

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SDN 12 SINDUE

Iramadhana Solihin

Universitas Islam Negeri Datokarama Palu, Indonesia

Corresponding author email: ira.ardiansyah@gmail.com

Article History

Received: 17 January 2023

Approved: 1 February 2023

ABSTRACT

This study aims to improve the results of learning Indonesian using the role playing method for fourth grade students at SDN 12 Sindue, Donggala Regency. In the Indonesian subject, grade IV students have not been able to achieve the KKM that has been determined by the teacher. This type of research is classroom action research in collaboration with class IV teachers at SDN 12 Sindue. The subjects in this study were teachers and fourth grade students at SDN 12 Sindue, totaling 23 students. The data collection technique in this study was through evaluation tests and observations during the learning process. Data analysis in this study used descriptive qualitative and quantitative observation sheets to describe the results of the scores obtained by students. The results of the study show that learning Indonesian by applying role playing learning can improve the learning outcomes of fourth grade students at SDN 12 Sindue, Donggala Regency. An increase in student learning outcomes occurred after carrying out the role playing method, namely students playing roles with their group mates on message material over the phone to understand Indonesian language lessons. Indonesian language learning outcomes increased from cycle 1 to cycle 2. The percentage of completeness of student learning outcomes increased from 69.57% to 82.61%. Students who don't participate in groups are approached by the teacher and directed to ask their friends so that all students can understand the material and can play their roles well. It can be concluded that the use of the role playing method can improve the learning outcomes of Indonesian in grade IV elementary school students.

Keywords: *Indonesian, role playing, elementary school students IV*

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan media yang sangat berperan untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi dalam arti yang seluas-luasnya, melalui pendidikan akan terjadi proses pendewasaan diri sehingga didalam proses pengambilan keputusan terhadap suatu masalah yang dihadapi selalu disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar.

Salah satu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah peningkatan mutu pendidikan, baik melalui peningkatan hasil belajar maupun kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Berbagai usaha telah dilakukan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Namun sampai saat ini hasilnya belum menggembirakan. Peningkatan mutu pendidikan ditandai dengan adanya keberhasilan dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Salah satu pelajaran yang penting diajarkan adalah pelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang didalamnya mengajarkan bahasa baku yang digunakan dalam berkomunikasi lisan maupun tulisan selain itu, bahasa Indonesia juga diajarkan di semua jenjang pendidikan SD, SMP, SMA sampai ke perguruan tinggi.

Mata pelajaran bahasa Indonesia di SD bertujuan agar peserta didik terampil berbahasa lisan dan tulis. Mata pelajaran Bahasa Indonesia ini memberikan keterampilan kepada peserta didik tentang bagaimana menggunakan bahasa dengan

baik yang diwujudkan secara lisan maupun tulis.

Menurut Iskandarwassid (2009: 226) bahasa dipergunakan pada sebagian besar aktivitas manusia, tanpa bahasa, manusia tidak dapat mengungkapkan perasaannya, menyampaikan keinginan, memberikan saran dan pendapat. Semakin tinggi tingkat penguasaan bahasa yang dimiliki oleh peserta didik dapat menjadi indikasi semakin baik pula penggunaan bahasa peserta didik dalam berkomunikasi. Kenyataan tersebut menunjukkan bahwa perlunya digunakan berbagai pendekatan serta inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Keberhasilan proses belajar mengajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dipengaruhi keberhasilan guru dan siswa itu sendiri, yang merupakan tokoh utama dalam kegiatan pembelajaran. Seorang guru harus memahami empat hal antara lain: mendengarkan, berbicara, membaca, menulis. Empat hal tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia harus dipahami secara benar, karena dengan kita mendengarkan maka dapat berbicara, dengan kita berbicara akan dapat membaca, dengan kita membaca akan dapat menulis. Dengan empat hal di atas akhirnya kita dapat melakukan komunikasi dengan orang lain. Khususnya dalam masalah ini akan dibahas mengenai berbicara. Berbicara adalah kebutuhan kita sebagai manusia. Berbicara merupakan salah satu cara yang efektif bagi kita untuk

berkomunikasi. Dengan berbicara kita dapat menyampaikan maksud dan tujuan.

Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa siswa Sekolah Dasar masih sulit untuk menguasai empat hal tersebut, yang mengakibatkan hasil belajar Bahasa Indonesia mereka cenderung rendah. Hal ini disebabkan kurangnya motivasi dari guru serta kondisi siswa itu sendiri yang tidak memahami pelajaran yang diberikan dengan baik.

Proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir rasional, kreatif dan kritis pada peserta didik. Agar dapat berpikir kreatif maka siswa harus terlibat langsung dalam proses pembelajaran, yaitu kegiatan mental dari menerima sampai pemahaman konsep-konsep. Pada kenyataannya pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 12 Sindue tahun pelajaran 2022/2023 semester ganjil, dirasakan belum dapat mewujudkan tercapainya tujuan seperti yang diharapkan dalam kurikulum.

Pada observasi awal penulis menemukan bahwa pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya siswa kelas IV pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 antara lain adalah masih rendahnya nilai yang diperoleh siswa dalam ulangan harian maupun pada saat akhir semester. Dari 23 siswa hanya 8 siswa

yang mendapat nilai diatas pencapaian penguasaan materi, secara umum rata-rata nilai yang diperoleh siswa kelas IV SDN 12 Sindue pada pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah, masih banyak yang mendapat nilai dibawah pencapaian penguasaan materi yang ditetapkan yaitu sebesar 75. dan pada setiap kali kegiatan praktik berbicara, membaca, dan menulis yang dilakukan, anak masih bersifat monoton dan seperti dipaksakan sehingga belum mampu mencerminkan keterampilan mereka yang wajar. Dampaknya informasi yang disampaikan belum sempurna.

Dari paparan di atas, secara umum dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih terpaku pada buku-buku materi yang tersedia tanpa ada pengembangan sendiri oleh guru. Konteks pembelajaran, dalam hal ini keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar menjadi tidak jelas dan terjadi kecenderungan mengarah ke pembelajaran bahasa tulis, jauh dari tujuan kurikulum itu sendiri.

Terkait dengan persoalan di atas, penulis melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi *role playing* (bermain peran) dengan pertimbangan metode simulasi *role playing* (bermain peran) merupakan metode yang komunikatif karena dapat meningkatkan minat siswa untuk mempraktikkan secara

langsung serta dapat juga disimpan dalam bentuk rekaman kaset/CD sebagai bahan belajar, dicari kelemahan dan kekurangannya untuk diperbaiki pada praktik pembelajaran berikutnya. Metode simulasi untuk *role playing* (bermain peran) dapat melibatkan siswa aktif secara menyeluruh baik dari sisi afektif, kognitif dan psikomotorik. Metode ini mampu menjalin komunikasi di dalam kelas menjadi komunikasi multi arah, penggunaan metode *role playing* (bermain peran) mampu meningkatkan gairah siswa dalam pembelajaran karena sekaligus dapat menjadikan materi pembelajaran sebagai sarana hiburan.

Berdasarkan uraian tersebut penulis melakukan penelitian tindakan kelas tentang pembelajaran menggunakan metode *role playing* (bermain peran) pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN 12 Sindue.

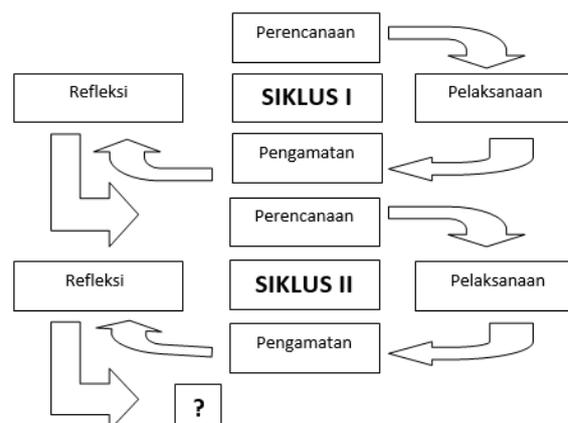
METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan guru ke kelas atau di sekolah tempat dia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran (Arikunto, 2010: 135).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 12 Sindue yang berlokasi di Jl.

Lasadindi, Desa Kavaya, Kecamatan Sindue, Kabupaten Donggala. Subjek Penelitian adalah seluruh kelas IV yang berjumlah 23 orang siswa, terdiri dari 11 orang siswa laki-laki, dan 12 orang siswa perempuan yang terdata pada semester genap tahun 2022/2023.

