

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN 032 KUALU KECAMATAN TAMBANG

Hasan Basri

hasanbasrihasan890@gmail.com
SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang

ABSTRACT

The problem in this research is found in Indonesian subjects that of the 30 students with KKM 75, which has already reached KKM as many as 15 people (41.7%), while that has not reached the KKM as many as 21 students (58.3%). The situation was caused by the teacher in explaining the lesson Indonesian still using a model of lectures and familiarize students to memorize, so that students can develop their ideas. The problems of this study as follows: Is the learning model application role playing can improve learning outcomes Indonesian fifth grade students of SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang? This study aims to improve learning outcomes Indonesian grade students of SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang through the application of learning models role playing. This research was conducted one month from the month of April 2015. The research was conducted 2 cycles, with each cycle consisting of two meetings as well as twice daily tests. Classroom action research in order to succeed, the researchers set the stage that action planning, action, observation and reflection. Based on the research results, it could be concluded that the activity of teachers in learning implementation role playing, in the first cycle average teacher activity amounted to 62.50% in the category of less pretty, and the activities of teachers in the second cycle of 84.72% in both categories once. Thus there is increased activity of teachers by 22.22% from the first cycle to the second cycle. The average activity of students in the first cycle the percentage of student activity in learning tends to increase. At the first meeting with the average student activity that is 61.25% with the category enough. At the second meeting increased by an average of student activity that is 81.25% with the category enough. The average increase in the activity of the students from the first cycle to the second cycle of 20.00%. The class classically considered complete when a class has achieved a score of 85% of the amount due or to KKM 75 then the class is said to be completed (90.00%). From the above shows that the application of learning models can improve outcomes role playing learning Indonesian grade students of SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang, it can be concluded that the hypothesis is accepted as true action.

Keywords: *learning role playing, student learning outcomes*

PENDAHULUAN

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang

diajarkannya dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru (Amri dan Ahmadi, 2010).

Bahasa Indonesia digunakan dalam interaksi belajar mengajar. Dalam dunia

pendidikan bahasa Indonesia adalah bahasa resmi yang harus dipergunakan. Hal ini mengandung makna yang sangat dalam bahwa bahasa Indonesia tidak bisa tergantikan oleh bahasa apa pun selama penyelenggaraan pendidikan masih dilakukan di bumi Indonesia. Selain itu, taraf sekolah yang dinyatakan sebagai bertaraf internasional tidak bisa serta merta mengesampingkan fungsi dan kedudukan bahasa Indonesia (Pamungkas, 2012).

Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pengembang kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Hal ini mengandung pengertian bahwa dalam menjangkau kebutuhan pengembangan kebudayaan, pengetahuan dan teknologi yang dapat menjangkau seluruh tanah air Indonesia tentu diperlukan bahasa yang dipahami seluruh bangsa Indonesia. Pengembangan kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi akan sangat lambat apabila disampaikan dengan bahasa daerah. Oleh karena itu, penerapan bahasa Indonesia dalam ketiga hal tersebut sangat penting dalam rangka mempercepat kebutuhan rakyat Indonesia dalam bidang budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Bloomfield dalam Pamungkas (2012) mengatakan bahwa bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Kelaziman kita menggunakan bahasa, sehingga kita sangat jarang memperhatikannya, dan lebih pada suatu anggapan bahwa berbahasa adalah sesuatu yang normal atau biasa, seperti dicontohkan oleh Bloomfield tatkala kita bernapas dan berjalan. Lebih penting dari hal tersebut, ia mengatakan bahwa bahasa telah mampu membedakan manusia dengan binatang bahkan bahasa manusia mengandung sesuatu yang sangat dahsyat karena mampu memberikan pengaruh luar biasa. Demikian juga dengan bahasa Indonesia, yang tentu saja mengandung kedahsyatan bagi masyarakat pemakainya.

Dalam istilah bahasa Indonesia dikenal bahasa yang baik dan bahasa yang benar. Bahasa yang baik merupakan bahasa yang dipergunakan sesuai dengan situasi dan kondisi. Artinya, dengan siapa seseorang berbicara, di mana, kapan, dan lain-lain menjadi dasar pijakan bahasa yang baik. Berbeda dengan bahasa yang baik, bahasa yang benar digunakan oleh masyarakat Indonesia dengan didasarkan pada patokan ejaan yang disempurnakan. Hal ini mengandung pengertian bahwa bahasa yang benar adalah bahasa yang bersifat perskriptif, artinya segala sesuatu didasarkan pada benar atau salahnya penggunaan bahasa.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar sangat mengandalkan penggunaan metode-metode yang aplikatif dan menarik. Pembelajaran yang menarik akan memikat anak-anak untuk terus dan betah untuk 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.

Materi cerita pendek, terutama pemahaman tentang tema yang terkadang dalam cerita pendek terkadang banyak menimbulkan penafsiran yang berbeda. Demikian halnya pemahaman terhadap karakter tokoh yang ada dalam cerita pendek sering kali membuat salah melakukan pemahaman. Untuk itu perlunya suatu metode yang mampu memberikan gambaran nyata sekaligus siswa melakukan sehingga dengan mudah memahaminya. Salah satu alternatifnya

adalah dengan menerapkan metode *role play*.

