

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

4.1.1 VISI dan MISI MIN Siompu

MIN Siompu memiliki VISI sebagai berikut;

a. Visi Madrasah

“Membentuk peserta didik yang berakhlakul karimah, berprestasi, disiplin yang berlandaskan iman dan taqwa”

b. Misi Madrasah

1. Melaksanakan kegiatan keagamaan secara rutin dan terjadwal
2. Melaksanakan KBM dan bimbingan secara terjadwal dan efisien
3. Memotivasi dan melaksanakan bimbingan kompetensi dibidang akademik dan non akademik.
4. Mewujudkan perilaku disiplin warga sekolah.
5. Mewujudkan kesadaran perilaku berwawasan lingkungan.

4.2 Keadaan guru dan siswa MIN Siompu

MIN Siompu dibawah pimpinan Pak Hairuddin S.Pd selaku kepala sekolah sekolah ini memiliki 10 orang guru, 1 orang guru PNS sementara 9 orangnya masi guru honorer. Sementara banyaknya siswa pada tahun pelajaran 2019/2020 sebanyak 95 orang yang terdiri dari 50 siswa laki-laki dan 45 siswa perempuan yang tersebar dari 6 rombongan belajar yang masing-masing memiliki 1 kelas. Data guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1
Data Guru dan Pegawai MIN Siompu TP 2019/2020

JUMLAH GURU PNS										JML	Sudah sertifikasi		Sudah sertifikasi		JML
SMA		D2/D3		S1		S2		S3			L	P	L	P	
L	P	L	P	L	P	L	P	L	P						
0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0

JUMLAH GURU NON PNS										JML	Sudah sertifikasi		Sudah sertifikasi		JML
SMA		D2/D3		S1		S2		S3			L	P	L	P	
L	P	L	P	L	P	L	P	L	P						
0	0	0	0	3	6	0	0	0	0	9	0	0	0	0	0

Dokumentasi MIN Siompu, 2020.

Tabel 4.2
Data Siswa MIN Siompu TP. 2019/2020

No.	Kelas	Jumlah Kelas			Wali Kelas
		L	P	Total	
1	I	9	6	15	Wa Arliani, S.Pd
2	II	9	7	16	Hasriati, S.Pd
3	III	12	8	20	Kasmin, S.Pd
4	VI	11	5	16	Asarianti Desti, S.Pd
5	V	8	5	13	Nur Amal, S.Pd
6	IV	6	9	15	Handriza, S.Pd
Jumlah		55	40	95	6

Dokumentasi MIN Siompu, 2020.

4.3 Keadaan Sarana dan Prasarana MIN Siompu

Sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah MIN Siompu adalah keadaan sarana dan prasarana sesuai tabel berikut:

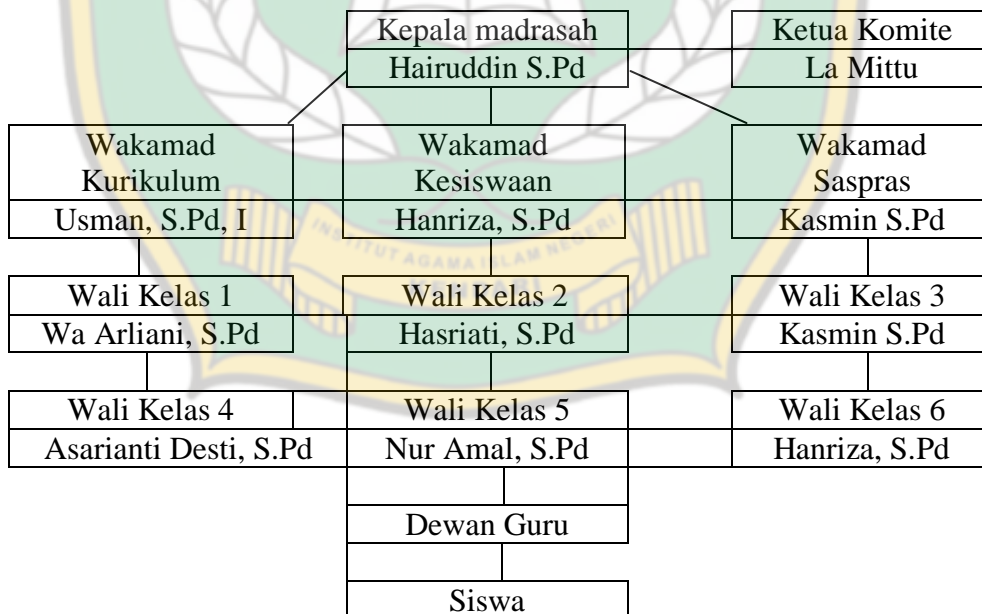
Tabel 4.3
Keadaan Saran dan Prasarana MIN Siompu PT 2019/2020

No.	Jenis Ruangan	Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	Jumlah
1	ruang Kelas	4	0	1	5
2	Ruang Guru	1	0	0	1
3	Ruang UKS	1	0	0	1
4	Mushollah/Tempat Ibadah	1	0	0	1
5	Toilet Guru	2	0	0	2
6	Toilet Siswa	0	1	0	1
7	Tempat Olahraga	0	0	1	1

Dokumentasi MIN Siompu, 2020.

4.4 Struktur Organisasi MIN Siompu

Bagan 4.1
Struktur Organisasi MIN Siompu TP. 2019/2020



4.5 Deskripsi Hasil Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di MIN Siompu Kab. Buton Selatan Kec. Siompu desa Biwinapada. Sebagai objek dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V semester genap tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah seluruhnya 13 orang siswa yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2020. Penelitian tindakan ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pelaksanaan menggunakan metode *role playing* atau bermain peran, untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam rana kognitif pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas V MIN Siompu Dalam penelitian ini peneliti menerapkan metode bermain peran (Role Playing). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing 2 kali pertemuan disetiap siklusnya, setiap kali pertemuan terdiri dari 2x35 menit (2 jam pelajaran).

Data aktivitas siswa diamati dengan lembar observasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung dan data hasil belajar diperoleh dari tes yang dilakukan setiap akhir siklus.

4.6. Nilai Prasiklus

Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan metode *role playing* (bermain peran), terlebih dahulu peneliti melakukan observasi awal dengan melakukan pra siklus untuk mengidentifikasi permasalahan yang sedang melakukan berlangsungnya proses pembelajaran bahasa indonesia di kelas V MIN Siompu. Adapun observasi awal yang dilakukan dikelas V MIN Siompu sebagai berikut:

Tabel 4.4
Nilai Observasi Pra Siklus Kelas V MIN Siompu

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan
1	Andika	75	80	Tuntas
2	M. Rifal	75	80	Tuntas
3	M. Fikran	75	65	Tidak tuntas
4	M. Rahman	75	60	Tidak tuntas
5	Rifal	75	60	Tidak tuntas
6	Riksal	75	55	Tidak tuntas
7	Ridwan	75	80	Tuntas
8	Rismawati	75	60	Tidak tuntas
9	Samria simal	75	80	Tuntas
10	Juhairia	75	65	Tidak tuntas
11	Siti fajira	75	40	Tidak tuntas
12	Siti zulaiha	75	70	Tidak tuntas
13	Yasrin	75	80	Tuntas
	Jumlah		875	Yang Tuntas 5
	Rata-rata yang di peroleh siswa		67,30%	Yang Tidak Tuntas 8
	Presentase Ketuntasan		38,48%	

Sumber: Hasil pengelolaan nilai pra Siklus siswa kelas V MIN Siompu 2020

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, jika dimasukkan dalam rumus menghitung

nilai rata-rata $X = \frac{x}{n}$ dimana:

X = nilai rata-rata yang diperoleh siswa

x = jumlah semua nilai siswa

n = jumlah siswa secara keseluruhan

Maka dapat diperoleh nilai rata-rata siswa kelas V MIN Siompu sebelum

tindakan adalah sebagai berikut. $X = \frac{x}{n} = \frac{875}{13} = 67,30\%$. Dan jika dimasukkan

kedalam rumus menghitung presentase ketuntasan belajar siswa adalah

$P = \frac{x}{n} \times 100\%$ dimana:

P = presentase ketuntasan belajar

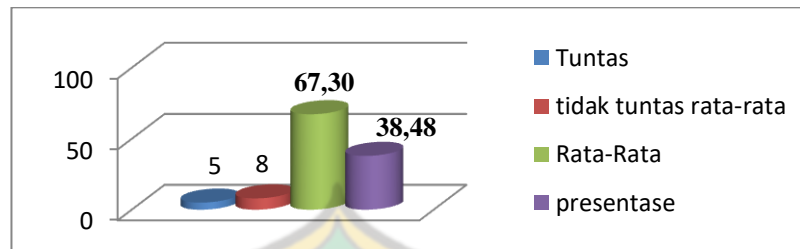
x = jumlah siswa yang tuntas

n = jumlah siswa secara keseluruhan

Maka dapat diperoleh ketuntasan belajar siswa kelas V MIN Siompu

sebelum tindakan adalah $P = \frac{x}{n} \times 100\% = \frac{5}{13} \times 100\% = 38,48\%$.

