

**PENGGUNAAN METODE ROLE PLAY UNTUK MENINGKATKAN
PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS III SD NEGERI WIDARASARI**

**Oleh;
LILI YULIAWATI, S.Pd**

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya prestasi belajar siswa, tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan penggunaan metode role playing untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Widarasari. Metodologi penelitian menggunakan Penelitian Tindakan kelas dengan dua siklus. Hasil penelitian Hasil tes evaluasi siklus I pertemuan 1 memperoleh rata-rata kelas sebesar 68,5, prosentase ketuntasan sebesar 30%, sedangkan pada pertemuan 2 rata-rata kelas sebesar 69,0 dan prosentase ketuntasan sebesar 60%. Hasil penelitian pada siklus II pertemuan 1, diperoleh rata-rata kelas sebesar 76,5 dengan prosentase ketuntasan sebesar 70%, siklus II pertemuan 2 diperoleh rata-rata kelas sebesar 85,5 dengan prosentase ketuntasan sebesar 86,5%. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, maka penulis menyimpulkan bahwa penggunaan metode role play dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri Widarasari. Hal ini bisa dilihat dari rata-rata hasil belajar meningkat

Kata Kunci; Metode Role Playing, Prestasi Belajar

A. PENDAHULUAN

Dalam suatu proses pembelajaran, terdapat dua unsur penting yang harus ada agar pelaksanaan pembelajaran efektif dan menyenangkan. Kedua unsur itu adalah metode pembelajaran dan media pembelajaran, keduanya tidak terlepas dari tujuan yang diharapkan. Metode tertentu sangat menentukan

terhadap tujuan tertentu, karena metode pengajaran itu mempunyai kedudukan yang strategis dalam pencapaian tujuan yang diinginkan.

Sering kita jumpai, ketika pembelajaran berlangsung, siswa dihadapkan kepada masalah-masalah yang mengakibatkan kegiatan belajarnya kurang menyenangkan bahkan membosankan, sehingga transformasi pengetahuan dan tujuan

yang diinginkan guru tidak tercapai. Masalah itu muncul, karena metoda yang dipakai oleh guru kurang membangkitkan daya kreatifitas siswa, sehingga yang timbul adalah kejenuhan, mengantuk disaat pembelajaran berlangsung, malas karena apa yang dikatakan kurang pas, kurang membangkitkan semangat atau karena situasi lingkungan siswa yang kurang aktif.

Penerapan metode dalam sebuah pembelajaran sangat penting karena erat kaitannya dengan tujuan yang diinginkan. Karena itu, penulis menyajikan suatu metode pembelajaran aktif dan menyenangkan, yaitu metode *role play*. Metode ini jarang dipakai di lingkungan SD Negeri Widarasari, di samping itu metode ini dapat melatih keberanian siswa dan memberi kebebasan berekspresi.

Metode *role play* adalah suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk memerankan sikap, perilaku, penghayatan seseorang, seperti yang dilakukannya dalam hubungan sosial sehari-hari di

masyarakat (Joko Tri Prasetyo, 1997:80).

Melalui belajar mengajar semacam ini, para siswa diberi kesempatan dalam menggambarkan, mengungkapkan atau mengekspresikan suatu sikap, tingkah laku atau penghayatan sesuatu yang dipikirkan, dirasakan atau diinginkan seandainya ia menjadi tokoh yang diperankannya. Metode *role play* ini sangat efektif karena siswa diberi kebebasan untuk mengekspresikan sendiri.

Dalam metode *role play* ini, guru jangan terlalu banyak memberikan aturan-aturan permainan yang kaku, sebaliknya guru justru memberikan kebebasan sepenuhnya kepada para siswa, jika hal tersebut benar-benar dilaksanakan, maka dramatisasi sangat menyenangkan bagi para siswa, sehingga belajar menjadi lebih efektif.

Di era komunikasi yang serba canggih serta perkembangan pembelajaran yang demikian pesat masih ada beberapa guru dalam memberikan pembelajaran berceitra lebih banyak teori dari pada melatih keterampilannya. Selain itu guru juga

menyampaikan pembelajarannya masih menggunakan metode atau pendekatan yang kurang bervariasi, sumber belajar yang tidak kreatif dan penilaian yang tidak menggambarkan kemampuan siswa.