Berdasarkan pengamatan lapangan diperoleh fenomena pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V banyak yang belum mencapai ketuntasan KKM 75. Berdasarkan data di atas diketahui dari 30 siswa dengan KKM 75, yang sudah mencapai KKM sebanyak 15 orang (41,7%), sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 21 orang siswa (58,3%). Hal ini disebabkan oleh karena: (a) Anak kurang dilibatkan dalam penyampaian materi proses belajar; (b) Dalam pembelajaran guru lebih aktif dari pada siswa; (c) Kegiatan pembelajaran lebih banyak terpusat pada guru.

Hal ini dapat dilihat dari gejala-gejala di bawah ini: (a.) Siswa tidak aktif dalam belajar; (b) Siswa banyak yang bermain; (c) Siswa tidak terlatih berpikir kritis; (d) Siswa tidak dapat berpikir dengan keterampilan sosial; dan (e) Siswa tidak dapat mengenal, memilih dan memecahkan masalah bersama.

Masih banyak yang belum tuntas hal ini disebabkan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, hal ini menyebabkan siswa kurang memahami materi, malas bertanya yang berakibat hasil belajar tidak mencapai KKM 75. Melalui *role playing*, para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu model pembelajaran, *role playing* berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi model ini berusaha membantu peserta didik menemukan makna dari lingkungan social yang bermanfaat bagi dirinya. Juga melalui model ini para peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok social yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, model ini memberikan kesempatan kepada

peserta didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi social, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik. Pemecahan masalah dilakukan secara demokratis. Dengan demikian melalui model ini peserta didik juga dilatih untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis.

Berdasarkan data di atas peneliti berkeinginan meningkatkan hasil belajar dan meneliti dengan judul penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 032 Kualu Kecamatan Tambang.

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Apakah penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 032 Kualu Kecamatan Tambang? Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 032 Kualu Kecamatan Tambang dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai : (1) Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (2) Bagi guru dapat memberi solusi untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran keterampilan menyimak dan meningkatkan keterampilan menyimak pada siswa. (3) Temuan penelitian ini dapat dijadikan salah satu pedoman untuk mengambil kebijakan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran dalam materi pokok koperasi dan (4) Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif untuk menerapkan metode pembelajaran yang menarik dan sebagai motivasi oleh penulis untuk melakukan penelitian dan tindakan pada masa yang akan datang.

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap konsep penelitian ini, maka penulis mengemukakan beberapa definisi operasional sebagai berikut: (1) *Role playing* adalah usaha untuk memecahkan masalah

melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih dan (2) Hasil belajar adalah nilai atau skor yang diperoleh siswa dengan ulangan harian melalui penerapan model pembelajaran *role playing* pada aspek kognitif.

KAJIAN TEORETIS

1. Pengertian *Role playing*

Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang. Hal itu bergantung kepada apa yang diperankan (Ahmadi, 2011). Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupann peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian (Amri dan Ahmadi, 2010).

Mulyasa (2004) mengemukakan terdapat tiga asumsi yang mendasari pembelajaran *role playing* untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Ketiga asumsi tersebut sebagai berikut: a) Secara implicit *role playing* mendukung sustau situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi “di sini pada saat ini”. Model ini

percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogy mengenai situasi kehidupan nyata. Terhadap analogy yang diwujudkan dalam *role playing*, para peserta didik dapat menampilkan respons emosional sambil belajar dari respons orang lain. b) Kedua, *role playing* memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis *role playing* yang lebih menekankan pada penyembuhan). Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan antara *role playing* dalam konteks pembelajaran dengan psikodrama. *Role playing* dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran; sedangkan dalam psikodrama, pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama. Perbedaan lainnya, dalam psikodrama bobot emosional lebih ditonjolkan daripada bobot intelektual, sedangkan pada *role playing* peran keduanya memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. c). Model *role playing* berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, model mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang teralau mendominasi

pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Model *role playing* mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.

2. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Role playing*

Ahmadi (2011) mengatakan kelebihan bermain peran adalah melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama, dengan: a) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. b) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. c) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan dan d) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Kelemahan *role playing*. a) Menimbulkan kegaduhan sehingga kelas lain terganggu. b) Dibutuhkan keterampilan guru dalam mengelola permainan dan c) siswa kurang menghayati peran yang dilakoninya.

3. Langkah Pembelajaran *Role playing*

Terdapat tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan *role playing* sebagai model pembelajaran, yakni (1) kualitas pemeranan, (2) analisis dalam diskusi, (3) pandangan peserta didik terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata. Menurut Shaftel (1967) mengemukakan sembilan tahap *role playing* yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran: (1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, (2) memilih partisipan/ peran, (3) menyusun tahap-tahap peran, (4) menyiapkan pengamat, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi tahap dua, (9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan. Kesembilan tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut. Menghangatkan suasana kelompok

termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan. Masalah dapat diangkat dari kehidupan peserta didik, agar dapat merasakan masalah itu hadir dihadapan mereka, dan memiliki hasrat untuk mengetahui bagaimana masalah yang hangat dan actual, langsung menyangkut kehidupan peserta didik, menarik dan merangsang rasa ingin tahu peserta didik, serta memungkinkan berbagai alternative pemecahan. Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam *role playing* dan paling menentukan keberhasilan. *Role playing* akan berhasil apabila peserta didik menaruh minat dan memperhatikan masalah yang diajukan guru.

Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternative pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya. Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas. Para peserta didik menyetujui cara tertentu untuk memecahkan masalah, meskipun dimungkinkan adanya peserta didik yang belum menyetujuinya. Kesepakatan bulat tidak perlu dicapai karena tidak ada cara yang pasti dalam menghadapi masalah kehidupan. Membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan, tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama *role playing* ialah membantu para peserta didik untuk memperoleh pengalaman berharga dalam

hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan temannya. Mereka bercermin pada orang lain untuk lebih memahami dirinya. Hal ini mengandung implikasi bahwa yang paling penting dalam *role playing* ialah terjadinya saling tukar pengalaman. Proses ini mewarnai seluruh kegiatan *role playing*, yang ditegaskan lagi pada tahap akhir. Pada tahap ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.

4. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Mahmud, 2010). Pada prinsipnya pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu khususnya ranah rasa siswa, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat intangible (tidak dapat diraba). Oleh karena itu, yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun berdimensi karsa (Syah, 2012). Ada dua macam pendekatan yang amat populer dalam mengevaluasi atau menilai tingkat keberhasilan atau hasil yakni: 1) *Norm-referencing* atau *Norm-Referenced Assessment* (Penilaian Acuan Norma), dan 2) *Criterion-Referencing* atau *Criterion-Referenced Assessment* (Penilaian Acuan Kriteria). Di Indonesia pendekatan ini lazim disebut Penilaian Acuan Norma (PAN) dan

Penilaian Acuan Kriteria (PAK) (Syah, 2012).

Hasil belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap siswa yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan. Jadi, hasil belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa pada periode tertentu (Hamdani, 2011). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2009). Hal ini berarti bahwa proses pembelajaran akan menghasilkan hasil belajar. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa akan ditentukan oleh berbagai komponen terutama bagaimana aktivitas siswa sebagai subjek pembelajaran.

Biasanya untuk mengukur hasil belajar ini di sekolah-sekolah digunakan tes baik tes uraian maupun tes obyektif yang lazim disebut dengan Tes Hasil Belajar. Hasil belajar sebagai obyek penilaian pada hakikatnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan instruksional. Kebanyakan pelaksanaan evaluasi cenderung bersifat kuantitatif, lantaran penggunaan simbol angka atau skor untuk menentukan kualitas keseluruhan kinerja akademik siswa dianggap sangat terukur (Syah, 2012). Sudijono (2009) menyatakan bahwa untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pencapaian atau hasil belajar yang diraih oleh siswa digunakan alat atau tes hasil belajar yang biasa dikenal dengan istilah tes pencapaian (*achievement test*). Menurut Prayitno (2009) bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang memperoleh hasil, dikuasai atau merupakan hasil dari adanya proses belajar. Secara umum hasil belajar dipandang sebagai perwujudan nilai-nilai yang diperoleh siswa melalui proses belajar mengajar. Menurut Lutfi (2010), hasil belajar merupakan tingkat keterampilan,

sikap atau skor yang diperoleh siswa dari tes yang digunakan peneliti (guru kelas) dan sebagainya. Sementara itu, Abdurrahman (2009) mendefinisikan bahwa hasil adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Sudarsono (2009) mengatakan bahwa hasil adalah yang telah dicapai dilakukan atau dikerjakan. Dan hasil orang lain adalah seseorang yang ingin berbuat lebih baik dari pada yang telah diperbuat orang lain. Kemudian ditambahkannya bahwa hasil sendiri yang lalu adalah keinginan seseorang berbuat melebihi hasilnya yang sebelumnya, ingin menghasilkan lebih baik dari pada yang telah dihasilkan semula. Selanjutnya, menurut Tu'u (2009) bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Hasil akademik adalah hasil belajar yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran di sekolah atau di perguruan tinggi yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian. Sementara hasil belajar penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran. Lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hal itu, lebih lanjut Tu'u (2009) merumuskan hasil belajar siswa sebagai berikut : (1) Hasil belajar siswa adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah. (2) Hasil belajar siswa tersebut terutama dinilai aspek kognitifnya karena bersangkutan dengan kemampuan siswa dalam pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa dan evaluasi. dan (3) Hasil belajar siswa dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai atau angka nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas siswa dan ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuhnya.

Dengan demikian dapat dikatakan makna hasil dan belajar. Hasil pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh dari

suatu aktivitas. Adapun belajar pada dasarnya adalah suatu proses yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu, yaitu perubahan tingkah laku. Dengan demikian hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini, jika diterapkan model pembelajaran *role playing*, maka dapat meningkatkan kemampuan wawancara siswa kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang, kelas yang menjadi penelitian adalah kelas V. Penelitian ini dilaksanakan 1 bulan yaitu dari bulan April 2015. Pelaksanaan penelitian dilakukan 2 siklus, di mana setiap siklus terdiri atas 2 pertemuan. Yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang, semester I Tahun Pelajaran 2014/2015. Jumlah siswa sebanyak 36 orang siswa. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan terikat. variabel bebas adalah penerapan model pembelajaran *role playing* dan variabel terikatnya hasil belajar Bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini peneliti melakukan di kelas V sebagai guru dan guru kelas V sebagai observernya, dilakukan dalam 2 siklus dengan 4 kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini sebagai berikut: a) Dalam tahap menyusun rancangan ini ditentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapat perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. Dalam perencanaan peneliti mempersiapkan perangkat dan instrumen pembelajaran yang diterapkan, yaitu Silabus, RPP, LKS, pembagian

anggota kelompok, lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa, soal tes ulangan harian 1 dan ulangan harian 2; dan b) Tahap kedua dari penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu penerapan pembelajaran *role playing*, sebagai berikut: Upayakan agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup dan bermain sampai habis, jangan diinterupsi. a) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci utamanya. b) Jangan menilai aktingnya, bahasanya dan lain-lain. c) Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan dan d) Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya: dibimbing dengan pertanyaan, mencari orang lain untuk peran tersebut dan menghentikan dan melangkah ke tindak lanjut dan e) jika pemain tersesat lakukan: Rumuskan kembali keadaan dan masalah, simpulkan apa yang sudah dilakukan, hentikan dan arahkan kembali dan mulai kembali dengan penjelasan singkat.

Kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat ketika tindakan sedang dilaksanakan. Tahap pengamatan melibatkan teman sejawat sebagai observer (pengamat) untuk melakukan pengamatan dan mencatat semua hal dilakukan selama pelaksanaan tindakan berlangsung dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas guru dan lembar pengamatan aktivitas siswa.

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilaksanakan di kelas. Peneliti bersama pengamat membahas tentang kelemahan

yang ditemui selama pelaksanaan tindakan, kemudian memperbaiki kelemahan tersebut pada pertemuan berikutnya, yang meliputi kegiatan perencanaan ulang, tindakan ulang, dan pengamatan ulang sehingga permasalahan dapat teratasi.

Instrumen penelitian adalah meliputi perangkat pembelajaran. (1) silabus; (2) rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP); dan (3) Lembar Kerja Siswa (LKS). Instrumen pengolahan data, yaitu: a) Tes ulangan harian digunakan untuk menjabarkan kelompok siswa, b) Lembar pengamatan siswa digunakan untuk mengamati langsung kegiatan siswa dalam penerapan pembelajaran *role playing* setiap siklus, dan c) Lembar pengamatan guru.

Teknik pengumpul data dalam penelitian ini yaitu: a) Tes ulangan harian guna untuk memperoleh data hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V digunakan lembar tes ulangan harian 1 dan ulangan harian 2 dan b) Observasi aktivitas siswa. Untuk mengamati langsung kegiatan siswa dalam mengikuti proses penerapan pembelajaran *role playing*. Untuk mengumpulkan data ini digunakan lembar observasi aktivitas siswa. Untuk mengamati langsung kegiatan guru dalam proses penerapan pembelajaran *role playing*. Untuk mengumpulkan data ini digunakan lembar observasi aktivitas guru. Teknik analisis data, meliputi:

a) Observasi aktifitas guru dilaksanakan bersama dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, yang dilakukan oleh observer, dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 1. Aktivitas Guru dan Siswa

No.	Interval	Kategori
1	81 – 100	Baik sekali
2	61 – 80	Baik
3	51 – 60	Cukup
4	<51	Kurang baik

Syahrilfuddin, dkk. (2011)

Analisis keberhasilan tindakan siswa ketuntasan individu digunakan rumus:

$$PK = \frac{SP}{SM} \times 100 \text{ (Purwanto dalam}$$

Syahrilfuddin, 2011)

Keterangan: PK= Persentase ketuntasan individu; SP= Skor yang diperoleh siswa; SM= Skor maksimum

- b) Observasi aktifitas siswa dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan

pembelajaran melalui observasi, dengan rumus (Sudijono, 2007)

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi aktifitas siswa

N = Jumlah siswa

Analisa data untuk mengetahui aktifitas siswa mengacu pada kategori seperti pada tabel berikut:

Tabel 2. Aktifitas Belajar Siswa

No.	Interval (%)	Kategori
1	75 – 100	Baik sekali
2	65 – 74	Baik
3	55 – 64	Cukup
4	<55	Kurang baik

Syahrilfuddin, dkk. (2011:115)

Analisis keberhasilan tindakan siswa ketuntasan individu digunakan rumus:

$$PK = \frac{SP}{SM} \times 100 \text{ (Purwanto dalam}$$

Syahrilfuddin, 2011)

Keterangan:

PK = Persentase ketuntasan individu

SP = Skor yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum

- a) Ketuntasan individu. Dengan kriteria apabila seorang siswa (individu) telah mencapai skor 70% dari jumlah soal yang diberikan atau dengan nilai 65 maka individual tersebut dikatakan tuntas, dengan rumus:

$$KI = \frac{SS}{SM} \times 100 \text{ (Purwanto dalam}$$

Syahrilfuddin, dkk. (2011)

Keterangan: KI = Ketuntasan individual, SS = Skor yang diperoleh, SM = Skor maksimum

- b) Ketuntasan klasikal. Dengan kriteria apabila suatu kelas telah mencapai skor 85% dari jumlah yang tuntas atau dengan KKM 65 maka kelas tersebut dikatakan tuntas, dengan rumus:

$$KK = \frac{JT}{JS} \times 100 \text{ (Purwanto dalam}$$

Syahrilfuddin, dkk. (2011)

Keterangan: KK = Persentase ketuntasan belajar secara klasikal, JT =Jumlah siswa yang tuntas dan JS = Jumlah siswa seluruhnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Tahap Persiapan