Pra Siklus



Gambar 4.1 data pengelolaan hasil prasiklus

Berdasarkan gambar di atas, dapat dikatakan bahwa penguasaan siswa terhadap materi pelajaran belum maksimal. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya nilai tersebut bahwa yang mendapatkan nilai 75 keatas sebanyak 5 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 8 orang siswa sehingga ketuntasan yang diperoleh mencapai 38% dari jumlah siswa sebanyak 13 orang dengan nilai rata-rata 67,30%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masi kurang memahami materi yang dipelajari dan kurang bersemangat untuk mengikuti pelajaran karena pembelajaran yang berpusat pada guru yang menggunakan hanya metode cerama sehingga siswa cepat merasa bosan dan tidak memperhatikan pelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.

4.7 SIKLUS I

Pada siklus I pembelajaran dilakukan 2 kali pertemuan, pada pertemuan pertama sebelum tindakan proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran (Role Playing) dilakukan (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan akhir pertemuan siklus I diberi evaluasi (Postest) untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain

peran (Role Playing). Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dilaksanakan sebagaimana layaknya prosedur penelitian kelas, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan kelas adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan pada tahapan ini meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Menentukan kelas penelitian dan menerapkan siklus tindakan
- 2) Menetapkan waktu mulai penelitian tindakan kelas yaitu pada semester genap.
- 3) Menetapkan materi pelajaran dan cerita-cerita yang akan digunakan
- 4) Membuat rencana pembelajaran atau skenario pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran (Role Playing)
- 5) Menyiapkan lembar observasi
- 6) Mempersiapkan perangkat tes hasil belajar

b. Pelaksanaan Tindakan

Berikut ini kegiatan yang dilaksanakan selama proses belajar mengajar berlangsung.

1. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 17 Februari 2020 dengan materi mengomentari persoalan faktual. Diawali dengan guru mengucapkan salam dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa, guru mengecek kehadiran siswa, kemudian guru melakukan persiapan psikis maupun fisik siswa dengan cara ice breaking. Kemudian guru mengaitkan pembelajaran yang sudah

dipelajari sebelumnya dengan pelajaran yang akan dipelajari hari ini. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari dan memotivasi siswa dalam belajar.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Setelah itu guru menjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*). Kemudian guru memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan drama tersebut. Siswa yang lain berada di kelompoknya masing-masing sambil mengamati drama yang sedang diperagakan. Setelah selesai pementasan, siswa tersebut duduk membentuk satu kelompok. Kemudian guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap siswa. Selanjutnya masing-masing siswa mengerjakan dan mendiskusikan LKS tersebut dengan kelompoknya masing-masing. Guru mengontrol dan membimbing jalannya diskusi. Setelah selesai mengerjakan, kemudian guru menyuruh perwakilan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja di depan kelas. Setelah itu guru memberikan kesimpulan secara umum. Setelah itu guru menyuruh siswa untuk kembali ketempat duduknya masing-masing selanjutnya guru memberikan evaluasi kepada siswa.

Pada kegiatan penutup guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, guru menunjuk 5 siswa untuk mempelajari drama yang akan dipentaskan pada pertemuan selanjutnya. Dan kemudian guru memberi motivasi dan salah satu siswa memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup dengan salam.

2. Pertemuan kedua

Pertemuan Kedua dilakukan pada hari Selasa 4 Maret 2020, selama 2 jam mata pelajaran (2 x 35 Menit) dengan indikator mengidentifikasi informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulisan menggunakan aspek, apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana. Sebelum memulai pembelajaran guru membuka dengan salam dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa, setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, guru melakukan persiapan psikis maupun fisik siswa dengan cara *ice breaking* tepuk semangat. Kemudian guru mengaitkan pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya dengan pelajaran yang akan dipelajari hari ini. Setelah itu menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dalam belajar.

Pada kegiatan inti pembelajaran menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Setelah itu guru mempersiapkan skenario “Peristiwa Menjelang dan Sesudah Pembacaan Teks Proklamasi” yang akan ditampilkan. Setelah selesai pementasan, siswa tersebut duduk membentuk satu kelompok. Kemudian guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap siswa. Selanjutnya masing-masing siswa mengerjakan dan mendiskusikan LKS tersebut dengan kelompoknya masing-masing. Guru mengontrol dan membimbing jalannya diskusi. Setelah selesai mengerjakan, kemudian guru menyuruh perwakilan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja di depan kelas. Setelah itu guru memberikan kesimpulan secara umum.

Setelah itu guru menyuruh siswa untuk kembali ke tempat duduknya masing-masing selanjutnya guru memberikan evaluasi kepada siswa. Kemudian

guru melakukan tanya jawab kepada siswa. Lalu guru membagikan soal evaluasi posttest kepada siswa. Guru meminta siswa mengerjakan secara individu dan tidak diperbolehkan saling mencontek. Guru memberitahu kepada siswa supaya mengerjakan soal yang dianggap mudah terlebih dahulu, siswa yang sudah selesai mengerjakan agar mengumpul masing-masing kepada guru. Akhir pertemuan guru memberi motivasi dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup dengan salam.

4.7.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

1. Hasil Aktivitas Guru Pada Pertemuan Pertama Siklus I

Selama pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan I observer melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan metode pembelajaran role playing. Pengamatan tersebut menggunakan lembar observasi aktivitas guru untuk mengetahui kesesuaian antara rencana tindakan dan pelaksanaan tindakan.

Hasil observasi terhadap aktivitas guru pada siklus I pertemuan I dari 23 aspek yang diamati ada 7 aspek yang belum terlaksana dengan baik seperti: guru tidak memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran, guru tidak menyampaikan informasi awal mengenai materi, guru tidak memperhatikan kosa kata dan mata siswa, guru tidak memberikan pertanyaan kepada siswa, guru belum menguasai kelas, guru belum terlalu menguasai materi, guru belum terlalu bisa memanfaatkan waktu.

Hal ini dikarenakan kurangnya waktu yang diberikan yaitu 2 x 35 menit dalam 1x pertemuan sehingga dalam proses pembelajaran tidak terlalu maksimal

dan ada kegiatan yang tidak terlaksana dengan baik dan tidak terorganisir. Adapun hal penting yang perlu dilakukan guru adalah guru harus menguasai kelas dalam proses pembelajaran, dan mampu mengefesiensikan waktu dalam artian pintar mengelolah waktu sehingga dalam kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Karena penguasaan kelas sangat penting untuk dapat mengatur suasana dalam kelas sehingga pembelajaran menjadi efektif.

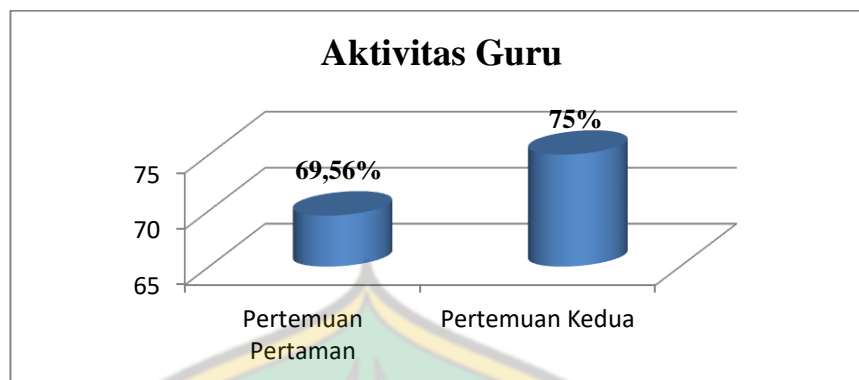
Adapun presentase hasil observasi aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama setelah menerapkan metode pembelajaran *Role Planying* dinilai masih kurang efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase yang diperoleh yakni 69,56%. Hal tersebut masih dianggap sangat kurang karena semua aspek kegiatan pembelajaran belum terlaksana dengan baik.

2. Hasil Aktivitas Guru Pada Pertemuan Kedua Siklus I

Hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan kedua siklus I aktivitas guru sudah berjalan dengan lancar dan sedikit terorganisir. Ada 24 aspek yang diamati ada 6 aspek yang tidak terlaksana dengan kategori aspek baik, yaitu: guru tidak memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru tidak meminta kepada semua siswa untuk memperhatikan materi yang dibawakan oleh guru, guru tidak memperhatikan kosa kata pada siswa, guru tidak memberikan pertanyaan kepada siswa, guru belum terlalu menguasai kelas.

Berdasarkan hal tersebut pada siklus I pertemuan kedua bahwa kinerja guru pada saat menerapkan metode pembelajaran *role playing* sudah berjalan dengan lancar dan sedikit terorganisir. Adapun hasil presentase yang diperoleh

yaitu 75% untuk kegiatan yang terlaksana. Hasil aktivitas guru pada siklus I dapat dilihat pada gambar berikut.



