

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Data hasil penelitian yang akan dipaparkan peneliti pada bab ini adalah data hasil dari seluruh aktivitas pelaksanaan yang berlangsung di SDN 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung, adapun yang dibahas dalam .

1. Penerapan Metode *Role Play* dan Media Sketsa

- a. Guru membentuk kelompok dengan jumlah anggota setiap kelompok 4-5 peserta didik.

Pembentukan kelompok pada setiap siklus berbeda. Pada tahap siklus I peneliti (guru) menentukan kelompok dengan cara yang sederhana yaitu menggabungkan peserta didik berdasarkan tempat duduk yang mereka tempati, semisal mereka berada pada bangku paling depan maka akan memperoleh kelompok dengan bangku belakangnya dan bangku belakangnya lagi akan mendapatkan kelompok dengan bangku belakangnya lagi. Jika masih ada peserta didik yang belum memiliki kelompok maka akan bergabung dengan kelompok yang sudah terbentuk.

Berbeda dengan pembentukan kelompok pada siklus II yaitu dengan cara berhitung. Seperti yang sudah pernah diterapkan oleh para Dosen di IAIN Tulungagung. Pertama kita menentukan berapa kelompok di dalam kelas terlebih dahulu. Jika, peneliti akan membentuk

7 kelompok untuk kelas yang akan diteliti, maka peserta didik juga akan berhitung satu sampai tujuh dan mengingat nomor yang mereka ucapkan pada proses berhitung tadi. Setelah itu, peserta didik diminta berkumpul sesuai dengan nomor yang mereka dapatkan pada saat berhitung, jika mendapat nomor satu maka mereka juga akan berkumpul dengan peserta didik yang mendapatkan nomor satu, begitu seterusnya. Dengan cara yang diterapkan pada siklus II ini peserta didik lebih aktif, dikarenakan mereka mungkin kurang begitu kenal sehingga mereka berusaha untuk menyelesaikan tugasnya dengan rekan dalam kelompoknya. Lain halnya dengan pembentukan pada siklus I tadi peserta didik cenderung ramai sendiri jika tidak mampu untuk menyelesaikan tugasnya dan memilih berbicara di luar tema pada proses pembelajaran tadi, dikarenakan mereka sudah akrab satu dengan yang lain.

b. Guru memberikan lembar tugas dan media sketsa.

Pembentukan kelompok dirasa sudah sesuai dengan yang diharapkan. Tahap selanjutnya yaitu peneliti memberikan lembar kerja dan media sketsa pada setiap kelompok. Biar tidak menimbulkan keramaian dikarenakan peserta didik ada yang ingin diberikan tugas terlebih dahulu maka peneliti sudah mengantisipasinya dengan pengarahan sebelum memberikan lembar tugas dan media. Mengingat anggota kelompok berjumlah antara 4-5 peserta didik, peneliti membagikan media sketsa berjumlah 2-3 lembar, agar mereka dapat

memanfaatkannya dengan maksimal. Peneliti juga selalu membimbing jalannya proses pembelajaran ini. Sehingga jika ada pertanyaan yang kurang dipahami oleh peserta didik maka dengan segera peneliti memberikan pengarahan kepada mereka.

- c. Guru memberikan kewenangan kepada ketua kelompok untuk menunjuk bagian tugas dari masing-masing anggotanya.

Peserta didik sebelum mengerjakan tugas yang diberikan peneliti, maka mereka menentukan ketua atau anggota yang bertugas mengatur bagian-bagian yang akan dikerjakan oleh setiap anggota kelompoknya.

- d. Guru memberikan waktu kepada semua kelompok untuk menyusun dan mempelajari skenario berupa peran yang ringan sesuai tema yang dipilih.

Jika tugas pada lembaran sudah diselesaikan, maka ketua dari setiap kelompok memberikan bagian deskripsi hewan yang dikerjakan untuk dibagi lagi dan dipelajari oleh setiap anggotanya. Peneliti meminta pada semua peserta didik untuk memperagakan kalimat yang akan mereka presentasikan ke depan kelas nanti. Jika pada *pre test*, peserta didik hanya diminta untuk menghafal dan maju ke depan, maka lain halnya dengan siklus I dan siklus II ini yaitu peserta didik tidak menghafal namun mempelajari kalimat dengan menciptakan gerakan yang sesuai dengan kalimatnya. Dengan demikian peserta didik akan memberikan usaha mereka untuk memahami apa yang mereka baca

dan tanpa sadar mereka akan hafal dengan sendirinya dikarenakan mereka memaksimalkan lebih dari satu indra saja.

- e. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.

Kompetensi yang hendak dicapai oleh masing-masing peserta didik adalah mendeskripsikan ciri-ciri hewan di sekitar dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh orang lain. Pada saat mereka maju nanti untuk mempresentasikan hasil kelompok, diusahakan suara yang dikeluarkan setiap peserta didik terdengar oleh semua yang mendengarkan di kelas itu dengan jelas. Sehingga yang mendengar mengerti yang dipresentasikan tadi.

- f. Guru memanggil setiap kelompok untuk maju ke depan kelas.

Pemanggilan kelompok peneliti mengacaknya dan memulai dari kelompok satu sampai yang terakhir kelompok tujuh. Peneliti memberikan masukan kepada kelompok yang akan maju ke depan agar mempersiapkan diri dan memotivasi mereka agar tidak takut atau malu untuk memberikan kemampuan terbaik mereka.

- g. Kelompok yang lain mengamati skenario/peragaan, mengisi lembar tugas untuk menebak apa yang sedang ditunjukkan oleh kelompok yang presentasi, serta mengomentari penampilan setiap kelompok yang maju.

Kelompok yang mendengar memperhatikan dengan seksama agar mereka mengerti tema yang dipilih. Jika pada *pre test* mereka langsung menebaknya, namun hal ini sangat mengganggu kelancaran

proses pembelajaran dikarenakan mereka berebutan untuk menebak tema yang dipilih oleh masing-masing peserta didik. Pada siklus I peneliti menunjuk kelompok untuk menebak tema yang dipilih oleh kelompok yang presentasi, sedangkan siklus II peneliti meminta setiap kelompok menuliskannya di lembar yang disediakan untuk menebaknya. Dan yang terakhir mereka mengomentari penampilannya untuk memotivasi agar selalu belajar menampilkan yang lebih baik.

- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.

Setelah semuanya selesai mempresentasikan hasilnya masing-masing, tahap selanjutnya memberikan kesimpulan tentang tema yang dipilih dan memberikan kesan dari pembelajaran kali ini. Jadi, mereka harus berusaha dengan maksimal untuk bekerja sama dengan kelompoknya, agar pekerjaannya cepat selesai dan mendapatkan hasil yang diharapkan oleh setiap peserta didik.

- i. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Pemberian kesimpulan secara umum diharapkan dapat menjadi kesan tersendiri untuk peserta didik mengenai pembelajaran yang dilaksanakan dan pembedaan untuk pembelajaran selanjutnya.

2. Keaktifan Peserta didik dalam Pembelajaran

Keaktifan merupakan hal penting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keaktifan ini dapat diperoleh dari kerja sama peserta didik pada kelompoknya. Pembelajaran

berkelompok bisa disebut juga dengan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengkondisikan peserta didik menjadi kelompok belajar, di mana peserta didik bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu dari tujuan pembelajaran kooperatif, khususnya *role play* adalah untuk melatih kerja sama peserta didik di dalam kerja kelompok.

Dalam pembelajaran ini, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, dari kelompok itulah mereka belajar untuk bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Para peserta didik dapat menjadi lebih aktif dan mudah memahami dari pembelajaran di kelas.

Selain dalam hal penilaian, kerja sama peserta didik juga terlihat saat peserta didik berdiskusi untuk membahas materi yang menjadi tanggung jawab mereka masing-masing serta mengerjakan tugas yang telah mereka terima dari beberapa tema yang ada. Saat mengajarkan tugas kelompok, diperlukan kerja sama agar setiap anggota kelompok menjadi lebih ringan, waktu yang dibutuhkan untuk mengerjakan juga menjadi lebih sedikit dibanding mengerjakan sendiri, memotivasi setiap peserta didik agar lebih baik dalam hal individu maupun kelompoknya, lebih menghargai orang lain, serta dengan mudah untuk memahami materi yang diajarkan.

Hasil wawancara dengan guru kelas, dapat diketahui bahwa peserta didik belum pernah merasakan menggunakan metode *role play* sekaligus dengan media sketsa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Guru

menyampaikan pembelajaran dengan metode ceramah sehingga peserta didik kurang antusias serta kurang memiliki keterampilan dalam pembelajaran kooperatif seperti menghargai pendapat orang lain, mendorong berpartisipasi, berani bertanya, mendorong teman untuk bertanya, mengambil giliran dan berbagi tugas. Dapat disimpulkan dari hasil wawancara tersebut bahwa kerja sama peserta didik dalam kelompok masih begitu kurang. Kerja sama ini sangat diperlukan dalam pembelajaran kelompok karena dalam kelompok peserta didik bisa saling membantu peserta didik lainnya yang belum memahami materi.

Penelitian yang dilakukan peneliti di SDN 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung melalui penerapan metode *role play* dan media media sketsa pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi mendeskripsikan ciri-ciri hewan melalui kerja sama antar anggota kelompok menjadi lebih mudah dalam pembelajaran kali ini, dapat dilihat kerja sama peserta didik dalam kelompok terus meningkat. Berdasarkan hasil observasi siklus I peserta didik masih kurang untuk mengeluarkan kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing individu dimana peserta didik masih mengharapkan dan menyerahkan tugasnya kepada peserta didik lain dengan kata lain masih kurang kesadaran akan tanggung jawab yang harus ada pada setiap peserta didik. Hanya ada beberapa peserta didik yang mau berdiskusi dengan dengan teman sekelompoknya. Saat menyampaikan materi kepada kelompok lain, peserta didik kurang bisa optimal dalam menyampaikan materi, karena peserta didik masih malu

untuk mengeraskan suara mereka supaya bisa didengar oleh anggota kelompok lain.

Sedangkan pada Pengamatan siklus II, peserta didik sudah mulai terbiasa dengan pembagian kelompok tersebut. Kerja sama menjadi lebih baik dalam kelompok, berpengaruh pada kenaikan hasil belajar mereka, baik dari hasil *pre test* maupun *post test* disetiap akhir siklus.

Pengamatan yang dilakukan peneliti mulai dari siklus I sampai siklus II pada saat pelaksanaan pembelajaran, kerja sama peserta didik terlihat sudah mengalami peningkatan. Peserta didik termotivasi untuk mendapat nilai yang baik pada kelompok maupun dari individu, sehingga mereka mengerjakan tugas dengan penuh semangat. Kerja sama yang baik ini menjadi indikator bahwa pembelajaran menggunakan metode *role play* memang bisa digunakan untuk melatih keterampilan kerja sama dalam kelompok.

