



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI KELAS V
SD GMIM V TOMOHON

Linda Resiska Deeng, Deitje A. Katuuk, Hetty J. Tumurang

Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Manado, E-mail : deitjekatuuk@unima.ac.id
hettytumurang@unima.ac.id lindadeeng1996@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan hasil observasi peneliti ketika melaksanakan observasi di Sekolah Dasar. Peneliti menemukan hasil belajar Bahasa Indonesia Di Kelas V SD GMIM V Tomohon kurang optimal siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan karena dalam proses kegiatan belajar mengajar pembelajaran hanya bersifat satu arah, yaitu hanya guru yang berperan sedangkan siswa hanya menjadi pendengar. Sehingga mengakibatkan proses belajar mengajar tidak optimal. Dalam proses pendidikan terjadi proses perkembangan pada anak yang meliputi berbagai aspek. Diantaranya aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Dengan adanya proses pendidikan maka perkembangan dapat berhasil secara optimal. Yaitu berkembang sesuai dengan potensi dan sistem nilai yang dianut oleh anak. Pendidikan bukanlah suatu proses memaksakan kehendak orang dewasa kepada anak, melainkan upaya menciptakan kondisi yang kondusif bagi perkembangan anak. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia Di Kelas V SD GMIM V Tomohon, melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing*. *Role Playing* adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Kemmis dan C Taggart (Zainal Aqib, 2006:5-6), terdiri dari 4 tahap utama, yaitu : perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam II siklus. Hasil yang diperoleh pada siklus I mencapai 57,14%. Kemudian pada siklus II hasil belajar siswa mencapai keberhasilan yang baik yaitu mencapai 84,28%. Terbukti Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SD GMIM V Tomohon.

1

Kata kunci : Model *Role Playing*, pembelajaran Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Secara umum pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang yang diusahakan mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses secara pembuatan mendidik kearah yang lebih baik.

Undang-undang NO 2 tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional, dirumuskan bahwa pendidikan adalah usaha dasar dan terancam untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pendidikan, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (PP No. Th. 2004).

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang penulis lakukan di kelas V SD GMIM V TOMOHON pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, ada masalah yang di temukan yaitu pada saat guru memberikan pelajaran siswa tampak bingung, pikiran mereka tidak sepenuhnya pada pelajaran, sulit untuk membangun pengetahuan yang sudah mereka miliki dan menjelaskan pengetahuan yang baru ataupun guru sudah beberapa kali mengarahkan dan menjelaskan materi pelajaran yang dapat dihubungkan dalam persoalan sehari.hari, ketika diberikan diskusi guru hanya melakukan pengajaran yang monoton dan memberikan kesan yang tidak kreatif, tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi dalam hal memberikan pendapat mereka mengenai materi

yang diajarkan oleh guru tentang membaca teks percakapan, dan siswa yang dalam keterampilan membaca tidak menggunakan intonasi dengan baik. Hal inilah yang menyebabkan siswa kurang paham pada materi pelajaran yang disampaikan guru sebab mereka tidak dilibatkan dalam proses belajar mengajar. Dari jumlah siswa 35 yang mencapai KKM sebelum penelitian 10 siswa dan yang belum mencapai KKM 25. Sehingga dilakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran membaca teks percakapan. Dari masalah yang sudah di kemukakan jelas bahwa rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia di SD bukan hanya disebabkan oleh factor guru sebagai penyampai materi, mediator dan sumber belajar, tetap juga disebabkan dari siswa sebagai subjek dan obyrk pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia oleh guru di SD GMIM V TOMOHON dengan menggunakan sebuah model pembelajaran yang menekankan pada proses menghubungkan konsep dengan kehidupan nyata dan membangun kembali ide-ide yang telah dimiliki melalui pengalaman dalam kehidupan sehari-hari serta membangun kerja sama antar sesama siswa yaitu *Role Playing*. Dengan menggunakan model ini siswa dapat memahami konsep dengan benar dan mengingatnya lebih lama karena penerapan ini membangun siswa untuk bekerja sama antara sesama dan aktif dalam pembelajaran. Sebagai peneliti yang peduli dengan pendidikan khususnya hasil belajar yang maksimal pada jenjang sekolah dasar. Maka peneliti menerapkan

model pembelajaran *Role Playing*, untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang tidak hanya pada aspek kognitif melainkan pada aspek afektif, kognitif dan psikomotorik siswa. Disamping itu diharapkan siswa mampu pula meningkatkan hasil belajar atau prestasi siswa akan bertambah minimal mencapai standar yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SD GMIMI V TOMOHON?”

Tujuan Penelitian untuk mendeskripsikan penggunaan pembelajaran model *Role Playing* dalam rangka menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga tercapainya proses pembelajaran yang optimal. Dan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD GMIMI TOMOHON.

Manfaat yang dari penelitian ini terbagi 2 :

1. Manfaat Teoretis

Hasil skripsi ini diharapkan dapat memberikan sumbangsi bagi pertemuan ilmu kemudian ilmu ke-SD-an.

2. Manfaat Praktis

1). Bagi Guru :

Sebagai bahan masukan untuk mengembangkan dan mengelolah proses pembelajaran yang efektif sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

2). Bagi Siswa

Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan pengetahuan, motivasi belajar, serta mendorong siswa mengaktualisasikan kompetensinya.

3). Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan bagi para guru SD untuk merancang suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa.

4). Bagi Peneliti

Memperoleh wawasan dan pengalaman yang komprehensif tentang penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

KAJIAN TEORI

Model pembelajaran bermain peran ini mengkajikan hubungan manusia dengan memerankan situasi dan kondisi yang di tuntut oleh naskah kemudian mendiskusikannya. Model *Role Playing* sangat difokuskan pada kenyataan-kenyataan yang terdapat dalam hidup anak-anak. Menurut Hamalik (2004:214) bahwa “model *Role Playing* adalah “model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas”, *Role Playing* adalah salah satu model pembelajaran interaksi social yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara efektif dengan personalisasi.

(Bobby DePorter, 2000:12) dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Masuklah ke dunia siswa, sambil kita antarkan dunia kita.

Santoso (2011:57) mengatakan bahwa model *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Dengan kata lain bahwa model pembelajaran *role playing* adalah suatu model pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar-mengajar.

Djumingin (2011: 174) menyatakan bahwa sintak dari model pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan skenario pembelajaran; menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut; pembentukan kelompok siswa; penyampaian kompetensi; menunjuk siswa untuk melakonkan skenario yang telah dipelajari; kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon; presentasi hasil kelompok; bimbingan penyimpulan; dan refleksi. Secara lebih lengkap, berikut langkah-langkah sistematisnya:

1. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan;
2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario yang sudah dipersiapkan dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar-mengajar;
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima orang;
4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai;
5. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan;

6. Setiap siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan;
7. Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan kelompok masing-masing;
8. Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya;
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum;
10. Evaluasi;
11. Penutup.

Winataputra (1997 : 25) mengemukakan “hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan tingkah laku yang belajar, akan berubah dan bertambah perilakunya baik yang berupa pengetahuan, keterampilan motoric atau penguasaan nilai-nilai”.

Keberhasilan mengimplementasikan kurikulum memerlukan manajemen yang baik. Dalam rangka mengimplementasikan, ada beberapa aspek manajemen yang penting sebagai strategi untuk memperkuat pelaksanaannya. Aspek-aspek tersebut meliputi perencanaan implementasi, sumber daya utama dan pendukung, proses pembelajaran di sekolah, dan kegiatan monitoring dan evaluasi. Komponen sekolah terdiri atas guru, kepala sekolah, fasilitas, budaya, lingkungan. Semua komponen tersebut memiliki peran masing-masing dalam penerapan kurikulum baru. Dengan demikian, semua potensi dan sumber daya yang ada perlu dikelola secara menyeluruh dan terpadu agar bermanfaat dalam manajemen

implementasi kurikulum. “Tersedia dokumen dan instrument adalah andasan utama dalam mengimplementasikan strategi penerapan di lapangan agar dapat mencapai kualitas yang diharapkan. Selain itu, pemantauan dan evaluasi perlu dikerjakan agar partisipasi semua pihak dapat diperkuat dan untuk mewujudkan manajemen dan strategi implementasi yang lebih baik”. (Katuuk D.A 2014:13).

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, serta kemampuan siswa untuk tahap perkembangan selanjutnya. Selain itu pembelajaran bahasa Indonesia harus dapat membantu siswa dalam perkembangan kemampuan berbahasa dilingkungannya, bukan hanya untuk berkomunikasi, namun juga untuk menyerap berbagai nilai serta pengetahuan yang dipelajarinya.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang efektif antara manusia. Dalam berbagai macam situasi, bahasa dapat di manfaatkan untuk menyampaikan gagasan pembicara kepada pendengar atau penulis kepada pembaca.

(Sugihastuti dalam Kusumaningsih dkk, 2013:13). Masyarakat tidak akan berjalan tanpa komunikasi. Komunikasi dalam hal ini dengan mempergunakan bahasa adalah alat vital bagi manusia. Menggunakan bahasa berarti mengirimkan lambing-lambang dari pembicara menuju kepada pendengar.

Pengertian membaca menurut Abidin (2010 : 6) “Membaca sebagai produk yang didefinisikan sebagai pemahaman atas symbol-simbol

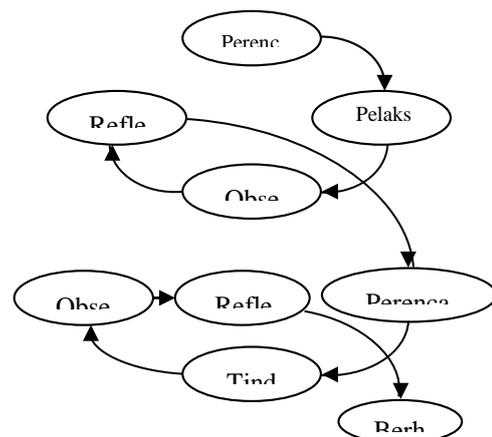
bahasa tulisan yang dipelajari seseorang.

Membaca teks percakapan merupakan salah satu kegiatan membaca nyaring. Selama membaca teks percakapan, kamu harus memperhatikan tanda baca dan jenis kalimat yang dibaca memiliki intonasi yang berbeda. Kerika teks percakapan, lafal huruf jenis, intonasi harus tepat, jeda dan gerakan tubuh sesuai dengan isi percakapan.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kelas (*Classroom Action Research*) yang dikemukakan oleh Stephen Kemmis dan Robbin MC Taggart dalam Zainal Aqib (2006:30), dengan menggunakan model spiral yang terdiri dari empat komponen yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, (4) refleksi. Yang dapat di gambar sebagai berikut :



PROSEDUR PENELITIAN

Siklus I

Perencanaan

Dalam tahap perencanaan, kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1). Berkunjung ke tempat penelitian dan melapor ke sekolah untuk mengadakan penelitian. 2). Mengajukan permohonan izin. 3). Melakukan pemantauan mengenai keadaan kelas dan keadaan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. 4). Ditemukannya masalah, maka dicari pemecahan masalah dengan cara mendiskusikan masalah tersebut dengan guru kelas V dengan upaya melakukan persiapan untuk menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing*. 5). Menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan terdiri dari:

- Menyiapkan RPP sesuai dengan model *Role Playing*
- Mengatur tempat duduk yang memungkinkan siswa dapat memperhatikan dengan jelas proses bermain peran.
- Menyiapkan alat bantu
- Menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM
- Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS)
- Menyiapkan Lembar Penilaian
- Lembar observasi tindakan yang akan digunakan

Pelaksanaan

Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang dibuat. Pada tahap ini pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model

pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilaksanakan minimal dua kali pertemuan atau dua siklus sehingga tercapainya model pembelajaran *Role Playing* secara efektif.

Langkah-langkah pembelajaran yaitu :

1. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan;
2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario yang sudah dipersiapkan dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar-mengajar;
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima orang;
4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai yaitu membaca teks percakapan dengan lafal dan intonasi yang wajar
5. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan;
6. Setiap siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan;
7. Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan kelompok masing-masing;
8. Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya;
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum;
10. Evaluasi;
11. Penutup.

Observasi

Pada tahap ini, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas yang bertindak sebagai pengamat (observer). Dimana pengamat bertugas mengamati setiap proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan berpedoman pada instrumen pengamatan. Berdasarkan data yang diperoleh melalui instrumen, dapat diketahui tingkat penyajian materi, keterampilan mengajar selama proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, apakah telah maksimal atau perlu ada perbaikan pada pembelajaran selanjutnya. Selain pengamatan pada Peneliti, pada kegiatan ini dilakukan pengamatan pada siswa dalam kelompoknya. Pengamatan ditekankan pada pemahaman siswa pada materi yang diberikan, sikap siswa dalam menyelesaikan masalah dalam kelompok serta sikap siswa dalam membangun komunikasi yang baik dengan teman kelompok.

Refleksi

Refleksi sebagai upaya untuk memahami dan memaknai proses dan hasil yang tercakup kegiatan mengingat dan merenungkan kembali tindakan yang telah dilakukan. Hasil dari refleksi diadakannya revisi terhadap perencanaan yang telah dilaksanakan, yang akan dipergunakan untuk memperbaiki kinerja guru (peneliti) pada pertemuan atau siklus selanjutnya.

SIKLUS II

Pelaksanaan Siklus II dilakukan pada hari senin tanggal 26 Agustus 2019, dengan waktu pelajaran 3 x 35 menit dengan jumlah siswa yang

hadir 35 orang dan pelaksanaan tindakan ini juga dilakukan melalui 4 tahap yaitu : Perencanaan, Pelaksanaan/Tindakan, Observasi dan Refleksi.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian kelas ini adalah siswa kelas V SD GMIM V TOMOHON dengan jumlah siswa 35 orang yang terdiri dari 19 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki.

Teknik Pengumpulan Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi dan data kuantitatif berupa hasil pekerjaan siswa.

Cara pengumpulan data

- Data hasil belajar diperoleh melalui tes tertulis dan pengamatan proses belajar.
- Data tentang situasi proses pembelajaran diperoleh melalui lembar observasi dan instrumen penelitian baik siswa maupun guru kelas sebagai pengamat.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh akan di analisis dengan perhitungan prosentase dan rata-rata belajar siswa dilakukan dengan membandingkan hasil pencapaian kegiatan belajar mengajar melalui siklus penelitian, baik siklus satu, maupun siklus dua. Setiap siswa dikatakan tuntas belajar (ketuntasan individu) jika proposi jawaban yang benar 60% dan suatu kelas dikatakan tuntas belajar (ketuntasan klasikal) jika dalam suatu kelas terdapat 75% yang telah tuntas belajarnya. Untuk menghitung hasil belajar siswa dapat di hitung dengan menggunakan rumus KKM (Kriteria

Ketuntasan Mengajar), dengan rumus sebagai berikut (Trianto 2011: 63).

Rumus :

Dimana :

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

KB = Ketuntasan belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

Tt = Jumlah skor total

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD GMIM V TOMOHON dikelas V dengan jumlah siswa 35 orang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi membaca teks percakapan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

Tabel Hasil Siklus 1

N	Nama Siswa	Butir Soal				Jumlah
		1	2	3		
		Skor	Skor	Skor		
		50	25	25		
1.	A.L	X	X	25	25	
2.	A.R.R	50	X	X	50	
3.	A.R. M. B	50	X	25	75	
4.	B.S	X	25	25	50	
5.	C.S	X	25	25	50	
6.	F.M	50	25	X	75	
7.	G.L	50	X	25	75	
8.	J.N	50	25	X	50	
9.	K.A.L	50	X	25	75	

1	K.A.P	50	25	X	75
1	K.S	50	X	25	75
1	M.S. W	50	X	X	50
1	M.W	50	X	25	75
1	M.R.P	X	25	25	50
1	P.K.K	50	X	X	50
1	Q.A.P	X	X	25	25
1	R.A.R	50	X	25	75
1	S.Z.S	X	25	25	50
1	S.B	50	X	25	75
2	T.R	50	X	25	75
2	T.E.R	50	25	X	7550
2	T.W	50	X	X	50
2	V.P	X	X	25	25
2	C.K	X	25	25	50

2	W.S	X	X	25	25
2	V.P	50	25	X	75
2	V.M	50	X	25	75
2	P.S	X	25	25	50
2	Y.S	50	X	25	75
3	N.K	X	X	25	25
3	M.R	X	25	25	50
3	L.P	50	X	X	50
3	P.N	50	25	X	75
3	R.K	X	25	25	50
3	S.R	X	25	25	50
Skor Perolehan		1050	350	600	2000
Skor Total		1750	875	875	3500

Hasil ketuntasan belajar diperoleh dengan rumus :

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

Dimana : KB = ketuntasan belajar

T = jumlah skor yang diperoleh siswa

Tt = jumlah skor total

$$\text{Ketuntasan belajar} = \frac{2000}{3500} \times 100\% = 57,14\%$$

Jadi pencapaian hasil belajar pada siklus I adalah 57,14%

Dari siklus I terlihat bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar hanya mencapai (57,14%) yaitu 15 siswa, siswa yang belum mengerti isi teks percakapan dan belum bisa membaca dengan lafal dan intonasi yang baik, oleh karena itu tindakan siklus I belum berhasil sehingga perlu dilanjutkan tindakan pada siklus II yang belum dimengerti/dipahami oleh siswa pada membaca teks percakapan.

Tabel Hasil Siklus II

N	Nama Siswa	Butir Soal			Jumlah
		1	2	3	
1.	A.L	50	X	25	75
2.	A.R.R	50	25	X	75
3.	A.R.M.B	50	X	25	75
4.	B.S	50	25	25	100
5.	C.S	50	25	X	75
6.	F.M	50	25	X	75
7.	G.L	50	X	25	75
8.	J.N	50	25	25	100

9.	K.A.L	50	X	25	75
1	K.A.P	50	25	25	100
1	K.S	50	X	25	75
1	M.S. W	50	25	X	75
1	M.W	50	25	25	75
1	M.R.P	50	X	25	75
1	P.K.K	50	25	X	75
1	Q.A.P	50	25	25	100
1	R.A.R	50	25	25	100
1	S.Z.S	50	X	25	75
1	S.B	50	X	25	75
2	T.R	50	25	25	100
2	T.E.R	50	25	X	75
2	T.W	50	X	25	75
2	V.P	50	X	25	75
2	C.K	50	25	25	100

2	W.S	50	25	25	100
2	V.P	50	25	X	75
2	V.M	50	X	25	75
2	P.S	50	25	25	100
2	Y.S	50	X	25	75
3	N.K	50	X	25	75
3	M.R	50	25	25	100
3	L.P	50	25	X	75
3	P.N	50	X	25	75
3	R.K	50	25	25	100
3	S.R	50	25	25	100
Skor Perolehan		1750	525	675	2950
Skor Maksimal		1750	875	875	3500

Hasil ketuntasan belajar diperoleh dengan rumus :

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100\%$$

Dimana : KB = ketuntasan belajar

$T =$ jumlah skor yang diperoleh siswa

$T_t =$ jumlah skor total

$$\text{Ketuntasan belajar} = \frac{2950}{3500} \times 100\% = 84,28\%$$

Jadi pencapaian hasil belajar pada siklus II adalah 84,28 %

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian dengan membandingkan hasil pada setiap siklus, maka terlihat adanya peningkatan yang baik pada hasil belajar siswa, mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Membaca teks percakapan di SD GMIM V TOMOHON dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Melihat data yang ada pada siklus I tentang tingkat keberhasilan siswa belum memperoleh hasil yang optimal, pada siklus I ini, peneliti mengharapkan cara belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* sebagai model pembelajaran, dimana dalam menjelaskan materi Membaca teks percakapan guru (peneliti) memberikan contoh membaca teks percakapan agar supaya ketika siswa membaca siswa dapat melakukannya dengan baik dan benar. Dengan memberikan dorongan dan penghargaan berupa tepuk tangan ataupun dengan memberikan nilai, maka siswa dengan sendirinya akan terdorong untuk lebih giat lagi dalam belajar. Diakhir pelajaran, dilakukan evaluasi berupa tes essay, dan dari hasil evaluasi diperoleh 35 orang siswa yang mendapat nilai di atas 75

dengan pencapaian nilai rata-rata 84,28%.

Hal ini disebabkan karena siswa yang lain masih cenderung dengan bermain dalam kelompoknya dan hanya mengharapkan siswa-siswa tertentu saja untuk menjawab atau memecahkan masalah berupa pertanyaan yang diberikan kepada setiap kelompok, siswa sering bermain sehingga kurang adanya konsentrasi dalam hal ini perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan.

Hasil evaluasi pada siklus II ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, karena sebelum diberikan tindakan hanya beberapa siswa yang memperoleh nilai di atas 75 oleh karena itu siswa belum mencapai ketuntasan belajar secara individu. Siklus kedua sama halnya dengan siklus pertama, peneliti masih menggunakan model pembelajaran *role playing* sebagai strategi pembelajaran. Pada siklus II ini peneliti lebih memberikan penjelasan kemudian diiringi dengan pertanyaan yang dilemparkan kepada siswa yang selalu bermain bahkan mengganggu temannya pada saat pelajaran sedang berlangsung. Hal ini dilakukan karena model pembelajaran *role playing* merupakan suatu model pembelajaran yang mengharuskan setiap siswa aktif berinteraksi satu sama lain, sehingga suasana kelas tidak menjadi vakum dan informasi atau materi tidak hanya datang dari guru tetapi juga dari siswa. Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi berupa tes essay dan dari hasil evaluasi diperoleh 35 orang siswa mendapat nilai di atas 75 dengan pencapaian nilai rata-rata 84,28% artinya pada siklus kedua ini siswa sudah mencapai peningkatan hasil belajar. Ketuntasan belajar ini

dilihat dari hasil siswa dalam kelompok dan hasil tes tertulis. Hal ini disebabkan karena siswa sudah aktif berbicara dalam kelompoknya dan memusatkan perhatian terhadap materi yang diajarkan sehingga kegiatan belajar lebih efektif. Oleh karena itu, guru dalam mengajar harus dapat membuat situasi kelas yang nyaman sehingga siswa mampu untuk memperhatikan dan menerima materi yang diajarkan

Ketika siswa yang nilainya masih dibawah atau belum mencapai ketuntasan belajar secara individual. Hal ini disebabkan karena selama proses belajar mengajar berlangsung siswa-siswa ini tidak serius mendengarkan penjelasan karena sering tidak bersemangat dalam belajar, mengganggu siswa lain dalam belajar serta tergolong dalam siswa yang malas dan nakal di kelas.

Profil Hasil Penelitian

Hasil Presentase	Siklus	Jumlah yang dipeoleh siswa	Jumlah Skor Total	Analisis Data	Hasil (%)
	I	2000	3500	$\frac{2000}{3500} \times 100$	57,14 %
	II	2950	3500	$\frac{2950}{3500} \times 100$	84,28 %

				350	
				0	

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka yang menjadi kesimpulan adalah penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia tentang membaca tek percakapan di kelas V SD GMIM TOMOHON.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan diatas. Dapat dikemukakan beberapa saran yaitu sebagai berikut :

1. Disarankan bagi guru kelas V sekolah dasar untuk menggunakan model pembelajaran *Role Playing* khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Kanera model ini sangat cocok, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Untuk kepala sekolah kiranya dapat memperhatikan setiap model-model pembelajaran yang akan di gunakan oleh para guru. Agar tujuan pembelajaran dan nilai standart yang sudah di tetapkan oleh sekolah dapat tercapai dengan sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin Yunus.2013, *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan*

Karakter.Bandung : Refika Aditama

Aqid Zainal. 2009, *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: CV Yarma Widjaya.

Djumingin, 2011:174. Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra. Makassar: Badan Penerbit UNM.

Katuuk, Deitje 2014. Manajemen Implementasi Kurikulum: Strategi Penguatan Implementasi Kurikulum 2013: Jurnal Cendekia (hal. 10-11 diunduh 16/01/19)

UU RI No. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bandung. Citra Umbara.

Zainal Aqib. 2006.*Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung : CV Yarma Widjaya.