Sumber; Hasil Pengolahan Hasil Aktivitas Guru Pada Siklus I

Gambar 4.2 Data Pengelolaan Hasil Aktivitas Guru Pada Siklus I

Berdasarkan gambar diatas, maka dapat dinyatakan bahwa aktifitas guru pada siklus I pertemuan pertama mencapai 69,56%. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 75%, sehingga aktivitas guru pada siklus I pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua mengalami peningkatan sebesar 5,44%. Hal tersebut kinerja guru dianggap kurang maksimal dalam sebuah pembelajaran karena masih ada beberapa aspek yang belum terlaksana.

4.7.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

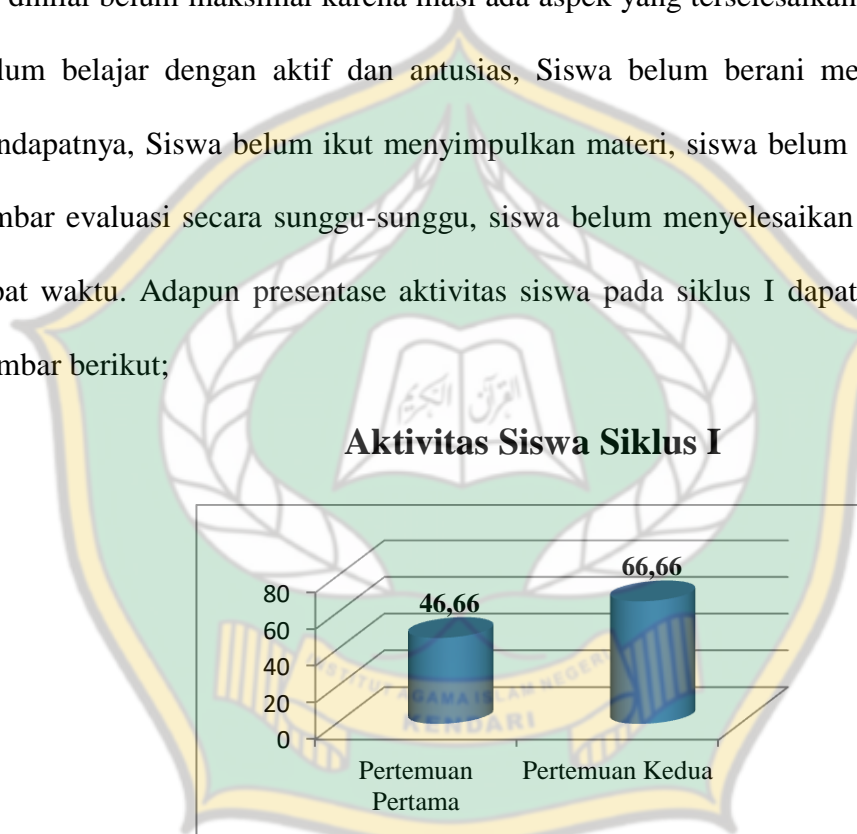
1. Aktivitas Siswa Pada Pertemuan Pertama Siklus I

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama mencapai 46,66%. Hal ini dinilai belum maksimal karena masih ada beberapa aspek yang belum terlaksana dengan baik seperti; Siswa belum tepat waktu masuk dalam kelas, siswa belum menyelesaikan tugas secara tepat waktu, Siswa belum belajar dengan aktif dan antusias selama proses belajar berlangsung, Siswa belum berani mengemukakan pendapatnya, Siswa belum berani menyimpulkan materi

pembelajaran, siswa tidak mengerjakan lembar evaluasi secara sungguh-sungguh. Siswa belum memusatkan perhatian pada topik yang akan dipelajari, siswa tidak mengajukan pertanyaan.

2. Adapun hasil observasi siswa pada siklus I pertemuan kedua

Hasil observasi siswa pada siklus I pertemuan kedua adalah 66,66%. Hal ini dinilai belum maksimal karena masih ada aspek yang terselesaikan yaitu; Siswa belum belajar dengan aktif dan antusias, Siswa belum berani mengemukakan pendapatnya, Siswa belum ikut menyimpulkan materi, siswa belum mengerjakan lembar evaluasi secara sungguh-sungguh, siswa belum menyelesaikan tugas secara tepat waktu. Adapun presentase aktivitas siswa pada siklus I dapat dilihat pada gambar berikut;



Sumber; Hasil Pengolahan Aktivitas Siswa Pada Sisklus I, 2020

Gambar 4.3 Data pengolahan hasil observasi aktivitas Guru siklus II

Berdasarkan gambar di atas, dapat dinyatakan bahwa aktivitas siswa pada siklus I dari pertemuan pertama sebesar 44,66% dan pertemuan kedua sebesar 66,66%. Jadi peningkatan aktivitas siswa siklus I dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua sebesar 20%.

4.7.3 Evaluasi

Evaluasi diberikan untuk mengetahui keberhasilan tindakan siklus I secara perorangan dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Evaluasi dilakukan dengan pemberian tes kepada siswa pada akhir siklus. Hasil tes belajar siswa kelas V MIN Siompu yang dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2020 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Data Perolehan Nilai Siklus I Setelah Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing*

No	Nama siswa	KKM	Nilai	Keterangan
1	Andika	75	80	Tuntas
2	Muh. Ifal	75	75	Tuntas
3	Muh. Fikran	75	60	Tidak Tuntas
4	Muh. Rahman	75	75	Tuntas
5	Rifal	75	60	Tidak Tuntas
6	Riksal	75	60	Tidak Tuntas
7	Ridwan	75	85	Tuntas
8	Rismawati	75	50	Tidak Tuntas
9	Samria Simal	75	75	Tuntas
10	Juhairia	75	70	Tidak Tuntas
11	Siti Fajirah	75	45	Tidak Tuntas
12	Siti Zulaiha	75	70	Tidak Tuntas
13	Yasrin	75	90	Tuntas
	Jumlah		895	Siswa yang tuntas 5
	Rata-Rata Ketuntasan		68,84%	Yang tidak tuntas 8
	Presentase Kumulatif		46,15%	

Sumber: Hasil pengelolaan nilai tes Siklus I siswa kelas V MIN Siompu 2020

Berdasarkan tabel di atas, jika dimasukkan kedalam rumus perhitungan nilai rata-rata maka diperoleh $x = \frac{x}{n} = \frac{895}{13} = 68,84\%$. Sedangkan nilai presentase hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus $P = \frac{x}{n} \times 100\% = \frac{6}{13} \times 100\% = 46,15\%$

Selanjutnya untuk menghitung peningkatan hasil belajar siswa dari skor awal ke siklus I, maka diperoleh:

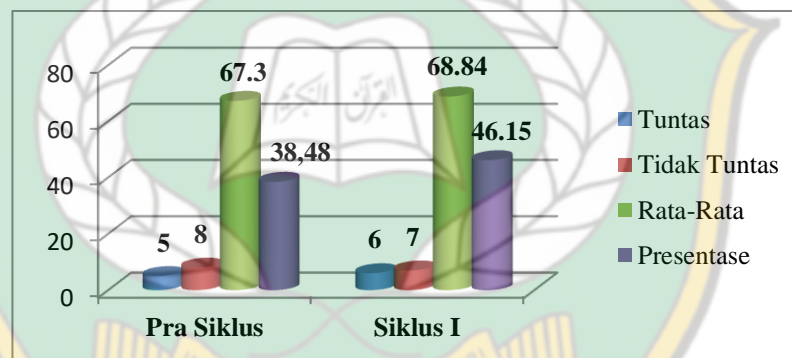
$$P = \frac{\text{posrate} - \text{baserate}}{\text{baserate}} \times 100\%, \text{ dimana}$$

P = Presentase peningkatan

Posrate = nilai sesudah tindakan

Baserate = nilai sebelum tindakan

Maka dapat diperoleh peningkatan hasil siswa dari pra siklus ke siklus I adalah $P = \frac{46,15 - 38,48}{38,48} \times 100 = 19,93\%$. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada gambar berikut:



Sumber: Hasil Pengolahan Nilai Prasiklus dan Siklus I Siswa Kelas V MIN Siompu, 2020

Gambar 4.4 Data pengolahan hasil belajar siswa kelas V MIN Siompu siklus I

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa penguasaan siswa secara klasikal terhadap materi pelajaran yang mengalami peningkatan dari tes awal yaitu siswa yang memperoleh nilai 75 ke atas sebanyak 5 orang dengan ketuntasan yang hanya mencapai 38,48% dan nilai rata-rata 67,30%. Sedangkan pada siklus I mengalami peningkatan yaitu siswa yang memperoleh nilai 75 ke

atas sebanyak 6 orang siswa dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 7 orang, sehingga ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 46,15% dengan nilai rata-rata 68,84%.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran mengalami perubahan dan perubahan tersebut masi perlu ditingkatkan untuk kesiklus berikutnya karena masih ada permasalahan-permasalahan yang perlu diperbaiki pada siklus II, selain itu ketuntasan belajar secara klasikal belum tercapai sehingga perlu dilanjutkan untuk siklus ke II.