Aktif dan tidaknya peserta didik selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi peserta didik untuk belajar. Peserta didik dapat dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti sering bertanya kepada guru atau peserta didik lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas, dan lain sebagainya. Sebagian dari ciri perilaku tersebut pada dasarnya dapat ditinjau dari dua segi yaitu segi proses dan dari segi hasil. Belajar aktif merupakan suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik secara

fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Belajar aktif sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan manakala: (1) pembelajaran yang dilaksanakan lebih berpusat pada peserta didik, (2) pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas peserta didik, meningkatkan kemampuan minimalnya, dan merangsang peserta didik untuk kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep. Keaktifan yang dimaksudkan disini penekanannya adalah pada peserta didik, sebab dengan adanya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan tercipta situasi belajar lebih aktif.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti, keaktifan peserta didik pada saat siklus I masih cenderung kurang baik. Peserta didik masih terlihat pasif pada saat diskusi dengan kelompoknya sehingga materi yang disampaikan oleh teman sekelompok yang lain sulit diterima peserta didik lain. Peserta didik terlihat malu-malu saat menyampaikan materi yang menjadi tanggung jawabnya, suara mereka dalam menyampaikan materi yang menjadi tanggung jawabnya tidak terlalu keras sehingga sulit untuk didengar anggota kelompok. Namun disela-sela *pre test* melakukan perawatan khusus bagi sebagian peserta didik yang dirasa memiliki suara yang lirih maupun memiliki suara yang keras namun malu untuk

mengeluarkannya ketika presentasi ke depan kelas.. Peserta didik juga masih malu-malu saat ingin bertanya tentang hal-hal yang belum mereka pahami sehingga banyak hal yang belum mereka pahami dan tidak menemukan jawaban. Hampir tidak ada tanya jawab antar peserta didik saat pengerjaan tugas kelompok. Ketika giliran menyampaikan pendapat atau komentarnya kepada kelompok lain kelompok, para peserta didik saling menunjuk satu sama lain untuk memberikan komentar, mereka belum ada keberanian untuk memberikan komentar dengan kemauan sendiri. Padahal dari sini mereka dapat memberikan respon langsung kepada teman lainnya agar teman lain yang menerima komentar tadi lebih berusaha lagi untuk pembelajaran selanjutnya. Memberikan penjelasan pada setiap peserta didik jika komentar yang diberikan oleh setiap dari mereka adalah tugas yang harus dikurangi atau diselesaikan agar hasil yang dicapai adalah sesuai dengan keinginannya. Saat diberikan soal *pre test* dan *post test* siklus 1, peserta didik tidak terlalu bersemangat untuk mengerjakannya. Para peserta didik banyak yang menilai kelompok lain dengan asal-asalan dengan kata lain kurang adanya kejujuran diantara mereka. Padahal hal demikian tidak akan mengurangi dari nilai yang mereka dapat ketika pembelajaran itu. Dengan waktu komentar ini juga akan menambah keahlian mereka pada keterampilan berbicara.

Sedangkan dari observasi siklus II, keaktifan peserta didik sudah sangat meningkat, banyak kemajuan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran kelompok. Awalnya yang masih malu-malu, peserta didik

sudah mulai menunjukkan keberaniannya untuk bertanya dengan teman sekelompok maupun dengan guru tentang hal-hal yang belum mereka pahami. Pada saat diskusi untuk memilih tema, terlihat banyak peserta didik yang mau bertanya dengan teman sekelompoknya tentang materi yang sudah disampaikan. Selain itu peserta didik juga mau menyampaikan pendapat mereka ataupun menyampaikan penilaian terhadap kelompok lain tanpa perlu untuk dipaksa. Keaktifan lain juga terlihat saat peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan peneliti dalam *post test* siklus II, peserta didik terlihat sangat antusias dalam mengerjakan tugas. Hal ini menunjukkan bahwa aktifnya peserta didik dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran menggunakan metode *role play* sangat baik.

Pengamatan yang dilakukan peneliti dari siklus I sampai siklus II dapat dilihat bahwa keaktifan peserta didik saat mengikuti kegiatan pembelajaran sangat meningkat. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka hanya pasif menerima apa yang diberikan guru. Namun setelah diterapkan pembelajaran menggunakan metode *role play* ini peserta didik terlihat lebih aktif. Pada saat diskusi ataupun untuk menyampaikan pendapat dan penilaian kepada kelompok lain, interaksi antar peserta didik sudah baik. Peserta didik mampu menyampaikan pertanyaan dan juga menjawab pertanyaan dari temannya saat memberikan penilaian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan perwakilan peserta didik kelas II, diperoleh informasi bahwa pembelajaran menggunakan metode *role play* sangat disukai peserta didik karena mereka bisa berinteraksi lebih dengan teman sekelompoknya. Peserta didik mampu menyampaikan apa yang seharusnya mereka dapatkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia ini. Mereka lebih leluasa untuk mengekspresikan pikiran mereka di dalam kelas dan mereka juga mampu berdiskusi dengan baik yaitu mereka aktif membahas tentang tugas yang diberikan jadi tidak ada waktu untuk mereka mengobrol diluar dari pelajaran. Bertanya dengan teman sekelompok mereka tentang hal-hal yang belum mereka pahami menjadikan hal tersebut sangatlah menyenangkan, pembelajaran tidak terasa membosankan. Peserta didik lebih percaya diri disaat diberikan kesempatan untuk menyampaikan materi kepada teman sekelompoknya, peserta didik merasa hal itu sangat menyenangkan. Pembelajaran menggunakan metode *role play* memang sangat disukai peserta didik sehingga mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

3. Peningkatan Keterampilan Berbicara

a. Kegiatan Pra Tindakan

Selasa tanggal 29 Maret 2016 peneliti datang ke SDN 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung. Peneliti mengadakan perjanjian untuk bertemu dengan Hj. Umi Djuwariyah, S.Pd selaku

Kepala SDN 2 Plosokandang, pada pertemuan tersebut peneliti meminta izin untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas di Sekolah Dasar tersebut sekaligus menyerahkan surat izin penelitian dari IAIN Tulungagung. Peneliti juga menyampaikan kepada Beliau, bahwa akan melaksanakan penelitian pada subjek kelas II untuk pelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan metode *role play* (bermain peran). Kepala sekolah menyatakan berkenan dan menyambut baik keinginan peneliti untuk melaksanakan penelitian. Harapan yang peneliti inginkan adalah dapat memberikan sedikit warna dan variasi untuk pembelajaran di dalam sekolah dasar tersebut.

Seperti kebanyakan dari kepala sekolah bahwa Beliau meminta untuk meminta izin terlebih dahulu kepada wali kelas II yang akan dijadikan subjek penelitian tadi. Namun, sebelum meminta izin kepada kepala sekolah, peneliti terlebih dahulu sudah berinisiatif untuk meminta izin kepada wali kelas II yaitu Bapak Agus Triyono,S.Pd. Beliau juga menyatakan bahwa kelasnya tidak keberatan dan menyambut gembira akan dilaksanakannya penelitian ini. Tidak hanya itu Beliau juga mendukung sepenuhnya agar terlaksana dengan lancar.

Pada hari itu juga peneliti memberikan sedikit penjelasan kepada kepala sekolah dan wali kelas II kegiatan apa saja yang ada dalam RPP, tentang langkah-langkah yang akan dilaksanakan besok. Wali kelas pun memberikan waktu yang ingin digunakan peneliti

untuk melaksanakan penelitian ini dengan baik. Beliau mengatakan akan membantu sebisa mungkin untuk mendapatkan proses dan hasil maksimal yang diharapkan oleh peneliti.

Pertemuan dengan wali kelas peneliti tidak hanya mengungkapkan tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan di dalam kelas nanti, peneliti juga mengadakan sedikit wawancara tentang pembelajaran di kelas, baik tentang proses dan hasil yang dicapai oleh para peserta didik terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia. Wawancara dilakukan pada tanggal 29 Maret 2016 yang bertempat di ruang guru. Dari hasil wawancara diperoleh beberapa informasi yang peneliti butuhkan, bahwa pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengajar dan mengasah peserta didik tentang bagaimana cara berbicara Bahasa Indonesia yang baik dan benar sehingga mereka dapat berbicara dengan mudah dihadapan orang lain. Namun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik cenderung pasif, hanya mendengarkan apa yang disampaikan pendidik. Hanya sebagian peserta didik yang mampu memenuhi KKM, yaitu mampu berbicara dengan baik ketika pembelajaran berlangsung. Peserta didik tidak terlibat dengan aktif jika dibentuk kelompok. Yang aktif akan selalu terlihat aktif dan yang lain kurang aktif. Hal demikian membuat kejenuhan pada peserta didik dalam menerima pelajaran, sehingga akan membuat dampak yang sama kepada peserta didik yang lain yang awalnya aktif menjadi kurang

aktif disebabkan oleh peserta didik yang lain yang kurang membantu dalam kelompoknya serta otomatis akan menyebabkan hasil nilainya akan berubah-ubah kadang naik dan turun.

Setelah wawancara selesai, Bapak Agus Triyono menjelaskan bahwa pelajaran Bahasa Indonesia kelas II diajarkan pada hari Rabu pukul 08.10 s/d 09.20 WIB. Namun, untuk penelitian kali ini Beliau mengizinkan untuk memakai 1 sampai 2 jam sebelum pulang sekolah yaitu pada hari Kamis sampai Sabtu. Peneliti menyampaikan bahwa yang akan bertindak sebagai pelaksana tindakan adalah peneliti sendiri, 2 mahasiswa IAIN Tulungagung (teman sejawat) yang bertindak sebagai observer, sedangkan perwakilan untuk menjadi observer dari SDN 2 Plosokandang peneliti meminta bantuan kepada wali kelas.

Peneliti juga menyampaikan bahwa sebelum pelaksanaan pembelajaran terlebih dahulu akan dilaksanakan tes awal (*pre test*). Sesuai dengan rencana, pada hari Kamis 7 April 2016 pukul 10.25 s/d 11.00 WIB peneliti melakukan *pre test* di kelas II yaitu sebanyak 35 peserta didik, tetapi ada 2 peserta didik yang tidak masuk dikarenakan ada acara keluarga dan sakit sehingga yang mengikuti *pre test* menjadi 33 peserta didik. *Pre test* berlangsung dengan cukup lancar selama 35 menit, Selanjutnya peneliti melakukan pengoreksian terhadap lembar jawaban peserta didik dan penilaian terhadap apa yang ditampilkan

oleh setiap peserta didik mengenai keterampilan berbicara mereka untuk mengetahui nilai *pre test*.