Tahap pelaksanaan melalui proses pengkajian berdaur, yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). Hasil refleksi terhadap tindakan yang dilakukan akan digunakan kembali untuk merevisi rencana pembelajaran jika ternyata tindakan yang dilakukan belum berhasil memecahkan masalah. Tahap-tahap pelaksanaannya sesuai dengan yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart (dalam Arikunto, Suharsimi, 2014:16) seperti tampak pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.1 Skemah Penelitian PTK

Keterangan:

Siklus 1

- 1) Perencanaan/persiapan tindakan. Pada tahap ini adalah merancang dan mempersiapkan segala sesuatu yang berkenaan dengan penelitian yang akan dilakukan, seperti melakukan analisis, Kompetisi Dasar, menganalisis materi yang akan diberikan dan kemudian merancang rencana pembelajaran (RPP) yang menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran) dan mempersiapkan media yang akan digunakan, sebagai bahan demonstrasi didalam kelas, tetapi harus melakukan uji coba terlebih dahulu. Selain itu peneliti juga harus mempersiapkan lembar observasi KBM guru dan siswa, membuat lembar kegiatan siswa, dan menyiapkan tes akhir tindakan.
- 2) Pelaksanan Tindakan. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini didasarkan pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disiapkan, kegiatan belajar ini terdiri dari tiga tahap yaitu (1) kegiatan awal, (2) kegiatan inti, (3) kegiatan akhir. untuk kegiatan awal langka yang dilakukan apersepsi, dengan cara memberikan pertanyaan yang mengaitkan dengan materi pelajaran, kemudian dilanjutkan dengan pemberian motivasi dan penyampaian tujuan pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah kegiatan inti, pada tahap ini guru akan melakukan langkah-langkah sesuai dengan metode *role playing*.
- 3) Pengamatan/Observasi. Pada tahap ini dilaksanakan kegiatan pembelajaran dikelas dengan menggunakan lembar obsevasi untuk mengamati kegiatan siswa, dalam hal ini keaktifan siswa dalam menerima materi baik itu pertanyaan maupun tanggapan siswa nantinya. Sehingga pada akhirnya bisa diketahui seberapa besar tingkat keaktifan siswa pada proses pembelajaran siklus 1.
- 4) Refleksi. Pada tahap ini seluruh hasil dan data yang diperoleh dari beberapa sumber dianalisis dan direfleksikan, dan akan mengkaji hal-hal apa yang akan diperbaiki selama siklus 1. dan menjadi solusi di siklus 2 sehingga dalam proses pembelajaran disiklus berikutnya jauh lebih baik dan efektif.

Siklus 2

Isi siklus kedua merupakan pengulangan dari siklus pertama. berdasarkan hasil observasi selama periode pembelajaran dan tes akhir siklus pertama, kemudian dilakukan refleksi, maka penelitian melakukan perbaikan-perbaikan rencana pembelajaran dan pembenahan kembali peralatan pembelajaran. pada

periode tindak lanjut, penulis semaksimal mungkin melaksanakan rencana pembelajaran secara konsisten. Demikian pula pelaksanaan observasi dilakukan sesuai indikator yang tercantum pada lembar pengamatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa kelas IV SDN 12 Sindue berjumlah 23 siswa, yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Prestasi mereka rata-rata tidak ada yang begitu menonjol. Dari jumlah 23 siswa tersebut kebanyakan prestasi (nilainya) banyak yang nilainya di bawah KKM, khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Adapun data awal yang diperoleh dari ulangan harian siswa di sekolah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Nilai Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 12 Sindue

