

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN TEKS CERITA (PTK di kelas IV SDN Kedungsoka 2)

Implementation of *Role Playing* Method to Improve Story Text Comprehension Ability (PTK in grade IV SDN Kedungsoka 2)

Kiki Soraya¹, Rifqi Rijal², Imas Mastoah³

¹Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Email: kikisoraya919@gmail.com

²Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. M.Rifqirijal@uinbanten

³Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Email: Imas.mastoah@uinbanten.ac.id

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui deskripsi metode *role playing* yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman teks cerita pada siswa kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia 2) Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman teks cerita pada siswa kelas IV menggunakan metode *Role Playing*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dengan model Kemmis dan Mc.Teggart yang terdiri dari dua siklus setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi/pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. pada siklus I nilai rata-rata siswa mencapai 58,00 dan siswa yang tuntas sebanyak 5 siswa dengan presentase 33,33% sedangkan pada siklus II nilai rata-rata mencapai 74,00 dan siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa dengan presentase ketuntasan mencapai 86,66%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa bahasa indonesia tentang memahami teks cerita.

Kata kunci : Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Teks Cerita

Abstract: The purpose of this study is 1) To find out the description of role playing methods that can improve the ability to understand story text in grade 4 students eye pelajaran Bahasa Indonesia 2) To find out the improvement of story text comprehension ability in grade 4 students using Role Playing method. The method used in this research is class action research. With kemmis and Mc.Teggart models consisting of two cycles each cycle consists of four stages, namely planning, action, observation / observation and reflection. The results showed that Role Playing method can improve student learning outcomes, this is evidenced by the improvement of student learning outcomes in each cycle. in the first cycle the average score of students reached 58.00 and students completed as many as 5 students with a percentage of 33.33% while in the second cycle the average score reached 74.00 and the completed students as many as 13 students with a percentage of completion reached 86.66%. Thus, it can be concluded that the application of Role Playing method can improve the learning outcomes of Indonesian students about understanding the text of the story.

Keywords : Role Playing Method To Improve Story Text Capability

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar (Uzer, 2008)

Perlu disadari untuk menghadirkan suatu interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dibutuhkan situasi kelas yang aktif, kondusif dan menyenangkan. Dengan demikian, dalam proses belajar aktif guru memiliki kewajiban untuk menyampaikan pengetahuan, pengalaman, dan pandangannya terhadap bahan yang mereka pelajari, maka dibutuhkan inovasi pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran aktif dan menyenangkan. Metode pembelajaran aktif dan menyenangkan sangat perlu diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang menuntut siswa untuk menguasai aspek-aspek yang terdapat dalam mata pelajaran ini yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Oleh sebab itu dalam membelajarkan Bahasa Indonesia guru perlu mengenal dan dapat melaksanakan dengan baik berbagai pedoman tentang strategi, pendekatan, metode, dan media pembelajaran yang mampu menggali kemampuan siswa pada saat pembelajaran sehingga aspek-aspek dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dikuasai oleh siswa.

Penulis menemukan fakta di lapangan siswa kelas IV SDN Kedungsoka 2 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum tercapainya nilai KKM yang ditetapkan disekolah yaitu 62. Dalam proses sehari-hari, guru sudah menjelaskan maksud teks cerita secara lisan, merangkum dengan tertulis dipapan tulis, bahkan memberi soal latihan, dan pekerjaan rumah untuk menceritakan kembali dalam tulisan mereka. Namun, tetap saja kemampuan memahami teks cerita masih rendah, sedikit sekali diantara mereka yang mengajukan pertanyaan, beberapa siswa dapat menjawab pertanyaan guru yang benar, sebagian besar siswa kesulitan menemukan latar belakang cerita (tokoh, watak, waktu), bahkan banyak diantara siswa yang tidak bisa menceritakan kembali dan merangkum isi cerita tersebut. Siswa belum bisa memahami intisari dari teks

cerita tersebut, mereka hanya tahu cerita yang disampaikan oleh gurunya namun belum bisa memahaminya. Beliau memaparkan juga jumlah keseluruhan siswa kelas IV SDN Kedungsoka 2 ada 15 siswa diantaranya, terdapat 7 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Dari hasil latihan menunjukkan dari jumlah siswa sebanyak 15 hanya ada 5 siswa (33,3 %) yang kemampuan memahami isi cerita dan mencapai nilai yang sudah ditetapkan. Hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar siswa kelas IV SDN Kedungsoka 2 belum dapat memahami dan menguasai materi isi cerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. (Restatillah, Wawancara Guru Kelas, 2019)

Melalui hasil wawancara dengan wali kelas IV dalam mengatasi fenomena pembelajaran di atas diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman teks cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan salah satu metode pembelajaran yaitu metode *Role Playing* agar dapat diketahui apakah dengan metode *Role Playing* berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam materi memahami teks cerita.