Tabel 4. 1 Analisis Hasil *Pre Test*

No.	Uraian	Keterangan
1.	Jumlah seluruh peserta didik	35 peserta didik
2.	Jumlah peserta <i>pre test</i>	33 peserta didik
3.	Nilai rata-rata peserta didik	49,05
4.	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	4 peserta didik
5.	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas belajar	29 peserta didik
6.	Ketuntasan belajar (%)	12,12%

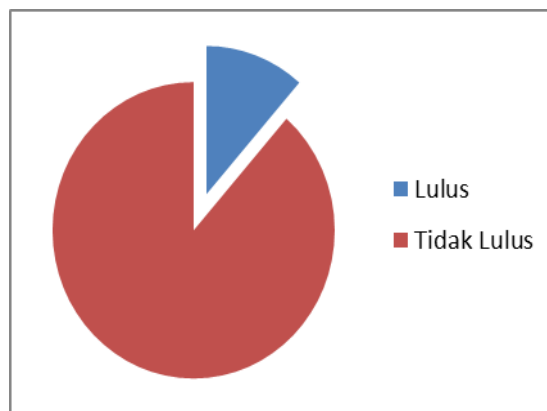
Sumber: Hasil *Pre Test*

(Rekapitulasi hasil *pre test* dapat dilihat pada lampiran)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa secara umum peserta didik belum menguasai sepenuhnya materi Bahasa Indonesia tentang mendeskripsikan ciri-ciri hewan dan tumbuhan dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh orang lain. Ini terbukti dengan jumlah rata-rata nilai *pre test* peserta didik adalah 49,05 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75. Selain itu dari 33 peserta didik yang mengikuti *pre test* ada 4 peserta didik yang tuntas belajar dan masih ada 29 peserta didik yang tidak tuntas belajar, dengan persentase ketuntasan belajar adalah 12,12%. Ketuntasan belajar peserta didik dapat digambarkan pada diagram di bawah ini.

Ketuntasan Belajar

Pre Test Siklus I



Gambar 4.1 Diagram Ketuntasan Belajar Hasil *Pre Test* Peserta Didik

b. Kegiatan Pelaksanaan Tindakan

1) Siklus I

a) Tahap Perencanaan Tindakan

Siklus I dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan yaitu pada pertemuan kedua pada jam ke V yaitu pukul 09.50 s/d 10.25 WIB. Pada hari Jum'at, 8 April 2016 diawali dengan berdo'a, memanggil daftar hadir peserta didik yang masuk pada hari itu, dilanjutkan menyampaikan tujuan dari pertemuan kali ini. Lebih bervariasi dengan adanya metode yang akan diterapkan dan media yang dipakai hari ini. Peneliti sudah mengetahui seberapa jauh kemampuan para peserta didik disaat kemarin sudah dilaksanakan *pre test* dengan hasil yang kurang. Namun, diharapkan dapat dibenahi pada siklus

ini. Waktu yang digunakan pada siklus I ini 1 jam yaitu 35 menit pada kelas II SD.

Pada tahap perencanaan siklus I ini peneliti menyusun dan mempersiapkan instrumen-instrumen yang diperlukan ketika akan mengajar dan meneliti di kelas. Dengan rincian sebagai berikut: (a) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, (b) membuat media pembelajaran, (c) membuat soal tes yang digunakan untuk *post test* siklus I, (d) menyusun lembar observasi kegiatan peserta didik maupun kegiatan peneliti dalam proses pembelajaran.

b) Tahap Pelaksanaan Tindakan

(1) Pertemuan Pertama

Pertemuan kali ini pada hari kamis tanggal 7 April 2016 dilaksanakan pada pukul 10.25 s/d 11.00 WIB, di SDN 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung. Peneliti memulai kegiatan awal pembelajaran dengan memberikan salam dan membaca basmalah bersama, memeriksa daftar hadir peserta didik, dan menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sekaligus memotivasi peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini berlangsung selama 5 menit.

Dilanjutkan pada kegiatan inti, proses pembelajaran dimulai dengan peneliti memberi pertanyaan untuk

memancing keaktifan peserta didik, ketika diberi beberapa pertanyaan, peserta didik dapat menjawab pertanyaan dengan lancar dari peneliti, meskipun cara menjawabnya masih kurang tepat. Kemudian peneliti membagi kelas banyak kelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah 2 orang peserta didik. Pembagian kelompok ini sesuai dengan tempat duduk yang mereka tempati. Meskipun pada pertemuan pertama kali ini dibuat kelompok sesuai dengan nomor urut daftar hadir mereka, namun disini dimaksudkan adalah agar peserta didik bisa lebih berani dalam *pre test* kali ini. Mereka mengerjakan tugas secara individu akan tetapi untuk maju ke depan kelas dua orang. Pembagian kelompok dalam kegiatan ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Daftar Nama Kelompok *Pre Test*

No	Kelompok	Kode Nama	L/P	Nilai <i>Pre Test</i>
1	1	KD	P	75
2		AF	L	50
3	2	AA	P	43,75
4		ANR	L	43,75
5	3	AJR	L	37,5
6		BJ	P	75
7	4	DP	L	37,5
8		DF	L	43,75
9	5	EBR	P	37,5
10		EVN	P	56,25
11	6	FS	L	37,5

12		FA	P	62,5
13	7	FR	P	56,25
14		GW	L	43,75
15	8	IF	L	37,5
16		KE	P	37,5
17	9	MQ	P	75
18		MP	P	62,5
19	10	MF	L	50
20		MD	L	43,75
21	11	MFI	L	50
22		NO	P	37,5
23	12	NS	P	37,5
24		NA	L	31,25
25	13	NH	L	37,5
26		PDS	P	50
27	14	PSM	P	75
28		RN	P	37,5
29	15	SF	L	37,5
30		SNV	P	50
31	16	TA	L	50
32		TG	L	68,75
33		WP	L	50

Kemudian peneliti membagi soal *pre test* kepada masing-masing peserta didik. Pada *pre test* kali ini peserta didik dapat bekerja sama dengan teman sebangkunya. Namun, nanti yang dikonsultasikan hasil dari jawabannya yang berupa ciri-ciri hewan yang mereka sukai. Dan mereka maju dengan berpasangan namun presentasi dengan sendiri-sendiri. Kelompok lain yang mendengarkan dapat menebak ketika peserta didik yang maju di depan kelas menyebutkan ciri-ciri hewan yang mereka pilih tadi. Pada awalnya berjalan dengan lancar, namun pada pertengahan terakhir peserta didik sangat ramai sekali dikarenakan banyak yang ingin menebak hewan

dipilih peserta didik yang presentasi tadi. Sekali diberikan peringatan jika yang ramai tidak akan ditunjuk dan yang berdiri ataupun maju ke depan kelas bukan waktunya madj maka juga tidak akan ditunjuk oleh peneliti. Pada peringatan kali ini juga hanya efektif pada 5 menitan, pada menit seterusnya kembali seperti semula yang ramai. Mungkin pada masa ini anak memang ingin menunjukkan bahwa sebenarnya dia bisa dan tidak ingin anak lain memperoleh kesempatan yang seharusnya didapatkan dia. Tidak lupa peneliti memberikan penguatan tentang pembelajaran yang dilaksanakan pada hari ini serta memberikan kesempatan kepada peserta didik yang sekiranya ada hal yang ingin disampaikan atau ditanyakan jika memang kurang dimengerti.

Diakhir pembelajaran pada 5 menit terakhir, peneliti bersama peserta didik menyimpulkan hasil dari pembelajaran hari ini, kemudian peneliti mengumumkan materi yang akan dipelajari berikutnya dengan memberikan media *sketsa* untuk dipelajari di rumah serta meminta peserta didik belajar di rumah untuk mempersiapkan tahap *post test* siklus I pada pertemuan berikutnya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan membaca hamdalah dan salam.

(2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua pada hari jum'at tanggal 8 April 2016 dilaksanakan pada pukul 9.50 s/d 10.25 WIB, di tempat yang sama seperti pertemuan pertama yaitu di ruang kelas II SDN 2 Plosokandang. Peneliti memulai kegiatan dengan mengucapkan salam dan membaca basmallah bersama sesudah berdo'a bersama yang dipimpin oleh ketua peserta didik, memeriksa kehadiran peserta didik dengan memanggilnya satu persatu serta menanyakan peserta didik yang tidak masuk sekolah hari itu, tidak lupa menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sekaligus memotivasi peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Serangkaian kegiatan pembukaan ini berlangsung selama 5 menit.

Kegiatan inti kali ini sekitar 25 menit, proses pembelajaran dimulai dengan peneliti memberikan pertanyaan tentang topik yang sama dengan hari kemarin yaitu tentang mendeskripsikan ciri-ciri hewan yang bedanya kalau kemarin tidak menggunakan metode dan media khusus namun kali ini peneliti mencoba menghadirkan sesuatu yang berbeda yaitu dengan menerapkan metode *role play* dan media sketsa untuk

menambah kesan dalam pembelajaran kali ini. Selanjutnya peneliti membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang jumlahnya 33 peserta didik menjadi 7 kelompok yang mana masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 orang. Setelah terbentuk beberapa kelompok, peneliti membagi soal *post test* kepada masing-masing kelompok. Setiap peserta didik dalam satu kelompok menerima lembar soal dan media stesa untuk mempermudah setiap kelompok untuk menyebutkan ciri-ciri hewan yang dipilih. Peneliti membimbing seluruh kelompok dengan membacakan lembar jawaban satu-persatu agar setiap peserta didik paham apa yang akan dikerjakan pada kelompoknya masing-masing. Tidak hanya itu peneliti juga akan membimbing pada setiap kelompok agar apa yang setiap kelompok sebutkan dapat mewakili oleh hewan yang mereka pilih pada media stesa tadi. Setiap peserta didik mempelajari dan menghafalkan ciri-ciri yang disebutkan oleh kelompoknya sendiri dengan pembagian tugas sesuai dengan ketua kelompoknya. Disinilah metode *role play* mencoba untuk menjadikan pembelajaran kali ini lebih terkesan dan hafalan pada tiap-tiap peserta didik lebih cepat serta hafal lebih lama. Sebelum dihafalkan oleh setiap anggota kelompok, tugas ketua kelompok

selanjutnya adalah mengonfirmasi deskripsi yang dipilih oleh setiap anggota kelompok, peneliti juga akan membenarkan jika terdapat sedikit kekurangan pada jawaban mereka. Pembagian kelompok untuk siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Daftar Nama Kelompok pada Siklus I