Siklus I dilaksanakan dengan dua kali pertemuan, setiap pertemuan dilaksanakan berdasarkan instrumen penelitian yang telah dipersiapkan sebelumnya, yaitu silabus, RPP siklus I pertemuan 1 dan RPP pertemuan 2 siklus I. Untuk masing-masing siswa diberikan LKS siklus I pertemuan 1 dan LKS siklus I pertemuan 2. Untuk memperoleh data hasil belajar siswa diberikan soal evaluasi untuk siklus I pertemuan 1. Kemudian mempersiapkan lembar pengamatan aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 dan lembar pengamatan aktivitas guru pada siklus I pertemuan 2. Untuk pengamatan aktivitas siswa dipersiapkan lembar

pengamatan aktivitas siswa siklus I pertemuan 1 dan lembar pengamatan aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 2. Memberikan nomor pada bangku setiap siswa untuk memudahkan observer melakukan pengamatan.

b. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

1) Pertemuan Pertama (Senin, 6 April 2015)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 6 April 2015 selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) dengan materi tentang memahami kegiatan wawancara dan memperagakan wawancara. Penyajian materi dilaksanakan oleh peneliti di kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang. Sebelum memulai pelajaran, guru terlebih dahulu mengucapkan salam kemudian siswa menyiapkan kelas dan berdoa, serta dilanjutkan dengan mengabsensi kehadiran siswa, ternyata siswa pada pertemuan 1 ini siswa yang hadir sebanyak 36 orang siswa.

Pada awal kegiatan pembelajaran guru. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario paling lambat dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai siswa setelah siswa mengikuti proses pembelajaran. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan, mengamati skenario yang sedang diperagakan. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas hasil pementasan yang telah dilakukan kelompok siswa. Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulannya. Guru memberikan tanggapan terhadap kesimpulan kelompok siswa dan memberikan kesimpulan umum, dan evaluasi. Proses pembelajaran selanjutnya adalah mengatur waktu dengan baik,

mengelola kelas, guru menyajikan kegiatan wawancara dan memperagakan wawancara. Guru memberikan LKS siklus I pertemuan 1 tentang memahami tentang kegiatan wawancara dan memperagakan wawancara. Guru mengadakan tanya jawab tentang memahami tentang kegiatan wawancara dan memperagakan wawancara. Guru menanyakan kembali memahami tentang teks wawancara. Guru membimbing siswa mengerjakan LKS 1. Guru meminta anak ke depan kelas untuk mempersentasikan LKS 1 tentang memahami tentang kegiatan wawancara dan memperagakan wawancara. Saat siswa melakukan tugasnya, guru mengawasi dan membimbing siswa yang memiliki masalah atau yang belum mengerti. Guru menugaskan siswa untuk mempersentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas. Siswa dari kelompok lain diberi kesempatan untuk bertanya atau menanggapi. Bagi siswa yang berhasil memperagakan tugasnya dengan baik diberi penghargaan atau pujian atas kemampuannya, diakhiri dengan menyimpulkan pelajaran bersama siswa.

2) Pertemuan Kedua (Kamis, 9 April 2015)

Pelaksanaan pertemuan kedua, guru memulai pembelajaran dengan mengabsensi siswa, pada pertemuan kedua tidak ada siswa yang absen. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk berdoa memulai pembelajaran. Guru melakukan apersepsi, yang dapat berupa penyampaian deskripsi singkat tentang materi pelajaran yang akan diajarkan dan kaitannya dengan pengalaman atau pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Guru memberikan motivasi dengan mengaitkan kegiatan teks wawancara. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang menuliskan daftar pertanyaan untuk melakukan wawancara. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai adalah siswa dapat menuliskan daftar pertanyaan untuk melakukan wawancara. Guru menyajikan materi pokok menuliskan daftar pertanyaan untuk melakukan wawancara sebagai pengantar. Guru menunjukkan/

memperlihatkan konsep yang berkaitan dengan materi menuliskan daftar pertanyaan untuk melakukan wawancara. Guru memberikan LKS tentang menuliskan daftar pertanyaan untuk melakukan wawancara. Guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergantian memasang atau mengurutkan konsep menuliskan daftar pertanyaan untuk melakukan wawancara menjadi urutan yang benar di depan kelas. Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan daftar pertanyaan untuk melakukan wawancara tersebut kepada siswa. Guru menamakan konsep materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Guru menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa.

3) Ulangan Harian I (Senin, 13 April 2015)

Pada pertemuan ketiga siklus I, guru memberikan ulangan harian I kepada siswa. Ulangan Harian dilaksanakan selama 70 menit. Siswa yang hadir pada saat ulangan harian I adalah 36 orang siswa, soal ulangan harian I yang diberikan sebanyak 20 soal tentang indikator memahami kegiatan wawancara dan memperagakan wawancara dan menuliskan daftar pertanyaan untuk melakukan wawancara. Setelah waktu berakhir semua kertas jawaban dikumpulkan.

4) Refleksi Siklus I

Berdasarkan pengamatan observer, secara umum pada saat pembelajaran berlangsung siswa mulai tertarik untuk aktif mengikuti proses pembelajaran. Ketika siswa diminta menceritakan kegiatan wawancara dan memperagakan wawancara, siswa kurang perhatian dan tertarik untuk menyebutkan kegiatan wawancara dan memperagakan wawancara. Begitu juga ketika diberikan tugas menuliskan daftar pertanyaan untuk melakukan wawancara, siswa kelihatan kurang semangat untuk mengerjakannya.