4.7.4 Refleksi

Refleksi dilakukan disetiap akhir siklus oleh peneliti bersama guru pengamat untuk melihat kelemahan-kelemahan yang ada pada saat pembelajaran berlangsung. Kemudian kelemahan tersebut mengenai masalah metode pembelajaran yang gunakan sudah mampu mencapai tujuan atau belum, serta berbagai kendala yang dialami selama tindakan pada siklus tersebut berlangsung. Hasil refleksi pada siklus pertama kemudian menjadi bahan referensi bagi peneliti untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran siklus ke dua dengan tujuan untuk menyempurnakan berbagai hal yang msih mengalami hambatan disiklus pertama, dan begitu seterusnya sampai kesiklus ke II.

Hasil analisis terhadap aktivitas guru dan siswa pada tindakan siklus I menjadi bahan refleksi untuk tindakan pada siklus berikutnya. Keurangan-kekurangan pada siklus I berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa adalah sebagai berikut;

- 1) Siswa belum terbiasa menggunakan model bermain peran (*role playing*)
- 2) Ada beberapa siswa yang mengobrol saat pembelajaran berlangsung terutama saat pementasan drama.
- 3) Ada beberapa siswa yang masih malu dan kurang percaya diri, serta belum dapat mempresentasikan hasil diskusi dengan baik
- 4) Hasil belajar siswa belum mencapai target yang telah ditentukan.
- 5) Tidak semua siswa bertanya kepada guru atau teman jika belum memahami pembelajaran..
- 6) Tidak semua siswa aktif dalam pembelajaran metode *Role Planying*

Berdasarkan refleksi siklus I tindakan yang akan dilakukan pada siklus II

yaitu:

- a. Guru sebaiknya menekankan pada siswa untuk lebih memahami proses pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*).
- b. Guru sebaiknya lebih memperhatikan siswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
- c. Guru memberikan pujian dan penghargaan sehingga siswa lebih termotivasi untuk mencapai hasil belajar lebih baik lagi dan agar lebih berani dalam mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.

4.8 SIKLUS II

Setelah diadakan refleksi pada siklus I, maka dilaksanakan siklus II. Adapun tahapan pada siklus II adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi, dan tindakan.

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan kelas yang dilakukan pada siklus II ini berdasarkan refleksi pada siklus I. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan 2 kali pertemuan. Pada siklus ini guru lebih menekankan penjelasan materi dan merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran, memantau kesulitan siswa dan memotivasi untuk lebih semangat dalam berdiskusi ataupun bekerja sama. Dengan diakhir pertemuan dilaksanakan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*).

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Pertemuan pertama siklus II

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Senin, 24 Februari 2020 dengan materi membandingkan isi dua teks yang dibaca dengan membaca sekilas. Pembelajaran diawali dengan salam, kemudian guru meminta salah satu siswa untuk maju kedepan memimpin doa. setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, guru melakukan persiapan psikis maupun fisik siswa dengan cara *ice breaking*. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dalam belajar. Pada kegiatan inti pembelajaran menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada siswa.

Setelah selesai menjelaskan, siswa tersebut duduk membentuk satu kelompok. Kemudian guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap siswa. Selanjutnya masing-masing siswa mengerjakan dan mendiskusikan LKS tersebut dengan kelompoknya masing-masing. Guru mengontrol dan membimbing jalannya diskusi. Setelah selesai mengerjakan, kemudian guru menyuruh perwakilan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja di depan kelas secara bergantian. Setelah itu guru menyuruh siswa untuk kembali ketempat duduknya masing-masing. Kemudian guru mengajukan pertanyaan kepada siswa memberikan kesimpulan secara umum dan. Selanjutnya guru memberikan evaluasi kepada siswa. Akhir pertemuan guru memberi motivasi dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup dengan salam.

2. Pertemuan Kedua siklus II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 27 Februari 2020. Pembelajaran diawali dengan salam, kemudian guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, guru melakukan persiapan psikis maupun fisik siswa dengan cara *ice breaking*. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dalam belajar. Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi sebelumnya. Guru menanyakan materi mana yang belum difahami siswa. Kemudian guru melakukan tanya jawab kepada siswa. Lalu guru membagikan soal evaluasi *posttest* kepada siswa.

Dimana guru menjelaskan kembali materi- materi yang belum dimengerti siswa setelah guru sudah menjelaskan materi yang belum dimengerti dan guru

bertanya kembali kepada siswa dimana yang belum dimengerti, kemudian guru membagikan LKS kepada siswa mengerjakan secara individu dan tidak diperbolehkan saling mencontek. Guru memberitahu kepada siswa supaya mengerjakan soal yang dianggap mudah terlebih dahulu, siswa yang sudah selesai mengerjakan agar mengumpulkan masing-masing kepada guru. Guru mengamati siswa dalam waktu pengerjaan posttest. Akhir pertemuan guru memberi motivasi dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup dengan salam.

c. Observasi

Sebagaimana pelaksanaan pada siklus I yang telah di analisis dan di refleksi baik dari segi penerapan metode pembelajaran yang dilihat dari hasil belajar siswa dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran, maka pada siklus dua peneliti dan observer melakukan proses pembelajaran dan pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru melalui lembar observasi yang telah disiaapkan oleh peneliti sebelumnya. Lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui aktifitas siswa dan guru. Setelah tindakan siklus I ke Siklus II apakah meningkat atau menurun.

4.8.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II

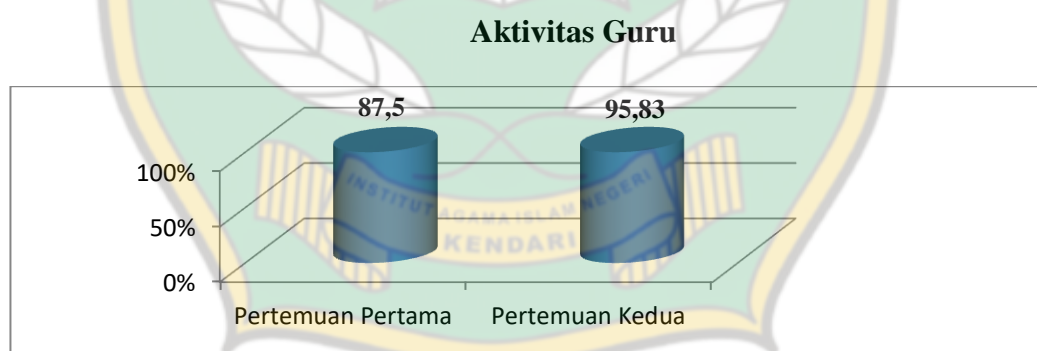
a. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan Pertama

Dari hasil observasi aktivitas guru menunjukkan menunjukkan bahwa guru dan siswa secara umum telah mampu melaksanakan skenario pembelajaran dengan cukup baik. Dari 24 aspek yang diteliti aspek yang tidak terlaksana ada 3 aspek, yaitu: guru tidak memperhatikan kosa kata dan mata siswa, guru tidak

memberikan pertanyaan kepada siswa, guru kurang menguasai kelas. Adapun hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan pertama siklus II adalah 87,5%, sedangkan ketidak tuntas 12,5%.

b. Hasil Aktivitas Guru pada Siklus II Pertemuan Kedua

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II pertemuan kedua sudah berjalan dengan baik dan terorganisir. Dari 24 aspek yang diamati yang tidak terlaksana ada 1 aspek, yaitu: guru tidak memperhatikan kosa kata siswa. Kinerja guru pada siklus II pertemuan kedua telah terlaksana dengan baik jika dibandingkan dengan pertemuan pertama siklus II. Pada pertemuan kedua ini dapat dilihat dari hasil presentase hasil observasi yang mencapai 95,83% untuk kegiatan yang terlaksana sedangkan ketidak tuntas 4,16%. Hasil aktivitas guru pada siklus II dapat dilihat pada gambar berikut.



Sumber: Hasil Pengolahan Observasi Aktivitas Guru Siklus II, 2020

Gambar 4.5 Data pengolahan hasil observasi aktivitas Guru siklus II

Berdasarkan gambar di atas, dapat dinyatakan bahwa aktivitas guru dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Dari gambar tersebut dapat disimpulkan bahwa presentase aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama sebesar 69,56%

dan pertemuan kedua sebesar 75%. Pada siklus II pertemuan pertama meningkat menjadi 87,5% sedangkan pada pertemuan ke dua mencapai 95,83%.

