

MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENGGALI INFORMASI DARI TEKS WAWANCARA DALAM BAHASA INDONESIA TULIS DENGAN *ROLE PLAYING* (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV B MI Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang)

Fauziatun Nazilah¹, Prana Dwija Iswara², Ali Sudin³

^{1,2,3}Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurrachman No. 211 Sumedang

¹fauziatun.nazilah@student.upi.edu

²iswara@upi.edu

³alisudin03@upi.edu

Abstrak

Data awal menunjukkan adanya permasalahan yang ditemukan di kelas IV B MI Ketib pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia materi menggali informasi dari teks wawancara. Permasalahan ditemukan pada penilaian aktivitas dan hasil belajar siswa. Ditemukannya permasalahan karena saat penyampaian materi pembelajaran, guru menggunakan metode pembelajaran yang membuat siswa kurang bersemangat dan menjadi faktor penyebab permasalahan. Tindakan perbaikan yang dilakukan ialah dengan menerapkan metode role playing. Role playing merupakan cara untuk memancing motivasi dan mengeksplorasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta menjadikan pembelajaran lebih interaktif. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Data awal menjelaskan 7 siswa tuntas atau 17,9% dari jumlah siswa 39. Tindakan dilakukan sebanyak tiga siklus karena target baru tercapai pada siklus ketiga. Dari hasil penelitian yang didapat, maka dapat disimpulkan bahwa role playing mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menggali informasi dari teks wawancara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Role Playing, Menggali Informasi, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Salahsatu keterampilan yang harus dikuasai siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia adalah membaca. Ia adalah salahsatu dari empat keterampilan yang disebut-sebut sebagai keterampilan berbahasa atau keterampilan berkomunikasi, sebagaimana yang disampaikan oleh Resmini dan Juanda (2007, hlmn. 2) bahwa keempat keterampilan berbahasa meliputi keterampilan menyimak/mendengar, berbicara, membaca dan

menulis. Komunikasi yang dimaksud menurut Djuanda (2006, hlmn. 32) ialah suatu proses penyampaian maksud kepada orang lain dengan menggunakan saluran tertentu. Djuanda menyebutkan bahwa komunikasi itu dapat berupa pengungkapan pikiran, persetujuan, keinginan untuk menyampaikan informasi (Djuanda, 2006, hlmn. 33). Pada saat membaca, seseorang dituntut untuk berinteraksi melalui teks/tulisan (Resmini dan Juanda, 2007, hlmn. 71). Membaca oleh Linse (dalam Abidin, 2015, hlmn. 133) diartikan bahwa

membaca merupakan seperangkat keterampilan berpikir untuk menggali makna yang terkandung dalam bacaan. Abidin (2015, hlmn. 133) menjelaskan bahwa membaca didefinisikan sebagai proses pengolahan informasi yang kompleks. Ada berbagai macam tujuan yang mengantarkan seseorang membaca, di antaranya adalah untuk menggali makna atau informasi dari bacaan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Linse dan diperkuat oleh Abidin di atas. Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa di bangku kelas IV adalah menggali informasi dari teks wawancara tentang jenis-jenis usaha dan pekerjaan serta kegiatan ekonomi dan koperasi secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku. Pada kompetensi dasar ini jelas tidak hanya memuat materi kebahasaan semata, melainkan ada aspek pengetahuan sosialnya yaitu pada materi pokoknya tentang usaha dan pekerjaan serta kegiatan ekonomi dan koperasi. Aspek kebahasaannya ada pada keterampilan menggali informasi dari teks wawancara dengan bahasa lisan dan tulis serta penggunaan kosakata baku.

Data awal diambil dari siswa kelas IV B MI Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang dalam pembelajaran menggali informasi dari teks wawancara, hasilnya hanya ada 7 orang saja yang tuntas dalam pembelajaran dengan KKM yang sudah ditentukan. Selebihnya masih di bawah kriteria yang ditetapkan. Bahkan di antara siswa-siswa yang masuk ke dalam kriteria belum tuntas tersebut ditemukan siswa yang benar-benar belum mampu memahami informasi yang dibaca dalam teks wawancara yang disajikan. Sebagaimana contoh siswa tersebut terlihat pada gambar *scanning* hasil tes salah satu siswa pada Gambar 1.

