunikasi dalam pembelajaran, kerja sama dalam kelompok, dan keseriusan dalam mengikuti pembelajaran. Adapun peningkatan kualitas hasil pembelajaran meliputi kemampuan vokal, intonasi, ekspresi, dan gestur. Keempat kemampuan tersebut masing-masing mengalami peningkatan nilai rata-rata lebih dari 25%. Hal ini sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan yang ditetapkan.

Kata Kunci: *bermain peran, teknik Learning Game*

ABSTRACT

SUTRISNO: *Improving the Quality of Class VIII Student's Role Play at Junior High School 1 Tepus, Gunungkidul with the Learning Game Technique. Thesis. Yogyakarta: Graduate School, State University of Yogyakarta, 2014*

This study aims to describe the improvement of the quality of the role playing learning process and learning outcomes for the eighth grade junior high school students by using Learning Game technique. Games used are the game of Joko Tingkir and Guess the Action.

This research is a classroom action research study (CAR). The teacher acted as a researcher and worked with two collaborators are Indonesian teacher and Headmaster of Junior High School 1 Tepus. The subject of research was Class VIIIA at Junior High School 1 Tepus, Gunungkidul, 2011/2012 school year, which had 34 students. This research consisted of two cycles. Each cycle was divided into three meeting. Each cycle consisted of four stages, namely planning, acting, observing, and reflecting. Data collection techniques used were questionnaires, interviews, observations, and analyzing document . The analysis was done by using a qualitative descriptive supported by quantitative data.

The results of this study show that the Learning Game technique in role play learning can improve the quality of learning process and outcomes. The improvement of the learning process quality involves three aspects i.e. (1) interaction and communication in learning, (2) cooperation in groups, and (3) the seriousness in learning. The improvement of learning quality outcomes are the vocal ability, intonation, expression, and gesture. The four abilities increase up to more than 25% from the average score. This result is suitable with the 25% target criteria that is stated in this research.

Keywords: *role playing, Learning Game techniques*