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	ANGGA	65	TIDAK TUNTAS
2	AFIK	60	TIDAK TUNTAS
3	AJINUN	55	TIDAK TUNTAS
4	AIRA ZASKIYA HERMANSYAH	70	TIDAK TUNTAS
5	AKBAR	75	TUNTAS
6	AKIL	75	TUNTAS
7	ALIFA	65	TIDAK TUNTAS
8	ARIF	80	TUNTAS
9	ASILA	70	TIDAK TUNTAS
10	AUFAR SATRIADI	75	TUNTAS
11	CINTA FELISYA	85	TUNTAS
12	DODI BRIA	65	TIDAK TUNTAS
13	PITRI	75	TUNTAS
14	ILHAM	55	TIDAK TUNTAS
15	INDRIANA	85	TUNTAS
16	KINAR	75	TUNTAS
17	NARFIZA	80	TUNTAS
18	NUR AFINI	65	TIDAK TUNTAS
19	REISYA SALSABILA	75	TUNTAS
20	RENDI	60	TIDAK TUNTAS
21	RIFKI	55	TIDAK TUNTAS
22	SYASLIN NUR FITRA	60	TIDAK TUNTAS
23	WAHYUDIN	75	TUNTAS
Jumlah Nilai		1600	
Rata-rata		69,56	
Jumlah Siswa yang Tuntas		11	
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas		12	
Presentase siswa tuntas		47,83%	
Presentase siswa tidak tuntas		52,17%	

Tabel 1.2 Kriteria Keberhasilan Belajar Siswa Refleksi Awal

Keterangan	Persen	frekuensi	Ket
Sangat baik	85 – 100	2	
Baik	70 – 84	11	
Cukup	55 – 69	10	
Kurang	40 – 54	0	
Sangat kurang	< 40	0	

Tabel 1.3 Analisis Tes Formatif Pra Siklus

No	Jml siswa	Siswa Yang Memperoleh Nilai										NR	% ketuntasan		
		50	55	60	65	70	75	80	85	90	95		100	Tuntas	T. Tuntas
1	23	-	3	3	4	2	7	2	2	-	-	-	69,56	47,83%	52,17%
	Jml	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Berdasarkan tabel 1.3 di peroleh data bahwa siswa yang memperoleh rentang nilai 50-70 adalah 12 orang atau 52,17% siswa tidak tuntas belajarnya, sementara itu siswa yang memperoleh rentang nilai 75-85 adalah 11 orang atau 47,83% siswa di nyatakan tuntas belajar berdasarkan KKM yang telah di tetapkan.

Dari tabel di atas, dari 23 siswa hanya 11 siswa yang tuntas sedangkan 12 siswa lainnya masih dalam kategori tidak tuntas karena nilai mereka masih di bawah nilai KKM yg ditentukan di SDN 12 Sindue.

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan belajar klasikalnya hanya mencapai 47,83%, sedangkan kriteria pembelajaran dikatakan berhasil, jika persentase ketuntasan belajar klasikalnya minimal 80%. Jadi, dapat dikatakan pembelajaran Bahasa Indonesia belum berhasil.

Oleh sebab itu penulis mencari cara yang dapat mengatasi hal tersebut, agar semua siswa dapat mencapai nilai standar KKM, sehingga persentase ketuntasan belajar klasikalnya juga mencapai yang diharapkan. Kondisi yang demikian ini menarik bagi penulis untuk mengadakan kegiatan tindakan kelas, untuk menemukan masalah-masalah dalam proses pembelajaran terutama mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Jika permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dipecahkan, maka diharapkan prestasi siswa akan meningkat.

Pelaksanaan Penelitian Siklus 1

Sebelum melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode *Role Playing*, guru yang akan melaksanakan penelitian diberi bekal pengetahuan yang berhubungan dengan materi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode *Role playing*. Guru kelas IV sebagai kolaborasi sangat antusias dan memperhatikan dengan baik.

Penentuan materi pembelajaran yang dicapai untuk melaksanakan penelitian ini didasarkan pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) berdasarkan kurikulum tersebut materi pembelajaran Bahasa Indonesia disusun dengan sistem unit, yang masing-masing unit memuat kompetensi dasar, materi pokok, kegiatan pembelajaran,

indikator, penilaian, alokasi waktu dan sumber belajar. Untuk melaksanakan tindakan diperlukan suatu rancangan tindakan yang akan digunakan sebagai bahan intervensi, yaitu penyusunan desain pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Rancangan tindakan secara umum merupakan modifikasi dari satuan pelajaran yang dirancang dengan nuansa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dengan langsung belajar pada kondisi nyata, materi bahan ajar di luar kelas, dan mengerjakan tugas secara berkelompok, dimana pada rancangan kegiatan akan mengoptimalkan peran guru dan siswa di tempat belajar sehingga intervensi tersebut meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Materi pesan melalui telepon yang akan di ajarkan pada penelitian ini terfokus pada cara menggunakan pesawat telepon dan cara menelepon yang santun. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Adapun pelaksanaan secara rinci diuraikan sebagai berikut.