No	Kelompok	Kode	L/P	Nilai <i>Siklus I</i>
1	1	MQ	P	81,25
2		SN	P	75
3		GW	L	68,75
4		IF	L	62,5
5		PDS	P	75
6	2	NO	P	68,75
7		BJ	P	75
8		DP	L	62,5
9		MF	P	75
10		ANR	L	75
11	3	FA	P	56,25
12		TA	L	56,25
13		WP	L	56,25
14		KE	P	43,75
15	4	NS	P	75
16		AA	P	62,5
17		TG	L	75
18		MFI	L	62,5
19		MD	L	62,5
20	5	EVN	P	75
21		RN	P	68,75
22		AF	L	81,25
23		SF	L	75
24		MFI	L	75
25	6	PSM	P	87,5
26		NH	L	75
27		AJR	L	81,25
28		FS	L	75
29	7	FR	P	75
30		DF	L	81,25
31		KD	P	75
32		NA	L	75
33		EBR	P	75

Setelah dirasa seluruh kelompok selesai dengan tugas dan hafalan mereka, peneliti meminta setiap kelompok untuk maju ke depan kelas dan kelompok lain memperhatikan dengan menebak-nebak pada pikiran mereka masing-masing dan mendiskusikan pada setiap anggotanya hewan apa yang dipilih oleh kelompok yang presentasi di depan kelas. Dengan begini diharapkan para peserta didik dapat tertib dalam proses pembelajaran kali ini. Peneliti baru akan memanggil kelompok yang akan menebak hewan apa yang dipilih oleh kelompok yang maju setelah mereka selesai menyebutkan ciri-ciri hewan yang dipilihnya. Setiap peserta didik yang maju di depan kelas sangat antusias di lain mereka menyebutkan ciri-ciri hewan 2-3 kalimat, mereka juga melakukannya dengan gerakan yang senada dengan deskripsi yang mereka sebutkan.

Diakhir pembelajaran yaitu pada 5 menit terakhir, peneliti memberikan nasihat untuk lebih giat lagi belajar serta memberikan kesimpulan dari kegiatan pembelajaran hari itu. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan membaca hamdalah dan salam bersama-sama.

c) Tahap Pengamatan Tindakan

(1) Data Hasil Tes Akhir (*Post Test*) Siklus I

Soal *post test* siklus I terdiri dari 2 soal dan 2 petunjuk yang intinya para peserta didik diminta untuk menyebutkan ciri-ciri hewan yang mereka pilih sesuai dengan kesepakatan kelompoknya, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik lainnya dan dapat menggunakan huruf kapital serta tanda titik yang benar, sesuai dengan pelajaran Bahasa Indonesia yang mereka pelajari pada semester I. Soal nomor 1 terdiri dari 2 tema dimana memiliki penilaian yang sama saja. Dengan kata lain soal nomor 1 dan 2 merupakan tugas yang harus peserta didik kerjakan untuk setiap kelompok. Sedangkan soal nomor 3 dan 4 merupakan petunjuk tambahan untuk maju mengerjakan tugas dan perintah maju ke depan kelas perkelompok dimaksudkan mempresentasikan hasil dari yang mereka kerjakan.

Tetapi penilaian pada peserta didik kali ini ditekankan pada keterampilan berbicara. Untuk soal diatas dapat dijadikan penilaian untuk keterampilan menulis. Sehingga untuk jawaban peserta didik sebelum dipresentasikan oleh masing-masing kelompok dikonsultasikan kepada peneliti. Ketika dirasa sudah benar

dan dapat dijadikan acuan, maka para anggota diberikan bagiannya masing-masing sesuai dengan pembagian ketua kelompoknya.

Rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dan tingkat pencapaian nilai hasil belajar peserta didik adalah:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai yang dicari atau diharapkan

R = Jumlah skor yang dipeoleh dari beberapa kriteria

N = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap

Tabel 4.4 Analisis Hasil *Post Test* Siklus I

No.	Uraian	Keterangan
1.	Jumlah seluruh peserta didik	35
2.	Jumlah peserta <i>post test</i>	33
3.	Nilai rata-rata peserta didik	71,02
4.	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	21
5.	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas belajar	12
6.	Ketuntasan belajar (%)	66,67%

Sumber: Hasil post test siklus I

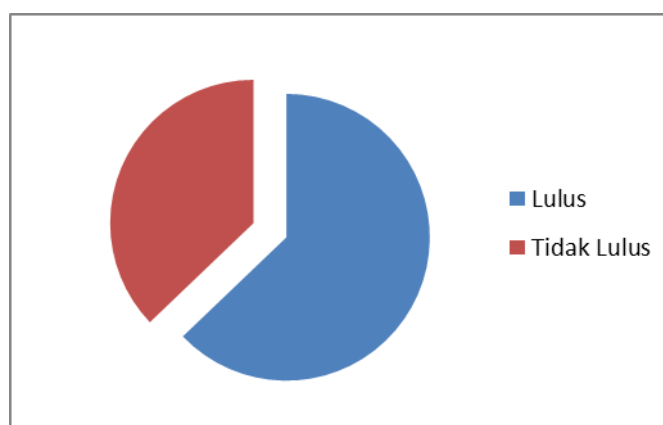
(Rekapitulasi hasil *post test* dapat dilihat pada lampiran)

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada *post test* pada siklus 1 kali ini yang ditunjukkan pada tabel di atas menunjukkan bahwasannya terjadi peningkatan pada hasil

belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dari nilai *post test* siklus 1 yang lebih baik dari nilai tes sebelumnya. Ketuntasan belajar peserta didik juga mengalami peningkatan. Terbukti meningkatnya ketuntasan belajar peserta didik dari 12,12% (*pre test*) menjadi 66,67% (*post test* siklus 1). Tetapi ketuntasan belajar tersebut masih jauh dan belum sesuai dengan yang diharapkan yaitu minimal 75% dari jumlah peserta didik yang mengikuti tes. Ketuntasan belajar peserta didik dapat digambarkan pada diagram di bawah ini:

Ketuntasan Belajar

Post Test Siklus I



■ : 20 peserta didik yang tuntas belajar

■ : 12 peserta didik yang tidak tuntas belajar

Gambar 4.2 Diagram Ketuntasan Belajar Peserta didik Siklus I

(2) Data Hasil Ketuntasan Belajar Peserta didik Siklus I

Tahap observasi dilakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai pengajar, sedangkan observasi dilakukan oleh 1 guru kelas yang bernama Bapak Agus Triyono (*observer* kegiatan peneliti dalam pembelajaran) dan 1 mahasiswa dari Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Tulungagung yang bernama Ari Anita Puspitarini (*observer* kegiatan peserta didik dalam pembelajaran).

Hasil observasi kegiatan peneliti dan peserta didik dalam pembelajaran dicari nilai rata-rata dengan rumus:

$$\text{Presentase Nilai Rata-rata (NR)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria taraf keberhasilan tindakan sebagaimana sebelumnya telah dijelaskan pada BAB III.

Tabel 4.5 Analisis Hasil Observasi Kegiatan Peneliti dan Peserta didik Siklus II

Keterangan	Kegiatan Peneliti	Kegiatan Peserta didik
Jumlah Skor yang Didapat	35	33
Skor Maksimal	52	52
Taraf Keberhasilan	67,31%	63,46%
Kriteria Taraf Keberhasilan	Baik	Baik

Sumber: Hasil observasi kegiatan peneliti dan peserta didik siklus 1

(Hasil dan rekapitulasi observasi kegiatan peneliti dan peserta didik siklus 1 dapat dilihat pada lampiran)

Berdasar tabel di atas maka dapat dilihat bahwa secara umum peneliti sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang diharapkan. Begitu juga dengan taraf keberhasilan peserta didik berjalan sesuai dengan rencana pula. Dengan masing-masing perolehan presentase 67,31% untuk peneliti dan 63,46% untuk peserta didik pada siklus I ini. Dapat disimpulkan dengan kriteria taraf keberhasilan tindakan berada pada kategori baik.

Dari hasil observasi kegiatan peneliti dan peserta didik dalam pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa peneliti sudah mempersiapkan segala sesuatu sesuai dengan rancangan yang telah dibuat di rumah, lalu diterapkan pada proses pembelajaran walaupun masih ada beberapa poin yang tidak terpenuhi dalam lembar observasi tersebut.

(3) Hasil Catatan Lapangan

Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat hal-hal penting yang tidak ada dalam format observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Ada beberapa hal yang dicatat oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- (a) Kegiatan diskusi kelompok belum berjalan lancar, terlihat ada beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam berdiskusi.
- (b) Pada saat kelompok yang bertugas presentasi di depan kelas maju, kelompok yang lain menjadi gaduh sendiri ingin menebak jawaban dari deskripsi kelompok yang maju. Padahal sudah ditunjuk kelompok mana yang akan menebaknya.
- (c) Media pembelajaran kurang dimanfaatkan peserta didik dalam kelompok secara optimal.
- (d) Masih ada beberapa peserta didik yang malu-malu ketika menyampaikan hasil kepada kelompok lain.
- (e) Suasana kelas agak ramai ketika peserta didik sedang melakukan diskusi.
- (f) Peserta didik masih belum terbiasa belajar berkelompok dengan peserta didik lain.
- (g) Sebagian peserta didik masih canggung untuk menanyakan kepada pendidik atau temannya sendiri jika merasa masih merasa kesulitan.
- (h) Setelah pendidik membagikan tugas, pendidik akan menjelaskan satu persatu maksud dari tugas yang diberikannya. Ada beberapa kelompok yang belum mengerti tugas yang telah dibagikan, menjadi kurang

sabaran jika nantinya akan dicek satu persatu oleh pendidiknya serta menyebabkan kelompok lain yang mengerjakan tugasnya menjadi sedikit terganggu.

d) Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil Pengamatan terhadap masalah-masalah selama pelaksanaan proses pembelajaran siklus I, observasi peneliti maupun peserta didik, dan catatan lapangan diperoleh hasil sebagai berikut:

- (1) Hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil *post test* siklus I menunjukkan peningkatan jika dibanding dengan hasil *pre test*. Yang mana dapat dibuktikan nilai *post test* siklus I lebih baik jika dibanding dengan hasil dari *pre test*. Ketuntasan belajar peserta didik juga mengalami peningkatan. Terbukti dengan meningkatnya ketuntasan belajar peserta didik yang semula 12,12% (*pre test*) menjadi 66,67% (*post test* siklus 1). Tetapi ketuntasan belajar minimal 75% tersebut masih belum sesuai dengan sebagian peserta didik yang mengikuti tes,
- (2) Aktivitas peneliti dan peserta didik berdasarkan lembar observasi menunjukkan tingkat keberhasilan pada kriteria baik, tetapi masih ada beberapa poin yang belum terpenuhi atau belum dilaksanakan.