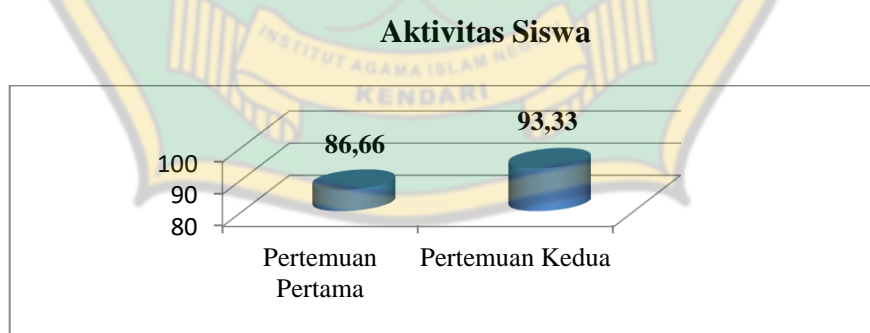
4.8.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

a. Hasil observasi siswa pada siklus II pertemuan Pertama

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus II pertemuan pertama mencapai 88,66%. Hal ini dinilai sudah cukup maksimal meskipun masih beberapa aspek yang belum terlaksana dengan baik seperti; Siswa belum berani mengemukakan pendapat dan siswa belum menyelesaikan tugas secara tepat waktu.

b. Hasil Observasi Siswa Siklus II Pertemuan Kedua

Adapun hasil observasi siswa pada siklus II pertemuan kedua adalah 93,33%. Hal ini dinilai sudah maksimal karena hampir semua aspek sudah berjalan dengan baik. Adapun presentase peningkatan aktivitas siswa pada siklus II dapat dilihat pada gambar berikut;



Sumber; Hasil pengelolaan aktivitas siswa siklus II kelas V MIN Siompu, 2020

Gambar; 4.6 Data Hasil Pengelolaan Aktivitas Siswa Pada Siklus II

Berdasarkan gambar diatas, dapat dinyatakan bahwa aktivitas siswa pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua mengalami peningkatan. Hasil

presentase aktivitas siswa pada pertemuan pertama 86,66% dan aktivitas pada pertemuan kedua mencapai 93,33%. Peningkatan aktivitas siswa pada siklus II pertemuan pertama dan pertemuan kedua sebesar 6,67%.

c. Evaluasi

Penilaian evaluasi belajar didasarkan pada kemampuan siswa dalam mengerjakan soal tes yang diberikan dalam mencapai KKM yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5
Data Perolehan Nilai Siklus II Setelah Penerapan Metode
Role Playing kelas V MIN Siompu

No	Nama siswa	KKM	Nilai	Keterangan
1	Andika	75	90	Tuntas
2	Muh. Ifal	75	95	Tuntas
3	Muh. Fikran	75	70	Tidak Tuntas
4	Muh. Rahman	75	75	Tuntas
5	Rifal	75	85	Tuntas
6	Riksal	75	90	Tuntas
7	Ridwan	75	100	Tuntas
8	Rismawati	75	70	Tidak Tuntas
9	Samria Simal	75	90	Tuntas
10	Juhairia	75	85	Tuntas
11	Siti Fajirah	75	80	Tuntas
12	Siti Zulaiha	75	80	Tuntas
13	Yasrin	75	100	Tuntas
Jumlah			1,110	Yang tuntas 11 siswa
Rata-Rata ketuntasan			85,38%	Belum tuntas 2 siswa
Presentase ketuntasan			84,61%	

Sumber; hasil pengolahan nilai tes siklus I Siswa Kelas V MIN Siompu, 2020

Berdasarkan tabel diatas, jika dimasukkan kedalam rumus penghitungan nilai rata-rata, maka nilai yang diperoleh adalah; $x = \frac{x}{n} = \frac{1,110}{13} = 85,38\%$.

Sedangkan nilai presentase hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus $P = \frac{x}{n}$

$$\times 100\% = \frac{11}{13} \times 100\% = 84,61\%$$

Selanjutnya untuk menghitung peningkatan hasil belajar siswa dari skor ke

siklus I ke siklus II, maka diperoleh: $P = \frac{\text{posrate}-\text{baserate}}{\text{baserate}} \times 100\%$, dimana

$$P = \frac{\text{posrate}-\text{baserate}}{\text{baserate}} \times 100\%, \text{ dimana}$$

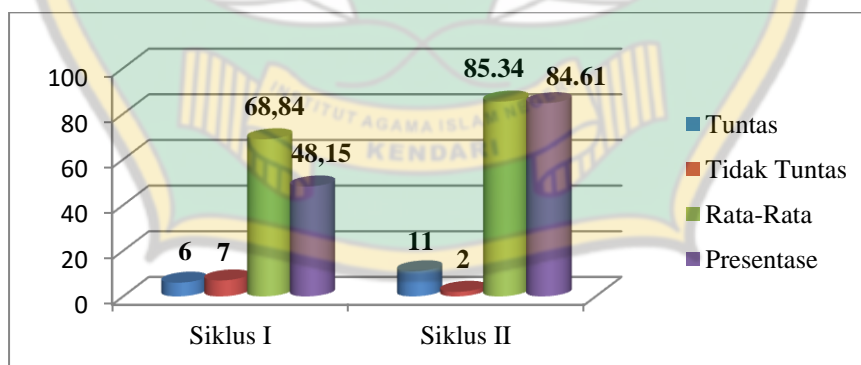
P = Presentase peningkatan

Posrate = nilai sesudah tindakan (siklus II)

Baserate = nilai sebelum tindakan (siklus I)

Maka dapat diperoleh peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II adalah $P = \frac{84,61-48,15}{48,15} \times 100 = 75,72\%$.

Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada gambar berikut:



Sumber; hasil pengolahan nilai siswa siklus I dan siklus II kelas V MIN Siompu, 2020

Gambar; 4.7 Data Presentase Hasil Tes Siswa Pada Siklus II

Berdasarkan gambar di atas, menunjukkan bahwa penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran setelah tindakan siklus II nilai hasil belajar siswa yang memperoleh rata-rata 85,34% dengan ketuntasan belajar siswa secara

klasikal mencapai 84,61%, dimana dengan jumlah siswa yang mencapai KKM (75) sebanyak 11 orang dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 2 orang siswa. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V dapat ditingkatkan melalui penerapan metode pembelajaran role playing di MIN Siompu dengan peningkatan presentase dari siklus I ke siklus II sebesar 75,72%.

d. Refleksi

Kegiatan pembelajaran pada siklus II sudah menunjukkan hasil yang baik dari siklus sebelumnya, baik terhadap dari aktivitas peneliti maupun aktivitas siswa. Dalam observasi diperoleh data aktivitas peneliti dan murid dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* sudah menunjukkan hasil yang sangat baik. Peneliti telah melaksanakan skenario pembelajaran dengan baik, siswa sangat memperhatikan penjelasan guru dalam proses pembelajaran, siswa juga memperlihatkan keaktifan dan kekompakan mereka dalam bermain peran. Walaupun masih ada sebagian siswa yang belum memiliki keberanian untuk bermain peran, namun mereka sudah menunjukkan sikap yang baik dalam proses pembelajaran.

Jika dilihat dari hasil tes pada evaluasi pelaksanaan tindakan siklus II, yaitu telah mencapai presentase 84,61% siswa yang telah memperoleh nilai ≥ 75 atau dengan kata lain telah mencapai indikator keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menjadi acuan dalam penelitian ini yaitu 75% maka telah berhasil dilaksanakan sesuai rencana pelaksanaan dengan dua siklus tindakan. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa proses tindakan cukup sampai pada siklus II, karena telah mencapai keberhasilan belajar siswa secara klasikal.

4.9 Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang dilakukan oleh peneliti. Setiap siklus dilaksanakan dengan tahapan-tahapa: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui metode pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas V MIN Siompu kekuntasan dari penilaian tes hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan dari siklus ke siklus. Begitupun juga dengan aktivitas guru dan siswa disetiap siklus mengalami peningkatan. Adapun hasilnya dapat di uraikan sebagai berikut:

- a. Aktifitas guru melalui penerapan metode pembelajaran role playing di kelas V MIN Siompu

Peran guru di dalam proses pembelajaran sangat penting guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal keterampilan dasar mengajar guru dan pendidik harus memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengungkapkan gagasan-gagasan alternatif mereka. Sehingga guru sangat senang apabila siswa dapat mengerjakan suatu persoalan dengan cara berbeda dari apa yang dijelaskan oleh guru. Dengan demikian suasana kelas akan lebih hidup, menyenangkan, dan menyemangati siswa untuk selalu belajar (Hisyam Zaini, 2008. H,6).

Oleh karena itu, Seorang guru harus mampu memilih model dan metode yang dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan dapat mudah dipahami oleh siswa. Salah satu metode pembelajaranyang melibatkan siswa agar dapat bekerja bersama-sama adalah metode pembelajaran *Role Playing* yang mengutamakan kerjasama antara siswa

dengan siswa yang lainnya untuk bermain drama hal tersebut dapat memicu interaksi antara sesama siswa dalam suasana pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi, analisis dan refleksi bahwa aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) pada dasarnya sebelum dilakukannya tindakan kinerja guru kurang efektif dalam mengajar misalnya: guru dalam mengajar tidak bervariasi metode yang diterapkan dalam artian guru masih monoton menggunakan metode pembelajaran ceramah, sementara itu guru dalam mengajar tidak menggunakan media dalam mengajar, tidak ada perhatian guru dengan siswa, dan tidak ada kerja sama guru dengan siswa sehingga dalam pembelajaran siswa dan guru merasa canggung. Ketika dilakukannya tindakan siklus I pertemuan pertama maka kinerja guru dalam mengajar menjadi aktif. Misalnya guru dalam mengajar menggunakan variasi metode pembelajaran aktif dengan penerapan metode pembelajaran *role playing*, guru dalam mengajar sudah menggunakan media, guru dan siswa sudah sedikit bekerjasama dalam proses pembelajaran.