Sehubungan dengan hal tersebut, kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan bercerita sejauh ini kurang bergairah dan kurang menantang sehingga siswa tidak terampil menggunakan kemampuannya dalam mengikuti pembelajaran yang pada akhirnya tidak memberikan hasil yang sesuai dengan harapan. Maka dipandang perlu untuk mencoba salah satu metode yang relative jarang digunakan di SD Negeri Widarasari yakni role play dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa.

Pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan oleh peneliti hasil evaluasi belajar siswa menunjukkan tingkat penguasaan materi masih rendah. Dari 20 anak hanya 6 orang anak yang mendapat nilai 80 ke atas.

Nilai ketuntasan minimal yang ditetapkan adalah 70 dan

prosentase ketuntasan sebesar 80%. Data di atas menunjukkan bahwa siswa yang berhasil dalam pembelajaran tersebut adalah 6 orang, sedangkan 14 orang diantaranya belum berhasil.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti meminta bantuan supervisor untuk mengidentifikasi kekurangan dari pembelajaran yang dilaksanakan. Dari hasil diskusi dengan supervisor terungkap beberapa masalah yang terjadi di dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Guru terlalu banyak memberikan informasi, sehingga siswa kurang diaktifkan.
- b. Guru menggunakan metode yang monoton dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa jenuh.
- c. Ucapan guru dalam PBM kadang-kadang tidak dimengerti siswa.
- d. Guru kurang menguasai kelas, sehingga siswa yang kurang memperhatikan tidak ditegur.
- e. Guru menyampaikan materi secara global.

Akibat hal di atas, maka hasil pembelajaran sebagai berikut:

- a. Rendahnya tingkat penguasaan dan kreativitas siswa dalam PBM.
- b. Rendahnya tingkat keaktifan siswa dalam PBM
- c. Siswa kurang disiplin dan konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran.
- d. Siswa kurang disiplin dalam pembelajaran
- e. Siswa tidak berani bertanya dan mengeluarkan pendapat.
- f. Siswa cepat bosan dan jenuh mengikuti pembelajaran
- g. Siswa tidak bisa menyusun tugas laporan yang baik.

B. METODE PENELITIAN

1. Prosedur Penelitian

Sesuai dengan karakteristiknya, rancangan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui 4 tahap kegiatan. Prosedur pelaksanaan penelitian ini mengikuti prinsip prinsip dasar penelitian tindakan yang telah umum dilakukan. Menurut Waseno (1994) proses

- h. Rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran
- Berdasarkan analisis di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengujicobakan metode role play dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu pada keterampilan berbicara di SD Negeri Widarasari.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti mengambil judul: “Penggunaan Metode Role Play Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri Widarasari”.

penelitian tindakan adalah suatu proses daur ulang dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (perenungan, pemikiran, dan evaluasi). Penelitian yang dilakukan direncanakan terdiri dari dua siklus dan dua pertemuan.

Siklus I

Prosedur penelitian tindakan pada siklus I dapat dijabarkan sebagai berikut.

Perencanaan

Kegiatan-kegiatan dalam tahap perencanaan meliputi :

- a. Membuat skenario pembelajaran dengan menerapkan ceramah, metode metode role play dan tanya jawab, kemudian menyiapkan soal-soal latihan yang akan dikerjakan siswa.
- b. Mendesain alat evaluasi untuk mengukur kemampuan intelektual siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan. Pelaksanaan dari penelitian ini dimulai dengan proses pembelajaran selanjutnya di akhiri dengan observasi dan refleksi.

Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan tanggal 8 Februari 2018 dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- Mengkondisikan siswa untuk siap belajar
- Penjelasan materi pembelajaran

- Tanya jawab mengenai materi pembelajaran

- Siswa mengerjakan lembar kerja

- Siswa menyimpulkan materi pelajaran dengan bimbingan guru

2. Observasi

Dalam waktu yang bersamaan peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dan hasil tindakan penelitian. Dalam penelitian ini, penulis dibantu oleh teman sejawat sebagai observer. Observasi ini meliputi kegiatan mengenali, merekam, dan mendokumentasikan setiap gejala dari proses dan hasil yang dicapai setelah pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode metode role play dan perubahan-perubahan yang terjadi.

3. Refleksi

Hasil yang didapat dalam evaluasi dikumpulkan serta dianalisis dalam tahap ini. Dari hasil observasi guru dapat merefleksi diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan kemampuan intelektual siswa. Hasil analisis data yang diperoleh dalam tahap ini akan

dipergunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

Siklus II

Prosedur penelitian tindakan pada siklus II dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Perencanaan

Kegiatan-kegiatan dalam tahap perencanaan meliputi :

- a. Membuat skenario pembelajaran dengan menerapkan ceramah, metode metode role play dan tanya jawab, kemudian menyiapkan soal-soal latihan yang akan dikerjakan siswa.
- b. Mendesain alat evaluasi untuk mengukur kemampuan intelektual siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan. Pelaksanaan dari penelitian ini dimulai dengan proses

pembelajaran selanjutnya di akhiri dengan observasi dan refleksi.

Siklus II pertemuan 1 dilaksanakan tanggal 8 Maret 2018 dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- Mengkondisikan siswa untuk siap belajar
- Mengecek pemahaman materi pembelajaran
- Guru membagikan lembaran kerja
- Dengan bimbingan guru, siswa mengerjakan lembar kerja
- Secara bergilir siswa melaporkan hasil kerjanya
- Siswa menyimpulkan materi pelajaran dengan bimbingan guru.

3. Observasi

Dalam waktu yang bersamaan peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dan hasil tindakan penelitian. Dalam penelitian ini, penulis dibantu oleh teman sejawat sebagai observer. Observasi ini meliputi kegiatan mengenali, merekam, dan mendokumentasikan

setiap gejala dari proses dan hasil yang dicapai setelah pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode metode role play dan perubahan-perubahan yang terjadi.

4. Refleksi

Hasil yang didapat dalam evaluasi dikumpulkan serta dianalisis dalam tahap ini. Dari hasil observasi guru dapat merefleksi diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan kemampuan intelektual siswa. Hasil analisis data yang diperoleh dalam tahap ini akan dipergunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

2. Metode Analisis

Analisis dan pengolahan data dilakukan selama penelitian dari awal hingga akhir penelitian. Data diperoleh dari kumpulan instrument dan dideskripsikan untuk diambil kesimpulannya. Adapun langkah analisis data dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Penyeleksian data yaitu pemilihan data yang akurat yang dapat menjawab focus penelitian

dan memberikan gambaran tentang hasil penelitian.

2. Pengklasifikasian data yaitu pengelompokan data yang telah diseleksi, pengklasifikasian data bertujuan untuk memudahkan pengolahan data dan pengambilan keputusan berdasarkan presentase yang dijadikan pegangan.

3. Pentabulasian data, dilakukan setelah data diklasifikasikan berdasarkan tujuan penelitian kemudian ditabulasikan dalam bentuk table dengan tujuan untuk mengetahui frekuensi masing-masing alternative jawaban yang satu dengan yang lain agar mempermudah membaca data.

Ketiga komponen tersebut dijadikan pegangan dalam meningkatkan analisis menuju pencapaian dan perbaikan pembelajara. Dengan demikian dapat memberikan kejelasan terhadap pelaksanaan kegiatan yang dituangkan sehingga orang lain dapat membaca dengan mudah.

Penganalisaan data dilakukan dengan menggunakan

teknik analisis data melalui statistik. Adapun data yang dikumpulkan adalah data untuk mencari rata-rata nilai siswa menggunakan rumus statistik.

Adapun secara umum menghitung nilai rata-rata menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah siswa

Berdasarkan rumus tersebut diatas akan dihasilkan nilai rata-rata siswa yang merupakan gambaran dari setiap siklus. Berhasil dan meningkatnya hasil siswa dilihat dari hasil nilai rata-rata.

3. Indikator Keberhasilan

Peningkatan indikatornya adalah adanya peningkatan prestasi belajar siswa dari kurang baik menjadi baik. Peningkatan prestasi belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri

Widarasari melalui penggunaan metode role play indikatornya adalah nilai evaluasi siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (70) dan prosentase ketuntasan mencapai prosentase ketuntasan minimal (80%)

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Setting Penelitian

Sebagaimana telah disebutkan di atas, bahwa hasil penelitian terhadap proses perbaikan penggunaan metode role play pada siklus I dan siklus II diperoleh empat tahapan yang ditempuh oleh guru dan observer untuk mendapatkan suatu kondisi yang diharapkan, baik dalam aktivitas maupun hasil belajar siswa. Berdasarkan mengenai keempat tahapan yang dimaksud terdeskripsikan pada uraian berikut.

Siklus I

Tahapan penelitian pada siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2 dideskripsikan sebagai berikut.

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 1 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan penggunaan metode role play.

2. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 8 Februari 2018 di kelas III SD Negeri Widarasari dengan jumlah 20 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan dengan langkah-langkah tindakan sebagai berikut.

- Mengondisikan kelas dan siswa agar memiliki kesiapan belajar.
- Memberikan motivasi sebelum apersepsi.
- Mengadakan apersepsi melalui tanya jawab yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- Menjelaskan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran.

- Bersama teman sebangkunya, siswa mendiskusikan membuat percakapan melalui telepon tentang pelajaran
- Siswa melakukan percakapan di depan kelas dengan menggunakan alat komunikasi telepon
- Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan
- Guru mengajukan pertanyaan sekitar materi yang diajarkan
- Siswa mengajukan pertanyaan sekitar materi yang belum dipahami, guru menjawabnya
- Siswa mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru
- Guru memeriksa dan membahas pekerjaan siswa
- Guru dan siswa menyimpulkan materi yang diajarkan

3. Refleksi

Kegiatan refleksi meliputi kegiatan analisis hasil pembelajaran dan menyusun rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

4. Observasi.

Pelaksanaan penelitian dilakukan secara kolaboratif antara

Siklus II

Tahapan penelitian pada siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 dideskripsikan sebagai berikut.

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan penggunaan metode metode role play.

2. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 8 Maret 2018 di kelas III SD Negeri Widarasari dengan jumlah 20 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu

guru kelas dengan teman sejawat, yang membantu pelaksanaan observasi dan refleksi selama penelitian berlangsung, sehingga kegiatan penelitian ini dapat terkontrol untuk menjaga validitas hasil penelitian.

pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan dengan langkah-langkah tindakan sebagai berikut.

- Mengondisikan kelas dan siswa agar memiliki kesiapan belajar.
- Memberikan motivasi sebelum apersepsi.
- Mengadakan apersepsi melalui tanya jawab yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- Menjelaskan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran.
- Bersama teman sebangkunya, siswa mendiskusikan membuat percakapan melalui telepon tentang pelajaran
- Siswa melakukan percakapan di depan kelas dengan menggunakan alat komunikasi telepon

- Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
 - Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
 - Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan
 - Guru mengajukan pertanyaan sekitar materi yang diajarkan
 - Siswa mengajukan pertanyaan sekitar materi yang belum dipahami, guru menjawabnya
 - Siswa mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru
 - Guru memeriksa dan membahas pekerjaan siswa
 - Guru dan siswa menyimpulkan materi yang diajarkan
3. Refleksi

Kegiatan refleksi meliputi kegiatan analisis hasil pembelajaran dan menyusun rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

4. Observasi.

Pelaksanaan penelitian dilakukan secara kolaboratif antara guru kelas dengan teman sejawat, yang membantu pelaksanaan observasi dan refleksi selama penelitian berlangsung, sehingga kegiatan penelitian ini dapat terkontrol untuk menjaga validitas hasil penelitian.

Hasil Penelitian

Setelah melaksanakan penelitian sebanyak 2 siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

Siklus I

Hasil penilaian pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.1 dibawah ini.

Tabel 1
Data Hasil Evaluasi Perbaikan

Siklus I

No	Kriteria	Siklus I	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Nilai Tertinggi	90	90
2	Nilai Terendah	50	60
3	Rata-rata	68,5	69,0
4	Prosentase Ketuntasan	30%	60%

Hasil tes evaluasi siklus I pertemuan 1 memperoleh rata-rata kelas sebesar 68,5, prosentase ketuntasan sebesar 30%, sedangkan pada pertemuan 2 rata-rata kelas

sebesar 69,0 dan prosentase ketuntasan sebesar 60%.

Siklus II

Nilai hasil pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2
Data Hasil Evaluasi Perbaikan
Siklus II

No	Kriteria	Siklus II	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Nilai Tertinggi	90	100
2	Nilai Terendah	60	70
3	Rata-rata	76,5	85,5
4	Prosentase Ketuntasan	70%	86,5%

Hasil penelitian pada siklus II pertemuan 1, diperoleh rata-rata kelas sebesar 76,5 dengan prosentase ketuntasan sebesar 70%, siklus II pertemuan 2 diperoleh rata-rata kelas sebesar 85,5 dengan prosentase ketuntasan sebesar 86,5%.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian dilakukan berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian. Pembahasan dilakukan dengan

menggunakan metode analisis yang telah ditentukan serta berpedoman pada indikator keberhasilan. Indikator keberhasilan menyatakan bahwa penelitian dinyatakan berhasil apa bila rata rata hasil belajar mencapai minimal 70 dengan prosentase ketuntasan 80%.

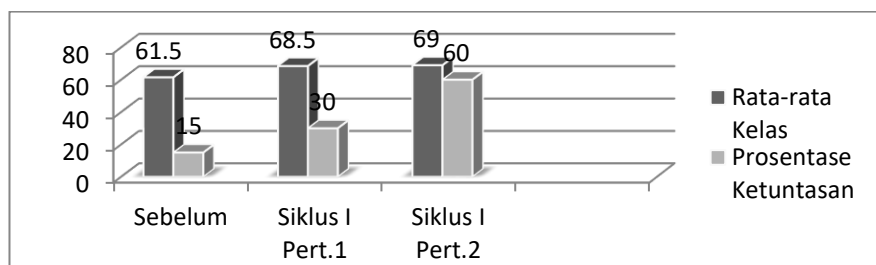
Siklus I

Hasil penelitian siklus I dapat dilihat pada tabel 4.1, pada tabel tersebut membandingkan perolehan hasil penelitian pada

pertemuan 1 Siklus I dan Pertemuan 2 Siklus 1. Hasil tes evaluasi pertemuan 1 memperoleh rata-rata kelas sebesar 68,5 dengan prosentase ketuntasan sebesar 30%. Rata-rata nilai pertemuan I tersebut belum mencapai rata-rata nilai minimal 70 ($68,5 < 70$). Begitu pula prosentse ketuntasan baru mencapai 30% belum mencapai prosentase minimal 80% ($30 < 80\%$).

Hasil Penelitian pertemuan 2 memperoleh rata-rata kelas sebesar 69,0 dan prosentase ketuntasan sebesar 60%. Bila merujuk pada

indikator keberhasilan, maka hasil penelitian pertemuan 2 Siklus pertama ini pun belum berhasil karena baik nilai rata-rata (69,0), maupun prosentase ketuntasan (60%) belum mencapai rata-rata nilai minimal (70) dan prosentase ketuntasan minimal (80%). Namun demikian baik nilai rata-rata kelas maupun prosentase ketuntasan pada pertemuan ke dua lebih besar dari nilai rata-rata dan prosentase ketuntasan pada pertemuan 1. Untuk lebih jelasnya perhatikan grafik 1.



Grafik 1
Data Hasil Evaluasi Perbaikan
Siklus I

Siklus II

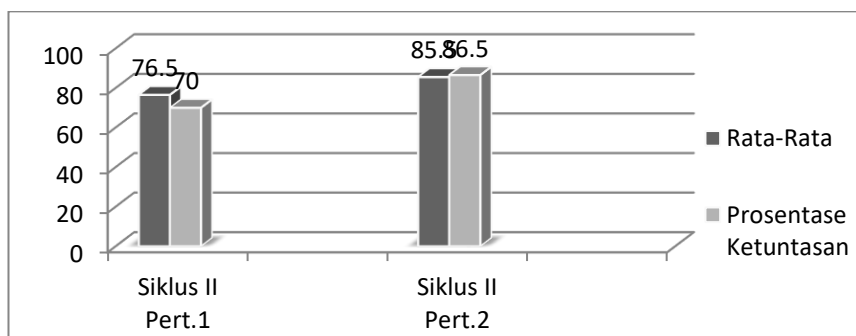
Hasil penelitian siklus 2 dapat dilihat pada tabel 4.2, pada tabel tersebut membandingkan perolehan hasil penelitan pada pertemuan 1 Siklus II dan Pertemuan 2 Siklus II. Hasil tes evaluasi

pertemuan 1 memperoleh rata-rata kelas sebesar 76,5 dengan prosentase ketuntasan sebesar 70%. Rata-rata nilai pertemuan I tersebut sudah mencapai rata-rata nilai minimal 70 ($76,5 > 70$). Namun prosentse ketuntasan baru mencapai 70%

belum mencapai prosentase minimal 80% ($70\% < 80\%$).

Hasil Penelitian pertemuan 2 memperoleh rata-rata kelas sebesar 85,5 Rata rata nilai pertemuan 2 siklus II seperti pada pertemuan 1 telah mencapai rata-rata minimal 70, bahkan lebih tinggi dari rata-rata nilai pertemuan pertama ($85,5 > 76,5$). Prosentase ketuntasan pertemuan 2 siklus II adalah sebesar 86,5% telah mencapai prosentase minimal 80% bahkan lebih. Bila merujuk pada indikator keberhasilan,

maka hasil penelitian pertemuan 2 Siklus II telah berhasil karena baik nilai rata-rata (85,5), maupun prosentase ketuntasan (86,5%) sudah mencapai rata-rata nilai minimal (70) dan prosentase ketuntasan minimal (80%). Dan terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas maupun prosentase ketuntasan pada pertemuan ke dua lebih besar dari nilai rata-rata dan prosentase ketuntasan pada pertemuan 1. Untuk lebih jelasnya perhatikan grafik 2.



Grafik 2
Data Hasil Evaluasi Perbaikan
Siklus II

Siklus I dan Siklus II

Hasil penelitian siklus 1 dan siklus 2 sebagaimana telah diuraikan di atas diringkaskan pada tabel 4.3. Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat peningkatan nilai tertinggi,

nilai terendah, nilai rata-rata hasil belajar dan Prosentasi ketuntasan.

Rata-rata hasil belajar meningkat dari 68,5 pada pertemuan 1 Siklus I, menjadi 69 pada pertemuan 2 Siklus I, menjadi 76,5

pada pertemuan 1 Siklus II dan siklus II.
menjadi 85,5 pada pertemuan 2

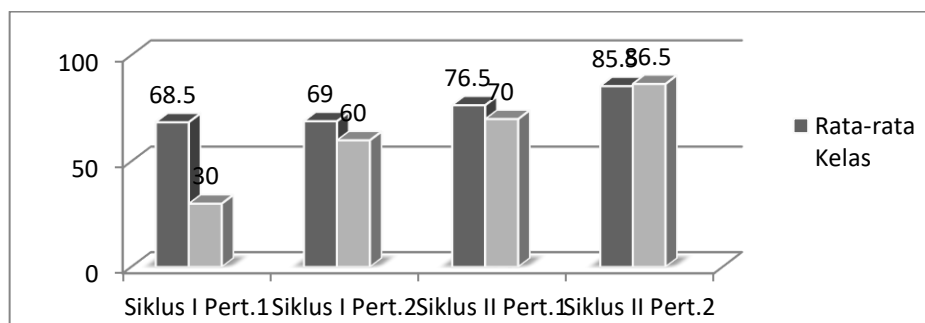
Tabel 3
Rekapitulasi Data Hasil Evaluasi Perbaikan
Siklus I dan Siklus II

Kriteria	Nilai			
	Siklus I		Siklus 2	
	Pert. 1	Pert. 2	Pert. 1	Pert. 2
Nilai Tertinggi	90	90	90	100
Nilai Terendah	50	60	60	70
Rata-rata	68,5	69,0	76,5	85,5
Prosentase Ketuntasan	30%	60%	70%	86,5%

Berdasarkan data tersebut, walaupun telah terjadi peningkatan pada rata-rata kelas dari siklus I pertemuan 1 ke pertemuan 2 namun penelitian dinyatakan baru dinyatakan berhasil pada siklus II. Sementara dari prosentasi ketuntasan terjadi peningkatan dari 30% pada pertemuan 1 Siklus I, menjadi 60% pada pertemuan 2 Siklus 1, menjadi 70% pada

petemuan 1 Siklus II dan menjadi 86,5% pada pertemuan 2. Dengan demikian berdasarkan persentasi ketuntasan penelitian baru dinyatakan berhasil pada pertemuan 2 siklus II.

Peningkatan hasil belajar pada setiap pertemuan pada siklus I dan Siklus II, lebih jelas dapat dilihat pada grafik 3.



Grafik 3
Rekapitulasi Data Hasil Perbaikan
Siklus I dan SiklusII

Berdasarkan pembahasan setiap siklus, maka secara keseluruhan telah terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus 1 pertemuan 1 baik pada nilai rata-rata kelas maupun persentasi ketuntasan, dimana penelitian mencapai kriteria keberhasilan saat baik nilai rata-rata kelas maupun prosentasi ketuntasan mencapai kriteria keberhasilan, 70 dan 80%, yaitu pada pertemuan 1 siklus II sebesar 85,5 untuk rata-rata kelas dan 86,5% untuk prosentase penilaian.

D, KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, maka penulis menyimpulkan bahwa penggunaan metode role play dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri Widarasari. Hal ini bisa dilihat dari rata-rata hasil belajar meningkat dari 68,5 pada pertemuan 1 Siklus I, menjadi 69 pada pertemuan 2 Siklus I, menjadi 76,5 pada pertemuan 1 Siklus II dan menjadi 85,5 pada pertemuan 2 siklus II. Sementara dari prosesntasi

ketuntasan terjadi peningkatan dari 30% pada pertemuan 1 Siklus I, menjadi 60% pada pertemuan 2 Siklus 1, menjadi 70% pada petemuan 1 Siklus II dan menjadi 86,5% pada pertemuan 2.

Berdasarkan pembahasan setiap siklus, maka secara keseluruhan telah terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus 1 pertemuan 1 baik pada nilai rata-rata kelas maupun persentasi ketuntasan, dimana penelitian mencapai kriteria keberhasilan saat baik nilai rata-rata kelas maupun prosentasi ketuntasan mencapai kriteria keberhasilan, 70 dan 80%, yaitu pada siklus II pertemuan 2 sebesar 85,5 untuk rata-rata kelas dan 86,5% untuk prosentase penilaian.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas maka, penulis menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Buatlah perencanaan yang matang sebelum pelaksanaan pembelajaran.

2. Penggunaan metode yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran.
3. Persiapkan alat yang mendukung terhadap proses pembelajaran.
4. Laksanakan evaluasi secara seksama, agar hasil pembelajaran maksimal.
5. Lakukan perbaikan apabila hasil belajar kurang memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

Akhmad, Abu dan Joko Tri Prasetyo. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia

Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Disamping itu berdasarkan pengalaman dalam melaksanakan perbaikan pembelajaran PTK, kiranya perlu bertukar pikiran berkenaan dengan masalah tugas-tugas guru dalam mengajar sehari-hari sehingga kinerja guru meningkat yaitu dengan rasa tanggung jawab serta penuh disiplin terhadap tugas dan kewajiban.

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Hamalik, Oemar. 1994. *Penilaian Hasil Proses Pembelajaran*. Bandung: Citraditya