Indikasi masalah terlihat dari aktivitas dan hasil belajar siswa. Dari aktivitas siswa selama pembelajaran, ditemukan beberapa siswa kurang memperhatikan penjelasan

dari guru, tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, dan melakukan kegiatan di luar skenario yang guru rencanakan. Siswa terlihat bosan dengan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru. Dari hasil tes belajar juga ditemukan masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan. Peneliti menyimpulkan bahwa indikasi-indikasi masalah tersebut ada karena ketidaksesuaian metode pembelajaran yang digunakan dengan karakteristik serta keadaan siswa di dalam kelas (kuantitas dan fasilitas di dalam kelas). Perbaikan yang direncanakan adalah melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Di dalam PTK ini, ada beberapa komponen dari pembelajaran yang akan direvitalisasi demi tercapainya tujuan pembelajaran. Komponen tersebut ialah metode pembelajaran. Pembelajaran akan menggunakan metode bermain peran atau *role playing* untuk memancing motivasi siswa dalam belajar dan mengeksplorasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta menjadikan pembelajaran lebih interaktif bagi guru dan siswa.

Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Huda, 2013, hlm. 209). Kegiatan ini dilakukan untuk mengembangkan imajinasi siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Skenario yang disediakan oleh guru kemudian diperankan oleh siswa. Siswa masih bisa melakukan improvisasi, namun tidak keluar dari batas skenario yang dibuat oleh guru. Jika dalam kegiatan *role playing* yang dicontohkan oleh Huda dilakukan oleh seluruh siswa dengan kelompok-kelompok yang setiap kelompok terdiri atas 5 orang siswa, maka dalam penelitian ini, peneliti melakukan modifikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Lembar Kerja Siswa

Nama/Kelas : Giang kelas IV B
 No. absen : 8
 Hari/Tanggal : Senin 28 11-2016

Bacalah teks wawancara di bawah ini!

Suatu sore Kak Indah Meilani melakukan wawancara kepada seorang narasumber yang ahli dalam bidang mendongeng, yaitu Kak Kusumo.
 Kak Indah memulai mewawancarai, "Terima kasih, Kak Kusumo atas kesempatan wawancara ini. Oya, nama saya Indah Meilani. Saya ingin tahu soal dongeng. Menurut Kak Kusumo, apakah manfaat mendongeng itu?"
 Kak Kusumo menjawab, "Kegiatan mendongeng bermanfaat untuk mempererat ikatan dan komunikasi antara anak dan orang tua."
 Kak Indah bertanya lagi, "Selain manfaat itu, adakah manfaat lain dari mendengarkan dongeng?"
 Kemudian Kak Kusumo menjawab, "Cerita atau dongeng merupakan alat yang bagus untuk menanamkan berbagai nilai budi pekerti. Misalnya, nilai kejujuran, rendah hati, kesetiakawanan, kerja keras, dan nilai baik lainnya."
 Kak Indah melanjutkan pertanyaan, "Apakah kegiatan mendongeng ada hubungannya dengan kegiatan membaca?"
 Dengan semangat Kak Kusumo menjawab, "Betul sekali! Setelah tertarik pada berbagai dongeng yang diceritakan orangtuanya, si anak akan mulai tertarik dengan buku."
 Kak Indah bertanya lagi, "Menurut Kak Kusumo, berapa lama sih, waktu yang dibutuhkan untuk mendongeng?"
 Kak Kusumo menjawab lagi, "Orang tua atau orang dewasa hendaknya dapat meluangkan waktu untuk mendongeng kira-kira 15-20 menit untuk satu cerita. Untuk anak-anak yang lebih kecil atau usia TK, bahkan kurang dari itu sebab terlalu lama bercerita pun anak cenderung bosan."
 Kak Indah menutup wawancara dengan mengucapkan terima kasih atas kesempatannya bisa mewawancarai Kak Kusumo, "Banyak sekali yang saya dapat dari penjelasan Kak Kusumo. Sekali lagi, saya ucapkan terima kasih atas kesempatan berwawancara dengan Kakak."

Setelah membaca teks dialog wawancara tersebut, isilah pertanyaan-pertanyaan berikut secara mandiri!