- (3) Peserta didik belum bisa menyampaikan pendapatnya baik tentang tebakan tema yang dipilih dan sarannya kepada kelompok lain.
- (4) Kurangnya percaya diri terhadap peserta didik mengenai kemampuannya dalam mengerjakan tugas maupun potensi yang dia miliki untuk menunjukkan keterampilan bicaranya.
- (5) Suasana kelas yang belum bisa dikondisikan dengan baik sehingga pembelajaran kurang berjalan dengan efektif dan maksimal.

Dari hasil refleksi tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu mengambil tindakan selanjutnya yang lebih kreatif pada siklus II untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 4.6 Kekurangan Siklus I dan Rencana Perbaikan Siklus II

No.	Kekurangan Siklus 1	Rencana Perbaikan Siklus II
1.	Dari hasil <i>post test</i> siklus I terlihat bahwa peserta didik belum sepenuhnya menguasai 2 indikator, yaitu: menyebutkan hal-hal yang diinginkan dan menyebutkan ciri-ciri hewan.	Dalam pembelajaran siklus II, peneliti lebih menekankan kepada penyampaian materi yang berhubungan dengan deskripsi hewan, memberikan masukan secara pribadi kepada beberapa peserta didik yang dikira belum memenuhi ketuntasan belajar, dan memberikan rangsangan atau gambaran pada peserta didik.
2.	Media pembelajaran yang diberikan belum dimanfaatkan secara	Peneliti memberikan arahan kepada peserta didik untuk memanfaatkan media yang

	optimal.	telah diterima oleh masing-masing kelompok.
3.	Suasana kelas yang ramai, ketika peserta didik sedang melakukan diskusi kelompok dan presentasi.	Memberikan peringatan kepada semua kelompok berupa hukuman apabila ramai. Hukuman berupa pengurangan nilai dan tidak diberikan kesempatan untuk menebak presentasi dari kelompoklain.
4.	Kegiatan diskusi kelompok belum berjalan lancar, terlihat pada beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam menyelesaikan tugas.	Memotivasi peserta didik untuk lebih aktif lagi dalam menyelesaikan tugas kelompok. Selain itu peneliti lebih aktif lagi berkeliling memantau dan membimbing kegiatan setiap kelompok.
5.	Terdapat beberapa peserta didik yang kurang percaya diri ketika menyampaikan hasil kelompoknya dan menebak dari presentasi kelompok lain.	Memotivasi peserta didik bahwa semuanya bisa, sehingga lebih percaya diri dalam penyampaian hasil kelompoknya dan kelompok lain. Untuk mengantisipasi pada siklus I, maka komentar dan jawaban atas kelompok yang maju ditulis pada kertas yang peneliti berikan kepada perwakilan kelompok, sehingga kelompok yang duduk dan mendengarkan bisa fokus dan efektif.

2) Siklus II

a) Tahap Perencanaan Tindakan

Siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan kegiatan pembelajaran dengan rencana sebagai berikut:

Pertemuan pertama kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada hari jum'at tanggal 8 April 2016 pada jam ke VI yaitu tepatnya pukul 10.25 s/d 11.00 WIB dengan alokasi waktu 2 x

35 menit, namun 1 jam lagi dilaksanakan pada keesokkan harinya.

Pertemuan kedua pada hari sabtu jam pertama yaitu pukul 07.00 s/d 07.35 WIB melanjutkan pembelajaran hari sebelumnya. Pada tahap perencanaan siklus II ini peneliti menyusun dan mempersiapkan instrumen-instrumen penelitian, yaitu: (a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (b) Membuat media pembelajaran, (c) Membuat soal tes yang digunakan untuk *post test* siklus siklus II, dan (d) Menyusun lembar observasi kegiatan peserta didik maupun peneliti dalam pembelajaran.

b) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan kegiatan pembelajaran dilaksanakan 2 hari pada tanggal 8 dan 9 April 2016 tepatnya hari jum'at jam terakhir pukul 10.25 s/d 11.00 WIB dan dilanjutkan pada hari sabtu pukul 07.00 s/d 07.35 WIB., di SDN 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung. Peneliti memulai kegiatan awal pembelajaran dengan salam serta membaca basmalah bersama, memeriksa daftar hadir peserta didik dengan memanggil mereka satu persatu, dan menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sekaligus memotivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini berlangsung selama 5 menit.

Memasuki kegiatan inti yang berlangsung selama 60 menit, proses pembelajaran dimulai dengan peneliti memberi pertanyaan untuk merangsang keaktifan peserta didik, ketika diberi beberapa pertanyaan, peserta didik dapat menjawab pertanyaan dengan antusias dan lancar dari peneliti tanpa melihat buku meskipun jawabannya kurang tepat. Kemudian peneliti membagi kelas menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah 4-5 orang peserta didik. Anggota kelompok berbeda dengan siklus I yaitu perbedaannya terletak jika siklus I peneliti memanfaatkan bangku mereka depan dan belakang agar mudah membagi kelompok, namun kenyataannya jika hal tersebut malah dinilai kurang efektif dengan begitu peneliti mencari inovatif sebelum pembelajaran siklus II yaitu pembagian kelompok secara acak dengan cara mereka berhitung 1 sampai 5 dan meminta peserta didik untuk mengingat nomor yang mereka ucapkan pada cara berhitung tadi, ketika sudah berhitung dan memiliki nomor yang acak tadi, mereka akan berkumpul sesuai dengan nomor yang mereka sebutkan tadi.

Peneliti membagi soal *Post Test II* kepada masing-masing kelompok dan menerima lembar kosong untuk menebak pilihan kelompok yang maju ke depan kelas untuk menciptakan kondisi yang kondusif di dalam kelas. Tidak lupa

peneliti selalu membimbing peserta didik untuk mengerjakan tugas dan memantau persiapan semua kelompok untuk presentasi. dari tema yang mereka pilih. Setelah itu, kelompok yang telah mengerjakan tugasnya dan telah siap untuk presentasi ke depan kelas dengan waktu yang telah ditentukan agar peserta didik bisa memanfaatkan waktu yang ada serta pembelajaran menjadi maksimal. Untuk urutan maju ke depan kelas peneliti mengacak mereka agar semuanya siap jika di minta di awal ataupun di akhir kesempatan. Peneliti juga meminta kepada peserta didik untuk selalu bersikap antusias namun tetap tenang agar mereka mampu untuk mengeluarkan kemampuan yang mereka miliki.

Tabel 4.7 Daftar Nama Kelompok pada Siklus II

No	Kelompok	Kode Nama	L/P	Nilai Akhir
1	1	MFI	L	81,25
2		MD	L	87,5
3		NH	L	81,25
4		NA	L	81,25
5		SN	P	93,75
6	2	TG	L	81,25
7		AF	L	81,25
8		FS	L	81,25
9		GW	L	93,75
10		ANR	L	87,5
11	3	MF	L	93,75
12		KD	P	93,75
13		SF	L	81,25
14		AJR	L	81,25
15		DP	L	81,25
16	4	NO	P	81,25
17		EVN	P	87,5
18		FR	P	75
19		FA	P	75

20	5	MF	P	93,75
21		KE	P	81,25
22		RN	P	75
23		PDS	L	81,25
24		DF	L	75
25	6	NS	P	81,25
26		BJ	P	81,25
27		PSM	P	93,75
28		IF	L	81,25
29		TA	L	75
30	7	MQ	P	87,5
31		AA	P	75
32		EBR	P	81,25
33		WP	L	75

Kegiatan selanjutnya adalah peneliti membimbing kelompok untuk maju ke depan kelas presentasi hasil dari kelompoknya masing-masing dengan metode *relo play* yaitu para peserta didik memperagakan ciri-ciri hewan yang mereka pilih untuk mempermudah hafal mereka dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Peserta didik lain menebak jenis hewan apa yang dipilih kelompok yang maju di depan kelas. Tidak lupa peneliti memberikan arahan dan penguatan tentang hasil kerja peserta didik yang telah disampaikan, serta memberikan kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dimengerti. Kemudian peneliti meminta peserta didik untuk kembali ke tempat duduknya masing-masing.

Di akhir pembelajaran pada 5 menit terakhir, peneliti bersama peserta didik membuat kesimpulan dari hasil pembelajaran hari ini dan meminta peserta didik belajar

dengan rajin di rumah masing-masing. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan membaca hamdalah bersama-sama dan salam.

c) Tahap Pengamatan Tindakan

(1) Data Hasil Tes Akhir (Post Test) Siklus II

Soal *post test* siklus I terdiri dari 2 soal dan 2 petunjuk yang intinya para peserta didik diminta untuk menyebutkan ciri-ciri hewan yang mereka pilih sesuai dengan kesepakatan kelompoknya, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik lainnya dan dapat menggunakan huruf kapital serta tanda titik yang benar, sesuai dengan pelajaran Bahasa Indonesia yang mereka pelajari pada semester I. Soal nomor 1 terdiri dari 4 tema dimana memiliki penilaian yang sama saja. Dengan kata lain soal nomor 1 dan 2 merupakan tugas yang harus peserta didik kerjakan untuk setiap kelompok. Sedangkan soal nomor 3 dan 4 merupakan petunjuk tambahan untuk maju mengerjakan tugas dan perintah maju ke depan kelas berkelompok dimaksudkan mempresentasikan hasil dari yang mereka kerjakan.

Rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dan tingkat pencapaian nilai hasil belajar peserta didik adalah:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai yang dicari atau diharapkan

R = Jumlah skor yang diperoleh dari beberapa kriteria

N = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap

Tabel 4.8 Analisis Hasil *Post Test* Siklus II

No.	Uraian	Keterangan
1.	Jumlah seluruh peserta didik	35
2.	Jumlah peserta <i>post test</i>	33
3.	Nilai rata-rata peserta didik	82,95
4.	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	33
5.	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas belajar	0
6.	Ketuntasan belajar (%)	100%

Sumber: Hasil post test siklus II

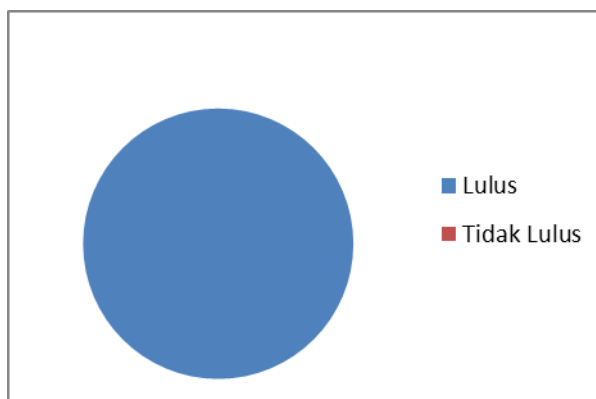
(Rekapitulasi hasil *post test* dapat dilihat pada lampiran)

Berdasarkan hasil *post test* pada siklus II yang ditunjukkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dari nilai *post test* siklus II yang lebih baik dari nilai tes sebelumnya. Ketuntasan belajar peserta didik juga mengalami peningkatan. Terbukti meningkatnya ketuntasan belajar peserta didik dari 66,67% (*post test* siklus I) menjadi 100% (*post test* siklus II). Ketuntasan belajar tersebut sudah sesuai dengan yang diharapkan yaitu minimal 75% dari jumlah peserta didik yang mengikuti tes.