Siklus I pertemuan pertama masih ada beberapa aspek yang belum terlaksana dari 23 aspek ada 7 aspek yang belum terlaksana dengan baik seperti: guru tidak memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran, guru tidak menyampaikan informasi awal mengenai materi, guru tidak memperhatikan kosakata dan mata siswa, guru tidak memberikan pertanyaan kepada siswa, guru belum menguasai kelas, guru belum terlalu menguasai materi, guru belum terlalu bisa memanfaatkan waktu.

Pada pertemuan pertama guru hanya memberikan perhatian kepada siswa yang antusias dalam belajar. Hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang. Seperti yang dikatakan oleh Ahmad Sabri bahwa proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atau dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu, (Ahmad Sabri, 2007. H,65). Oleh karena itu, untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien maka yang penting untuk diperhatikan adalah bagaimana guru mampu memberikan arahan, motivasi, perhatian kepada peserta didik dengan berbagai pendekatan, penggunaan metode yang tepat sehingga mengarah kepada pencapaian hasil belajar yang optimal. Hal ini disebabkan oleh guru tidak mengefisienkan waktu dengan baik sehingga dalam proses pembelajaran masih ada beberapa kegiatan yang tidak dilaksanakan dan belum maksimal. Hasil presentase observasi guru pada pertemuan pertama siklus I mencapai 69,56%, sedangkan ketidakterhasilan mencapai 30,43%.

Guru tidak menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dan guru dalam pembelajaran tidak menguasai kelas selain itu guru dalam mengajar tidak mengefisienkan waktu sehingga dalam proses pembelajaran tidak terlalu maksimal sehingga dalam kegiatan pembelajaran ada kegiatan yang tidak terlaksana dengan baik. Alasan peneliti tidak melaksanakan kegiatan tersebut karena untuk mengefisienkan waktu pembelajaran sehingga dalam kegiatan inti dalam penyampaian materi harus mampu sampai kesiswa agar siswa mampu mengerti penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru kepada siswa adalah salah satu fase penting dalam setiap pembelajaran. Guru menggunakan model, strategi atau pendekatan apapun, maka salah satu tahapannya selalu fase penyampaian tujuan pembelajaran. Ini sudah menyiratkan betapa pentingnya penyampaian tujuan pembelajaran itu. Fase penyampaian tujuan pembelajaran selalu dilakukan oleh guru di kegiatan awal pembelajaran untuk mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun mental dalam mengikuti pembelajaran. Menyampaikan tujuan yang harus dicapai dari materi yang akan dipelajari siswa akan lebih termotivasi dan mengetahui jika ia duduk dan belajar apa dalam waktu tersebut selepas belajar, ia harus mengerti hasil dari pembelajaran tersebut. Dengan siswa mengetahui tujuan pembelajaran baik guru maupun siswa akan lebih mudah menentukan rencana pembelajaran berikutnya, (Kurniawati Luis, 2009. H,150).

Sebagai salah satu penguat dari alasan peneliti tidak dilakukannya kegiatan di atas. Berdasarkan hasil penelitian Sudirman dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vb Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Talaga Besar Kec. Talaga Raya Kab. Buton Tengah”. Pada penelitiannya memperoleh hasil aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama mencapai 83,36%. Kegiatan yang tidak terlaksana yaitu; guru tidak mengabsensi pada saat membuka pembelajaran, guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh siswa, hal ini dikarenakan guru ingin mengoptimalkan waktu agar kegiatan yang lainnya bisa berjalan dengan baik, salah satunya banyaknya materi yang harus diajarkan kepada siswa, (Sudirman, 2016. H, 80).

Kegiatan inti merupakan kegiatan yang paling banyak dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran seperti, kegiatan yang dilakukan dengan 5 M, yaitu menanya, menjawab, mengorganisir, mengelolah, mengevaluasi. Sehingga perlunya waktu untuk melakukan kegiatan tersebut, (Sudirman, 2016. H, 140). Salah satu kelemahan metode pembelajaran *Role Playing* adalah membutuhkan waktu yang lama bagi siswa, memerlukan persiapan yang lebih teliti dan matang, sehingga dalam proses pembelajaran mengorbankan kegiatan sebagian pembuka yang dianggap berpengaruh dengan hasil belajar siswa, (Ayu Nurul Fadilah, 2013. H,50). Salah satu tujuan guru dalam pembelajaran yaitu menuju pada hasil pembelajaran yang ingin dicapai. Jika hasil yang diperoleh guru sudah memuaskan maka guru menganggap tujuan pembelajaran sudah tercapai.

Pada pertemuan kedua siklus I, kinerja guru masih belum terlaksana dengan baik dan belum maksimal. Guru tidak memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru tidak meminta kepada semua siswa untuk memperhatikan materi yang dibawa oleh guru, guru tidak memperhatikan kosa kata pada siswa, guru tidak memberikan pertanyaan kepada siswa, guru belum terlalu menguasai kelas.

Biasanya, guru dalam kegiatan pembelajaran memberikan banyak informasi kepada siswa agar materi atau topik dalam pembelajaran yang diajarkan dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Namun, guru terkadang lupa bahwa bukan hanya materi yang selesai dengan tepat waktu tetapi juga sejauh mana materi yang telah tersampaikan dapat dipahami oleh siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Silberman bahwa “salah satu cara yang paling

meyakinkan untuk belajar tepat adalah menyertakan waktu untuk meninjau apa yang telah dipelajari” (Melvin Silberman, 2005. H, 239). Maka dari itu ada beberapa kegiatan pembuka diabaikan. Adapun hasil presentase observasi guru pada pertemuan kedua mencapai 75%. Presentase ketidak berhasilan mencapai 25%.

Sebagai salah satu penguat dari alasan peneliti tidak melaksanakan kegiatan tersebut adalah berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Windy Ari Rahmawati dan Supriono. Dalam penelitian tersebut diperoleh hasil aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama mencapai 73,2%. Ada beberapa aspek yang belum terlaksana yakni guru kurang memberikan motivasi kepada siswa, guru kurang menguasai kelas sehingga ada beberapa siswa kurang memperhatikan dan mengganggu temannya pada saat meberikan materi dan guru kurang menjelaskan skenario metode pembelajaran *Role Playing* serta guru tidak melibatkan siswa dalam membuat kesimpulan. Untuk mengatasi masalah tersebut maka guru melaksanakan perbaikan kualitas pembelajaran sehingga siklus berikutnya dapat terlaksana dengan baik, (Windy Ari Rahmawati, 2017. H, 663).

Siklus II pertemuan pertama melalui penerapan metode pembelajaran *Role Playing* ada beberapa aspek yang belum terlaksana seperti; guru tidak memperhatikan kosa kata dan mata siswa, guru tidak memberikan pertanyaan kepada siswa, guru kurang menguasai kelas. Selain itu, semua aspek dilaksanakan dengan baik. Hai ini dikarenakan guru sudah melihat kelemahan-kelemahan hasil dari observasi siklus I dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* sehingga peneliti berusaha agar semua aspek terlaksana dengan baik pada siklus

kedua. Adapun presentase hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan pertama siklus II adalah 87,5%, sedangkan ketidak tuntas 12,5%. Pada siklus II pertemuan kedua, aktivitas guru sudah berjalan dengan baik dan maksimal dengan presentase mencapai 95,83%.

Aktivitas guru dari siklus I ke siklus II selalu mengalami peningkatan. Hasil presentasinya sudah mencapai target dan semua aspek sudah terlaksana dengan baik. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa, hasil pengamatan pelaksanaan observasi guru pada siklus I menunjukkan guru masih kurang maksimal dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Selain itu, guru juga masih kurang maksimal dalam menjelaskan kembali materi dengan tuntas, sehingga beberapa aspek dapat terlaksana dengan kategori sangat baik. Dalam artian guru sudah maksimal dalam mengkondisikan kelas dan mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Menurut peneliti bahwa dalam penerapan metode pembelajaran *Role Playing* butuh keterampilan yang memadai untuk memperoleh hasil yang baik seperti yang terdapat pada kekurangan metode pembelajaran *Role Playing* guru harus memiliki jiwa demokratis, guru harus memiliki keterampilan yang memadai dalam hal keterampilan dalam hal mengajar, dan butuh jiwa kesabaran dalam menghadapi pribadi peserta didik yang berbedah-bedah.

b. Aktivitas Siswa Melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* di MIN Siompu.