1. Siapakah narasumber yang ada dalam teks wawancara di atas?

Jawab Kak Kusumo

2. Informasi apa saja yang kamu dapatkan dari teks dialog wawancara di atas? (3 informasi)

Jawab:

Terlebih dongeng dan cerita lebih baik untuk mendongeng karena bisa sampai 15-20 menit

3. Ubahlah teks wawancara dalam bentuk cerita ke dalam bentuk teks dialog dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital dan tanda baca tanda titik dua (:).

Jawab:

Andre: Giang apakah kamu pernah mendengar cerita?
 Giang: Ya, pernah. Tapi kemarin saya baru saja membaca cerita.
 Andre: Berapa menit dongeng itu?
 Giang: Biasanya 15-20 menit.

Gambar 1. Hasil Tes Data Awal

Role playing dalam pembelajaran yang peneliti laksanakan adalah sebagai kegiatan eksplorasi siswa untuk memancing pemahaman siswa mengenai kegiatan wawancara. Siswa yang bermain peran disesuaikan dengan tokoh yang berdialog dalam teks wawancara, sedangkan siswa yang tidak mendapatkan peran dalam

kegiatan *role playing* berperan sebagai pengamat atau *audien* yang boleh ikut terlibat dalam dialog wawancara. Dalam kegiatan *role playing*, selain teks wawancara yang dibaca sebelum kegiatan *role playing* dilakukan, siswa juga diperbantukan dengan media kartu peran yang berisi pokok-pokok pikiran yang bisa mereka utarakan dalam

kegiatan *role playing*. Selain kegiatan *role playing*, peneliti menyisipkan kegiatan pengamatan demi memahami siswa atas kegiatan wawancara. Kegiatan pengamatan tersebut adalah menonton video tentang kegiatan wawancara. Kegiatan pengamatan ini dilakukan sebelum LKS disebar kepada siswa, sehingga siswa memiliki bekal pengetahuan tentang wawancara dan prosedur wawancara.

METODE PENELITIAN

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca siswa dalam materi menggali informasi dari teks wawancara dengan memperhatikan kosakata baku. Masalah ini merupakan masalah yang terjadi di dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena letak masalah ini ada dalam pembelajaran di kelas, maka penyelesaiannya juga harus diselesaikan di dalam kelas. Penyelesaian atau pemecahan masalah tersebut maksudnya adalah perbaikan kualitas pembelajaran agar kemampuan membaca siswa dengan memperhatikan kosakata baku khususnya pada pembelajaran menggali informasi dari teks wawancara itu lebih baik atau meningkat. Perbaikan yang dimaksud tentunya harus meliputi dua komponen utama pembelajaran, antara lain kinerja guru dan aktivitas siswa yang akhirnya berpengaruh pada hasil belajar sebagai tujuan pembelajaran.

Dari karakteristik masalah yang tersampaikan di atas, maka metode yang bisa dipilih ialah metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Seperti yang dikatakan oleh Aqib bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas (Aqib, 2014, hlm. 13), atau yang juga disebutkan oleh Arikunto dkk. (2015, hlm. 124), bahwa penelitian tindakan kelas adalah “penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan

memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya”. Oleh Arikunto dkk. dipertegas lagi bahwa PTK ini berfokus pada proses belajar-mengajar yang terjadi di kelas, dilakukan pada situasi alami dengan tujuan memperbaiki mutu pembelajaran, kegiatan yang dilakukan haruslah berupa tindakan yang diyakini lebih baik dari kegiatan-kegiatan yang biasa dilakukan. PTK ini merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional (Suherman, 2013, hlm. 59). Simpulannya, PTK ini merupakan pemunculan tindakan di dalam kegiatan belajar-mengajar atau pembelajaran yang tindakan itu dikatakan berbeda dengan kegiatan yang biasa dilakukan dengan tujuan tiada lain adalah untuk memperbaiki mutu atau kualitas proses dan hasil pembelajaran. Dalam PTK ini, tindakan perbaikan terus dilakukan hingga target yang ditentukan dicapai. Target yang dimaksud ialah rumusan masalah dalam penelitian ini. Rumusan masalah yang dimaksud ialah kinerja guru dalam perencanaan pembelajaran yang diberi target 90%, kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan target 95%, aktivitas siswa dengan target 80% dan hasil belajar siswa dengan target 90%.