Dengan memperhatikan deskripsi proses pembelajaran yang telah dikemukakan di atas dan melihat hasil dari penelitian terhadap penggunaan *role playing* dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia di kelas V ini, maka berdasarkan hasil pembahasan peneliti dan pengamat terhadap perbaikan pembelajaran pada siklus I, terdapat beberapa kekuatan dan kelemahan pembelajaran menggunakan *role playing*, yakni:

1. Pengelolaan pembelajaran oleh peneliti sudah sesuai dengan tahapan-tahapan yang dimuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dalam penggunaan *role playing* peneliti sudah dapat melaksanakannya dengan baik.
2. Perhatian dan keseriusan siswa pada pertemuan kedua sudah mulai meningkat dibandingkan dari pertemuan pertama.
3. Aktivitas belajar siswa sudah meningkat dibandingkan dengan aktivitas siswa pada pertemuan pertama.
4. Siswa sudah berani bertanya dan menanggapi pertanyaan dari guru sehubungan dengan memahami kegiatan wawancara dan memperagakan wawancara dan menuliskan daftar pertanyaan untuk melakukan wawancara.

Kelemahan yang terlihat adalah siswa belum memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, siswa kurang merasa membutuhkan pengetahuan. Akibat dari kelemahan ini, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, khususnya untuk memperhatikan penjelasan guru dalam pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan peneliti masih perlu perencanaan yang lebih baik dengan memperhatikan kelemahan dan kekuatan yang telah terdeteksi pada siklus I sebagai dasar perbaikan pada siklus II.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

a. Tahap Persiapan

Perbaikan proses pembelajaran dengan menggunakan *role playing* dalam siklus II, dikelola berdasarkan revisi refleksi siklus I. Pada siklus II mengacu pada perangkat pembelajaran silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk siklus II pertemuan 1 dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk siklus II

pertemuan 2. Untuk memberikan tugas kepada siswa diberikan LKS siklus II pertemuan 1 dan lembar kerja siswa siklus II pertemuan 2. Guru mempersiapkan lembar soal ulangan harian pada siklus II, dipersiapkan juga lembar pengamatan aktivitas guru untuk siklus II pertemuan 1 dan aktivitas guru pada siklus II pertemuan 2, serta lembar pengamatan aktivitas siswa untuk siklus II pertemuan 1, kemudian lembar pengamatan aktivitas siswa untuk siklus II pertemuan 2.

b. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

1) Pertemuan Pertama Siklus II (Kamis, 16 April 2015)

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, 16 April 2015 selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) dengan materi pokok melakukan wawancara dengan nara sumber. Penyajian materi dilaksanakan oleh peneliti di kelas V. Sebelum memulai pelajaran, guru terlebih dahulu mengucapkan salam kemudian siswa menyiapkan kelas dan berdoa. Guru mengabsensi kehadiran siswa, pada pertemuan ketiga siswa hadir semua.

Pada awal kegiatan pembelajaran guru mengajukan sebuah pertanyaan awal (apersepsi), yang dapat berupa penyampaian deskripsi singkat tentang materi melakukan wawancara dengan nara sumber yang akan diajarkan dan kaitannya dengan pengalaman siswa dalam sehari-hari. Guru memberikan motivasi dengan mengaitkan melakukan wawancara dengan nara sumber. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang siswa mampu melakukan wawancara dengan nara sumber. Proses pembelajaran selanjutnya adalah mengatur waktu dengan baik, mengelola kelas. Guru memberikan penjelasan tentang melakukan wawancara dengan nara sumber. Guru memberikan LKS siklus II pertemuan 1 tentang melakukan wawancara dengan nara sumber. Guru mengadakan tanya jawab tentang melakukan wawancara dengan nara sumber. melakukan wawancara dengan nara sumber. Guru membimbing siswa mengerjakan LKS siklus II

pertemuan 1. Guru meminta anak ke depan kelas untuk mempersentasikan hasil kerja kelompok tentang melakukan wawancara dengan nara sumber. Saat siswa melakukan tugasnya, guru mengawasi dan membimbing siswa yang memiliki masalah atau yang belum mengerti. Guru menugaskan beberapa orang siswa untuk membacakan hasil tugasnya ke depan kelas. Bagi siswa yang berhasil memperagakan tugasnya dengan baik diberi penghargaan atau pujian atas kemampuannya, diakhiri dengan menyimpulkan pelajaran bersama siswa.

2) Pertemuan Kedua Siklus II (Senin, 20 April 2015)

Pelaksanaan pertemuan kedua, guru memulai pembelajaran dengan mengabsensi siswa, pada pertemuan kedua tidak ada siswa yang absen. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk berdoa memulai pembelajaran. Guru melakukan apersepsi, yang dapat berupa penyampaian deskripsi singkat tentang menggunakan kata tanya dengan tepat dalam kalimat. Guru memberikan motivasi tentang menggunakan kata tanya dengan tepat dalam kalimat. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang menggunakan kata tanya dengan tepat dalam kalimat.

Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai adalah siswa mengenal menggunakan kata tanya dengan tepat dalam kalimat. Guru menyajikan materi pokok tentang menggunakan kata tanya dengan tepat dalam kalimat sebagai pengantar. Guru menunjukkan/memperlihatkan konsep yang berkaitan dengan materi menggunakan kata tanya dengan tepat dalam kalimat. Guru memberikan LKS siklus II pertemuan 2 (lampiran 4d) tentang menggunakan kata tanya dengan tepat dalam kalimat. Guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergantian memasang atau mengurutkan konsep menggunakan kata tanya dengan tepat dalam kalimat di depan kelas. Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan menggunakan kata tanya dengan

tepat dalam kalimat tersebut kepada siswa. Guru menamakan konsep materi sesuai menggunakan kata tanya dengan tepat dalam kalimat. Guru menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa.