Berdasarkan hasil observasi, analisis dan refleksi bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran *role*

playing (bermain peran) pada dasarnya sebelum dilaksanakannya tindakan aktivitas siswa sangat pasif. Siswa tidak antusias dan tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran misalnya siswa sering keluar masuk., ribut, bermain dalam kelas dan siswa tidak memperhatikan guru pada saat mengajar, tidak adanya kerja sama antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung, siswa juga bolos sekolah. Hal tersebut terjadi karena penggunaan strategi pembelajaran guru yang masih dianggap kurang efektif dalam mengajar atau guru dalam mengajar tidak menggunakan media atau perhatian guru terhadap siswa dan kerja sama antara guru dan siswa atau bisa jadi berasal dari siswa itu sendiri yang kurang motivasi untuk belajar sehingga menimbulkan rendahnya aktivitas guru dan siswa atau hasil belajar rendah.

Seperti teori strategi mengajar yang dikutip dalam buku Wina Sanjaya, bahwa yang dimaksud dengan strategi dalam mengajar adalah sesuatu yang harus dilakukan oleh guru di dalam mengajar seperti penggunaan metode yang tepat, media dalam mengajar, serta bentuk evaluasi yang diberikan oleh guru dalam mengajar. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, (Wina Sanjaya, 2008. H, 51).

Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan observasi siswa pada siklus I pertemuan pertama siswa masih tampak bingung dengan metode pembelajaran *Role Playing*. Hal tersebut disebabkan karena metode pembelajaran *role playing* merupakan hal yang baru diterapkan didalam pembelajaran khususnya di kelas V MIN Siompu. oleh karenah itu ada kegiatan yang belum terlaksana dengan baik seperti siswa tidak menjawab pertanyaan apresiasi dari guru, siswa tidak bertanya

kepada guru terkait materi yang belum dipahami. Selain itu siswa tidak berinteraksi positif dengan pasangannya. Hal tersebut karena siswa tidak mau menerima pasangannya, misalnya siswa laki-laki tidak mau berpasangan dengan siswi perempuan atau siswi yang mendapatkan pasangan dengan siswa yang tidak disukainya sehingga interaksi siswa dengan pasangannya tidak terjalin dengan baik. Interaksi yang dimaksud adalah hubungan timbal balik individu dengan individu lainnya. Jika interaksi siswa terjalin dengan baik maka akan timbul kerja sama yang baik antara individu dengan individu, kelompok dengan individu dan kelompok dengan kelompok, (Sarmina, 2015. H,215).

Hal ini terjadi karena pembelajaran yang biasa dilakukan dikelas berpusat pada guru yang tidak memupuk adanya kerjasama atau siswa secara berkelompok yang pada akhirnya siswa tidak terbiasa berinteraksi dengan temannya yang lain, sehingga interaksi siswa dengan pasangannya tidak terjalin dengan baik. Akan tetapi masalah ini dapat diatasi dengan siswa diberikan pemahaman bahwa interaksi antar sesama merupakan hal sangat penting dalam suasana dalam pembelajaran tanpa harus ada perbedaan sehingga keterampilan bisa didapatkan karena adanya kerjasama secara berkelompok. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan Wina Sanjaya bahwa pembelajaran kooperatif pada dasarnya dilakukan secara berkelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya dan juga dapat merubah perilaku individu atau mendapatkan pengetahuan atau keterampilan serta gotong royong, berkelompok atau bekerja sama, (Wina Sanjaya, 2008. H,309). Oleh karena itu guru senantiasa memberikan bimbingan dan pemahaman kepada siswa setiap permasalahan yang

dihadapi. Sehingga pada siklus I pertemuan pertama aktivitas siswa memperoleh nilai presentase 46,66%. Adapun ketidak tuntas mencapai 53,33%.

Siklus I pertemuan kedua siswa masi agak sedikit bingung dengan penggunaan metode pembelajaran *role playing* sehingga siswa agak sedikit semangat dan terlihat agak sedikit semangat dalam mengikuti pembelajaran dan terlihat aktif dalam bekerjasama dengan teman meskipun ada kegiatan yang belum terlaksana dengan baik, yakni: Siswa belum belajar dengan aktif dan antusias, Siswa belum berani mengemukakan pendapatnya, Siswa belum ikut menyimpulkan materi, siswa belum mengerjakan lembar evaluasi secara sungguh-sungguh, siswa belum menyelesaikan tugas secara tepat waktu. Hal ini dikarenakan guru tidak membiasakan siswa untuk bertanya apabila menemui kesulitan. Oleh karena itu, guru (peneliti) memberikan motivasi untuk giat bertanya apabila menemui kesulitan dalam pembelajaran adapun hasil presesntase siklus I pertemuan kedua mencapai 66,66% dan ketidak tuntas mencapai 33,33%.

Kasus tersebut sama dengan kasus-kasus peneliti sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh Yulianti program studi IPS. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa aktivitas siswa siklus I pertemuan kedua meningkat sebesar 85,75% sedangkan yang tidak tuntas mencapai 15,25%. Adapun kegiatan yang tidak terlaksana adalah siswa tidak mampu menjawab pertanyaan apersepsi dan siswa tidak berinteraksi baik dengan pasangannya. Hal yang dilakukan Yulianti dalam mengatasi masalah tersebut adalah meningkatkan kembali materi ajar yang dipelajari sebelumnya. Hal tersebut bertujuan agar siswa mengingat kembali materi materi yang telah diajarkan sebelumnya. Hal lain yang dilakukan adalah

ketika siswa tidak berinteraksi dengan pasangannya maka guru menukar kartu pasangannya dengan teman yang lain, (Yulianti, 2013. H,115).

Semua permasalahan yang ditemukan pada siklus I menjadi bahan pertimbangan dalam bahan dalam siklus II. Hasilnya terjadi peningkatan aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran role playing. Pada siklus II pertemuan pertama siswa sudah terbiasa dengan penerapan metode pembelajaran role playing sehingga hampir semua aspek dapat terselesaikan dengan baik. Adapun aspek yang tidak terlaksana pada siklus II pertemuan pertama ini adalah Siswa belum berani mengemukakan pendapat dan siswa belum menyelesaikan tugas secara tepat waktu. Adapun hasil presentase kegiatan siswa melalui metode pembelajaran *Role Playing* pada pertemuan pertama siklus II meningkat menjadi 86,66% sedangkan ketidak tuntas mencapai 13,33% sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan siswa tersebut sudah terlaksana dengan cukup baik. Begitupun pada siklus II pertemuan kedua semua aspek sudah terlaksana dengan baik dan hasil presentase aktivitas siswa pada siklus II pertemuan kedua mencapai 93,33% dan ketidak tuntas mencapai 6,66%.

Sebagaimana seperti penelitian yang dilakukan oleh Azmi Kumalasari bahwa metode pembelajaran *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk saling bekerjasama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dia pelajari dengan cara menyelesaikan permainan peran dengan pasangan yang lain, (Azmi Kumalasari, 2015. H,46). Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas suatu pembelajaran salah satunya yaitu

faktor strategi dalam mengajar, dalam mengajar sangat berpengaruh dengan strategi yang digunakan dalam pembelajaran. Usahakan dalam pemilihan strategi harus bisa menyenangkan bagi siswa dan siswa mampu aktif, termotivasi, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, (Sumardi Suryasubrata, 1995. H,45).

Perdasarkan penelitian yang penulis lakukan kegiatan belajar bersama dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dapat memicu belajar aktif dan kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi. Dengan demikian metode pembelajaran aktif *Role Playing* adalah suatu cara pembelajaran aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran dengan teknik bermain peran sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

Selain itu, metode pembelajaran *Role Playing* juga dapat menjalin interaksi antara siswa dengan siswa yang lain dalam suasana pembelajaran, karena metode pembelajaran *Role Playing* ini menekankan adanya kerjasama sesama siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan cara bermain peran. Hal seperti ini dapat memicu adanya hubungan timbal balik antara siswa dengan siswa yang lain maupun guru tersebut.

Bagi guru dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, guru dilatih menjadi guru profesional karena dalam menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* guru harus memiliki keterampilan yang memadai dalam mengajar di dalam kelas, keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan dasar. Guru juga

dituntut untuk memiliki jiwa demokrasi karena dalam penerapan metode ini ditandai dengan siswa bermain peran bersama kelompoknya sehingga suasana kelas menjadi ribut, dan akan mengganggu kelas lain, sehingga dengan menerapkan metode ini guru harus cerdas dalam mengatasi masalah yang diperoleh di kelas.

c. Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode *Role Playing* di MIN Siompu

Guru dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode *Role Playing* merupakan langkah yang tepat. Karena dengan menggunakan metode *Role Playing* peserta didik akan terlihat langsung dalam proses pembelajaran dan peserta didik juga bekerja dan belajar bersama-sama dengan pasangannya yang mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Dengan adanya saling membantu, saling bertukar pikiran dan saling bekerjasama dalam bekerja kelompok tidak akan membuat bosan peserta didik dan akan meningkatkan keterampilan peserta didik serta hasil belajar dapat tercapai maksimal, (Yuni Umaryati, 2014. H,85).