Penelitian berlokasi di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. Lokasi dipilih dengan pertimbangan bahwa di lokasi ini kuantitas siswanya memenuhi jumlah yang disyaratkan. Selain itu, lokasi ini jarang dilirik oleh para peneliti. Kebanyakan dari peneliti lebih memilih sekolah dasar negeri daripada swasta, apalagi madrasah ibtidaiyah. Padahal, permasalahan tidak hanya ada di sekolah-sekolah negeri saja. Di samping itu, berdasarkan penjelasan yang didengar bahwa proses dan hasil pembelajaran khususnya di kelas IV dirasa kurang maksimal. Berdasarkan alasan-alasan

tersebut, dipilihlah lokasi ini sebagai lokasi penelitian. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV B MI Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang tahun ajaran 2016-2017 dengan jumlah siswa 39 orang. Siswa terdiri dari 24 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Subjek penelitian dipilih berdasarkan pada proses dan hasil pembelajaran kebahasaan berdasarkan penjelasan yang didengar masih belum sesuai dengan harapan.

Teknik Pengumpulan Data

Data dapat diartikan sebagai keterangan atau informasi yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah (Maulana, 2016, hlm. 3). Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara, di antaranya melalui observasi lapangan, wawancara dan pengambilan nilai siswa secara langsung dalam proses pembelajaran serta pada saat kegiatan evaluasi pada akhir pembelajaran. Selain itu pengumpulan data juga diambil dengan catatan lapangan.

Observasi dilakukan untuk memperoleh keabsahan data yang didapat. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Moleong (2012, hlm. 174), "Jika suatu data yang diperoleh kurang meyakinkan, biasanya peneliti ingin menanyakannya kepada subjek, tetapi karena ia hendak memperoleh keyakinan tentang keabsahan data tersebut, jalan yang ditempuhnya adalah mengamati sendiri yang berarti mengalami langsung peristiwanya". Observasi lapangan dilakukan terhadap kinerja guru dalam proses perencanaan serta pelaksanaan pembelajaran. Observasi lapangan juga dilakukan terhadap aktivitas siswa di dalam pembelajaran.

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu (Moleong, 2012, hlmn. 186). Wawancara dilakukan kepada beberapa siswa yang dipilih secara acak untuk mewakili subjek penelitian secara keseluruhan pada saat pembelajaran selesai dilaksanakan. Tujuan atau maksud dari

kegiatan wawancara dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pendapat siswa terhadap proses pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing*.

Pengambilan nilai siswa dilakukan pada saat proses pembelajaran berupa nilai proses dan pada saat evaluasi pembelajaran berupa nilai tes akhir atau hasil tes evaluasi pembelajaran. Catatan lapangan diisi oleh peneliti (sebagai guru) dan observer yang membantu mengobservasi kegiatan pembelajaran.

Teknik Pengolahan Dan Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dengan alat pengumpul data yang dipilih, kemudian diolah dan dianalisis menyesuaikan dengan alat pengumpul data yang digunakan. Data yang diperoleh dalam pelaksanaan penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu data proses dan data hasil. Data proses meliputi penilaian kinerja guru dan aktivitas siswa, penilaian proses melalui Lembar Kerja Siswa (LKS), wawancara terhadap siswa dan catatan lapangan. Sementara data hasil berupa hasil belajar siswa yang didapat melalui tes akhir pembelajaran.

Teknik penilaian data proses kinerja guru dan aktivitas siswa yaitu dengan mencentang indikator-indikator yang ada di dalam lembar penilaian jika guru atau siswa memenuhi indikator lembar penilaian tersebut. Sementara pada kegiatan wawancara siswa, guru atau peneliti memilih siswa secara acak untuk mengetahui pendapat dari sudut pandang siswa mengenai pembelajaran yang sudah dilakukan dengan menerapkan metode *role playing* tersebut. Catatan lapangan diisi oleh peneliti sebagai guru dan diisi juga oleh observer yang membantu mengamati dan menilai proses pembelajaran. Guru dan observer menulis segala sesuatu yang terjadi di dalam pembelajaran yang dibutuhkan untuk memperkuat data yang dikumpulkan peneliti.