Ketuntasan belajar peserta didik pada siklus ini dapat digambarkan pada diagram di bawah ini:

Ketuntasan Belajar

Post Test Siklus II



■ : 33 peserta didik yang tuntas belajar

■ : 0 peserta didik yang tidak tuntas belajar

Gambar 4.3 Diagram Ketuntasan Belajar Peserta didik Siklus II

(2) Data Hasil Observasi Peneliti dan Peserta didik dalam Pembelajaran

Tahap observasi dilakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai pengajar, sedangkan observasi dilakukan oleh 1 guru pelajaran Bahasa Indonesia dan wali kelas II SDN 2 Plosokandang yang bernama Agus Triyono, S.Pd (*observer* kegiatan peneliti dalam pembelajaran) dan teman sejawat yaitu mahasiswa dari Jurusan Tadris Matematika, IAIN

Tulungagung yang bernama Muhammad Nasir (*observer* kegiatan peserta didik dalam pembelajaran).

Hasil observasi kegiatan peneliti dan peserta didik dalam pembelajaran dicari dengan nilai rata-rata dengan rumus:

$$\text{Presentase Nilai Rata-rata (NR)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 4.9 Analisis Hasil Observasi Kegiatan Peneliti dan Peserta didik Siklus II

Keterangan	Kegiatan Peneliti	Kegiatan Peserta didik
Jumlah Skor yang Didapat	43	42
Skor Maksimal	52	52
Taraf Keberhasilan	82,69%	80,77%
Kriteria Taraf Keberhasilan	Sangat Baik	Sangat Baik

Sumber: Hasil observasi kegiatan peneliti dan peserta didik siklus II

(Hasil dan rekapitulasi observasi kegiatan peneliti dan peserta didik siklus II dapat dilihat pada lampiran)

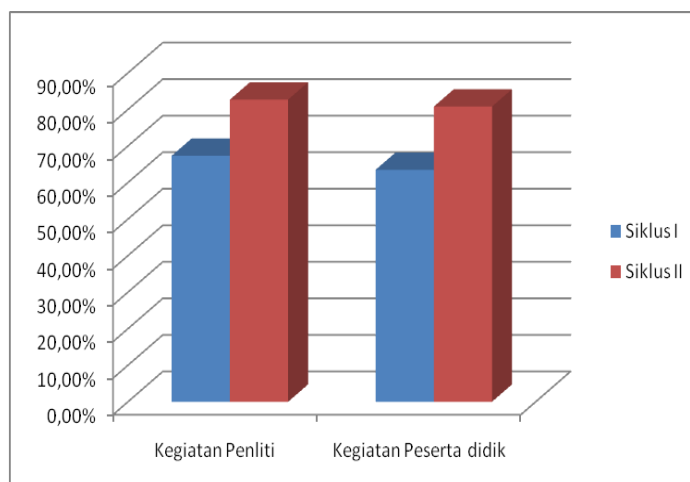
Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa secara umum peneliti sudah mengalami peningkatan dari pada siklus I. Dibuktikan taraf keberhasilan siklus II adalah 67,31% (baik), sedangkan siklus II adalah 82,69% (sangat baik). Selain itu, secara umum kegiatan peserta didik juga mengalami peningkatan dari pada siklus I.

Terbukti taraf keberhasilan siklus I adalah 63,46% (baik), sedangkan siklus II adalah 80,77% (sangat baik).

Tabel 4.10 Hasil Observasi Tiap Siklus

No	Kriteria	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Kegiatan Peneliti	67,31% (Baik)	82,69% (Sangat Baik)	15,38%
2	Kegiatan Peserta didik	63,46% (Baik)	80,77% (Sangat Baik)	17,31%

Dari hasil observasi pada kegiatan peneliti dan peserta didik dalam pembelajaran dapat ditarik kesimpulan bahwa peneliti sudah mempersiapkan segala sesuatu sesuai dengan rancangan yang telah dibuat di rumah, dan diterapkan dalam proses pembelajaran walaupun ada beberapa poin yang masih belum terpenuhi dalam lembar observasi tersebut. Peningkatan hasil observasi kegiatan peneliti dan peserta didik dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.4 Diagram Peningkatan Hasil Observasi Kegiatan Peneliti dan Peserta Didik

(3) Hasil Wawancara

Wawancara dilaksanakan pada akhir siklus II dengan memilih perwakilan peserta didik. Peneliti melakukan wawancara untuk peserta didik hanya mengambil 20% tepatnya 7 peserta didik dari seluruh peserta didik di kelas II SDN 2 Plosokandang yang mengikuti proses pembelajaran ini. Kegiatan wawancara dilaksanakan pada hari Sabtu, 9 April 2016 pukul 09.20 s/d 9.50 WIB (pada jam istirahat) di ruang kelas II.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa peserta didik merasa senang dengan metode *role play* (bermain peran), karena mereka dapat saling bertukar pikiran untuk memecahkan suatu permasalahan sehingga materi pelajaran menjadi

mudah untuk dimengerti serta dipahami. Bahkan salah satu dari mereka menginginkan model pembelajaran ini diterapkan pada pelajaran lainnya.

(4) Hasil Catatan Lapangan

Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat beberapa penting yang tidak ada dalam format observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Ada beberapa hal yang dicatat oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- (a) Media pembelajaran sudah sangat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam kelompok sehingga mereka mencoba mengerjakan hingga hasil yang maksimal.
- (b) Suasana kelas sudah mulai kondusif pada siklus II ini dikarenakan meskipun perkelompok maju di depan kelas kelompok lain yang mendengarkan dan melihat selain mereka bisa mengomentari, peneliti juga memberikan tugas tambahan yaitu menebak jenis hewan yang di pilih oleh kelompok yang presentasi. Beda dengan siklus I peserta didik ramai dikarenakan diberi kesempatan mengomentari dan langsung menebak dengan lisan namun malah menjadikan mereka menjadi tambah ramai dikarenakan sangat antusias sekali para peserta didik untuk menebaknya karena masih sistem rebutan. Yang dahulu angkat

tangan maka dia yang akan memperoleh kesempatan menjawabnya terlebih dahulu.

- (c) Kegiatan kelompok sudah berjalan lancar meskipun ada beberapa peserta didik yang kurang aktif namun peneliti senantiasa mengingatkannya agar lebih aktif dan menjadi bagian dalam kelompok.
- (d) Peserta didik sudah mulai percaya diri dengan apa yang mereka tampilkan baik ketika presentasi atau ketika menyampaikan penilaiannya kepada kelompok lain.
- (e) Peserta didik terlihat senang dengan pembelajaran yang sudah peneliti buat.

d) Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil *post test* siklus II, hasil observasi peneliti maupun peserta didik, hasil wawancara dan catatan lapangan diperoleh hasil sebagai berikut:

- (1) Hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil *post test* siklus II menunjukkan bahwa sudah meningkat. Hal ini terbukti dari nilai *post test* siklus II yang lebih baik dari nilai tes sebelumnya. Ketuntasan belajar peserta didik juga mengalami peningkatan. Terbukti dengan meningkatnya ketuntasan belajar peserta didik dari 66,67% (*post test* siklus 1) menjadi 100% (*post test* siklus 2). Ketuntasan

- belajar tersebut sudah sesuai dengan yang diharapkan yaitu minimal 75% dari jumlah peserta didik yang mengikuti tes.
- (2) Kegiatan peneliti dalam lembar observasi menunjukkan tingkat keberhasilan pada kriteria sangat baik.
 - (3) Kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran sudah menunjukkan tingkat keberhasilan pada kriteria sangat baik.
 - (4) Peserta didik lebih aktif dalam menyampaikan pendapat dan penilaiannya kepada kelompok lain.
 - (5) Peserta didik sudah mampu bekerjasama dengan kelompoknya karena mereka kesadaran mereka akan kemajuan pada diri individu masing-masing sudah mulai tinggi dan mereka juga mulai terbiasa dengan belajar secara kelompok.
 - (6) Kemandirian peserta didik dalam mengerjakan sudah bagus, baik tugas mereka dalam kelompok maupun tugas individu ketika tampil di depan kelas.
 - (7) Peserta didik merasa senang dengan penerapan metode *role play* (bermain peran) dikarenakan lebih mudah dari pembelajaran yang sebelumnya.

Dari uraian terhadap refleksi pada siklus II di atas, secara umum pada siklus II telah menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif dari peserta didik dan adanya peningkatan

hasil belajar bagi peserta didik serta keberhasilan peneliti dalam menerapkan metode pembelajaran *role play* (bermain peran). Oleh karena itu tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Peningkatan prestasi belajar dengan menerapkan metode *role play* dan media sketsa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II dapat dilihat mulai dari pre test, post test siklus I, hingga post test siklus II. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

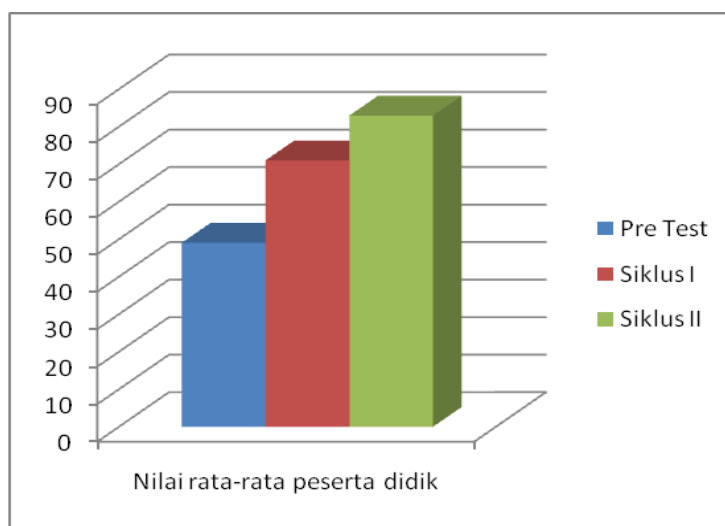
Tabel 4.11 Analisis Hasil Pre Test, Siklus I, dan Siklus II

No	Uraian	Pre Test	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Jumlah peserta tes	33	33	33	Tetap
2	Nilai rata-rata peserta didik	49,05	71,02	82,95	Meningkat
3	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	4	21	33	Meningkat
4	Jumlah peserta didik yang belum tuntas belajar	29	12	0	Menurun
5	Presentase ketuntasan belajar	12,12%	66,67%	100%	Meningkat

(Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran).

