

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

a. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum mendeskripsikan tentang kelas 5 di SDN Polagan 3 Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan, terlebih dahulu peneliti mencari informasi tentang data sekolah SDN Polagan 3 Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan dengan menggunakan metode observasi. Dari hasil observasi yang sudah dilaksanakan, peneliti memperoleh informasi sebagai berikut:

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SDN Polagan 3
NIS	: 18
NPSN	: 20527380
NSS	: 101052604005
Bentuk Pendidikan	: SD
Status Sekolah	: Negeri
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
Organisasi Penyelenggara	: Pemerintah
Otonomi	: Daerah
Alamat	
a. Jalan	: Jl. Raya Keppo
b. Desa/Kelurahan	: Polagan

c. Kecamatan : Galis

d. Kabupaten	: Pamekasan
e. Propinsi	: Jawa Timur
f. Kode Pos	: 69382
Telepon	: -
Faksimile	: -
Daerah	: Pedesaan
Kelompok Sekolah	: Imbas
Akreditasi	: B
SK pendirian sekolah	: 15/SP/B2
Tanggal SK Pendirian	: 1974-01-01
SK Izin Operasional	: -
Tanggal SK izin operasional	: 1910-01-01
Kegiatan belajar mengajar	: Pagi
Bangunan Sekolah	: Bukan Milik Sendiri
Luas Tanah	: 4.100 M
Sumber Listrik	: PLN
Daya Listrik	: 448
Jarak ke pusat Kecamatan	: 03 KM
Jarak ke pusat Otda	: 10 KM
Terletak pada lintasan	: Desa

2. Visi

Unggul dalam prestasi menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan iman, taqwa, dan akhlakul karimah serta berwawasan lingkungan.

3. Misi

- a. Mewujudkan kualitas proses belajar mengajar dan bimbingan penyuluhan dengan menggunakan multi metode dan multi media.
- b. Menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif, inovatif, produktif, efektif, menyenangkan dan sepanjang hayat.
- c. Menumbuhkembangkan daya saing bagi seluruh warga sekolah untuk berprestasi di bidang akademik dan non akademik tingkat lokal maupun nasional.
- d. Mensinergikan pembelajaran muatan lokal keterampilan kerajinan dengan potensi masyarakat di lingkungan sekolah.
- e. Meningkatkan kepedulian sosial dan budaya hidup sehat.
- f. Menumbuhkan kepekaan terhadap lingkungan sekolah yang hijau, bersih, dan sehat.

4. Struktur Organisasi

Tabel 4.1

Struktur Organisasi SDN Polagan 3

Nama	Jabatan
Kusyairi, S. Pd.	Kepala Sekolah
Akhmad Syaiful Qomar, S. Pd. SD.	Operator
Shofiatul Ummaizah, S. Pd. SD	Unit Perpustakaan
Jurnalifah, S. Pd.	Guru/Wali Kelas 1
Horriyah, S. Pd.	Guru/Wali Kelas 2
Faridatun, S. Pd	Guru/Wali Kelas 3
Fatimatus Zahroh, S. Pd.	Guru/Wali Kelas 4

Mohammad Kholikin, S. Pd. SD.	Guru/Wali Kelas 5
Ahmad Yani Erfan, S. Pd. SD.	Guru/Wali Kelas 6
Suba'iyah, S. Pd. SD.	Guru Muatan Lokal
Karnia, S. Pd. I	Guru Bahasa Inggris
Salman Al-Farizi, S. Pd. I.	Guru PABP
Fathor Rosi, S. Pd.	Guru PJOK
Ahmad Kurdi	Tenaga Pendidikan

5. Data Jumlah Siswa

Tabel 4.2

Data Jumlah Siswa SDN Polagan 3 Tahun Ajaran 2022/2023

Kelas	Jumlah Siswa
1 (Satu)	19 Siswa
2 (Dua)	14 Siswa
3 (Tiga)	21 Siswa
4 (Empat)	16 Siswa
5 (Lima)	23 Siswa
6 (Enam)	19 Siswa
Total	112 Siswa

6. Sarana dan Prasarana

Tabel 4.3

Sarana dan Prasarana SDN Polagan 3

Uraian	Kondisi
Ruang Kepala Sekolah	Sangat Baik
Ruang Guru	Baik
Ruang Kelas	Sangat Baik
Perpustakaan	Baik

Laboratorium Sholat/Musholla	Baik
Ruang UKS	Baik
Kantin Sekolah	Baik
Toilet	Baik
Hutan Mini Sekolah	Kurang Baik
Lapangan	Baik

Berdasarkan hasil observasi pada hari jum'at tanggal 12 Mei 2023 dapat diketahui bahwasanya sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SDN Polagan 3 dalam kondisi yang baik. Peneliti juga melakukan observasi tentang proses pembelajaran. Hasil observasi proses pembelajaran diketahui bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 5 tidak menarik perhatian terhadap peserta didik sehingga peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran. Banyak siswa kelas 5 yang menganggap pembelajaran bahasa indonesia adalah mata pelajaran yang membosankan. Hal ini disebabkan metode pembelajaran yang digunakan pada saat itu hanya metode ceramah, tidak ada variasi dalam pembelajaran, serta lingkungan belajar tidak digunakan selama proses belajar mengajar. Materi yang disampaikan yaitu tentang soal cerita. Pada proses belajar mengajar guru hanya menjelaskan cerita yang ada di buku pelajaran kepada siswa dan membimbing siswa untuk membacanya. Menurut bapak Holikin, saya hanya menggunakan metode ceramah khususnya mata pelajaran bahasa indonesia. Karena metode ceramah ini sering digunakan dan terbilang mudah untuk menyampaikan materi sehingga tidak perlu menyiapkan model pembelajaran yang sulit dan tidak perlu menggunakan metode pembelajaran. Keterampilan berbicara pada siswa masih lemah, karena pembelajaran berfokus pada guru dan anak tidak dituntun dalam

berdiskusi. Selain itu guru masih belum membiasakan adanya partisipasi langsung dari siswa untuk membuat siswa aktif dalam berdiskusi. Hal ini berakibat terhadap kemampuan berbicara siswa.

b. Tahapan Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Siswa Kelas 5 di SDN Polagan 3

Bermain peran merupakan salah satu cara untuk mendorong imajinasi dan kreativitas siswa. Dengan menerapkan teknik role playing, perkembangan kemampuan bahasa dapat ditingkatkan dan komunikasi anak lebih baik dan efektif. Melalui teknik role playing, keberanian anak bisa ditingkatkan untuk mengungkapkan pikiran, gagasan, serta membawa pengalaman yang berbeda kepada orang lain, anak tidak takut melakukan kesalahan saat berbicara, yang berujung pada komunikasi yang baik dan efektif antara orang tua, guru, atau orang lain. Sebelum melakukan penelitian bermain peran tahap yang dilakukan oleh peneliti yaitu, *Pertama*, guru membuat RPP. *Kedua*, guru memberikan naskah drama kepada siswa. *Ketiga*, guru membentuk kelompok 5 kelompok. *Keempat*, guru memberikan contoh pementasan drama terhadap peserta didik. Berikut tahapan yang dilakukan oleh peneliti :

1. Guru membuat RPP : diletakkan di lampiran halaman 89
2. Guru memberikan naskah drama kepada siswa.



3. Guru membentuk kelompok 5 kelompok.
4. Guru memberikan contoh pementasan drama terhadap peserta didik.



Kegiatan pra siklus dilakukan pada awal penelitian dimana peneliti hanya melakukan observasi untuk mengetahui metode apa saja yang digunakan oleh guru di kelas 5. Setelah mengetahui metode yang diajarkan, peneliti melaksanakan siklus 1 dengan menerapkan metode bermain peran. Selanjutnya peneliti memberikan naskah drama dimana siswa diminta untuk maju ke depan. Sebelum melaksanakan bermain peran peneliti memberikan arahan kepada siswa agar siswa memahami bagaimana cara bermain drama. Setelah selesai melaksanakan bermain drama siswa kembali ke tempat duduknya masing-masing. Pada siklus 1 peneliti memberikan tes untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa kelas 5. Setelah menyelesaikan siklus 1 peneliti melakukan siklus 2 dimana siklus 2 peneliti menerapkan keterampilan berbicara. Siklus 2 dikatakan berhasil karena sudah mencapai ketuntasan.

c. Upaya Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Siswa Kelas 5 di SDN Polagan 3

Selaku siswa di sdn polagan 3 yang notabennya memiliki umur yang masih di bilang kanak kanak, tentunya mereka memiliki rasa malu untuk mengungkapkan pendapatnya saat berada di depan umum atau dikelas yang didengar oleh teman-teman kelasnya. Dengan adanya perihal peneliti memberikan upaya sebuah permainan yakni roll playing (bermain peran) agar siswa bisa lebih percaya diri dan berani berbicara di kelas maupun di tempat umum.

1. Deskripsi Tindakan Pra Siklus

a. Observasi Kegiatan Pra Siklus

Pada tanggal 11 Mei 2023 peneliti melakukan kegiatan pra siklus di SDN Polagan 3 yang bertujuan untuk mengetahui metode apa yang diterapkan guru dalam kegiatan belajar mengajar, maka dari itu, peneliti juga mengetes bagaimana pemahaman peserta didik dalam materi yang akan peneliti terapkan sebagai bahan penelitian. Saat penelitian ini dilakukan, peneliti mengetahui bahwa ketika sedang melakukan pembelajaran berlangsung tidak semua siswa memperhatikan guru di depan. Hal tersebut disebabkan bahwa pembelajaran yang digunakan untuk sehari-harinya menerapkan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan gurunya yang ada di depan. Bapak Kholikin, yang saat itu sedang mengajar di kelas 5 meminta siswa untuk menyimak materi yang dijelaskan oleh guru, akan tetapi

besar kemungkinan jika siswa hanya memperhatikan tanpa menyimak pembelajaran dengan baik. Hal ini dikarenakan metode ceramah yang hanya tertuju kepada guru sehingga siswa mudah bosan dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu hal tersebut sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

Untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas peneliti melaksanakan wawancara dengan guru kelas 5 di SDN Polagan 3 untuk melihat bagaimana perkembangan belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran melalui metode ceramah. Peneliti meminta izin untuk mencoba bagaimana kemampuan siswa dengan memberikan beberapa soal secara tertulis. Selanjutnya peneliti meminta izin kepada guru untuk menerapkan metode Bermain Peran terhadap siswa dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Berikut wawancara bersama guru kelas 5 :

1. Metode yang digunakan oleh guru sangat beragam, yang pertama metode ceramah dan yang kedua metode bercerita.
2. Tidak semua metode yang digunakan guru dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, hal ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara mereka harus ada keinginan untuk tampil di depan kelas.
3. Metode bermain peran tidak pernah dilakukan di kelas 5
4. Guru kelas mengizinkan peneliti untuk melanjutkan pembelajaran bahasa indonesia.

5. Guru kelas mempersilahkan peneliti untuk mengetes keberanian siswa untuk berbicara dengan maju ke depan.
6. Guru kelas menerima dengan baik metode yang akan peneliti terapkan, tentunya untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa.¹

Temuan awal terhadap observasi kegiatan guru pada mata pelajaran bahasa indonesia pada tabel berikut:

Tabel 4.4

**Skor Observasi Kegiatan Guru pada Mata Pelajaran Bahasa
Indonesia**

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru membuka pelajaran			√	
2	Mengembangkan pengetahuan kepada peserta didik			√	
3	Memberi motivasi kepada siswa		√		
4	Mencapai proses pembelajaran	√			
5	Menggunakan metode belajar yang menarik	√			
6	Mengoptimalkan interaksi antar siswa dengan guru dengan cara berkelompok		√		
7	Mengarahkan siswa ke kegiatan diskusi	√			
8	Melakukan pembelajaran yang menyenangkan		√		
9	Siswa diberi kesempatan untuk			√	

¹ mohammad Kholikin, wali kelas 5 SDN Polagan 3, *Wawancara Langsung* (11 Mei 2023)

	bertanya mengenai topik yang tidak dipahami				
10	Mengarahkan siswa untuk bernalar		√		
11	Melaksanakan evaluasi pembelajaran		√		
12	Memberi penguatan kepada siswa		√		
13	Mampu mengatur waktu saat belajar			√	
14	Menutup pelajaran	√			
Skor Total		28			
Skor Minimum		14			
Skor Maksimum		56			
Persentase Observasi Kegiatan Guru		50%			

Berdasarkan tabel 4.4 di atas terlihat bahwa kegiatan guru pada mata pelajaran bahasa indonesia dalam tahap pra siklus diperoleh skor total yaitu 28, dengan skor minimum 14, dan skor maksimum 56. Sedangkan persentase observasi kegiatan guru yaitu 50%, nilai ini diperoleh dari skor total kegiatan guru dibagi jumlah skor maksimum kemudian dikalikan 100.

b. Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Pra Siklus

Pada tahap pra siklus ini, peneliti juga melakukan tes keterampilan berbicara siswa. Soal-soal yang digunakan dalam tes keterampilan berbicara diambil dari buku bahasa indonesia. Berikut merupakan hasil tes keterampilan berbicara siswa kelas 5 di SDN Polagan 3 Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan pada tahap pra siklus.

Tabel 4.5

Rekapitulasi Nilai Tes Keterampilan Berbicara Siswa

Tahap Pra Siklus

No	Nama	Nilai
1	Faza	60
2	Vara	75
3	Naufal	65
4	Dea	75
5	Arya	60
6	Ela	75
7	Fita	80
8	Ica	70
9	Gabriel	60
10	Nisa	80
11	Rafi	65
12	Muda	80
13	Fran	65
14	Niki	80
15	Lia	75
16	Okta	65
17	Taca	80
18	Raisa	75
19	Raisya	75
20	Rubi	65
21	Siska	80
22	Ukhti	80
23	Winda	80
Jumlah Total		1.665
Nilai rata-rata		72,39
Jumlah Siswa yang Tuntas		15

Persentase Ketuntasan	65,22%
------------------------------	---------------

Berdasarkan tabel 4.5 terlihat nilai total yang diperoleh peserta didik dalam tes keterampilan berbicara di tahap pra siklus yaitu 1.665 dan dapat diperoleh nilai rata-rata 72,39 yang diperoleh jumlah total dibagi jumlah siswa.

Nilai KKM kelas 5 dalam mata pelajaran bahasa indonesia yaitu 70. Berdasarkan tabel 4.5 terlihat bahwa keseluruhan peserta didik yang tuntas sebanyak 15 siswa dan 8 siswa yang tidak tuntas dari 23 jumlah siswa. Siswa yang mendapat nilai dibawah KKM lebih sedikit dibandingkan dengan siswa yang memperoleh nilai di atas KKM, sehingga persentase ketuntasannya yaitu 65,22%. Hal tersebut diperoleh dengan membagi jumlah siswa yang tuntas dengan jumlah seluruh siswa kemudian dikalikan 100. Sedangkan persentase ketidaktuntasannya yaitu 34,78% diperoleh dengan membagi jumlah siswa yang tidak tuntas dengan jumlah seluruh siswa kemudian dikalikan 100. Perbandingan persentase antara yang tuntas dan tidak tuntas keterampilan berbicara siswa pada tahap pra siklus dapat dilihat dari tabel dan diagram berikut:

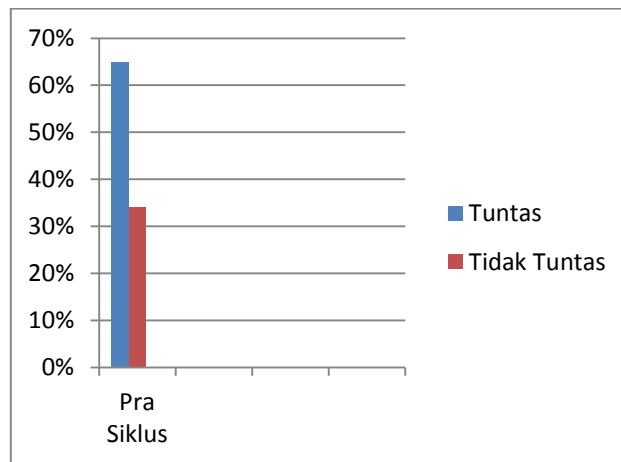
Tabel 4.6

**Persentase Ketuntasan Klasikal Keterampilan
Berbicara Siswa Tahap Pra Siklus**

No	Ketuntasan	Pra Siklus	
		Jumlah Siswa	Persen
1	Tuntas	15	65,22%
2	Tidak Tuntas	8	34,72%

Diagram 4.1

**Persentase Ketuntasan Klasikal Keterampilan Berbicara
siswa Tahap Pra Siklus**



2. Deskripsi Siklus 1

a. Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) pada Siswa Kelas 5 di SDN Polagan 3

1) Perencanaan

Pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a) Membuat RPP mata pelajaran bahasa indonesia tentang bermain peran.
- b) Membuat lembar observasi kegiatan guru.
- c) Angket siswa.
- d) Naskah soal

2) Tindakan

Pada hari Sabtu tanggal 13 Mei 2023 peneliti melakukan PTK siklus 1. Pada tahap ini peneliti berperan sebagai pengamat dan dibantu oleh Bapak Holikin selaku guru atau wali kelas 5 untuk melakukan pembelajaran bahasa indonesia dengan metode bermain peran (Role Playing).

Berikut kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada tahap siklus 1:

- a) Pembelajaran diawali dengan salam, berdoa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.
- b) Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran.
- c) Guru memberikan naskah drama kepada siswa.

- d) Guru membangkitkan rasa ingin tahu siswa dengan menanyakan tentang naskah drama yang diberikan oleh guru.
- e) Siswa menjawab pertanyaan guru.
- f) Guru menjelaskan tentang bagaimana cara berekspresi saat melakukan drama.
- g) Guru mengarahkan peserta didik untuk melatih bagaimana cara bermain drama.
- h) Guru membentuk kelompok untuk melaksanakan drama.
- i) Guru meminta siswa untuk memulai drama tersebut.
- j) Setelah siswa selesai, mereka kembali ke tempat duduk masing-masing.
- k) Guru memberikan soal sesuai dengan materi yang diajarkan.
- l) Setelah selesai mengerjakan soal tersebut, siswa diminta untuk mengecek kembali hasil yang diperoleh dengan soal tes tertulis tersebut.
- m) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika tidak ada yang dimengerti.
- n) Do'a dipimpin oleh ketua kelas.
- o) Pembelajaran ditutup dengan salam.

3) Observasi (Pengamatan)

Pada tahap tindakan di siklus 1, peneliti berperan sebagai observer yaitu mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia

dengan teknik bermain peran, aktivitas guru dan siswa di dalam kelas.

a) Observasi Aktivitas Guru

Tahap observasi aktivitas guru dilaksanakan pada saat kegiatan belajar mengajar. Tujuannya untuk mengetahui kegiatan pembelajaran melalui teknik bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Observasi berpedoman pada lembar observasi yang berisi 14 aspek. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7

Skor Observasi Aktivitas Guru Siklus 1

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru membuka pelajaran				√
2	Mengembangkan pengetahuan kepada peserta didik			√	
3	Memberi motivasi kepada siswa			√	
4	Mencapai proses pembelajaran			√	
5	Menggunakan metode belajar yang menarik yaitu bermain peran				√
6	Mengoptimalkan interaksi antar siswa dengan guru dengan cara berkelompok				√
7	Mengarahkan siswa ke kegiatan diskusi			√	
8	Melakukan pembelajaran yang menyenangkan			√	
9	Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai topik yang tidak			√	

	dipahami				
10	Mengarahkan siswa untuk bernalar		√		
11	Melaksanakan evaluasi pembelajaran		√		
12	Memberi penguatan kepada siswa		√		
13	Mampu mengatur waktu saat belajar		√		
14	Menutup pelajaran				√
Skor Total		42			
Skor Minimum		14			
Skor Maksimum		56			
Persentase Observasi Kegiatan Guru		75%			

Berdasarkan tabel 4.7 diketahui bahwa aktivitas guru pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan metode bermain peran (Role Playing) diperoleh skor total 42 dengan skor minimum 14 dan skor maksimum 56. Sedangkan persentase observasi aktivitas guru pada tahap siklus 1 yaitu 75% yang diperoleh dari skor total dibagi skor maksimum kemudian dikali 100.

b) Angket Siswa

Pada tahap siklus 1 peneliti membagikan angket kepada seluruh siswa kelas 5 untuk mengetahui respon siswa terhadap metode pembelajaran bermain peran (Role Playing) yang dilakukan oleh peneliti yaitu menyebarkan angket kepada seluruh siswa kelas 5. Berikut kisi-kisi angket siswa pada siklus 1 sebagai berikut:

Tabel 4.8**Kisi-kisi Angket Siswa Siklus 1**

No	Pertanyaan	Sangat setuju 4	Setuju 3	Tidak setuju 2	Sangat tidak setuju 1
1	Metode pembelajaran yang dilakukan sangat menarik				
2	Dengan metode bermain peran Saya sangat senang karena dilakukan secara berkelompok daripada belajar secara individu				
3	Cara belajar seperti ini membuat saya sangat aktif di dalam kelas				
4	Cara belajar seperti ini mendorong saya untuk berbicara dengan siapa saja, baik di kelas maupun di depan umum				
5	Cara belajar seperti melatih saya untuk tampil berani saat berbicara kepada siapapun				
6	Pembelajaran ini membuat saya lebih bersemangat untuk belajar dan lebih berani untuk berbicara				
7	Saya ingin semua mata pelajaran di ajarkan seperti ini				

8	Manfaat dari pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi saya				
9	Pembelajaran ini menambah semangat belajar saya				

Pada tahap angket siswa siklus 1 terdapat 9 aspek yang diamati oleh observer atau peneliti. Penilaian dilakukan dengan pemberian skor tertinggi 4 dan skor terendah 1. Berikut hasil observasi angket siswa pada siklus 1:

Tabel 4.9

Rekapitulasi Skor Angket Siswa pada Tahap Siklus 1

No	Nama	Skor
1	Faza	27
2	Vara	27
3	Naufal	20
4	Dea	30
5	Arya	20
6	Ela	27
7	Fita	30
8	Ica	27
9	Gabriel	20
10	Nisa	30
11	Rafi	20
12	Muda	27
13	Fran	20
14	Niki	27
15	Lia	25
16	Okta	20
17	Taca	30

18	Raisa	25
19	Raisya	27
20	Rubi	20
21	Siska	27
22	Ukhti	30
23	Winda	27
Jumlah Total		583
Nilai Maksimum		828
Persentase Ketuntasan		70,41%

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui respon siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan metode bermain peran siklus 1 diperoleh skor total 583 dengan skor minimum 207 dan skor maksimum 828 sedangkan persentase hasil angket siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan metode bermain peran siklus 1 yaitu 70,41% yang diperoleh dari skor total dibagi skor maksimum kemudian dikali 100.

b. Hasil Tes Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Siswa Kelas 5 di SDN Polagan 3 Siklus 1

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode tes untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa. Berikut adalah hasil tes keterampilan berbicara siswa kelas 5 pada tahap siklus 1.

Tabel 4.10

Rekapitulasi Nilai Tes Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 5

Siklus 1

No	Nama	Nilai
1	Faza	70
2	Vara	75
3	Naufal	60
4	Dea	75
5	Arya	65
6	Ela	80
7	Fita	80
8	Ica	75
9	Gabriel	65
10	Nisa	80
11	Rafi	60
12	Muda	80
13	Fran	70
14	Niki	80
15	Lia	80
16	Okta	65
17	Taca	85
18	Raisa	75
19	Raisya	75
20	Rubi	65
21	Siska	80
22	Ukhti	80
23	Winda	85
Jumlah Total		1.705
Nilai rata-rata		74,13
Jumlah Siswa yang Tuntas		17

Persentase Ketuntasan	73,91%
------------------------------	---------------

Berdasarkan tabel 4.10 menunjukkan bahwa ada 17 siswa yang tuntas dalam tes keterampilan berbicara pada siklus 1. Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas dalam tes keterampilan berbicara pada siklus 1 yaitu sebanyak 6 siswa. Penentuan tuntas dan tidak tuntas ini berdasarkan dari nilai KKM bahasa indonesia yaitu 70. Persentase ketuntasan klasikal yaitu 73,91% yang diperoleh dengan membagi jumlah siswa yang tuntas dengan jumlah seluruh siswa kemudian dikalikan 100.

Perbandingan persentase antara yang tuntas dan tidak tuntas keterampilan berbicara kelas 5 dengan menerapkan metode bermain peran pada tahap siklus 1 disajikan pada tabel dan diagram berikut:

Tabel 4.11

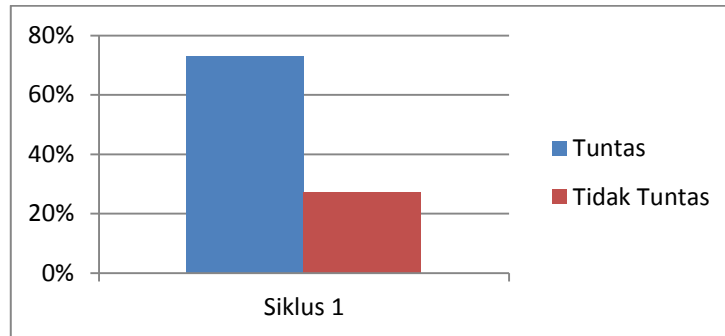
**Persentase Ketuntasan Klasikal Keterampilan Berbicara Siswa
Siklus 1**

No	Ketuntasan	Siklus 1	
		Jumlah Siswa	Persen
1	Tuntas	17	73,91%
2	Tidak Tuntas	6	26%

Diagram 4.2

Persentase Ketuntasan Klasikal Keterampilan Berbicara

Siswa Siklus 1



4) Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengevaluasi serta menganalisis hasil observasi terhadap tugas-tugas pembelajaran yang sudah diselesaikan ke tahap siklus 1. Hasil refleksi ini dapat dijadikan sebagai acuan agar penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa indonesia dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 SDN Polagan 3. Berdasarkan hasil observasi, hal yang perlu diperhatikan yaitu:

a. Mengidentifikasi permasalahan

1. Guru tidak memberikan intruksi sebelum kelas dimulai.
2. Guru memulai kegiatan pembelajaran tidak menarik sehingga siswa bosan untuk mengikuti pelajaran.
3. Guru tidak melakukan kegiatan refleksi sebelum pembelajaran ditutup.
4. Siswa banyak yang kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan.

5. Ketika guru bertanya, masih banyak siswa yang tidak menjawab.
- b. Memperbaiki tindakan berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada siklus 1.
1. Guru memberikan intruksi sebelum mulai belajar.
 2. Guru memulai pembelajaran dengan kegiatan yang cukup menarik sehingga siswa tidak bosan saat mengikuti pembelajaran.
 3. Guru melakukan kegiatan refleksi sebelum pembelajaran ditutup.
 4. Guru memberikan stimulus terhadap siswa agar menyimak penjelasan dari guru.
 5. Guru memberikan arahan terhadap siswa agar siswa dapat melakukan dengan baik.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa siklus 1 masih belum memenuhi kriteria keberhasilan. Maka penelitian ini sudah beranjak ke tahap selanjutnya yaitu siklus 2.

3. Deskripsi Siklus 2

a. Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) pada Siswa Kelas 5 di SDN Polagan 3

1) Perencanaan

Pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti sebagai refleksi dari siklus 1 yaitu sebagai berikut:

- a) Membuat RPP mata pelajaran bahasa indonesia tentang bermain peran.
- b) Membuat lembar observasi kegiatan guru.
- c) Angket siswa.
- d) Naskah soal.

2) Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siklus 2 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 16 Mei 2023. Berikut kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada tahap siklus 2:

- a) Pembelajaran diawali dengan salam, berdoa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.
- b) Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran hari ini.
- c) Guru memberikan naskah drama kepada siswa.
- d) Guru membangkitkan rasa ingin tahu siswa dengan menanyakan tentang naskah drama yang diberikan oleh guru.
- e) Siswa menjawab pertanyaan guru.
- f) Guru menjelaskan tentang bagaimana cara berekspresi saat melakukan drama.
- g) Guru mengarahkan peserta didik untuk melatih bagaimana cara bermain drama.
- h) Guru membentuk kelompok untuk melaksanakan drama.
- i) Guru meminta siswa untuk memulai drama tersebut.

- j) Setelah siswa selesai, mereka kembali ke tempat duduk masing-masing.
- k) Guru memberikan soal sesuai dengan materi yang diajarkan.
- l) Setelah selesai mengerjakan soal tersebut, siswa diminta untuk mengecek kembali hasil yang diperoleh dengan soal tes tertulis tersebut.
- m) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika tidak ada yang dimengerti.
- n) Do'a dipimpin oleh ketua kelas.
- o) Pembelajaran ditutup dengan salam.

3) Observasi

Berdasarkan hasil yang diketahui di siklus 1 yaitu aktivitas guru dan angket siswa masih belum mencapai kriteria ketuntasan, oleh sebab itu observasi aktivitas guru dan angket siswa pada kegiatan belajar mengajar berlangsung pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan role playing perlu dilakukan kembali supaya mencapai kriteria ketuntasan. Berikut hasil observasi aktivitas guru dan angket siswa pada siklus 2:

a) Observasi Guru

Tahap observasi aktivitas guru berlangsung dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mencakup semua aktivitas guru dalam menggunakan metode role playing pada

mata pelajaran bahasa indonesia di siklus 2. Observasi aktivitas guru berpedoman pada lembar observasi yang memuat 14 aspek dimana dengan skor tertinggi yaitu 4 dan skor terendah yaitu 1. Dari observasi kegiatan aktivitas guru pada siklus 2 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.12

Skor Observasi Aktivitas Guru Siklus 2

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru membuka pelajaran				√
2	Mengembangkan pengetahuan kepada peserta didik			√	
3	Memberikan motivasi kepada siswa				√
4	Mencapai proses pembelajaran				√
5	Menggunakan metode belajar yang menarik yaitu bermain peran				√
6	Mengoptimalkan interaksi antar siswa dengan guru dengan cara berkelompok				√
7	Mengarahkan siswa ke kegiatan diskusi			√	
8	Melakukan pembelajaran yang menyenangkan			√	
9	Siswa diberi kesempatan bertanya mengenai topik yang tidak dipahami			√	
10	Mengarahkan siswa untuk bernalar			√	
11	Melaksanakan evaluasi pembelajaran		√		
12	Memberi penguatan kepada siswa			√	

13	Mampu mengatur waktu saat belajar			√	
14	Menutup pelajaran				√
Skor Total		46			
Skor Minimum		14			
Skor Maksimum		56			
Persentase Observasi Kegiatan Guru		82%			

Berdasarkan tabel 4.12 di atas terlihat bahwa hasil observasi aktivitas guru pada pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan teknik role playing pada siklus 2 adalah 46, dengan skor maksimum 56 dan skor minimum adalah 14. Sedangkan persentase hasil observasi aktivitas guru di siklus 2 adalah 82%. Hasil tersebut dapat diperoleh dengan membagi jumlah skor total dengan skor maksimum kemudian dikali 100.

b) Angket Siswa

Pada tahap observasi angket siswa dilakukan bersamaan dengan pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk merekam seluruh aktivitas siswa selama melakukan kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan metode role playing pada siklus 2. Hal ini untuk melihat respon siswa terhadap metode pembelajaran (Role Playing). Berikut kisi-kisi angket siswa siklus 2 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13**Kisi-kisi Angket Siswa pada Tahap Siklus 2**

No	Pertanyaan	Sangat setuju 4	Setuju 3	Tidak setuju 2	Sangat tidak setuju 1
1	Metode pembelajaran yang dilakukan sangat menarik				
2	Dengan metode bermain peran Saya sangat senang karena dilakukan secara berkelompok daripada belajar secara individu				
3	Cara belajar seperti ini membuat saya sangat aktif di dalam kelas				
4	Cara belajar seperti ini mendorong saya untuk berbicara dengan siapa saja, baik di kelas maupun di depan umum				
5	Cara belajar seperti melatih saya untuk tampil berani saat berbicara kepada siapapun				
6	Pembelajaran ini membuat saya lebih bersemangat untuk belajar dan lebih berani untuk berbicara				
7	Saya ingin semua mata pelajaran di ajarkan seperti ini				

8	Manfaat dari pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi saya				
9	Pembelajaran ini menambah semangat belajar saya				

Pada angket siswa di siklus 2 terdapat 9 aspek yang diamati oleh observer atau peneliti. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan skor 4 sebagai skor tertinggi dan skor 1 merupakan skor terendah. Berikut adalah hasil observasi aktivitas siswa pada siklus 2:

Tabel 4.14

Rekapitulasi Skor Angket Siswa pada Tahap Siklus 2

No	Nama	Skor
1	Faza	27
2	Vara	27
3	Naufal	27
4	Dea	32
5	Arya	27
6	Ela	27
7	Fita	32
8	Ica	30
9	Gabriel	25
10	Nisa	32
11	Rafi	25
12	Muda	27
13	Fran	27
14	Niki	27
15	Lia	30
16	Okta	27

17	Taca	33
18	Raisa	30
19	Raisya	30
20	Rubi	27
21	Siska	31
22	Ukhti	31
23	Winda	32
Jumlah Total		663
Nilai Maksimum		828
Persentase Ketuntasan		80,07%

Berdasarkan tabel 4.14 diketahui bahwa respon siswa terhadap topik pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus 2 diperoleh skor total adalah 663 dengan skor minimum 207 dan skor maksimum 828. Persentase hasil angket siswa pada siklus 2 yaitu mencapai 80,07%. Nilai tersebut diperoleh dari skor total dibagi skor maksimum kemudian dikali 100.

Berdasarkan tabel 4.12 dan tabel 4.14 diketahui persentase hasil observasi aktivitas guru pada siklus 2 yaitu 82% dengan kategori tinggi. Persentase hasil angket siswa pada siklus 2 yaitu 80,07% dengan kategori tinggi. Persentase dari hasil observasi aktivitas guru dan angket siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan metode bermain peran (role playing) pada siklus 2 disajikan dalam bentuk tabel dan diagram yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.15

**Persentase Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Angket
Siswa Siklus 2**

No	Observasi	Persentase	Keterangan
1	Aktivitas Guru	82%	Tinggi
2	Angket Siswa	80,07%	Tinggi

**b. Hasil Tes Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain
Peran (Role Playing) pada Siswa Kelas 5 di SDN Polagan 3
Siklus 2**

Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tulis berupa pilihan ganda dan naskah drama. Peneliti menggunakan lembar tes siswa untuk menilai kemampuan siswa dalam memahami materi tersebut. Tes ini dilakukan pada saat selesai melaksanakan siklus 2.

Tabel 4.16

**Rekapitulasi Nilai Tes Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 5
Siklus 2**

No	Nama	Nilai
1	Faza	80
2	Vara	85
3	Naufal	65
4	Dea	90
5	Arya	90
6	Ela	95
7	Fita	95
8	Ica	90
9	Gabriel	85

10	Nisa	100
11	Rafi	75
12	Muda	100
13	Fran	85
14	Niki	90
15	Lia	95
16	Okta	80
17	Taca	100
18	Raisa	85
19	Raisya	65
20	Rubi	60
21	Siska	100
22	Ukhti	95
23	Winda	100
Jumlah Total		2.005
Nilai rata-rata		87,17
Jumlah Siswa yang Tuntas		20
Persentase Ketuntasan		86,96%

Berdasarkan tabel 4.16 terlihat bahwa jumlah siswa yang tuntas setelah melakukan tes ketrampilan berbicara tahap siklus 2 sebanyak 20 siswa. Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas dalam melakukan tes keterampilan berbicara pada siklus 2 adalah 3 siswa. Untuk menentukan tuntas dan tidak tuntas ini berdasarkan nilai KKM bahasa Indonesia di kelas 5 SDN Polagan 3 yaitu 70. Persentase ketuntasan klasikal keterampilan berbicara siswa kelas 5 pada siklus 2 yaitu 86,96% yang diperoleh dari banyaknya jumlah siswa yang tuntas dibagi jumlah semua siswa kemudian dikalikan 100.

Tabel dan diagram berikut menunjukkan perbandingan persentase antara siswa kelas 5 yang sudah tuntas dan siswa yang belum tuntas dalam keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia setelah menerapkan metode bermain peran pada siklus 2:

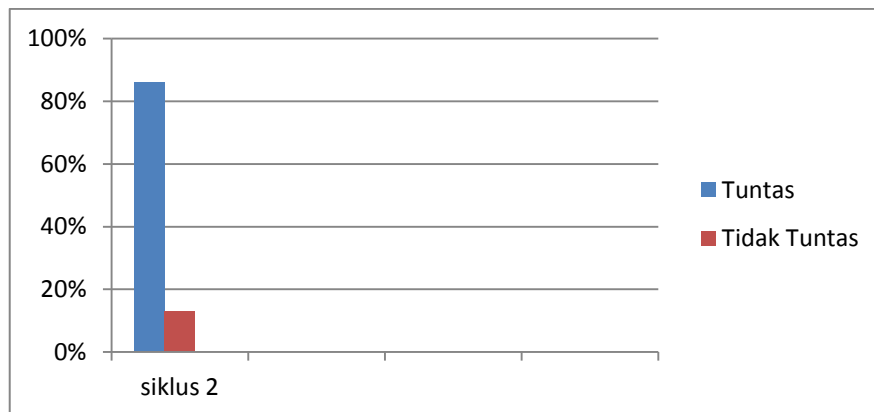
Tabel 4.17

**Persentase Ketuntasan Klasikal Keterampilan Berbicara Siswa
Siklus 2**

No	Ketuntasan	Siklus 2	
		Jumlah Siswa	Persen
1	Tuntas	20	86,96%
2	Tidak Tuntas	3	13,04%

Diagram 4.3

**Persentase Ketuntasan Klasikal Keterampilan Berbicara
Siswa Siklus 2**



4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi siklus 2 dilihat bahwa siswa lebih aktif dan berani dalam berbicara. Selain itu, hasil tes keterampilan berbicara siswa juga meningkat setelah menggunakan teknik role playing dalam pembelajaran bahasa indonesia pada siklus 2. Ada refleksi setelah melakukan penelitian siklus 2 yaitu sebagai berikut:

1. Guru mampu memperbaiki kekurangan dan kesalahan pada siklus 1.
2. Siklus 2 dikatakan berhasil dan mencapai ketuntasan karena persentase yang diperoleh telah melebihi 75%.

B. Pembahasan

a. Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Siswa Kelas 5 di SDN Polagan 3

Pada pembahasan ini telah diuraikan hasil penelitian tentang penerapan metode bermain dalam pembelajaran bahasa indonesia kelas 5 di SDN Polagan 3 setelah menggunakan metode role playing serta peningkatan keterampilan berbicara peserta didik kelas 5 di SDN Polagan 3 setelah menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu terdapat kesamaan antara pendapat Dinar Nur Inten tentang penerapan bermain peran pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 5 di SDN Polagan 3. Langkah-langkah metode bermain peran yaitu sebagai berikut: *Pertama*, menyiapkan naskah, alat, media, dan kostum yang akan digunakan. *Kedua*, menerangkan teknik bermain peran

dengan cara sederhana yang mudah dipahami dan dimengerti oleh anak. *Ketiga*, memberikan kebebasan pada anak untuk memilih peran yang sukainya. *Keempat*, menentukan sebagian anak yang akan menjadi penonton dan pendengar. *Kelima*, menyarankan kalimat pertama yang sebaiknya diucapkan oleh anak. *Keenam*, menghentikan permainan ketika sedang mencapai puncaknya, dan melakukan diskusi dengan penonton dan pendengar mengenai masalah yang sedang terjadi dan bagaimana pemecahannya. *Ketujuh*, setelah kegiatan selesai, guru melakukan evaluasi terhadap peran yang dimainkan anak.²

Setelah menerapkan teknik role playing siswa semakin aktif dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini terbukti ketika siswa diminta untuk maju kedepan untuk melakukan sebuah drama sehingga siswa terampil berani dalam berbicara kepada siapapun baik di sekolah atau di rumah.

Berbicara merupakan hal yang penting sesuai dengan pendapat Tarigan bahwa berbicara yang dilakukan bertujuan untuk menyampaikan pemikiran kepada lawan bicara. Dengan kata lain, berbicara membutuhkan kehadiran orang lain sebagai lawan bicara.³ Senada dengan pendapat Agus Setyonegoro bahwa tujuan berbicara yaitu: *Pertama*, mengekspresikan pikiran, perasaan, gagasan, ide, imajinasi, dan pendapat. *Kedua*, memberikan respon atas makna

2 Dinar Nur Inten, *Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran*, Media Tor, Vol. 10 (1), Juni 2017, 109-120.

3 Syihaabul Huda, M. Pd, *Estetika Berbahasa: Mengapresiasi Bahasa Indonesia* (Jawa Barat: CV Jejak, 2018), hal. 9.

pembicaraan orang lain. *Ketiga*, ingin menghibur orang lain. *Keempat*, menyampaikan informasi. *Kelima*, membujuk atau mempengaruhi orang lain.⁴

b. Upaya Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Siswa Kelas 5 di SDN Polagan 3

Setelah menerapkan metode bermain peran (role playing) ini keterampilan berbicara siswa kelas 5 semakin meningkat. Hal ini bisa dilihat dari hasil tes keterampilan berbicara mulai dari pra siklus, siklus 1 hingga siklus 2. Peningkatan keterampilan berbicara dilihat sebagai berikut:

Pada tahap pra siklus, hasil tes keterampilan berbicara siswa kelas 5 pada mata pelajaran bahasa indonesia sebelum menerapkan metode bermain peran (role playing) dapat diperoleh dengan jumlah nilai klasikal yaitu 1.690. Dari jumlah nilai klasikal dan jumlah siswa memperoleh nilai rata-rata 73,48.

Pada tahap siklus 1, hasil tes keterampilan berbicara siswa kelas 5 setelah menerapkan metode bermain peran (role playing) memperoleh nilai klasikal yang berjumlah 1.705. Dari jumlah nilai klasikal dan jumlah siswa dapat diperoleh nilai rata-rata yaitu 74,13.

Pada tahap siklus 2, hasil tes keterampilan berbicara siswa kelas 5 setelah menerapkan metode bermain peran (role palying)

4 Agus Setyonegoro, *Hakikat, Alasan, dan Tujuan Berbicara (Dasar Pembangunan Kemampuan Berbicara Mahasiswa)*, vol .3, No. 1, Juli 2013, hal. 10-12.

memperoleh nilai klasikal yaitu 2.005. Dari jumlah nilai klasikal dan jumlah siswa dapat diperoleh dengan nilai rata-rata yaitu 87,17.

Dari keseluruhan nilai dimulai dari tahap pra siklus, siklus 1, sampai siklus 2 dapat diperoleh persentase ketuntasan klasikal keterampilan berbicara siswa kelas 5 yaitu sebagai berikut:

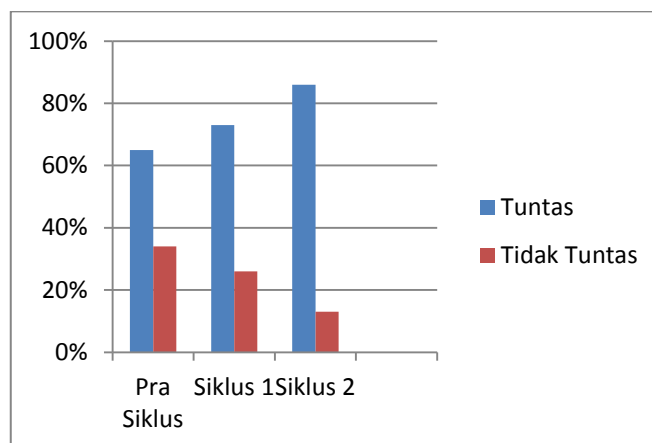
Tabel 4.18

Rekapitulasi Persentase Ketuntasan Klasikal Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 5

No	Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah	Persen	Jumlah	Persen	Jumlah	persen
1	Tuntas	15	65,22%	17	73%	20	86,96%
2	Tidak Tuntas	8	34,72%	6	26%	3	13,04%

Diagram 4.4

Perbandingan Persentase Ketuntasan Klasikal Keterampilan Berbicara Siswa Tahap Pra Siklus, Siklus 1, Dan Siklus 2



Berdasarkan tabel 4.18 terlihat bahwa persentase ketuntasan klasikal keterampilan berbicara siswa kelas 5 sudah ada peningkatan. Pada tahap pra siklus, dari 23 siswa kelas 5 yang tuntas dalam tes keterampilan berbicara terdapat 15 siswa dengan persentase ketuntasan 65,22%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas dalam tes keterampilan berbicara yaitu 8 siswa dengan persentase ketidaktuntasan yaitu 34,72%. Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa tahap pra siklus siswa yang mencapai ketuntasan lebih tinggi daripada yang tidak tuntas dan persentase ketidaktuntasan lebih rendah daripada persentase ketuntasan.

Pada tahap siklus 1, persentase ketuntasan klasikal keterampilan berbicara siswa kelas 5 mengalami peningkatan. Dari keseluruhan siswa kelas 5 yaitu sebanyak 23 siswa, dalam tes keterampilan berbicara siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa dengan persentase ketuntasan 73,91%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas adalah 6 siswa dengan persentase ketidaktuntasan 26%. Berdasarkan penjelasan di atas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang tuntas lebih banyak daripada yang tidak tuntas dalam tes keterampilan berbicara siswa. Begitu halnya dengan persentase ketuntasan klasikal lebih tinggi daripada persentase ketidaktuntasan. Persentase ketuntasan klasikal lebih tinggi akan tetapi belum mencapai pada kriteria ketuntasan yaitu 75% sehingga perlu dilakukan penelitian ke tahap selanjutnya yaitu siklus 2.

Pada tahap siklus 2 persentase ketuntasan keterampilan berbicara siswa kelas 5 sudah mencapai peningkatan. Dari semua siswa kelas 5 adalah sebanyak 23 siswa, dalam tes keterampilan berbicara siswa yang

tuntas sebanyak 20 siswa dengan persentase ketuntasan 86,96%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas dalam tes keterampilan berbicara yaitu sebanyak 3 siswa dengan persentase 13,04%. Dilihat dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas dalam tes keterampilan berbicara lebih banyak dibandingkan dengan jumlah siswa yang tidak tuntas. Begitupun dengan persentase ketuntasan jauh lebih tinggi dibandingkan persentase ketidaktuntasan. Berdasarkan kriteria ketuntasan keterampilan berbicara siswa yang dicapai yaitu 75% dari jumlah yang sudah diteliti, maka siklus 2 sudah dianggap tuntas dan sudah mencapai kriteria ketuntasan. Sehingga tidak perlu melakukan penelitian selanjutnya.