a. Siklus I

Pelaksanaan siklus I ada 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

1. Perencanaan

Penetapan materi untuk pelaksanaan pembelajaran, pada penelitian ini mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Perencanaan pembelajaran disusun dengan menyesuaikan pada kurikulum yang berlaku dan dikonsultasikan kepada kepala sekolah serta guru kelas dan pembimbing. Adapun Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh siswa pada materi Pesan melalui telepon dalam penelitian ini terkait dengan pencapaian hasil kognitif siswa adalah dapat mengetahui cara menyampaikan pesan melalui pesawat telepon. Persiapan yang dilakukan sebelum melaksanakan pembelajaran adalah dengan menyusun langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi yang dikerjakan sesuai metode pembelajaran yang digunakan. RPP ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.
- b) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai aktivitas siswa dan aktivitas guru.
- c) Mempersiapkan soal tes untuk siswa yaitu tes yang akan diberikan pada akhir siklus. Soal tes disusun oleh penulis dengan guru yang bersangkutan.

2. Pelaksanaan Siklus I

Kegiatan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Pertemuan pertama guru menjelaskan tentang Pesan melalui pesawat telepon, dan pada pertemuan kedua guru juga memfokuskan Pesan melalui telepon dengan peran yang berbeda.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari selasa tanggal 2 Januari 2023. Sedangkan pertemuan ke dua dilaksanakan pada hari selasa tanggal 4 Januari 2023. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan pertama dan pertemuan ke dua sama. Kegiatan utama yang dilakukan pada setiap pertemuan tersebut adalah:

- a) Guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai cara penggunaan pesawat telepon.
- b) Guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai cara bertelepon yang santun.
- c) Guru melakukan tanya jawab mengenai materi cara penggunaan pesawat telepon dan cara bertelepon yang santun.
- d) Guru memberikan teks percakapan bertelepon sederhana.
- e) Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok

- berpasangan (dua siswa berkelompok)
- f) Guru memberi tugas pada siswa untuk membaca teks percakapan bertelepon.
 - g) Guru menentukan peran yang akan dimainkan siswa.
 - h) Guru memberikan waktu kepada siswa untuk berlatih membaca teks percakapan bertelepon bersama dengan lawan mainnya.
 - i) Guru membimbing setiap kelompok dalam melakukan latihan.
 - j) Guru menentukan kelompok yang maju untuk membacakan teks percakapan bertelepon (hanya satu kelompok) berdasarkan pengamatan yang paling baik percakapannya.
 - k) Guru melakukan penilaian performansi terhadap membaca teks yang dilakukan siswa.

Pada tiap pertemuan siswa di ajak untuk memainkan peran dalam bertelepon dengan naskah yang berbeda-beda. Untuk pertemuan pertama siswa ditugaskan untuk memainkan peran dengan percakapan di telepon yang sederhana yang dimainkan oleh 2 orang siswa saja. Sedangkan untuk pertemuan kedua siswa memahami dan memainkan

peran dengan percakapan yang memiliki alur cerita yang dimainkan oleh 4 – 5 orang siswa.

Setelah pertemuan I dan pertemuan II selesai dilaksanakan, siswa diberikan tes akhir tindakan siklus I. Adapun hasil tes akhir tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 1.4 Hasil Tes Akhir Tindakan Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	ANGGA	75	TUNTAS
2	AFIK	75	TUNTAS
3	AINUN	55	TIDAK TUNTAS
4	AIRA ZASKYA HERMANSYAH	80	TUNTAS
5	AKBAR	80	TUNTAS
6	AKIL	90	TUNTAS
7	ALIFA	70	TIDAK TUNTAS
8	ARIF	85	TUNTAS
9	ASILA	80	TUNTAS
10	AUFAR SATRIADI	80	TUNTAS
11	CINTA FELESYA	80	TUNTAS
12	DODI BRIA	65	TIDAK TUNTAS
13	FITRI	100	TUNTAS
14	ILHAM	80	TUNTAS
15	INDRIANA	80	TUNTAS
16	KINAR	80	TUNTAS
17	NARFIZA	80	TUNTAS
18	NURAFINI	65	TIDAK TUNTAS
19	REISYA SALSABILA	80	TUNTAS
20	RENDI	60	TIDAK TUNTAS
21	RIFKI	60	TIDAK TUNTAS
22	SYASLIN NUR FITRA	70	TIDAK TUNTAS
23	WAHYUDIN	75	TUNTAS
Jumlah Nilai		1745	
Rata-rata		75,87	
Jumlah Siswa yang Tuntas		16	
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas		7	
Presentase siswa tuntas		69,57%	
Presentase siswa tidak tuntas		30,43%	

Tabel 1.5 Kriteria Keberhasilan Belajar Siswa Siklus 1

Keterangan	Perian	frekuensi	Ket
Sangat baik	85 – 100	3	
Baik	70 – 84	15	
Cukup	55 – 69	5	
Kurang	40 – 54	0	
Sangat kurang	< 40	0	

Tabel 1.6 Analisis Siklus I

No	Jml siswa	Siswa Yang Memperoleh Nilai										NR	% ketuntasan		
		50	55	60	65	70	75	80	85	90	95		100	Tuntas	T. Tuntas
1	23	-	1	2	2	2	3	10	1	1	-	1	35,87	69,57%	30,43%
	Jml	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 23 siswa, ada 16 siswa yang tuntas memenuhi KKM dan selebihnya yaitu 7 siswa yang belum memenuhi KKM (tidak tuntas). Nilai tertinggi yang dicapai siswa sebesar 100 dan nilai terendahnya adalah 55. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa ketuntasan belajar klasikalnya adalah sebesar 69,57%. Ada sedikit peningkatan dari kondisi awal di kelas tersebut, namun persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I ini masih berada di bawah indikator keberhasilan yaitu sebesar 80%. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran siklus I belum memenuhi kriteria yang diharapkan, sehingga akan dilanjutkan pembelajaran pada siklus II.

3. Observasi / Pengamatan Siklus I

Observasi berfungsi untuk mendokumentasikan pelaksanaan tindakan yang diharapkan akan menghasilkan perubahan yang

diinginkan kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran di kelas. Pengamatan dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Instrumen observasi untuk mengamati kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan lembar observasi kegiatan guru. Instrumen observasi yang di gunakan mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan panduan lembar observasi keaktifan siswa.

a) Deskripsi observasi aktivitas siswa

Aktivitas siswa pada siklus I dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* yaitu memainkan peran untuk sebuah cerita bertelepon secara kelompok. Perhatian siswa pada siklus ini sudah cukup baik pada saat guru menjelaskan cara memainkan peran, berdiskusi dan presentasi (memainkan peran di depan kelas), namun perhatian siswa dan kerja sama kelompok dalam memainkan peran masih perlu ditingkatkan. Dalam pembelajaran siklus 1 ini, siswa sangat termotivasi sebab pembelajarannya tidak terpusat hanya pada guru namun siswa ikut terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Walaupun pembelajarannya seperti itu,

namun kekompakan siswa dalam kelompok, interaksi siswa dengan guru masih perlu ditingkatkan.

Hasil observasi aktivitas siswa dalam pelaksanaan tindakan siklus I, yaitu pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode *role playing* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

NO	Indikator Aktivitas Siswa	Rata-Rata siklus I
1	Mendengarkan/Memperhatikan Penjelasan Guru	2.75
2	Membaca LKS	2.71
3	Mengajukan Pertanyaan Pada Guru	2.38
4	Berdiskusi, Bekerjasama dan Berlatih dengan teman	2.63
5	Siswa maju mempresentasikan hasil latihan kelompoknya	2.67
Jumlah Skor Yang Diperoleh		13.33
Rata-rata		2.67
Kategori		Aktif

Keterangan|

1,00 ≤ skor < 1,75 kurang Aktif

1,75 ≤ skor < 2,50 Cukup Aktif

2,50 ≤ skor < 3,25 Aktif

3,25 ≤ skor < 4,00 Sangat Aktif

Dari data diatas dapat diamati bahwa pada siklus I jumlah yang diperoleh 13,33 dengan Rata-rata 2,67 berarti taraf keberhasilan aktivitas siswa berada dikategori baik. Untuk itu peneliti akan memperbaiki kekurangan dan kelemahan tersebut dalam siklus berikutnya.