3) Ulangan Harian II (Kamis, 23 April 2015)

Pertemuan ketiga siklus II ini guru gunakan untuk mengadakan ulangan harian II selama 70 menit. Setelah guru melihat seluruh siswa telah siap untuk mengikuti ulangan, peneliti kemudian membagikan lembar soal ulangan harian II sebanyak 20 soal tentang indikator melakukan wawancara dengan nara sumber dan menggunakan kata tanya dengan tepat dalam kalimat.

4) Refleksi Siklus II

Berdasarkan pengamatan observer, secara umum pada saat pembelajaran berlangsung siswa mulai tertarik untuk aktif mengikuti proses pembelajaran. Ketika siswa diminta menceritakan menggunakan kata tanya dengan tepat dalam kalimat, siswa sudah perhatian dan tertarik untuk menyebutkan menggunakan kata tanya dengan tepat dalam kalimat. Begitu juga ketika diberikan tugas menceritakan menggunakan kata tanya dengan tepat dalam kalimat, siswa sudah mulai semangat untuk mengerjakannya.

Berdasarkan data hasil penelitian aktivitas guru bahwa aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran *role playing* cenderung meningkat dari siklus I hingga siklus II. Pada siklus I pertemuan pertama persentase aktivitas guru adalah 58,33% pada kategori cukup, kemudian pada pertemuan kedua yaitu 66,67% pada kategori baik. Sedangkan aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus II pada pertemuan pertama 83,33% pada kategori baik sekali, dan pada pertemuan kedua yaitu 86,11% pada kategori baik sekali.

Aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran *role playing*, pada siklus I rata-rata aktivitas guru sebesar 62,50% pada kategori kurang cukup, dan aktivitas guru

pada siklus II sebesar 84,72% pada kategori baik sekali. Dengan demikian ada peningkatan aktivitas guru sebesar 22,22% dari siklus I hingga siklus II. Aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I paling tinggi adalah sebesar 66,67% pada kategori baik, dan pada siklus II paling tinggi adalah sebesar 86,11% pada kategori baik sekali. b) Aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran *role playing* cenderung meningkat dari siklus I hingga siklus II. Pada siklus I pertemuan pertama persentase aktivitas siswa adalah 57,50% pada kategori cukup, kemudian pada pertemuan kedua yaitu 65,00% pada kategori baik. Sedangkan aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus II pada pertemuan pertama 70,00% pada kategori baik, dan pada pertemuan kedua yaitu 92,50% pada kategori baik sekali.

Rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I persentase keaktifan siswa dalam belajar cenderung meningkat. Pada pertemuan pertama dengan rata-rata aktivitas siswa yaitu 61,25% dengan kategori cukup. Pada pertemuan kedua meningkat dengan rata-rata aktivitas siswa yaitu 81,25% dengan kategori baik sekali. Rata-rata peningkatan aktivitas siswa dari siklus I hingga siklus II adalah 20,00%.

Pada pertemuan 1 aktivitas belajar siswa masih dikategorikan kurang baik, hal ini disebabkan masih ada sebagian siswa yang tidak dapat memperhatikan guru dengan serius, sehingga dalam proses pembelajaran siswa masih kurang aktif dalam melaksanakan pengamatan, bertanya, menjawab pertanyaan, memberikan pendapat, menyelesaikan LKS, dan mempersentasikan hasil kerja kelompok, sehingga membuat siswa menjadi pasif.

Pada siklus I pertemuan kedua persentase aktivitas siswa sudah meningkat dengan kategori cukup. Peningkatan aktivitas siswa ini dapat disebabkan karena siswa sudah mulai tertarik dan termotivasi dengan adanya penggunaan *role playing* yang disajikan oleh guru, sehingga dapat

mempermudah dan membantu siswa untuk mengamati dan memahami tentang materi yang disajikan. Selain itu *role playing* yang ditampilkan tiap pertemuan bervariasi sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga menumbuhkembangkan keingintahuan siswa terhadap apa yang diamati. Siswa menjadi lebih aktif dan berusaha untuk menguasai materi yang diberikan. Secara umum aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran dengan *role playing* terjadi peningkatan dari siklus I pertemuan 1 yaitu 57,50%, meningkat pada siklus II pertemuan 2 yaitu menjadi 92,50%.

Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Nilai evaluasi pada siklus I dan siklus II di kelas V SD Negeri 032 Kualu Kecamatan Tambang setelah menggunakan *role playing* ketuntasan individual siswa kelas V dari nilai evaluasi pada siklus I dan II setelah menggunakan *role playing* di kelas V SD Negeri 032 Kualu Kecamatan Tambang Tahun Pelajaran 2014/2015, mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Pada siklus I ketuntasan individual siswa pada indikator memahami kegiatan wawancara dan memperagakan wawancara dan menuliskan daftar pertanyaan untuk melakukan wawancara sebanyak 28 siswa dengan persentase 77,8% (tuntas). Secara klasikal siklus I belum dapat dikatakan tuntas karena tidak memenuhi syarat KKM 75 sebesar 85%. Sedangkan ketuntasan individual siswa pada siklus II pada indikator melakukan wawancara dengan nara sumber dan menggunakan kata tanya dengan tepat dalam kalimat sebanyak 33 siswa dengan persentase 91,7% (Tuntas). Secara klasikal kelas V sudah dapat dikatakan tuntas karena telah memenuhi syarat 85% pada KKM 75. Secara klasikal kelas tersebut dikategorikan tuntas apabila suatu kelas telah mencapai skor 85% dari jumlah yang tuntas atau dengan KKM 75 maka kelas tersebut dikatakan tuntas (90,00%).