Selain itu sangatlah penting bagi seorang guru menggunakan metode pembelajaran yang sesuai untuk mempermudah dalam menyampaikan materi ajar yang hendak disampaikan, sehingga dapat menjadikan suasana pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan serta menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka keefektifan proses pembelajaran sangat penting terhadap kemampuan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya memahami Teks Cerita. Maka dari itu perlu adanya kreativitas dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan juga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia lebih bervariasi, maka dapat diterapkan berbagai macam metode atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru., misalkan dengan menerapkan metode-metode aktif. Oleh karena itu, Metode *Role Playing* merupakan salah satu alternatif yang digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kemampuan pemahaman anak terhadap teks cerita.

Metode Pembelajaran

Metode pengajaran merupakan pola atau cara yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar mengajar yang telah ditetapkan. Guru harus memilih metode yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar dengan memperhatikan faktor-faktor, tujuan yang hendak dicapai, peserta didik dengan segala karakteristiknya baik secara individu maupun secara kelompok, situasi dan lingkungan belajar mengajar, fasilitas serta sarana dan prasarana yang tersedia serta pribadi dan

kemampuan professional guru sendiri (Restatilah & Syah, 2009)

Role Playing

Menurut Dani Maulana *Role Playing* adalah guru menyiapkan *scenario* pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari *scenario* tersebut, pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjuk siswa untuk melakukan *scenario* yang telah dipelajarinya, kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelaku, presentasi hasil kelompok, bimbingan penyimpulan dan refleksi. (Maulana, 2013)

Menurut Jumanta Hamdayama (2014) metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-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. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memeragakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. (Handayama, 2014)

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut penulis menyimpulkan bahwa metode *Role Playing* merupakan suatu aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Metode sosiodrama dan *Role Playing* dapat dikatakan sama artinya, dan dalam pemakaiannya sering disilih gantikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. (Bahri, 2002)

Bermain peran disebut juga bermain simbolik, main pura-pura, *make-believe*, imajinasi. Permainan ini sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi pada anak usia dini 2-5 tahun (Erikson, 1973). Bermain peran, membolehkan anak untuk membayangkan dirinya ke masa depan dan menciptakan kondisi masa lalu. (Madyawati, 2017)

Role Playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa actual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topik yang dapat diangkat untuk *Role Playing* misalnya kejadian seputar pemberontak G 30 S/PKI, memainkan peran sebagai juru kampanye suatu

partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul pada abad teknologi informasi. (Sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, 2006)

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut penulis menyimpulkan bahwa metode *Role Playing* (bermain peran) merupakan suatu cara yang digunakan guru atau pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar yang berusaha mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan memainkan suatu peran yang menuntut peserta didik agar menghayati dan memahami peran yang dimainkan.

Pemahaman

Pemahaman berasal dari kata paham yang mempunyai arti mengerti benar, sedangkan pemahaman merupakan proses perbuatan cara memahami. Menurut Poesprodjo bahwa pemahaman bukan kegiatan berpikir semata, melainkan pemindahan letak dalam berdiri disituasi atau dunia yang lain. Mengalami kembali situasi yang dijumpai pribadi lain di dalam sumber pengetahuan tentang hidup, kegiatan melakukan pengalaman pikiran (*erlebnis*) pengalaman mengekstrapolasi (*Ekstraplotion*), agak lain dari menerjemahkan dan menafsirkan, tetapi lebih tinggi sifatnya. Ia menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi. (Fajri E. , 2008)

Cerita

Cerita merupakan salah satu bentuk sastra yang memiliki keindahan dan kenikmatan tersendiri. Akan menyenangkan bagi anak-anak maupun orang dewasa, jika pengarang, pendongeng, dan penyimaknya sama-sama baik. "Cerita adalah salah satu bentuk sastra yang bisa dibaca atau hanya didengar oleh orang yang tidak bisa membaca" (Aziz, Mendidik Dengan Cerita, 2008). Cerita adalah cerita yang diperuntukkan bagi anak-anak, isinya tentang kehidupan anak-anak, yaitu berkaitan dengan permainan, kesukaan, sifat-sifatnya, dan perkembangannya. (Mukhlisina)