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa prestasi belajar peserta didik selalu mengalami peningkatan mulai dari pre test, post test siklus I, hingga post test siklus II. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata peserta didik yang semula 49,05 (pre test) meningkat sebanyak 21,97 menjadi 71,02 (post test siklus I)

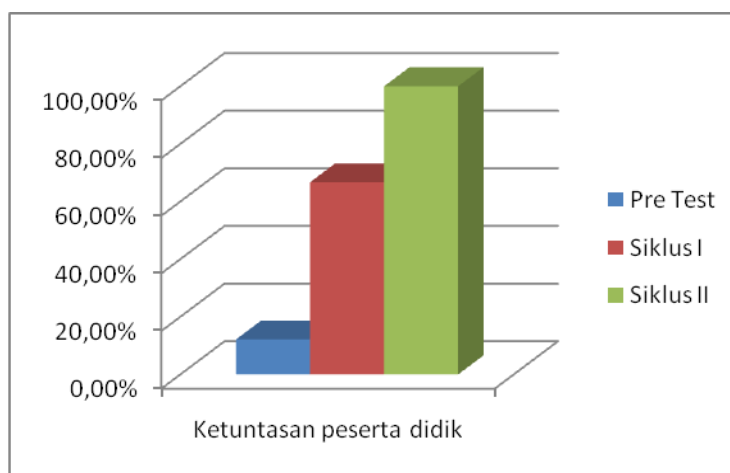
dan mengalami peningkatan kembali sebanyak 11,93 menjadi 82,95 (post test siklus II). Peningkatan nilai rata-rata peserta didik dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.5 Diagram Peningkatan Nilai Rata-rata Peserta Didik

Selain itu, peningkatan prestasi belajar peserta didik juga dapat dilihat dari ketuntasan belajar peserta didik. Hal ini terbukti dari hasil pre test, dari 33 peserta didik yang mengikuti tes, hanya 4 peserta didik atau 12,12% yang tuntas belajar. Kemudian meningkat pada post test siklus I. Dari 33 peserta didik yang mengikuti tes, peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 21 peserta didik atau 66,67% telah dinyatakan tuntas. Kemudian meningkat kembali pada post test siklus II, dari 33 peserta didik yang mengikuti tes, 33 peserta didik atau 100% dengan kata lain tuntas semua. Untuk lebih

jelasan, peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.6 Diagram Peningkatan Ketuntasan Belajar Peserta Didik

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan metode pembelajaran *role play* (bermain peran). Dengan diterapkannya metode ini, pembelajaran Bahasa Indonesia bagi peserta didik akan menjadi lebih aktif dan dapat lebih dapat memahami materi secara mudah.

1. Penerapan Metode *Role Play* dengan Media Sketsa pada pelajaran Bahasa Indonesia

Dalam metode *role play* menekankan kerja sama kelompok, yang mana individu di bagi menjadi beberapa kelompok, kemudian dalam praktiknya individu mengerjakan tugas tersebut bersama individu yang

lain. Untuk penilaiannya dilakukan oleh peneliti sendiri namun peserta didik juga memberikan komentar yang baik untuk kelompok yang kurang sehingga mereka yang merasa kurang akan lebih berusaha melakukan yang terbaik. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, yaitu siklus I dilaksanakan dengan dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 7 dan 8 April 2016 sedangkan siklus II dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan juga yaitu pada tanggal 8 dan 9 April 2016.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan *pre test* untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman mereka tentang materi yang akan disampaikan saat penelitian siklus I. Hasil analisa *pre test* memang diperlukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar mereka dalam pelajaran Bahasa Indonesia, terutama keterampilan berbicara melalui materi mendeskripsikan ciri-ciri hewan dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh orang lain. Secara garis besar, dalam kegiatan penelitian ini dibagi menjadi 3 kegiatan utama, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Dalam kegiatan awal peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan motivasi dan mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk kegiatan inti, peneliti mulai mengeksplorasi metode dan media yang ditawarkan sebagai obat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SDN 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung. Dalam kegiatan akhir, peneliti bersama peserta didik membuat kesimpulan hasil pembelajaran.

Dengan menerapkan metode pembelajaran *role play*, peserta didik memungkinkan meraih keberhasilan belajar, melatih peserta didik untuk memiliki keterampilan baik keterampilan berfikir maupun keterampilan sosial seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, berkerjasama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang di dalam kelas. Metode pembelajaran *role play* memberikan peluang kepada peserta didik mempermudah dalam mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis. Peserta didik bukan lagi sebagai obyek pembelajaran, namun bisa juga berperan sebagai tutor bagi teman sebayanya.

Role play/bermain peran adalah suatu metode dengan cara memainkan suatu peran yang menekankan penghayatan di mana para peserta didik turut serta dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah-masalah sosial.¹ Penerapan metode *role play* dimulai dari pengaturan untuk pembagian anggota kelompok peneliti memberikan sedikit inovasi dengan berhitung, sehingga nantinya mereka akan berkumpul dengan kelompok yang nomornya sama dengan yang disebutkan oleh masing-masing peserta didik. Dengan berganti-ganti proses dari pembagian kelompok ini juga akan menambah kepercayaan diri pada peserta didik untuk bekerja sama dengan siapapun. Peneliti

¹ Bayu Bajoelz, *Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Teknik Bermain Peran Pada Siswa Kelas V Mi Negeri Kudus Tahun Ajaran 2007/2008* dalam <http://bayu-bajoelz.blogspot.com/2012/05/peningkatan-kemampuan-berbicara-melalui.html>, diakses 27 Maret 2016 pukul 21.00 WIB.

membagikan tugas perkelompoknya dan memberikan media sketsa untuk setiap kelompok mendapatkan 2 lembar media untuk membantu mereka dalam mengerjakan tugas. Media sangat banyak namun salah satunya adalah berbentuk gambar garis (sketsa atau *stick figure*) meskipun tidak memiliki latar belakang pendidikan kesenian atau melukis, kita dapat membuat gambar sederhana yang merupakan sketsa atau gambar garis.² Hal pertama yang akan didiskusikan oleh masing-masing anggota kelompok adalah tema yang akan dikerjakan oleh setiap kelompok. Namun, untuk menghindari kesamaan tema dalam kelompok lain maka peneliti memberikan bagi kelompok yang telah memilih terlebih dahulu tema yang mereka pilih sehingga pembelajaran ini juga akan bisa mengefisiensikan waktu dengan baik. Dengan kata lain anggota kelompok akan segera mendiskusikan dengan segera kepada anggota kelompoknya. Jika dilihat dari segi positifnya maka akan terjadi persaingan antar kelompok yang membawa pembelajaran ini akan lebih hidup dan lebih semangat dari pembelajaran sebelumnya. Ketika telah memilih tema yang kelompok sepakati maka tugas selanjutnya membagi kalimat yang akan dipresentasikan oleh setiap anggota kelompok, agar lebih mudah dalam hal pelafalan maka metode *role play* memberikan mereka kebebasan untuk melakukan gerakan dari kalimat yang akan mereka tampilkan ke depan kelas nanti, semisal ada kalimat melompat maka peserta didik yang memiliki bagian kalimat itu juga akan melompat untuk membantu daya

² Arsyad, *Media....*, hal.115

ingat mereka dalam hal hafalan meraka. Namun, sangatlah mengagumkan kerja sama antar anggota kelompok ketika mereka menemui kesulitan dalam hal gerakan atau bermain peran dengan menirukan suara maupun bentuk tubuh hewan yang mereka pilih mereka sudah tidak malu lagi untuk menanyakannya kepada anggota kelompoknya jika memang dirasa masih bingung mereka sudah mulai berani untuk menanyakannya kepada peneliti. Peneliti juga memberikan kebebasan pada peserta didik untuk berbicara seolah-olah mereka tidak hafalan namun kalimat yang menjadi bagiannya tidak mengalami perubahan besar dengan kata lain peserta didik menghafalkan kalimat kemudian ketika mereka presentasi ke depan kelas tidak harus sama persis dengan kalimat yang kelompok mereka kerjakan namun maksudnya sama. Antar kelompok saling menebak dan mengomentari dari kelompok yang maju ke depan kelas, sesekali ada yang bertanya atau menjawab pertanyaan. Hal ini terlihat saat pembelajaran berlangsung, peserta didik mampu memperagakan tugas yang menjadi tanggung jawabnya masing-masing kepada anggota kelompoknya yang lain. Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa kerja sama peserta didik sudah meningkat dari keadaan awal peserta didik yang belum memiliki keterampilan berkelompok yang baik sampai akhirnya bisa mempunyai keterampilan berkelompok seperti yang diharapkan.

2. Metode *Role Play* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia

Meningkatnya keaktifan di kelas dapat diamati dengan adanya kerjasama antar peserta didik yang semakin meningkat. Hal ini dapat diketahui peserta didik menjadi lebih terbiasa dalam hal berkomunikasi kepada peserta didik lain dan gurunya. Sehingga hal demikian membuktikan bahwa keterampilan berbicara peserta didik semakin meningkat dengan adanya metode *role play* ini.

Hamalik menjelaskan dalam bukunya bahwa pengajaran berdasarkan pengalaman lainnya adalah bermain peran, karena pada umumnya peserta didik menyenangi penerapan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Di dalam bermain, peran guru menerima peran non interpersonal di dalam kelas, peserta didik menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus.³

Penerapan metode pembelajaran *role play* adalah suatu proses yang membutuhkan partisipasi dan kerja sama dalam kelompok. Sehingga pembelajaran dengan anggota kelompok dapat meningkatkan belajar peserta didik menuju hasil belajar yang lebih baik, sikap tolong-menolong dalam beberapa perilaku sosial. Pembelajaran harus menekankan kerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan yang sama. Oleh sebab itu, penanaman keterampilan kooperatif sangat perlu dan dilaksanakan, antara

³ Hamalik,... *Proses Belajar* ,...hal. 214

lain menghargai pendapat orang lain, mendorong berpartisipasi, berani bertanya, mendorong teman untuk bertanya, mengambil giliran dan berbagi tugas. Meningkatkan keterampilan bekerjasama dalam memecahkan masalah (proses kelompok), yaitu tujuan terpenting yang diharapkan dalam pembelajaran kooperatif adalah peserta didik belajar keterampilan bekerjasama dan berhubungan ini adalah keterampilan yang penting dan sangat diperlukan di masyarakat. Peserta didik mengetahui tingkat keberhasilan dan efektifitas kerja sama yang telah dilakukan. Untuk memperoleh informasi peserta didik perlu mengadakan perbaikan-perbaikan secara sistematis tentang bagaimana mereka telah bekerjasama sebagai satu tim, seberapa baik tingkat pencapaian tujuan kelompok, bagaimana mereka saling membantu satu sama lain, bagaimana mereka bertingkah laku positif untuk memungkinkan setiap individu dan kelompok secara keseluruhan menjadi berhasil, dan apa yang mereka butuhkan untuk melakukan tugas-tugas yang akan datang supaya lebih berhasil.