b) Deskripsi observasi aktivitas guru

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dengan menggunakan metode *role playing* menggunakan kelompok. Kekurangan pada aktivitas guru yaitu

dalam pengelolaan waktu ada kesan tergesa-gesa dalam pembelajaran karena kurangnya pemanfaatan waktu sehingga masih ada beberapa siswa tidak memainkan peran dengan baik, karena tergesa-gesa waktu yang hanya tinggal sedikit. Akibatnya pada saat siswa yang lain sudah dapat memahami materi masih ada siswa yang mengalami kesukaran dalam memahami materi, Interaksi siswa dan guru juga perlu ditingkatkan, sebab beberapa kelompok tidak mendapat bimbingan yang maksimal oleh guru. Tidak semua kelompok mendapat bimbingan dalam memainkan peran. Pembimbingan guru secara individual juga masih kurang maksimal.

Hasil observasi keterampilan guru dalam pelaksanaan tindakan siklus I yaitu pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode *role playing* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1.8 Hasil Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek yang diamati	skor total
1	Melakukan perencanaan dengan baik	3
2	Melakukan demonstrasi dengan menarik	3
3	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif	2
4	Melakukan evaluasi	3
jumlah skor		11
skor maksimal		16
rata-rata		2.75
Kategori		Aktif

Keterangan:

1,00 ≤ skor < 1,75 kurang Aktif

1,75 ≤ skor < 2,50 Cukup Aktif

2,50 ≤ skor < 3,25 Aktif

3,25 ≤ skor < 4,00 Sangat Aktif

Dari data diatas dapat diamati bahwa pada siklus I jumlah skor yang diperoleh guru adalah 11 dengan nilai Rata-rata hanya 2,75 berarti taraf keberhasilan aktivitas guru berada dikategori baik. Untuk itu penulis juga akan memperbaiki kekurangan dan kelemahan tersebut dalam siklus berikutnya.

4. Tahap Refleksi

Refleksi merupakan bagian yang penting dalam setiap langkah proses penelitian tindakan kelas untuk mengatasi permasalahan dengan merevisi perencanaan sebelumnya sesuai apa yang ditemui dilapangan. Pada penlitian ini kegiatan refleksi difokuskan pada tiga tahap yaitu:

- (1) tahap penemuan masalah,
- (2) tahap merancang tindakan,
- (3) tahap pelaksanaan.

Tahap penemuan masalah dapat di identifikasi dua permasalahan pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu permasalahan yang berasal dari siswa dan permasalahan dari guru. Permasalahan dari siswa adalah perhatian siswa pada saat guru menjelaskan materi dan pada saat guru mengarahkan siswa untuk memainkan peran, yang mengakibatkan hasil belajarnya rendah. Banyaknya siswa

yang tuntas belum mencapai indikator yang di harapkan. Permasalahan dari guru adanya kendala yang dirasakan guru dalam pembelajaran secara efektif. Keterbatasan strategi mengajar yang digunakan sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia terkesan kurang menarik, serta pemanfaatan waktu yang kurang baik. Ada siswa yang mengalami kesukaran memahami cara memainkan peran, berdiskusi dan presentasi (memainkan peran) namun bimbingan yang diberikan kurang. Hal ini disebabkan karena pembelajaran menggunakan metode *role playing* belum sepenuhnya dilaksanakan dengan baik.

Pembuatan rancangan dan revisi rancangan tindakan sesudah guru mengikuti tambahan pengetahuan, kemudian guru menyusun rancangan tindakan yang berupa desain pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dengan penjelasan awal di kelas sebelum observasi dengan jelas dan pendampingan yang maksimal dalam kegiatan-kegiatan siswa yang akan diperbaiki. Dalam rangka evaluasi setiap akhir siklus dilaporkan tingkat pencapaian pelaksanaan tindakan, presentase pencapaian tindakan dibandingkan dengan pencapaian target yang harus dicapai yang telah ditentukan

sebelumnya. Apabila program belum berhasil guru mengadakan revisi atau perbaikan rancangan sesuai dengan permasalahan yang muncul pada proses pelaksanaan tindakan.

Pada pelaksanaan tindakan penulis dan guru kolaborator melakukan pengamatan secara rutin dan sistematis dengan menggunakan lembar pengamatan (observasi) yang telah disiapkan sebelumnya dan jurnal untuk mencatat semua yang berlangsung pada proses pelaksanaan tindakan, sehingga proses pelaksanaan tindakan pada tahap ini dapat digunakan sebagai bahan diskusi dalam refleksi.

Penulis dan guru kelas sebagai kolaborasi mendiskusikan hasil pengamatan yang dilakukan dalam proses tindakan yang dituangkan secara jelas dan lengkap ke lembar pengamatan, melakukan observasi interpretasi terhadap pengalaman selama proses tindakan berlangsung didukung dengan hasil dialog dengan guru kelas sebagai kolaboratif.

5. Revisi

Refleksi pada siklus I pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode *role playing* perlu diperbaiki dan dilanjutkan pada siklus II. Beberapa indikator yang belum tercapai secara

menyeluruh harus diperbaiki. Perbaikan pada siklus II sebagai berikut:

- a) Membuat perencanaan dengan sebaik mungkin, dengan mengalokasikan waktu sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran Bahasa Indonesia Sehingga guru dapat memanfaatkan waktu tersebut dalam pembelajaran.
- b) Meningkatkan perhatian siswa dengan memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai materi yang akan dipelajari, namun masih dalam ruang lingkup metode *role playing*. Serta memberikan bimbingan yang maksimal pada setiap kelompok, terutama pada kelompok yang masih kurang paham dengan pembelajaran yang diberikan.
- c) Siswa diberi penjelasan untuk bekerjasama dengan baik, sebab nilai kelompok beraikbat pada nilai individu.
- d) Perbaikan keterampilan guru dan aktivitas siswa diatas, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode *role playing* pada siklus berikutnya.

KESIMPULAN

Simpulan hasil berdasarkan data hasil observasi keterampilan guru, keaktifan siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode *role playing* berdasarkan data sebagai berikut:

Data hasil berdasarkan aktivitas guru didapat pada siklus I skor yang diperoleh 11 dengan rata-rata 2,75 (baik), siklus II memperoleh skor 15 dengan nilai rata-rata 3,75 (sangat baik). Berdasarkan data yang diperoleh setiap siklus, keterampilan guru mengalami peningkatan setiap siklusnya. Peningkatan sudah memenuhi katagori indikator keberhasilan yang sudah ditentukan. Kesimpulan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam semua aspek.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, Ruli Trina. 2013. *Penerapan Metode Simulasi Bermain Peran/Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambi Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013*. Surakarta: Unismuh Surakarta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aunurrahman, 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Dahar, Ratna Wilis. 1989. *Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga Press
- Depdiknas. 2006. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor: 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20: Tahun 2003 tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional)*. Bandung: Fermana
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, S.B. & Aswin, Z. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara
- Eggen, Paul & Kauchak, Don. 2012. *Strategi Dan Model Pembelajaran. Mengajarakan Konten dan Kemampuan Berpikir*. Jakarta: Indeks
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Irawan, Dani. 2014. *Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing Siswa Kelas IV SD Negeri Godog 02 Tahun Pelajaran 2013/2014*. Surakarta: Unismuh Surakarta
- Iskandarwassid, 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Ngalimun. 2012. *Strategi dan model Pembelajaran*. Banjarmasin: penerbit Aswaja Pressindo.
- Maier, dalam Aprilia, 2013. *Bahwa Bermain Peran Terlihat Seperti Sebuah Perangkat Pendidikan Yang Disukai*

- Oleh Peserta Didik Dan Instruktur/ Guru.* . Surakarta: Unismuh Surakarta
- Ollerton, Mike. 2010. *Panduan Guru Mengajar Matematika.* Jakarta: Erlangga.
- Ratumanan T.G. 2004. *Belajar dan Pembelajaran.* Surabaya: Unesa University Press.
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: PT. Rineka Cipta. Tersedia: <http://faizalnizbah.blogspot.com/2013/07/metode-demonstrasi.html> diakses 13-02-2015
- Ruminiati. 2010. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD.* Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana
- Sudjana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar (Cet. XV).* Bandung PT. Remaja Rusdakarya.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu.* Jakarta: Bumi Aksara
- Zaini, Hisyam. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif.* Yogyakarta: Pustaka Insan Madani