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas berkembang dari penelitian tindakan. Oleh karena itu, untuk memahami pengertian PTK perlu kita telusuri pengertian penelitian tindakan. Menurut Kemmis, Penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka. (Sanjaya, Penelitian Tindakan Kelas, 2009)

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan pemecahan terhadap permasalahan kemampuan pemahaman teks cerita siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN Kedungsoka 2. Kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil pembelajaran yang lebih baik.

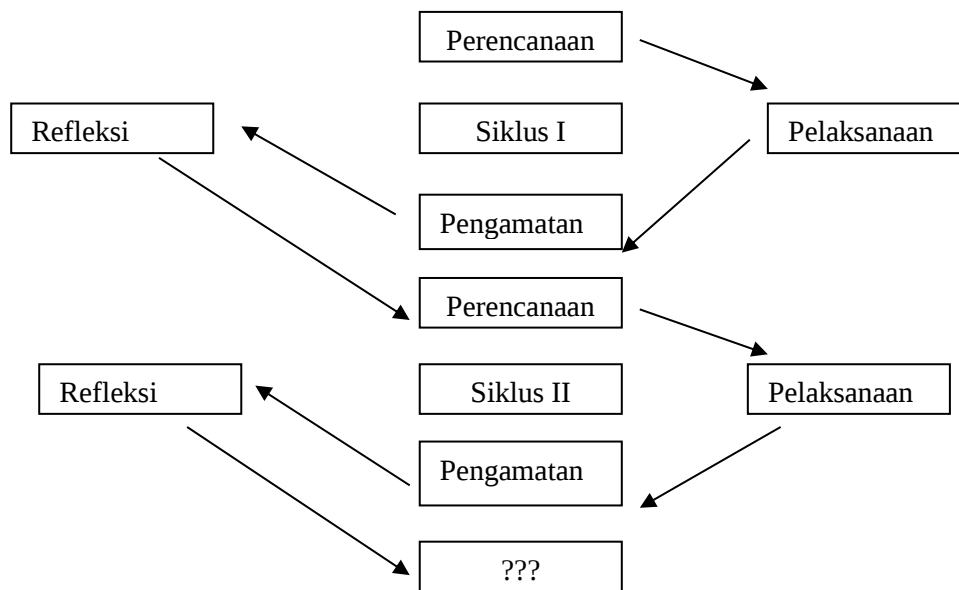
Model penelitian yang digunakan pada peneliti menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Menurut Kemmis Penelitian Tindakan Kelas adalah:

“Bentuk inkuiri reflektif yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu (termasuk pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari kegiatan praktek sosial atau pendidikan mereka, pemahaman mereka mengenai kegiatan-kegiatan praktek pendidikan ini, dan situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek ini” (Wiratmadja, 2012)

Artinya PTK adalah suatu jenis penelitian kolaboratif yang dilakukan secara kerjasama dengan guru atau rekan lain, guna mengetahui keberhasilan PTK itu sendiri. Penelitian juga diartikan sebagai suatu study terhadap situasi sosial untuk meningkatkan kualitas tindakan dalam situasi tersebut. Model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart untaian-untaian dengan satu siklus terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*Planing*), tindakan (*action*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflection*).

PTK yang dilakukan peneliti ini melalui dua siklus untuk melihat peningkatan hasil pemahaman dan aktivitas siswa dalam mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks cerita dengan menggunakan metode *Role Playing*. Adapun jika dalam siklus pertama hasil pemahaman siswa dinyatakan meningkat, dengan prestasi ketuntasan 70% secara keseluruhan, maka tidak ada siklus selanjutnya sampai dengan adanya peningkatan dan memenuhi nilai persentase yang telah ditentukan.

Suharsimi Arikunto menggambarkan siklus berulang dalam penelitian tindakan kelas seperti bagan berikut:



Gambar 1.
Model Pelaksanaan Ptk Model Kemmis Mc Taggart

TEKNIK ANALISIS DATA

Tempat penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Kedungsoka 2 Kabupaten Serang untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks cerita. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama bulan Maret sampai juni tahun 2020.

Sumber Data Siswa, untuk mendapatkan data tentang hasil pemahaman teks cerita dalam proses belajar mengajar pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru, untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Penelitian tindakan kelas yang akan digunakan oleh peneliti adalah model pendekatan yang digunakan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat komponen: Perencanaan (*planning*), Tindakan (*acting*), pengamatan (*observasi*), refleksi (*reflecting*). Model ini banyak dipakai karena sederhana dan mudah dipahami. Model Kemmis dan Mc Taggart ini lebih sederhana dan cocok pada permasalahan yang ada serta lebih mudah dilaksanakan untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis

Dalam menganalisis data hal pertama yang peneliti lakukan adalah mengelompokkan data sesuai dengan klasifikasi permasalahannya. Data yang

diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif, teknik kualitatif digunakan untuk menggambarkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*, yang terdapat pada pedoman observasi pelaksanaan pembelajaran dan hasil wawancara data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif, hal ini berguna untuk rencana perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya, selain itu untuk mengetahui hasil observasi aktivitas guru dan siswa dihitung skor rata-rata tiap aspeknya.

Teknik kualitatif digunakan untuk kualitatif prestasi belajar siswa setelah proses pembelajaran. Prestasi belajar siswa dilihat dari hasil tes yang dilakukan pada tiap siklus. Adapun peningkatan hasil belajar dilihat berdasarkan:

1. Ketuntasan belajar siswa, siswa dikatakan tuntas jika nilai yang diperoleh > 62 dengan nilai maksimal 100.
2. Nilai rata-rata kelas, nilai rata-rata kelas ditentukan dengan rumusan sebagai berikut: (Sudijono, 2004)

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah Nilai Seluruh Siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswas}} = \frac{\sum X_i}{n}$$

3. Persentase ketuntasan siswa yaitu banyaknya siswa yang mencapai ketuntasan. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$\text{Rumus persentase ketuntasan} = \frac{\text{jumlah Nilai Seluruh Siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswas}} \times 100$$

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 3 tahap yaitu : pra siklus, siklus 1, dan siklus II. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang Kemampuan Pemahaman Teks Cerita.

1. Pra Siklus

Pra siklus dalam penelitian ini melakukan beberapa langkah yaitu:

a. Observasi

Pra siklus dalam penelitian ini situasi yang terjadi sebelum mendapat informasi dari peneliti, atau dengan kata lain belum ada tindakan dari penelitian yang dilakukan hanya melihat kondisi awal dari objek penelitian. Pada proses ini, yang dilakukan peneliti hanya berdiskusi dengan guru kelas atau wali kelas tentang proses pembelajaran yang biasa dilakukan di SDN Kedungsoka 2 Kabupaten Serang Banten. Dari penjelasan pada tahap pra siklus tersebut, pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode

ceramah, dan tanya jawab sehingga pada setiap kegiatan pembelajaran guru lebih dominan dibandingkan dengan siswa, maksudnya siswa tidak begitu berperan dalam pembelajaran, akibatnya siswa merasa jenuh dalam penyampaian materi yang disampaikan oleh gurunya.

Refleksi

Berdasarkan hasil observasi peneliti, dapat disimpulkan bahwa pada proses pembelajaran pra siklus di mana guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dapat ditemukan beberapa masalah yaitu kemampuan siswa kelas IV SDN Kedungsoka 2 Kabupaten Serang Banten masih kurang, suasana pembelajaran di dalam kelas yang membosankan, siswa kurang termotivasi untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan nilai tes siswa masih rendah, hal ini dapat dilihat dari presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 40% dari 15 siswa.

2. Siklus 1

Perencanaan

1. Merancang startegi dan skenario kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan *metode Role Playing*
2. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi Teks Cerita pada pelajaran Bahasa Indonesia. Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus 1 dapat dilihat pada lampiran.
3. Menyusun soal tes evaluasi berupa tes pilihan ganda (*multiple choice*). Hasil tes evaluasi ini digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan nilai rata-rata hasil belajar siswa, dapat dilihat pada lampiran.

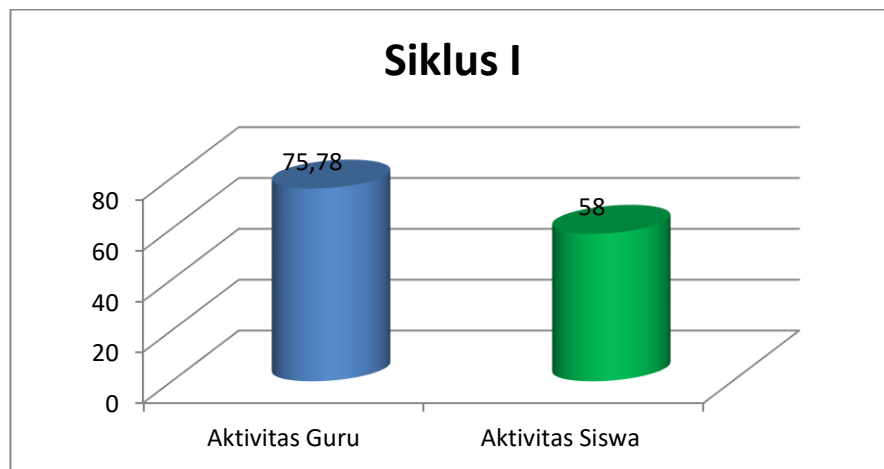
Pelaksanaan

Setelah melakukan tahapan persiapan, kemudian peneliti melakukan tahapan pelaksanaan yaitu peneliti menjelaskan materi teks cerita, yang diawali membacakan teks cerita dan mempraktekkan bermain peran untuk mengetahui pemahaman siswa. Selanjutnya, peneliti menutup dengan melakukan refleksi dan mempersilahkan siswa untuk mengungkapkan pendapat dan perasaannya.

Observasi

Lembar observasi aktivitas pembelajaran guru menggunakan metode *Role Playing*. Observasi dilakukan pada saat tinadakan kelas.dilakukan. Hasil observasi menjadi dasar refleksi bagi penyusunan program selanjutnya dan

hasil pengolahan data observasi kegiatan aktivitas pembelajaran guru pada siklus 1



Gambar 2.

Grafik analisis aktivitas pembelajaran guru dan aktivitas belajar siswa siklus I

Data hasil aktivitas belajar siswa menggunakan metode *Role Playing*.

Observasi dilakukan pada saat tindakan kelas dilakukan. hasil observasi menjadi dasar refleksi bagi penyusunan program selanjutnya hasil pengolahan data aktivitas belajar individu pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.

Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Abdi Ghufon	50	BT
2	Abil Nugraha	60	BT
3	Aditya Saputra	60	BT
4	Ahmad Aliudin	70	T
5	Alisa Apsarini	50	BT
6	Al-Syahreza	60	BT
7	Arifiansyah Setiawan	70	T
8	Febri Hadatul Aisy	50	BT
9	Maura Aqila	60	BT
10	Najahtu Ramadani	50	BT
11	Nihatul Hayat	60	BT
12	Pipit Awinda	50	BT

13	Rivi Maulana Nababan	70	T
14	Velisa Oktaviani Putri	80	T
15	M. Zidan Al-Kholali	70	T
Jumlah		870	
Nilai rata-rata		58,00	
Presentase		33,33 %	

Keterangan :

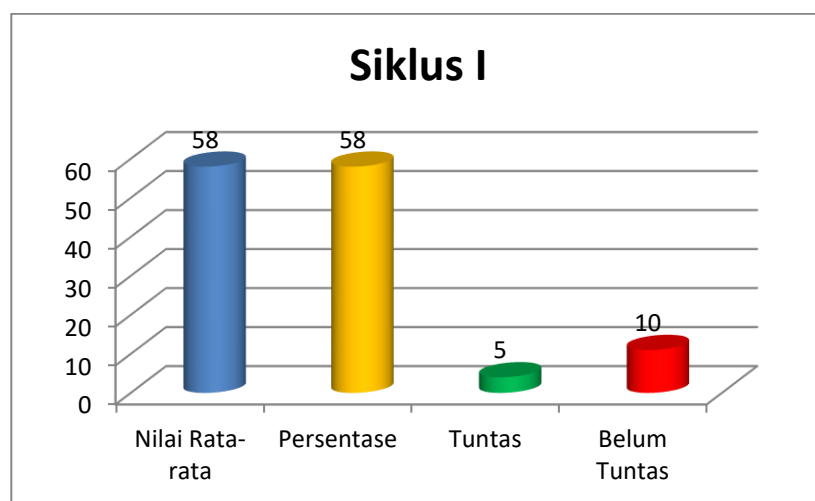
$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah siswa}} = \frac{870}{15} = 58,00$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{jumlah nilai yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{5}{15} \times 100\% \\ &= 33,33\% \end{aligned}$$

Keterangan Ketuntasan:

Bt : Belum Tuntas

Nilai rata-rata dari 15 siswa kelas IV SDN Kedungsoka 2 pada siklus I adalah 5,80. Berdasarkan hasil tes siklus I, siswa yang tuntas ada 5 orang dengan presentase 33,33%, dan yang belum tuntas 11 orang dengan presentase 73,33%. Walaupun nilai rata-rata tes dari pra siklus sampai siklus I mengalami peningkatan, tetapi masih ada siswa yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 62. maka peneliti akan melakukan tindakan selanjutnya yaitu dengan melakukansiklus II pada siswa kelas IV SDN Kedungsoka 2, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.



Gambar 3.

Grafik Data hasil belajar siswa siklus I

1. Siklus II

Perencanaan

1. Merancang strategi dan skenario kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan metode *Role Playing*.
2. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada materi memahami teks cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II dapat dilihat pada lampiran.
3. Menyusun soal tes evaluasi siklus II. soal dan hasil tes dapat dilihat pada lampiran.

Pelaksanaan

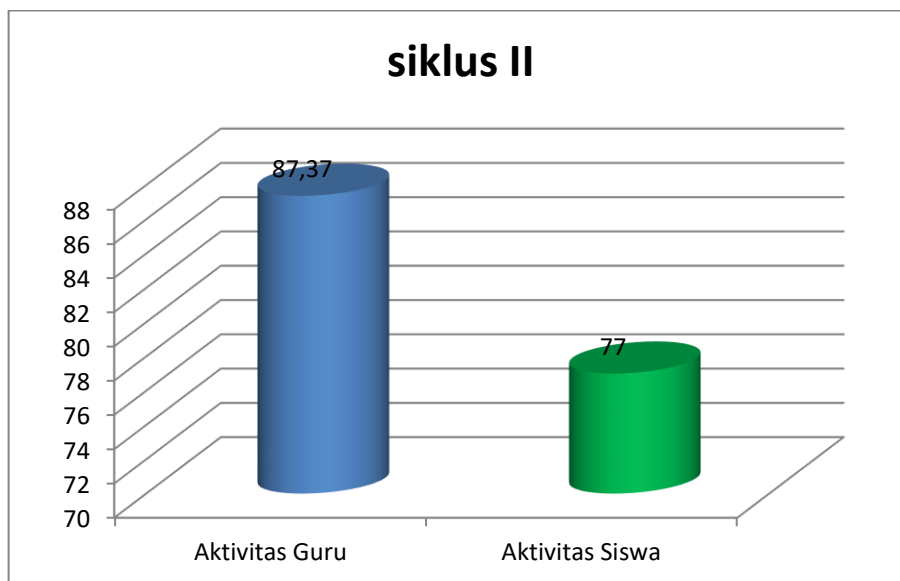
Setelah melakukan tahapan persiapan, kemudian peneliti melakukan tahapan pelaksanaan yaitu peneliti menjelaskan materi memahami teks cerita, yang diawali dengan membacakan skenario cerita dan membagi peran dalam teks cerita. Setelah menjelaskan siswa berbagi peran dan melaksanakan skenario yang berdasarkan cerita.

Observasi

Observasi dilakukan pada saat tinadakan kelas dilakukan. Hasil observasi menjadi dasar refleksi bagi penyusunan program selanjutnya dan hasil pengolahan data observasi aktivitas pembelajaran guru pada siklus II.

Gambar 4

Grafik analisis aktivitas pembelajaran guru dan belajar siswa siklus II



Data hasil aktivitas belajar siswa menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.

Observasi dilakukan pada saat tindakan kelas dilakukan. hasil observasi menjadi refleksi bagi penyusunan program selanjutnya dan hasil pengolahan data aktivitas belajar individu pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.

Data Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Abdi Ghufon	70	T
2	Abil Nugraha	70	T
3	Aditya Saputra	70	T
4	Ahmad Aliudin	90	T
5	Alisa Apsarini	70	T
6	Al-Syahreza	80	T
7	Arifiansyah Setiawan	80	T
8	Febri Hadatul Aisy	60	BT
9	Maura Aqila	80	T
10	Najahtu Ramadani	70	T
11	Nihatul Hayat	70	T
12	Pipit Awinda	60	BT
13	Rivi Maulana Nababan	90	T
14	Velisa Oktaviani Putri	70	T
15	M. Zidan Al-Kholali	80	T
Jumlah		1110	
Nilai rata-rata		74,00	
Presentase		86,66 %	

Keterangan

$$\text{Nilai Rata-Rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Siswa}} = \frac{1110}{15} = 74$$

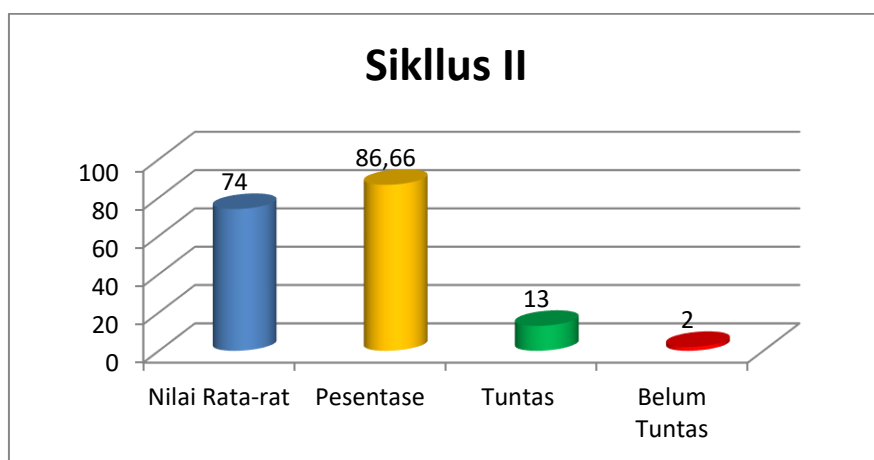
$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah nilai yang mencapai KKM}}{\text{jumlah siswa}} \times 100 \\ &= \frac{13}{15} \times 100 \\ &= 86,66 \% \end{aligned}$$

keterangan ketuntasan

BT = Belum Tuntas

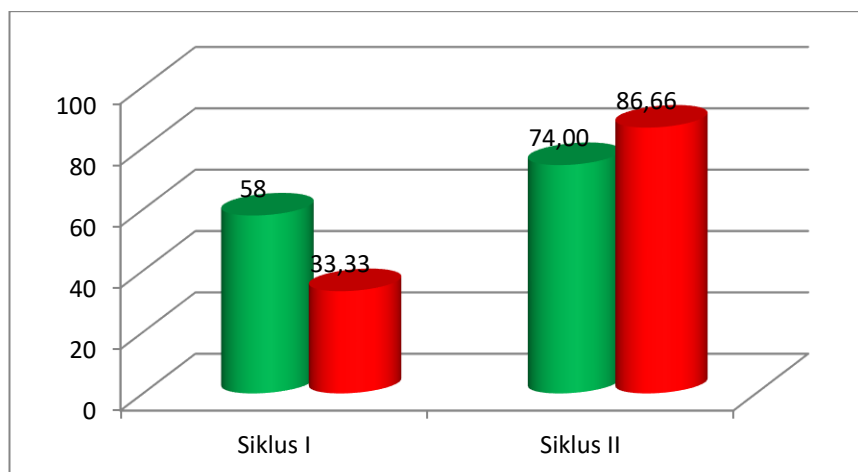
T = Tuntas

Pada tabel di atas peneliti menjelaskan bahwa pada nilai siklus II terdapat 13 siswa yang telah tuntas belajar dengan persentase 86,66 %. Sedangkan yang belum mencapai ketuntasannya terdapat 2 siswa . pencapaian nilai rata-rata kelas IV SDN Kedungsoka 2 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 74. Berdasarkan hasil tes pada siklus II ini diketahui bahwa tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti sudah mencapai indikator kerja, maka di siklus II ini mengalami peningkatan yang sangat baik dan terjadinya perubahan perilaku belajar terhadap siswa melalui metode pembelajaran *Role Playing*.



Gambar 5.

Grafik Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

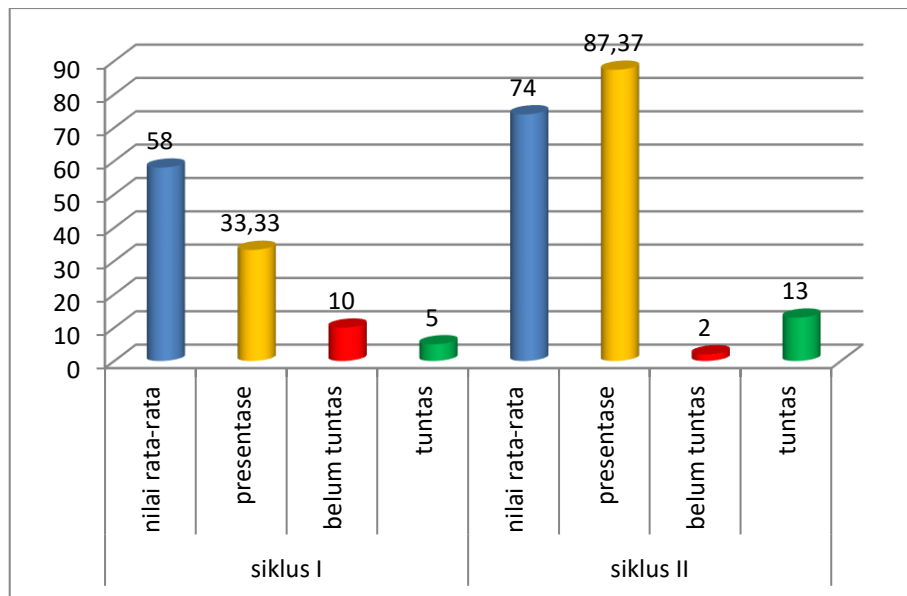


Gambar 6.

Grafik Analisis Aktivitas Pembelajaran Guru dan Aktivitas Belajar Siswa
Siklus I dan Siklus II

Pada tindakan siklus I, dari data observasi aktivitas pembelajaran guru mencapai 75,78 (baik), dan aktivitas hasil belajar siswa mencapai 58 (kurang). hasil pengamatan menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran masih rendah karena siswa masih terbiasa dengan pembelajaran konvensional yang didominasi oleh guru tanpa banyak melibatkan siswa. sehingga siswa dalam melakukan bermain peran dan memahami cerita masih mengalami kesulitan dan butuh bimbingan langsung secara terarah oleh guru/peneliti.

Pada tindakan siklus II, dari data observasi aktivitas guru mencapai 87,37 atau masuk ke dalam kategori sangat baik, dan aktivitas belajar siswa mencapai 74 atau masuk ke kategori baik. alasan lain dari pengambilan metode pembelajaran *Role Playing* adalah sudah terbukti mampu meningkatkan pembelajaran bahasa indonesia materi memahami teks cerita.



Gambar 7

Perbandingan Data Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Simpulan

Hasil belajar siswa kelas IV SDN Kedungsoka 2 dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi memahami teks cerita dengan menggunakan metode *Role Playing* meningkat. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 58. siklus II sebesar 74. peningkatan hasil belajar dari siklus I dan II mencapai 16 Selain itu juga, dapat dilihat dari persentase siswa yang tuntas pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 5 siswa (33,33%) dan pada siklus II siswa yang

tuntas sebanyak 13 siswa (87,37%). Oeh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *metode Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia pada materi memahami teks cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz , A. (2008). *Mendidik Dengan Cerita*. Bnadung: Remaja Rosdakarya.
- Aziz, A. (2008). *Mendidik Dengan Cerita*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Bahri, S. D. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fajri, E. (2008). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Difa Publisher.
- Fajri, E. (2008). *Kamus Lenkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Difa Publisher.
- Handayama, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Penerbit Galia Indonesia.
- Madyawati, L. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa Anak*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Maulana, D. (2013). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Mukhlisina, I. (n.d.). Modul Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Petualangan untuk siswa kelas IV Sekolah dasar. *Modul Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Petualangan untuk siswa kelas IV Sekolah dasar*, 791.
- Restatillah, F., & Syah, D. (2009). *Strategi Belajr Mengajar* . Jakarta: Gedung Diadit Media.
- Restatillah, F. (2019). *Wawancara dengan Guru Kelas*.
- Restatillah, F. (2019). *Wawancara guru kelas*.
- Restatillah, F. (2019). *Wawancara Guru Kelas*. Cilegon.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Fajar Intraparatam.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudijono, A. (2004). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Uzer, M. (2008). *menjadi guru profesional*. Bandung: PT Remaja Rosydakarya.
- Wiratmadja , R. (2012). *Metode Penelitian Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.