Pembahasan

1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran *role playing*, pada siklus I rata-rata aktivitas guru sebesar 62,50% pada kategori kurang cukup, dan aktivitas guru pada siklus II sebesar 84,72% pada kategori baik sekali. Dengan demikian ada peningkatan aktivitas guru sebesar 22,22% dari siklus I hingga siklus II. Pengelolaan kelas yang baik dari pihak guru akan mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa. Jadi peran guru sangat penting dalam pembelajaran, tanpa peran aktif guru hasil belajar yang dicapai siswa tidak optimal. Sebagaimana yang disampaikan Mulyana (2005) minat, bakat, kemampuan dan potensi yang dimiliki siswa tidak akan berkembang secara optimal tanpa bantuan guru.

2. Aktivitas Siswa

Rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I persentase keaktifan siswa dalam belajar cenderung meningkat. Pada pertemuan pertama dengan rata-rata aktivitas siswa yaitu 61,25% dengan kategori cukup. Pada pertemuan kedua meningkat dengan rata-rata aktivitas siswa yaitu 81,25% dengan kategori cukup. Rata-rata peningkatan aktivitas siswa dari siklus I hingga siklus II sebesar 20,00%.

Pada siklus II aktivitas siswa semakin meningkat, dimana pada pertemuan I dengan kategori baik kemudian meningkat pada pertemuan 2 dengan kategori baik sekali. Peningkatan aktivitas siswa ini juga dilihat dari jumlah siswa yang melakukan aktivitas memperhatikan guru memberikan apersepsi, menuliskan materi, tujuan pembelajaran dan langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran *Role playing*, bertanya, menjawab pertanyaan, memberikan pendapat, menyelesaikan LKS, mempersentasikan hasil kelompok di depan kelas. Hal ini disebabkan oleh pengaruh guru dan ketersediaan sumber materi pengajaran termasuk juga metode dan media pembelajaran yang digunakan sangat mendukung keberhasilan dalam proses

pembelajaran. Bila guru memiliki kemampuan dan keterampilan dalam menciptakan interaksi yang baik selama proses pembelajaran berlangsung, maka aktivitas siswa akan meningkat.

3. Hasil Belajar

Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari nilai evaluasi ini tidak terlepas dari aktivitas siswa dan guru yang memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *role playing* yang berbeda pada tiap pertemuan. Sesuai dengan pendapat Miarso (1992:10) bahwa *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena *role playing* dapat memberikan informasi secara tepat dan benar, sehingga motivasi dapat timbul dan berkembang. Dari hasil tindakan pada siklus I hasil belajar siswa sudah dikategorikan baik, tetapi untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik lagi maka siklus II dilakukan perubahan tindakan yaitu masing-masing siswa menyiapkan semua objek yang akan diamati, sehingga setiap kelompok dapat mengamati objek satu persatu dan mendiskusikannya dalam kelompok. Dengan demikian, siswa akan lebih aktif, karena semua siswa melakukan pengamatan dan kemungkinan waktu untuk bermain menjadi sedikit.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan, berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa:

1. Pembelajaran dengan menggunakan *role playing* dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa, hal ini dapat dilihat dari data aktivitas guru dan aktivitas siswa, yaitu adanya peningkatan aktivitas guru dari siklus I hingga siklus II sebesar 22,2%, dan peningkatan aktivitas siswa dari siklus I hingga siklus II sebesar 20,0%.
2. Pembelajaran dengan menggunakan *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa, baik secara individu maupun secara klasikal.

Adapun peningkatan persentase ketuntasan individu adalah 77,8%, sedangkan peningkatan persentase secara klasikal adalah 91,7%.

3. Pembelajaran *role playing* sangat membantu dalam pembelajaran karena itu penggunaan *role playing* dapat memperbaiki hasil belajar siswa.

Berdasarkan kesimpulan dapat dikemukakan saran berikut:

1. Guru dapat menggunakan *role playing* dalam pembelajaran, karena *role playing* dapat meningkatkan aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Guru sebaiknya menggunakan *role playing*, karena dengan menggunakan *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.
3. Guru dapat menggunakan *role playing* untuk membantu memperbaiki hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Lif Khoiru dan Amri Sofan dan Elisah, Tatik 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Amri, Sofan dan Ahmadi, Lif Khoiru. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Arikunto, Suharsimi dan Suhardjono. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ekawarna. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada
- Mulayasa, E. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Pamungkas. 2012. *Bahasa Indonesia dalam Berbagai Perspektif*. Yogyakarta: Andi
- Purwanto, Ngalim. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya

- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana. 2004. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Syahrilfuddin dan Alpusari, Mahmud. 2009. *Psikologi Pendidikan*. FKIP Universitas Riau. Pekanbaru: Cendekia Insani
- Syahrilfuddin dan Daud, D. dan Marhadi, H. dan Alpusari, M. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. FKIP Universitas Riau. Pekanbaru: Cendekia Insani
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka