



**UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR  
MENGIDENTIFIKASI UNSUR CERITA DENGAN MENGGUNAKAN  
METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS VI SEMESTER II SD  
NEGERI 2 GAMBIRMANIS KECAMATAN PRACIMANTORO  
KABUPATEN WONOGIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**Satijo**

SD Negeri 2 Gambirmanis, Pracimantoro, Wonogiri, Jawa Tengah, Indonesia

**Artikel Info**

**Riwayat Artikel:**

Dikirim 13-07-2022  
Diperbaiki 16-07-2022  
Diterima 30-07-2022

**Kata Kunci:**

Minat  
Hasil Belajar  
Metode *Role Playing*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan Metode *Role playing* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar mengidentifikasi unsur cerita di kelas VI Semester II SD Negeri 2 Gambirmanis Kecamatan Pracimantoro, Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2017/2018. Dan mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar mengidentifikasi unsur cerita setelah diberikan pembelajaran dengan Metode *Role playing* pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Gambirmanis Kecamatan Pracimantoro, Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2017/2018. Metode Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan analisis data dan deskripsi, dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pada pelajaran Bahasa Indonesia melalui metode *role playing* pada kelas VI SD Negeri 2 Gambirmanis, Kecamatan Pracimantoro, Kabupaten Wonogiri, Tahun Pelajaran 2017/2018 telah mengalami peningkatan. Peningkatan keterampilan mendengarkan tersebut dapat dilihat dari hasil tes pada siklus pertama dan siklus kedua. Sebagian besar nilai anak sesuai dengan KKM, bahkan beberapa anak diantara mereka nilainya melampaui KKM yang telah ditentukan. (1) Dari kondisi awal rata-rata nilai siswa 57,89 tingkat ketuntasan belajar sebesar 68,42%. (2) Pada siklus pertama meningkat menjadi 68,42 tingkat ketuntasan belajar sebesar 84,21%. (3) Pada siklus kedua nilai rata-rata menjadi 82,63 tingkat ketuntasan belajar juga terjadi peningkatan menjadi 100 % pada siklus II.

*Ini adalah artikel open access di bawah lisensi [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).*



**Penulis Koresponden:**

**Satijo**

SD Negeri 2 Gambirmanis, Pracimantoro, Wonogiri, Jawa Tengah, Indonesia  
Email: satijo65@gmail.com

**1. PENDAHULUAN**

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi empat aspek yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Materi pelajaran Bahasa Indonesia kelas VI semester II,

standar kompetensi mendengarkan pada materi mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat) ini terintegrasi dan tidak lepas dengan aspek keterampilan bahasa yang lainnya.

Proses pembelajaran yang menyangkut materi, metode, media pembelajaran, dan sebagainya, harus mengalami perubahan ke arah pembaharuan (inovasi). Dengan adanya inovasi tersebut, seorang guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif terutama dalam menentukan model, metode, maupun penggunaan media yang tepat dalam menentukan keberhasilan siswa terutama pembentukan kecakapan hidup (*life skill*) yang berpijak pada lingkungan sekitarnya. Masing-masing anak mempunyai kesenangan dan kebiasaan yang berbeda-beda dalam kesehariannya, dalam kaitannya dengan cara belajar. Fenomena ini disebut gaya belajar. Keberhasilan seorang anak dalam belajar sangat dipengaruhi gaya belajar anak tersebut. Menurut Widharyanto (2008) “ada tiga macam gaya belajar yaitu belajar dengan melihat atau visual, belajar dengan cara mendengar atau auditorial, dan belajar dengan cara bergerak atau kinestetik”.

Pembelajaran yang masih bersifat klasikal tersebut kurang bisa mengembangkan kemampuan anak secara maksimal. Siswa bosan dan jenuh mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia karena dirasa itu-itu saja. Mata pelajaran Bahasa Indonesia akhirnya menjadi mata pelajaran yang tidak menyenangkan, baik bagi siswa maupun bagi guru itu sendiri. Guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga rata-rata nilai siswa di bawah KKM yang telah ditentukan.

Untuk mengadakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas setelah menganalisis hasil tes formatif mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi mendengarkan, tentang mengidentifikasi unsur-unsur cerita. Dari 19 siswa kelas VI SD Negeri 2 Gambirmanis yang mendapatkan nilai diatas KKM 20 % yakni 3 anak, 50 % atau 10 anak sama dengan KKM, sedangkan 30 % yakni 6 anak dibawah KKM, sedangkan KKM yang ditetapkan pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita yakni 65. Oleh karena itu digunakan metode *Role playing* merupakan salah satu alternatif yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan Perbaikan Tindakan Kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mengidentifikasi Unsur Cerita Dengan Menggunakan Metode *Role playing* Pada Siswa Kelas VI Semester II SD Negeri 2 Gambirmanis Kecamatan Pracimantoro Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2017/2018”.

Berdasarkan latar belakang penelitian bertujuan untuk mengetahui: (1) Proses pembelajaran dengan menggunakan Metode *Role playing* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar mengidentifikasi unsur cerita di kelas VI Semester II SD Negeri 2 Gambirmanis Kecamatan Pracimantoro, Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2017/2018. (2) Peningkatan minat belajar mengidentifikasi unsur cerita setelah diberikan pembelajaran dengan Metode *Role playing* pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Gambirmanis Kecamatan Pracimantoro, Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2017/2018. (3) Peningkatan hasil belajar mengidentifikasi unsur cerita setelah diberikan pembelajaran dengan Metode *Role playing* pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Gambirmanis Kecamatan Pracimantoro, Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2017/2018.

## 2. METODE

Penelitian dilakukan selama 6 bulan, dimulai bulan Maret s.d Mei 2018. Penelitian dilaksanakan pada kelas VI SD Negeri 2 Gambirmanis Kecamatan Pracimantoro, Kabupaten Wonogiri pada siswa kelas VI semester 2 tahun pelajaran 2017/2018. Subjek penelitian adalah siswa Kelas VI SD Negeri 2 Gambirmanis, Kecamatan Pracimantoro, Kabupaten Wonogiri

pada semester 2 tahun pelajaran 2017/2018 sejumlah 19 peserta didik dengan distribusi siswa laki-laki 12 siswa dan siswa perempuan ada 7 siswa.

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data primer dan data sekunder. Sumber primer adalah guru dan siswa, meliputi nilai hasil ulangan, hasil pengamatan selama proses pembelajaran. Sedangkan data sekunder berasal dari teman sejawat yang ikut menjadi observer dan pengamat.

Pada laporan ini, data dikumpulkan dengan melalui tes, observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Adapun alat pengumpulan data adalah sebagai berikut: (1) dokumen yang berupa catatan tentang hasil belajar pada saat belum diadakan tindakan (kondisi awal). (2) Lembar observasi berupa lembar pengamatan dengan mengamati siswa saat pembelajaran pada setiap siklus. (3) Butir soal untuk tes tertulis tentang hasil belajar materi menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis. (4) Wawancara berupa pedoman wawancara berisi daftar pertanyaan yang berkaitan dengan kondisi pembelajaran dan faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran. (5) Catatan lapangan berupa hasil catatan tertulis tentang gambaran umum apa yang didengar, dilihat, dialami, dan penafsiran subjektif dalam rangka pengumpulan data dan refleksi dalam penelitian.

Data hasil observasi dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi tiap siklus. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing*, terjadi peningkatan motivasi dan prestasi belajar pada peserta didik.

Target yang ingin dicapai pada proses pembelajaran penelitian ini adalah dari pembelajaran yang kurang baik menjadi pembelajaran yang baik. Kategori proses pembelajaran didasarkan dengan prosentase banyaknya siswa yang aktif mengikuti pelajaran. Berikut ini kategori proses pembelajaran peserta didik: Kurang < 25 %; Sedang 26 % - 50 %; Cukup 51 % - 75 %; Baik 76 % - 100 %. Indikator bermotivasi sangat tinggi apabila hasil pengamatan selama tindakan memenuhi standar penilaian dalam rentang minimal angka 16 - 20 (tinggi), nilai tersebut dirujuk dari keterangan rentang penilaian sebagai berikut: Sangat tinggi : 21 - 25; Tinggi: 16 - 20; Sedang: 11 - 15; Rendah: 5 - 10. Indikator prestasi siswa tentang mengidentifikasi unsur cerita adalah rata - rata kelas dengan nilai tes 75 dan target ketuntasan klasikal minimal mencapai 80 % dengan KKM 70.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus.

### MODEL PENELITIAN TINDAKAN KELAS



Gambar 1. Pelaksanaan Tindakan Dalam Dua Siklus

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Deskripsi Kondisi Awal

Berdasarkan proses pembelajaran prasiklus, masih banyak siswa yang ramai, ada pula yang terlihat diam, pembelajaran dianggap kurang menarik. Peserta didik yang aktif mengikuti proses pembelajaran sebanyak 6 siswa, apabila diprosentasekan sebesar 31,58% masuk kategori kurang baik. Peserta didik yang terlihat tidak aktif sebanyak 13 orang dengan prosentase sebesar 68,42%. Berikut tabel distribusi keaktifan peserta didik selama prasiklus.

Tabel 1. Distribusi Keaktifan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Prasiklus

No	Indikator Keaktifan	Frekuensi	Prosentase
1	Aktif	6	31,58%
2	Tidak Aktif	13	68,42%

Berdasarkan data hasil pengamatan observasi dapat dianalisis sebagai berikut: (a) Peserta didik yang memperhatikan penjelasan guru sebesar 57,90%. (b) Peserta didik yang penuh semangat mengikuti kegiatan pembelajaran sebesar 63,32%. (c) Peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu yang ditunjukkan dalam kegiatan tanya jawab sebesar 36,84%. (d) Peserta didik yang ikut berpartisipasi dalam kegiatan kerjasama kelompok sebesar 47,37 %. (e) Peserta didik yang tepat waktu dalam mengumpulkan tugas sebesar 68,42 %.

Data prasiklus menunjukkan rata-rata skor motivasi belajar 13,50 dengan prosentase sebesar 54 % termasuk kategori sedang (belum memenuhi target). Berikut tabel distribusi motivasi peserta didik prasiklus.

Tabel 2. Distribusi Motivasi Peserta Didik Prasiklus

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Prosentase	Keterangan
1	21 – 25	0	0 %	Sangat tinggi
2	16 – 20	6	31,58 %	Tinggi
3	11 – 15	10	52,26 %	Sedang
4	6 – 10	3	15,79 %	Rendah
5	5	0	0 %	Sangat rendah

Didapatkan hasil belajar belum semua peserta didik mencapai ketuntasan minimal. Berdasarkan hasil tes ternyata nilai rata-rata kelas hanya 35,5. Peserta didik yang mencapai mencapai tingkat ketuntasan minimal hanya 3 orang, sedangkan 16 siswa belum mencapai tingkat ketuntasan minimal. Data ini menunjukkan prestasi belajar yang rendah karena yang melebihi target nilai KKM 70 sebesar 15,78% dari jumlah peserta didik. Dokumen evaluasi prasiklus dapat dilihat pada tabel distribusi di bawah ini:

Tabel 3. Daftar Distribusi Nilai Prasiklus

No.	Nilai Interval	Frekuensi	Prosentase	Predikat
1.	90 A 100	0	0 %	-
2.	80 B 89	1	5,26 %	Baik
3.	70 C 79	2	10,53 %	Cukup
4.	D < 70	16	84,21 %	Perlu Bimbingan
	f	19	100 %	
	<i>Siswa Tuntas</i>	3	15,79%	
	<i>Siswa Belum Tuntas</i>	16	84,21%	

Berdasarkan fakta hasil prestasi belajar prasiklus, guru mengadakan wawancara dengan peserta didik untuk mencari informasi penyebab rendahnya motivasi dan prestasi belajar dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Kegiatan wawancara dilakukan di kelas VI SD N 2 Gambirmanis. Narasumber kegiatan tersebut adalah 2 orang peserta didik yang bernama Hasna Nurhidayati dan Arsela Raihan Wiyandika. Hasil wawancara ternyata peserta didik merasa jenuh dengan kegiatan pembelajaran sehingga tidak bersemangat dalam belajar. Peserta didik malas untuk membaca buku materi dan belajar hanya ketika akan diadakan ulangan harian sehingga belum mampu menghafal keseluruhan materi yang diajarkan dan berakibat pada rendahnya prestasi belajar.

### 3.2 Deskripsi Siklus I

Proses pembelajaran pada siklus 1 sudah menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan pada kondisi awal. Peserta didik yang ramai sudah berkurang, peserta didik yang diam sudah tidak terlihat. Kebanyakan dari mereka sudah berpartisipasi aktif. Peserta didik yang aktif mengikuti pembelajaran sebanyak 12 orang dengan prosentase 63,16 % termasuk kategori baik. Sedangkan peserta didik yang tidak aktif sebanyak 7 orang dengan prosentase 36,84 %. Berikut ini tabel distribusi proses pembelajaran siklus 1.

Tabel 4. Distribusi Keaktifan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Siklus I

No	Indikator Keaktifan	Frekuensi	Prosentase
1	Aktif	12	63,16%
2	Tidak Aktif	7	36,84%

Peningkatan motivasi peserta didik tentu saja memengaruhi semangat mereka untuk belajar. Semangat yang ditimbulkan akan membantu mereka memahami materi yang sebelumnya dirasa terlalu sulit dihafal namun menjadi mudah sehingga ketekunan dalam belajar membuahkan hasil pada prestasi belajar mereka. Pada awal pelaksanaan tes peserta didik terlihat antusias dalam mengerjakan soal, namun selang beberapa lama masih terlihat diantara mereka ada yang mencoba untuk bertanya pada teman yang lain. Sebagian dari mereka terlihat sangat percaya diri dalam mengerjakan soal, sebagian lagi masih nampak kebingungan. Pelaksanaan tes berlangsung tanpa kendala yang berarti. Guru mengingatkan untuk menjaga ketenangan dan kejujuran selama pelaksanaan tes. Peserta didik yang kebingungan tetap berusaha menjawab sebisa mereka. Data hasil prestasi belajar Siklus I ditampilkan dalam tabel distribusi di bawah ini:

Tabel 5. Daftar Distribusi Nilai Siklus 1

No.	Nilai Interval	Frekuensi	Prosentase	Predikat
1.	90 A 100	4	18,18 %	Sangat baik
2.	80 B 89	5	22,73 %	Baik
3.	70 C 79	4	18,18 %	Cukup
4.	D < 70	9	41 %	Perlu Bimbingan
	f	22	100 %	
	<b>Siswa Tuntas</b>	<b>13</b>	<b>59 %</b>	
	<b>Siswa Belum Tuntas</b>	<b>9</b>	<b>41 %</b>	

Refleksi pada siklus I. Pada proses pembelajaran materi Mengenal Makna Peninggalan-Peninggalan yang Berskala Nasional dari Masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia pada siklus 1, guru mengadakan refleksi yang hasilnya bahwa didalam proses pembelajaran peserta didik masih mengalami kekacauan terutama dalam menerima model pembelajaran yang dirasa baru dan asing bagi mereka.

Terlihat suasana kelas yang masih terlihat gaduh karena guru menerapkan proses pembelajaran secara klasikal sehingga guru kurang memperhatikan peserta didik. Ada siswa yang terlihat asyik mengobrol dengan temannya.

Prestasi Belajar Siswa pada siklus 1 sebagai berikut: Walaupun belum ada peserta didik yang mendapat nilai 100 namun sudah terlihat adanya peningkatan prestasi belajar. Peserta didik yang mendapat nilai di antara rentang 90 – 100 ada 4 orang dengan prosentase sebesar 18,18%. Peserta didik yang mendapat nilai di antara rentang 80 – 89 ada 5 orang dengan prosentase sebesar 22,73%. Peserta didik yang mendapat nilai di antara rentang 70 – 79 ada 4 orang dengan prosentase sebesar 18,18%. Peserta didik yang mendapat nilai < 70 ada 9 orang dengan prosentase 41%. Berdasarkan data tersebut, peserta didik yang berhasil melampaui nilai KKM ada 13 orang. Rata – rata pada siklus 1 adalah 66 dengan presentase ketuntasan 41 %. Berdasarkan data tersebut diambil suatu keputusan untuk melanjutkan ke Siklus 2 dengan harapan adanya peningkatan motivasi dan prestasi belajar yang sesuai bahkan melebihi target ketuntasan minimal yang ditetapkan.

### 3.3 Deskripsi Siklus II

Proses pembelajaran menunjukkan peningkatan dari siklus 1. Peserta didik yang aktif sebanyak 20 orang dengan prosentase 91 % termasuk kategori baik. Sedangkan peserta didik yang tidak aktif sebanyak 2 orang dengan prosentase 9%. Berikut ini tabel distribusi proses pembelajaran siklus 2.

Tabel 6. Distribusi Keaktifan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Siklus 2

No	Indikator Keaktifan	Frekuensi	Prosentase
1	Aktif	20	91 %
2	Tidak Aktif	2	9 %

Berdasarkan data hasil pengamatan observasi dapat dianalisis sebagai berikut: (a) Peserta didik yang memperhatikan penjelasan guru sebesar 98,2 %. (b) Peserta didik yang penuh semangat mengikuti kegiatan pembelajaran sebesar 99 %. (c) Peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu dengan aktif dalam kegiatan tanya jawab sebesar 71 %. (d) Peserta didik yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan kerjasama kelompok sebesar 84 %. (e) Peserta didik yang tepat waktu dalam mengumpulkan tugas sebesar 96 %.

Data siklus 2 menunjukkan rata-rata skor motivasi belajar 22,41 dengan prosentase sebesar 89,64 % atau sekitar 90 % kalau dibulatkan. Sesuai yang diharapkan terjadi peningkatan hasil motivasi peserta didik sehingga termasuk kategori sangat tinggi. Berikut ini tabel distribusi motivasi siswa Siklus 2.

Tabel 7. Distribusi Motivasi Peserta didik Siklus 2

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Prosentase	Keterangan
1	21 – 25	17	77,3 %	Sangat tinggi
2	16 – 20	4	18,2 %	Tinggi
3	11 – 15	1	4,5 %	Sedang
4	6 – 10	0	0 %	Rendah
5	5	0	0 %	Sangat rendah

Dari data tabel distribusi motivasi peserta didik di atas menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi rendah dan sangat rendah sudah tidak nampak. Peserta didik yang memiliki motivasi dengan kategori sedang ada 1 orang dengan prosentase 4,5% dari jumlah siswa. Kategori tinggi ditempati oleh 4 peserta didik dengan prosentase 18,2 % sedangkan kategori sangat tinggi terdapat 17 peserta didik dengan prosentase 77,3 %. Terlihat

peningkatan motivasi yang sangat tinggi untuk beberapa peserta didik, yang lain masih dalam taraf berkembang sesuai dengan harapan melampaui kategori rendah.

Data hasil prestasi belajar Siklus 2 ditampilkan dalam tabel distribusi di bawah ini:

Tabel 8. Daftar Distribusi Nilai Siklus 2

No.	Nilai Interval	Frekuensi	Prosentase	Predikat
1.	90 A 100	7	31,82 %	Sangat baik
2.	80 B 89	6	27,27 %	Baik
3.	70 C 79	5	22,73 %	Cukup
4.	D < 70	4	18,18 %	Perlu Bimbingan
	f	<b>22</b>		
	<b>Siswa Tuntas</b>	<b>18</b>	<b>82 %</b>	
	<b>Siswa Belum Tuntas</b>	<b>4</b>	<b>18 %</b>	

Dari tabel di atas hasil tes menunjukkan terdapat 7 peserta didik yang mendapatkan nilai dalam interval 90-100 dengan prosentase 31,82%. Terdapat 6 peserta didik yang mendapatkan nilai pada interval 80-89 dengan prosentase 27,27 %. Terdapat 5 anak yang mendapatkan nilai pada interval 70-79 dengan prosentase 22,73 %. Terdapat 4 anak yang mendapatkan nilai <70 dengan prosentase 18,18 %. Peserta didik yang tuntas sebanyak 18 siswa dengan prosentase 82 %. Sedangkan pada interval < 70 terdapat 4 siswa dengan prosentase 18 % termasuk kategori belum tuntas.

Refleksi pada siklus II. Kegiatan pembelajaran materi Mengenal Makna Peninggalan-Peninggalan yang Berskala Nasional dari Masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia pada siklus 2 telah selesai diakhiri dengan tes. Tugas selanjutnya guru melakukan refleksi pembelajaran dari Siklus 2 ini. Refleksi dilakukan berdasarkan data berupa motivasi peserta didik, prestasi belajar, catatan lapangan, dan hasil wawancara. Motivasi dan prestasi belajar peserta didik sudah mengalami peningkatan dari Siklus 1 ke Siklus 2. Data peningkatan sudah memenuhi target dalam indikator kinerja penelitian ini. Guru mengadakan refleksi yang hasilnya bahwa didalam proses pembelajaran siswa sudah tidak terjadi kekacauan dalam menerima model pembelajaran yang dirasa baru dan asing bagi mereka.

Kegiatan berkelompok menjadikan para peserta didik lebih teratur dan tertib. Peserta didik yang ramai sudah tidak terlihat. Seluruh peserta didik terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Antusias para siswa mulai terlihat ketika diadakan kompetisi antar kelompok untuk mendapatkan poin atau nilai yang tinggi. Semangat mereka untuk bermain peran tampak dalam keseriusan mereka menghafal dialog, mempersiapkan kostum dan ketidaksabaran menunggu giliran untuk tampil. Peserta didik juga sangat bersemangat dalam mengerjakan tugas dari guru, baik latihan soal maupun uji kompetensi. Peserta didik terlihat tidak sabar melihat hasil tes kompetensi mereka.

Hasil pengamatan terhadap motivasi siswa pada siklus 2 rata - rata nilai 22,41 dengan prosentase sebesar 89,64 % bisa dikatakan mencapai 90 % dan termasuk kategori sangat tinggi. Nilai rata – rata kelas pada siklus 2 adalah 77,36 dengan presentase ketuntasan 82 %. Tingkat ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Nilai rata-rata tes yang diharapkan sebesar 75 dengan target ketuntasan klasikal minimal mencapai 80 %. Berdasarkan data tersebut, peserta didik yang berhasil melampaui nilai KKM ada 18 orang. Data ini menunjukkan pelaksanaan Siklus 2 telah melebihi target indikator kinerja 80% kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu sebesar 82 %. Berdasarkan uraian refleksi tersebut, maka perbaikan pembelajaran pada Siklus 2 ini tidak perlu dilanjutkan pada Siklus 3. Indikator kinerja yang ditetapkan telah terpenuhi sehingga penelitian ini dianggap telah berhasil.

### 3.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran pada pra siklus, siklus dan siklus 2 peserta didik yang aktif sebesar 22,73 % pada pra siklus, kemudian meningkat menjadi 63,64 % pada siklus 1 dan menjadi 91 % pada pembelajaran siklus 2.

Pembahasan hasil penelitian pada penelitian ini fokus pada dua variabel yaitu motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik berikut ini pembahasannya. Guru menggunakan media power point untuk menyampaikan materi pada peserta didik pada kegiatan prasiklus. Para peserta didik terlihat tertarik, tenang dan situasi berjalan lancar pada beberapa menit pertama. Peserta didik mulai terlihat malas ketika guru meminta mereka untuk membaca buku dan memahami materi pelajaran. Terlihat saat membaca, siswa sebagian ada yang serius membaca dan ada sebagian yang kurang antusias. Proses pembelajaran berlangsung secara satu arah, guru aktif menjelaskan sedangkan peserta didik pasif, sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran.

Guru menjelaskan materi secara klasikal pada menit berikutnya. Beberapa peserta didik terlihat ramai sehingga membuat kondisi pembelajaran kurang kondusif. Pada saat guru memberikan tugas untuk mengerjakan LKS, peserta didik terlihat asal dalam menjawab pertanyaan karena mereka hanya ingin cepat selesai. Bahkan diantara mereka terlihat tengok kanan kiri untuk menyontek pekerjaan teman. Dalam proses pembelajaran banyak peserta didik yang belum termotivasi untuk belajar sehingga masih banyak dari mereka yang belum memiliki prestasi yang baik (tuntas, mencapai indikator minimal), meskipun sebelumnya guru telah menjelaskan materi pelajaran dengan penyajian media power point untuk menarik perhatian peserta didik. Terlihat saat pembelajaran berlangsung, siswa sebagian ada yang serius mengikuti dan ada sebagian yang kurang antusias. Proses pembelajaran berlangsung secara satu arah, guru aktif menjelaskan, siswa sangat pasif. Siswa merasa bosan dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran.

Guru mengadakan wawancara dengan peserta didik untuk mencari informasi penyebab rendahnya motivasi dan prestasi belajar dari kegiatan pembelajaran prasiklus yang telah dilakukan. Kegiatan wawancara dilakukan di kelas V SD N 1 Purworejo. Hasil wawancara ternyata peserta didik merasa jenuh dengan kegiatan pembelajaran sehingga tidak bersemangat dalam belajar. Peserta didik malas untuk membaca buku materi dan belajar hanya ketika akan diadakan ulangan harian sehingga belum mampu menghafal keseluruhan materi yang diajarkan dan berakibat pada rendahnya prestasi belajar.

Kegiatan Siklus 1 pembelajaran dilakukan secara berkelompok. Setiap kegiatan yang dilakukan para siswa diamati untuk mengetahui sejauh mana motivasi yang dimiliki para siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan berkelompok menjadikan para siswa lebih teratur dan tertib, namun masih ada juga siswa yang mengobrol dengan teman. Beberapa siswa yang menguasai materi terlihat lebih aktif karena mempunyai rasa percaya diri tinggi. Sedangkan siswa yang belum begitu menguasai materi terlihat masih pasif dalam kegiatan pembelajaran. Guru mulai menerapkan metode mengajar *Role playing*. Pada awal pengenalan, guru memperkenalkan metode dengan menjelaskan langkah-langkahnya. Peserta didik merespon metode tersebut dengan tanggapan yang positif. Mereka sangat tertarik karena penerapan metode ini seperti penerapan langkah bermain peran. Pada penerapan pertama mereka masih terlihat kebingungan dalam menghafal naskah dan masih kikuk dalam bermain drama. Antusias para siswa mulai terlihat ketika diadakan kompetisi antar kelompok untuk mendapatkan poin atau nilai yang tinggi. Semangat mereka untuk bermain peran tampak dalam keseriusan mereka menghafal dialog, mempersiapkan kostum dan ketidaksabaran menunggu giliran untuk tampil.

Guru melakukan wawancara setelah pelaksanaan siklus 1 berakhir. Apakah ada peningkatan motivasi dan prestasi belajar dengan adanya penerapan metode mengajar *Role playing*? Apakah kegiatan pembelajaran yang dilakukan sangat menyenangkan atau bahkan sangat menjemukan? Hasil wawancara ternyata peserta didik sudah tidak jenuh dengan



kegiatan pembelajaran sehingga bersemangat dalam belajar. Peserta didik tidak malas untuk membaca buku materi karena ternyata di dalam materi tersebut terdapat banyak cerita yang menakjubkan. Peserta didik menjadi mudah dalam menghafal peninggalan dan tokoh bersejarah zaman kerajaan sehingga belajar sewaktu menghadapi ulangan bukanlah beban. Keadaan ini membuat prestasi belajar mereka juga meningkat walaupun belum maksimal sesuai target yang ditetapkan.

Kegiatan Siklus 2 juga dilaksanakan secara berkelompok. Para peserta didik jauh lebih teratur dan tertib. Peserta didik yang ramai sudah tidak terlihat. Seluruh peserta didik terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Antusias peserta didik semakin terlihat untuk berkompetisi antar kelompok agar mendapatkan poin lebih atau nilai yang tinggi. Semangat mereka semakin tinggi untuk bermain peran yang tampak dalam keseriusan mereka menghafal dialog, mempersiapkan kostum dan ketidaksabaran menunggu giliran untuk tampil. Peserta didik juga sangat bersemangat dalam mengerjakan tugas dari guru, baik latihan soal maupun uji kompetensi. Peserta didik terlihat tidak sabar melihat hasil tes kompetensi mereka.

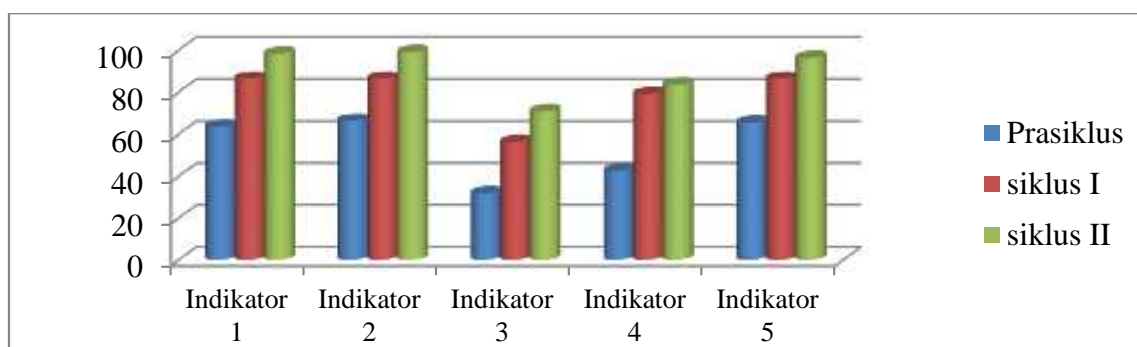
Guru tidak lupa melakukan wawancara setelah Siklus 2 berakhir. Wawancara dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemajuan perkembangan tingkat motivasi dan prestasi belajar peserta didik setelah diterapkan metode *Role playing* pada siklus 1 dan Siklus 2. Hasil wawancara ternyata peserta didik sudah tidak jenuh dengan kegiatan pembelajaran sehingga bersemangat dalam belajar. Peserta didik tidak malas untuk membaca buku materi karena ternyata di dalam materi tersebut terdapat banyak cerita yang menakjubkan. Peserta didik menjadi mudah dalam menghafal peninggalan dan tokoh bersejarah zaman kerajaan sehingga belajar sewaktu menghadapi ulangan bukanlah beban. Keadaan ini membuat prestasi belajar mereka juga meningkat sesuai target yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi atau pengamatan motivasi peserta didik prasiklus, siklus 1, dan siklus 2 tiap indikator menunjukkan kenaikan dengan data analisis sebagai berikut:

- a. Peserta didik yang memperhatikan penjelasan guru sebesar 75,5 % pada Prasiklus, menjadi 86,4 % pada Siklus 1 dan meningkat menjadi 98,2 % pada Siklus 2.
- b. Peserta didik yang penuh semangat mengikuti kegiatan pembelajaran sebesar 70,9 % pada Prasiklus, menjadi 86,4 % pada Siklus 1 dan meningkat menjadi 99 % pada Siklus 2.
- c. Peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu dengan aktif dalam kegiatan tanya jawab sebesar 31,8 % pada Prasiklus, menjadi 56,4% pada Siklus 1 dan meningkat menjadi 70,9 % pada Siklus 2
- d. Peserta didik yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan kerjasama kelompok sebesar 42,7 % pada Prasiklus, menjadi 79,1 % pada Siklus 1 dan meningkat menjadi 83,4 % pada Siklus 2.
- e. Peserta didik yang tepat waktu dalam mengumpulkan tugas sebesar 70 % pada Prasiklus, menjadi 86,4 % pada Siklus 1 dan meningkat menjadi 96,4 % pada Siklus 2.

Data prasiklus menunjukkan rata-rata skor motivasi belajar 14,6 dengan prosentase sebesar 58,4 % termasuk kategori sedang (belum memenuhi target). Data tersebut naik pada siklus 1 yang menunjukkan hasil pengamatan motivasi belajar rata – rata skor 18,8 dengan prosentase 75,3 %. Hasil pengamatan tersebut masuk dalam kategori tinggi. Hasil pengamatan motivasi Siklus 1 terlihat mengalami kenaikan lagi pada siklus 2 yang menunjukkan rata-rata skor motivasi belajar 22,4 dengan prosentase sebesar 89,6 % atau sekitar 90 % setelah dibulatkan. Sesuai yang diharapkan terjadi peningkatan hasil motivasi peserta didik sehingga termasuk kategori sangat tinggi.

Prosentase kenaikan motivasi rata-rata tiap indikator tersebut dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini.



Gambar 2. Grafik Rekap Hasil Pengamatan Motivasi Peserta didik Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Tabel 9. Rekapitulasi Distribusi Motivasi Peserta Didik Prasiklus, Siklus 1, dan Siklus 2

No	Rentang Nilai	Frekuensi			Prosentase			Keterangan
		PS	S1	S2	PS	S1	S2	
1	21 – 25	2	13	17	9,1 %	59,1 %	77,3 %	Sangat tinggi
2	16 – 20	8	3	4	36,4 %	13,6 %	18,2 %	Tinggi
3	11 – 15	7	6	1	31,8 %	27,3 %	4,5 %	Sedang
4	6 – 10	5	0	0	22,7 %	0 %	0 %	Rendah
5	5	0	0	0	0 %	0 %	0 %	Sangat rendah

Berdasarkan Tabel rekapitulasi distribusi motivasi dapat dikatakan bahwa:

- Tidak ada peserta didik yang memiliki motivasi sangat rendah baik pada kegiatan pra siklus, siklus 1 maupun siklus 2.
- Kategori motivasi rendah pada kegiatan Prasiklus ditempati oleh 5 peserta didik dengan prosentase 22,7 %. Pada siklus 1 dan siklus 2 sudah tidak terlihat peserta didik yang bermotivasi rendah.
- Kategori peserta didik yang bermotivasi sedang pada kegiatan Prasiklus terdapat orang dengan prosentase 31,8 %. Pada Siklus 1 terdapat peserta didik dengan prosentase 27,3% dan pada Siklus 2 terdapat 1 peserta didik dengan prosentase 4,5 %.
- Kategori motivasi tinggi pada kegiatan Prasiklus ditempati oleh 8 peserta didik dengan prosentase 36,4 %. Pada siklus 1 ditempati oleh 3 peserta didik dengan prosentase 13,6 % dan pada Siklus 2 ditempati oleh 4 peserta didik dengan prosentase 18,2 %.
- Kategori peserta didik yang bermotivasi sangat tinggi pada kegiatan Prasiklus ditempati 2 orang dengan prosentase 9,1%. Pada Siklus 1 ditempati oleh 13 peserta didik dengan prosentase 59,1 %. Pada Siklus 2 ditempati oleh 17 peserta didik dengan prosentase 77,3 %.

Kesimpulan berdasarkan data distribusi tersebut adalah terlihatnya peningkatan motivasi peserta didik dari kegiatan Prasiklus yang dikategorikan bermotivasi sedang dapat naik menjadi kategori tinggi pada Siklus 1 dan pada siklus 2 menempati kategori motivasi sangat tinggi sesuai dengan harapan.

Peningkatan motivasi peserta didik tentu saja memengaruhi semangat mereka untuk belajar. Semangat yang ditimbulkan akan membantu mereka memahami materi yang sebelumnya dirasa terlalu sulit dihafal namun menjadi mudah sehingga ketekunan dalam belajar membuahkan hasil pada prestasi belajar mereka. Pada awal pelaksanaan tes Siklus 1 peserta didik terlihat antusias dalam mengerjakan soal, namun selang beberapa lama masih terlihat diantara mereka ada yang mencoba untuk bertanya pada teman yang lain. Sebagian dari mereka terlihat sangat percaya diri dalam mengerjakan soal, sebagian lagi masih nampak kebingungan. Pelaksanaan tes berlangsung tanpa kendala yang berarti. Guru mengingatkan

untuk menjaga ketenangan dan kejujuran selama pelaksanaan tes. Peserta didik yang kebingungan tetap berusaha menjawab sebisa mereka.

Kegiatan tes Siklus 2 berlangsung dengan lancar. Peserta didik sudah mampu untuk menjaga ketenangan dan kejujuran dalam mengerjakan tes tersebut. Peserta didik menjawab soal dengan antusias dan percaya diri. Setelah dirasa waktu tes sudah habis, maka guru segera mengumpulkan hasil tes dan segera melakukan penilaian.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan terjadi peningkatan tiap indikator dengan menggunakan metode pembelajaran *Role playing* dari kondisi Prasiklus ke siklus 1 sampai siklus 2. Terjadinya kenaikan pada tiap indikator menunjukkan peserta didik sangat termotivasi dikarenakan langkah-langkah pada metode pembelajaran *Role playing* membuat peserta didik aktif bekerja sama melakukan berbagai kegiatan pembelajaran.

Kenaikan rata-rata secara keseluruhan dari indikator kinerja siswa menunjukkan kelebihan penggunaan metode pembelajaran *Role playing*. Terjadinya kenaikan rata-rata menunjukkan jumlah peserta didik yang memahami materi mengalami peningkatan tiap siklusnya.

Nilai Hasil belajar yang diperoleh dari hasil tes dari kondisi prasiklus ke siklus 1 kemudian ke siklus 2 mengalami kenaikan yaitu dari rata-rata pada kondisi prasiklus naik menjadi rata-rata di siklus 1 kemudian naik menjadi rata-rata di siklus 2. Peningkatan ketuntasan siswa juga terjadi kenaikan dari peserta didik atau % menjadi peserta didik atau % pada siklus 1 dan menjadi peserta didik atau % peserta didik tuntas. Berikut ini tabel 16 yang menunjukkan hasil rekap dari prasiklus, siklus 1, dan siklus 2.

Tabel 10. Rekap Hasil Tes Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

No	Siklus	Nilai Rata- rata	Prosentase Ketuntasan (%)
1	Prasiklus	38,50	9
2	Siklus 1	66,00	59
3	Siklus 2	77,36	82

Berikut disajikan tabel distribusi frekuensi nilai dari Prasiklus, siklus 1, siklus 2 beserta grafiknya distribusinya.

Tabel 11. Rekapitulasi Distribusi Nilai Prasiklus, Siklus 1, dan Siklus 2

No.	Nilai Interval	Frekuensi			Persentase (%)		
		PS	S I	S II	PS	S I	S II
1.	< 70	20	9	4	91	41	18
2.	70 – 79	2	4	5	9	18	23
3.	80 – 89	0	5	6	0	23	27
4.	90 – 100	0	4	7	0	18	32
	<i>Siswa Tuntas</i>	2	13	18	9	59	82
	<i>Siswa Belum Tuntas</i>	20	9	4	91	41	18

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan deskripsi di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pada pelajaran Bahasa Indonesia melalui metode *role playing* pada kelas VI SD Negeri 2 Gambirmanis, Kecamatan Pracimantoro, Kabupaten Wonogiri, Tahun Pelajaran 2017/2018 telah mengalami peningkatan.

Peningkatan keterampilan mendengarkan tersebut dapat dilihat dari hasil tes pada siklus pertama dan siklus kedua. Sebagian besar nilai anak sesuai dengan KKM, bahkan beberapa

anak diantara mereka nilainya melampaui KKM yang telah ditentukan. (1) Dari kondisi awal rata-rata nilai siswa 57,89 tingkat ketuntasan belajar sebesar 68,42%. (2) Pada siklus pertama meningkat menjadi 68,42 tingkat ketuntasan belajar sebesar 84,21%. (3) Pada siklus kedua nilai rata-rata menjadi 82,63 tingkat ketuntasan belajar juga terjadi peningkatan menjadi 100 % pada siklus II.

Dengan demikian hasil Penelitian Tindakan Kelas pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi dasar “Mengidentifikasi Unsur Cerita” dengan menggunakan metode *role playing* di kelas VI SD Negeri 2 Gambirmanis Kecamatan Pracimantoro, Kabupaten Wonogiri tahun pelajaran 2017/2018 pada siklus pertama dan siklus kedua telah memenuhi target dan terbukti berhasil.

Saran dalam penelitian ini antara lain: (1) Dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia pada kompetensi dasar “Mengidentifikasi Unsur Cerita” hendaknya guru menggunakan metode *role playing* seoptimal mungkin dapat mengubah gaya mengajarnya dari kebiasaan otoriterinya (cenderung menilai, mengarahkan, mencela, dan memberi perintah). Hendaknya guru berperan sebagai fasilitator, membimbing, menggali, dan mengembangkan inisiatif siswa. (2) Mengefektifkan metode *role playing* untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat ditingkatkan. (3) Diharapkan dalam pembelajaran guru mampu menciptakan kreativitas diri dalam pengembangan profesinya. (4) Sekolah harus mendukung proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pokok unsur-unsur cerita dengan menggunakan metode *role playing*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman (2002). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Fatmawati, S. (2015). *Desain Laboratorium Skala Mini untuk Pembelajaran Sains Terpadu*. Yogyakarta: Deepublish.
- Harimurti, Kridsalaksana (2007). *Dasar-dasar Linguistik Umum*. Jakarta: Fakultas Sastra Universitas Indonesia
- Ismail, A. (1998). *Ajarlah Mereka Melakukan: Kumpulan Karangan Seputar Pendidikan Agama Kristen*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Kartini, T. (2007). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, (8).
- Nursalam, dan Efendi, F. (2008). *Pendidikan dalam Keperawatan*. Surabaya: Salemba Medika.
- Perdana, P. (2010). *Biru Indigo*. Jakarta: Voila.
- Roestiyah, N. K. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Santoso, B. (2010). *Skema dan Mekanisme Pelatihan: Panduan Penyelenggaraan Pelatihan*. Jakarta: Yayasan Terumbu Karang Indonesia (TERANG).
- Sihkabuden (2003). *Modal Media Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Soeryabrata (2004). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Tangdilintin, P. (2008). *Pembinaan Generasi Muda*. Yogyakarta: kanisius.
- Titik, W.S. (2003). *Teknik Menulis Cerita Anak*. Yogyakarta: Pinkbooks
- Umar Hamalik (2002). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni
- Wicaksono, A., dkk. (2016). *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat Edisi Revisi*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Widharyanto, B. (2008). *Media dan Sumber Belajar Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma

- 
- Wina (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Perdana Media
- Winkel (2006). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia
- Witherington, H. C. (1999). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Aksara Baru.