Berdasarkan hasil belajar sebelum dilakukan tindakan, peneliti melihat nilai awal dari guru Bahasa Indonesia kelas V MIN Siompu yang merupakan hasil ulangan semester ganjil dan ternyata dari hasil tersebut masih rendah. Adapun hasil presentase ketuntasan masih mencapai 38,48% dengan nilai rata-rata 67,30%, siswa yang tuntas siswa yang tuntas belajar mencapai 5 orang siswa, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 8 orang siswa, dengan nilai tertinggi 80 sedangkan nilai yang terendah 40. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu

faktor internal berupa keadaan fisiologis siswa, kecerdasan siswa, minat, motivasi siswa dalam belajar, serta kecerdasan siswa yang dianggap sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dan faktor eksternal meliputi aktivitas siswa pada saat di sekolah maupun dimasyarakat, fasilitas dan kurikulum pembelajaran misalnya media dan guru, (Kanzanuddin dan Ika Oktaviani, 2014. H,120).

Guru dituntut mampu menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif yaitu pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif, dan inovatif. Untuk menciptakan suasana tersebut tentunya tidak mudah dan banyak faktor yang menjadi penghambat, faktor tersebut bisa datang dari peserta didik yang cenderung pasif atau bahkan faktor dari guru sendiri yang kurang inovatif, sehingga dalam kegiatan pembelajaran cenderung monoton. Hal ini akan membuat peserta didik merasa bosan dalam belajar, (Oemar Hamalik, 2002. H,35).

Dengan demikian perlu diadakan tindakan penerapan metode pembelajaran Role Playing. Metode ini dinilai sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Sebagai mana yang dikemukakan oleh Hisyam Zaini bahwa tujuan metode pembelajaran *Role Palaying* adalah siswa akan lebih semangat serta antusias dalam belajarnya, lebih cermat dalam belajarnya dan mengingat suatu materi pembelajaran dengan bermain peran sehingga siswa terlihat aktif dan mampu memperoleh hasil belajar yang baik dan dalam pembelajaran ini guru juga dituntut untuk menjadi guru yang mampu menciptakan pembelajaran yang demokratis, yang mampu menarik perhatian siswa, (Hisyam Zaini, 2008. H,69).

Pelaksanaan tindakan dimulai dari siklus I yang dilaksanakan dua kali pertemuan, didalam evaluasi dengan menggunakan teks untuk mengetahui sejauh manah tingkatan pemahaman dari perkembangan hasil belajar siswa seteah penerapan metode pembelajaran *Role Playing*. Adapun hasil teks siklus I dengan presentase ketuntasan yaitu 46,35% dengan nilai rata-rata 68,64% dan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 45 dengan jumlah siswa 13 orang. Adapun siswa yang tuntas belajar 6 orang siswa dan yang tidak tuntas ada 7 orang siswa. Hasil tes siklus I tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti bahwa sebelum dilakkan tindakan hasil belajar siswa rendah ketika dilakukannya tindakan dengan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* hasil belajar siswa meningkat 7,67%. Tetapi akan dilanjutkan pada siklus berikutnya karena hasil siklus I belum mempunyai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh 75%.

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan berdasarkan nilai tes dari hasil tindakan siklus I yang belum mencapai target peneliti yaitu 75% sedangkan yang diperoleh siswa masih mencapai 46,15%. Setelah pelaksanaan tindakan siklus II yang dilakukan selama dua kali pertemuan dengan diadakan evaluasi tes yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan peningkatan hasil belajar dari siklus I. Adapun hasil tes Siklus II dengan presentase ketuntasan mencapai 84,61% dengan nilai rata-rata 85,38%. Adapun siswa yang tuntas belajar ada 11 orang sedangkan yang tidak tuntas ada 2 orang siswa. Hal ini disebabkan karena kurangnya kemampuan siswa memahami materi yang disampaikan, akan tetapi

hal tersebut tidak masalah karena seperti yang kita ketahui bahwa didalam kemampuan anak itu berbeda-beda.

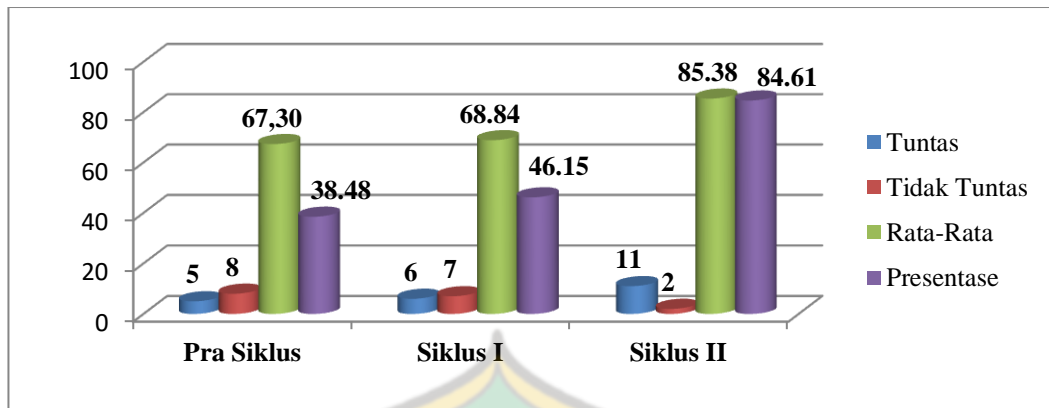
Perbandingan nilai rata-rata siswa dari pra siklus ke siklus II dapat dilihat pada tabel berikut;

Tabel 4.6
Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dari Siklus Kesiklus

No.	Nama Siswa	Skor Awal	Siklus I	Siklus II	Ket
1	Andika	80	80	90	Meningkat
2	M. Rifal	80	75	95	Meningkat
3	M. Fikran	65	60	70	Meningkat
4	M. Rahman	60	75	75	Meningkat
5	Rifal	60	60	85	Meningkat
6	Riksal	55	60	90	Meningkat
7	Ridwan	80	85	100	Meningkat
8	Rismawati	60	50	70	Meningkat
9	Samria Simal	80	75	90	Meningkat
10	Juhairia	65	70	85	Meningkat
11	Siti Fazira	40	45	80	Meningkat
12	Siti Zulaiha	70	70	80	Meningkat
13	Yasrin	80	90	100	Meningkat
Jumlah		875	895	1,110	
Rata-Rata		67,30	68,84	85,38	
Berhasil		5	6	11	
Belum Berhasil		8	7	2	
Presentase Ketuntasan		38,48	46,15	84,61	

Sumber; Hasil Pengolahan Data Peningkatan Dari Nilai Awal Sampai Siklus II Siswa Kelas V MIN Siompu. PTK 2020

Perbandingan Peningkatan hasil belajar siswa dari Pra Siklus sampai Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:



Sumber: Hasil Pengolahan Nilai Siswa dari Pra siklus ke Siklus II Kelas V MIN Siompu Kabupaten Buton Selatan. 2020

Gambar: 4.8 Data Rekapitulasi Hasil Belajar Siwa dari Pra Siklus ke Siklus II

Berdasarkan gambar di atas, menunjukkan bahwa metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam poses pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan hasil yang diperoleh siswa pada siklus II telah melampauhi indikatot ketuntasan yaitu 75% sedangkan yang diperoleh mencapai 84,62%. Artinya penelitian ini dikatakan telah berhasil sehingga penelitian ini tidak dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya kareneh hasil belajar Bahasa Indonesia siawa kelas V MIN Siompu telah meningkat melalui penerapan metode pembelajaran *Role Playing*.

Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II disebabkan karena semakin sempurnanya pelaksanaan dengan pembelajaran dan semakin pahamnya siswa terhadap metode pembelajaran *Role Playing* yang digunakan. Adapun peningkatan hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebelum dan setelah menerapkan

metode pembelajaran *Role Palying*. Peningkatan kualitas proses pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran. Maka penelitian ini dihentikan sampai siklus II karena indikaor keberhasilan penelitian ini telah tercapai untuk Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75% dan siswa mencapai nilai KKM ≥ 75 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MIN Siompu.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat diketahui bahwa metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Widyastuti dalam studi kasus di MAN Negeri 1 Bau-Bau pada tahun ajaran 2012/2013 dengan judul penelitian “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI” pada penelitian ini hasil yang diperoleh siswa pada setiap siklusnya memperoleh peningkatan yang cukup drastis. Pada siklus I memperoleh hasil 83,40% dengan nilai rata-rata 75 ke atas sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 94,76%% dengan nilai rata-rata 80 ke atas, (Widyastuti, 2012/2013. H,534.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Dorenthia Tambunan menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada preseentase ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I mencapai 57,69% dan pada siklus II meningkat menjadi 96,2%, (Dorenthia Tambunan, 2017. H,104).

Berdasarkan hasil kedua penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan

motivasi siswa dalam belajar dan juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam sebuah pembelajaran. Hal tersebut tergantung dari seorang guru dan siswa yang menyikapi. Jika guru mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran maka akan tercapai tujuan pembelajaran. Begitupun sebaliknya, jika siswa menyukai metode, media, materi, serta bawaan guru dalam mengajar, maka siswa akan termotivasi dalam belajar. Jika siswa mampu termotivasi dalam belajarnya maka akan berpengaruh dalam hasil belajarnya.