Namun jumlah peserta didik yang bekerja sama dalam masing-masing kelompok harus dibatasi agar kelompok-kelompok yang terbentuk dapat bekerja sama secara efektif, dengan kata lain dibatasi bukan berarti yang lain tidak boleh membantu atau menjawab sendiri tugas yang ada, namun lebih kepada pembagian tugas yang sama namun apabila ada anggota kelompok yang kesulitan maka anggota yang lain membantunya. Suatu ukuran kelompok mempengaruhi kemampuan produktivitasnya

yang dihasilkannya. Jadi jumlah anggota dalam satu kelompok akan dipertimbangkan apabila makin besar, dapat mengakibatkan makin kurang efektif kerja sama antar para anggotanya, dikarenakan pembagiannya juga akan semakin sedikit untuk setiap individunya.

Indikator keaktifan dalam penelitian ini adalah kerja sama peserta didik dalam mengerjakan tugas, kerja sama peserta didik dalam menyampaikan hasil kelompok, mampu mengeluarkan pendapat pada kelompok lain.

Ketika peserta didik pasif atau hanya menerima informasi dari guru saja, akan timbul kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan oleh guru, oleh karena itu diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengingatkan yang baru saja diterima dari guru. Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam kegiatan pembelajaran ini sangat dituntut keaktifan peserta didik, dimana peserta didik adalah subjek yang banyak melakukan kegiatan, sedangkan guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan.

Dalam pembelajaran berkelompok terjadi interaksi antara peserta didik yang satu dengan yang lain. Pembelajaran dengan cara berkelompok umumnya melibatkan kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 peserta didik dengan kemampuan yang berbeda dengan tujuan supaya terjadi interaksi yang baik antar anggota kelompok. Peserta didik lebih berani mengungkapkan pendapat atau bertanya dengan peserta didik lain

sehingga dapat melatih mental peserta didik untuk belajar bersama dan berdampingan, menekan kepentingan individu dan mengutamakan kepentingan kelompok karena dalam pembelajaran berkelompok, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Dalam lingkungan pembelajaran berkelompok, peserta didik harus menjadi partisipan aktif dan melalui kelompoknya dapat membangun komunitas pembelajaran yang saling membantu antara satu sama lain. Metode pembelajaran *role play* dapat melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain cara menghargai antar sesama. Konsekuensi positif dari pembelajaran ini adalah peserta didik diberi kebebasan untuk terlibat secara aktif dalam kelompok mereka.

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan peserta didik ataupun dengan peserta didik lainnya. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing peserta didik dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari peserta didik akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan hasil belajar. Dalam pembelajaran berkelompok peserta didik terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Indikator keaktifan

dalam penelitian ini adalah: (1) peserta didik turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, (2) peserta didik bertanya kepada peserta didik lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya

1) Peserta didik turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya

Maksud dari indikator ini adalah peserta didik ikut serta dalam proses pembelajaran misalnya peserta didik mendengarkan, memperhatikan, mencatat dan mengerjakan soal dan sebagainya. Dalam pembelajaran berkelompok meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki hasil peserta didik atau tugas-tugas akademis lainnya. Penghargaan dalam kelompok pembelajara berkelompok telah dapat meningkatkan nilai peserta didik pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.

Dengan berkelompok peserta didik mendapat kesempatan yang lebih luas untuk memparaktekkan sikap dan perilaku berpartisipasi pada situasi sosial yang bermakna bagi peserta didik. Dalam pembelajaran berkelompok tidak hanya mempelajari materi saja, tetapi peserta didik atau peserta didik juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas. Keterampilan-keterampilan selama kooperatif tersebut antara lain menggunakan kesepakatan, menghargai pendapat,

mengambil giliran dan berbagi tugas, berada dalam kelompok, berada dalam tugas, mendorong partisipasi, mengundang orang lain, menyelesaikan tugas dalam waktunya, serta menghormati perbedaan individu. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan membangun tugas anggota kelompok selama kegiatan.

- 2) Peserta didik bertanya kepada peserta didik lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya

Maksud dari indikator tersebut adalah jika tidak memahami materi atau penjelasan dari guru hendaknya peserta didik melontarkan pertanyaan, baik pada guru atau peserta didik lain. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode *role play*, para peserta didik dapat membuat kemajuan besar ke arah pengembangan sikap, nilai, dan tingkah laku yang memungkinkan mereka dapat berpartisipasi dalam kelas dengan cara-cara yang sesuai dengan tujuan pendidikan sejarah, karena tujuan utama pembelajaran kooperatif adalah untuk memperoleh pengetahuan dari sesama temannya. Jadi, tidak lagi pengetahuan itu diperoleh dari gurunya, dengan belajar kelompok seorang teman haruslah memberikan kesempatan kepada teman yang lain untuk mengemukakan pendapatnya dengan cara menghargai pendapat orang lain, saling mengoreksi kesalahan, dan saling membetulkan sama lainnya.

Dalam pembelajaran kooperatif, peserta didik bekerja bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain sebagai satu tim

untuk mencapai tujuan bersama. Kegagalan salah satu saja dari anggota kelompok berarti kegagalan bagi semuanya. Demikian pula halnya dengan tujuan yang akan dicapai suatu kelompok peserta didik tertentu. Tujuan kelompok akan tercapai apabila semua anggota kelompok mencapai tujuannya secara bersama-sama. Peserta didik belajar bersama-sama, saling membantu antara yang satu dengan yang lain dalam belajar dan memastikan setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Metode bermain peran ini dapat mendorong peserta didik mengekspresikan perasaannya dan bahkan melibatkan psikologis, sikap, nilai, dan keyakinan peserta didik tentang sesuatu hal. Dengan berkelompok peserta didik mendapat kesempatan yang lebih luas untuk mempraktekkan sikap dan perilaku berpartisipasi pada situasi sosial yang bermakna bagi peserta didik. Peserta didik yang bekerjasama dalam kelompok akan menimbulkan persahabatan yang akrab yang terbentuk dikalangan peserta didik. Hal ini dapat berpengaruh pada tingkah laku atau kegiatan belajar dan dapat memberikan berbagai pengalaman belajar. Dalam pembelajaran kooperatif dapat menciptakan penerimaan secara luas dari para yang berbeda berdasarkan jenis kelamin, status sosial, dan kemampuannya.

Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi para peserta didik dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

3. Peningkatan keterampilan berbicara melalui penerapan metode *Role Play* dengan Media Sketsa pada pelajaran Bahasa Indonesia

Peningkatan prestasi belajar dengan menerapkan metode *role play* dan media sketsa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II dapat diketahui bahwa prestasi belajar peserta didik selalu mengalami peningkatan mulai dari pre test, post test siklus I, hingga post test siklus II. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata peserta didik yang semula 49,05 (pre test) meningkat sebanyak 21,97 menjadi 71,02 (post test siklus I) dan mengalami peningkatan kembali sebanyak 11,93 menjadi 82,95 (post test siklus II).

Selain itu, peningkatan prestasi belajar peserta didik juga dapat dilihat dari ketuntasan belajar peserta didik. Hal ini terbukti dari hasil pre test, dari 33 peserta didik yang mengikuti tes, hanya 4 peserta didik atau 12,12% yang tuntas belajar. Kemudian meningkat pada post test siklus I. Dari 33 peserta didik yang mengikuti tes, peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 21 peserta didik atau 66,67% telah dinyatakan tuntas. Kemudian meningkat kembali pada post test siklus II, dari 33 peserta didik yang mengikuti tes, 33 peserta didik atau 100% dengan kata lain tuntas semua. Untuk lebih jelasnya, peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role play* dan media sketsa mampu meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia kelas II SDN 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung tahun ajaran 2015/2016.

C. Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari siklus I sampai siklus II ada beberapa temuan yang diperoleh diantaranya sebagai berikut:

- a. Ada peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan dalam penerapan metode *role play* (bermain peran) dengan media sketsa pada pelajaran Bahasa Indonesia di siklus I dan siklus II bagi peserta didik kelas II yang di ukur dengan tes hasil belajar.
- b. Ada peningkatan aktivitas kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran, dari yang semula kurang begitu aktif menjadi lebih aktif. Hasil observasi kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran semakin meningkat. Dengan adanya kerjasama antar peserta didik dalam kelompok maupun antar kelompok menjadikan tugas yang diberikan pendidik lebih ringan dan menyenangkan.
- c. Peserta didik merasa senang dengan belajar kelompok, karena dengan belajar kelompok mereka dapat saling bertukar pendapat dengan teman sehingga proses pembelajaran tidak menjenuhkan. Peserta didik terlihat bersemangat dan aktif dalam pembelajaran. Keadaan ini ditandai dengan

keaktifan peserta didik saat bertanya dan berpendapat saat kelompok lain mempresentasikan di depan kelas dengan aktif dalam metode bermain peran dengan gerakan yang mereka buat sendiri sesuai dengan kreatifitas individu maupun kelompok.

- d. Peserta didik lebih mudah memahami materi dengan adanya penerapan metode *role play* dan media sketsa. Peserta didik memiliki kesungguhan dalam belajar. Hal ini ditunjukkan dengan keseriusan peserta didik ketika harus bermain peran dengan kelompoknya yang menjadikan materi yang diajarkan pada waktu itu berjalan dengan lancar dan peserta didiknya menjadi lebih mengerti daripada sebelumnya.
- e. Kerja sama peserta didik dalam kelompok berjalan dengan baik. Hal ini terbukti dari nilai kuis yang didapat setiap kelompok. Peserta didik melakukan lebih untuk kerjasama dalam kegiatan pembelajaran. Kerja sama terlihat ketika peserta didik berdiskusi menyelesaikan tugas, merancang ketika hendak maju ke depan kelas, dan saling melengkapi atau membantu ketika saat presentasi ada anggota yang memang belum begitu hafal dengan tugas yang diterimanya.