Data hasil diperoleh dari tes hasil belajar siswa. Tes terdiri atas 4 soal uraian. Di dalam tes terdapat dua ranah penilaian, yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pengujian pada ranah pengetahuan tersebar di seluruh nomor soal, sedangkan pengujian pada ranah keterampilan terdapat di soal nomor 2. Skor maksimal soal nomor satu, tiga dan empat adalah 10, sedangkan soal nomor dua memiliki skor maksimal sembilan puluh. Untuk soal nomor dua, ada tiga aspek yang menjadi bahan penilaian, yang setiap aspek memiliki skor maksimal 3 jika terpenuhi. Aspek yang pertama dinilai yaitu adanya tiga kalimat informasi, aspek yang kedua ialah menggunakan kosakata baku, dan aspek

yang ketiga kesesuaian kalimat informasi yang disampaikan dengan teks wawancara yang sudah dibaca siswa.

Untuk menentukan tuntas atau belumnya siswa mencapai target pembelajaran, perlulah ditentukan kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM untuk mata pelajaran bahasa Indonesia kompetensi dasar 3.3 menggali informasi dari teks wawancara tentang jenis-jenis usaha dan pekerjaan serta kegiatan ekonomi dan koperasi dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku adalah 80. Angka tersebut didapat dari perumusan yang tersaji pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.
Penentuan KKM Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
Kelas IV MI Ketib

Kriteria			KKM
Kompleksitas	Daya dukung	Intake siswa	
80	90	70	80

Data yang terkumpul dan diolah kemudian dianalisis dengan menggunakan penganalisis data kualitatif. Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceriterakan kepada orang lain (Bogdan & Biklen, 1982, dalam Moleong, 2012, hlm. 248).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang diperoleh pada kelas IV B MI Ketib dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menggali informasi dari teks wawancara selama tiga siklus menjawab rumusan masalah penelitian. Rumusan

masalah berkisar pada kinerja guru dalam merencanakan pembelajaran dan dalam pelaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, dan hasil belajar siswa. Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran menggali informasi dari teks wawancara pada siswa kelas IV B MI Ketib mampu memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa. Dampak positif juga dirasakan pada kinerja guru, pun pada aktivitas siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pembelajaran siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 yang pemaparannya sebagai berikut.

Perencanaan Pembelajaran

Setelah dilakukan pengumpula data awal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menggali informasi dari teks wawancara, ditemukan permasalahan

bahwa siswa kurang antusias dalam pembelajaran yang mengaplikasikan metode ceramah semata. Siswa cenderung bosan dan kurang semangat sehingga kurang memperhatikan pembelajaran. Oleh karena itu, guru merekayasa pembelajaran dengan menyisipkan metode pembelajaran *role playing* dalam proses eksplorasi pengetahuan siswa. *Role playing* dipilih sebab dalam *role playing*, ada aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif sehingga siswa tidak hanya diam mendengarkan penjelasan guru. Dalam merencanakan pembelajaran, guru mempersiapkan perencanaan untuk pelaksanaan pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan tahapan metode pembelajaran *role playing*, menyusun Lembar Kerja Siswa (LKS), membuat alat evaluasi, mempersiapkan dan memvalidasi

instrumen yang akan digunakan, menyiapkan alat dan media pembelajaran serta menyusun skenario/kegiatan pembelajaran.

Pada siklus 1, pembelajaran Bahasa Indonesia dipadukan dengan mata pelajaran IPS, sehingga RPP yang dibuat disesuaikan dengan materi pelajaran yang dipadukan juga. Pada siklus 2 dan siklus 3 juga demikian. Siklus 2, pembelajaran Bahasa Indonesia dipadukan dengan mata pelajaran Matematika, sedangkan pada siklus 3 pembelajaran Bahasa Indonesia dipadukan dengan mata pelajaran SBdP. Setiap siklus mengalami peningkatan dalam penilaian kinerja guru pada tahap perencanaan pembelajaran. Berikut adalah hasil penilaian kinerja guru dalam tahap perencanaan pembelajaran yang dinilai oleh observer selama tiga siklus.

Tabel 2.
Rekapitulasi Penilaian Kinerja Guru Tahap Perencanaan Pembelajaran Siklus 1, 2 dan 3

Pembelajaran	Jumlah Kriteria				Persentase Total
	BS	B	C	K	
Siklus 1	-	5	-	-	64,71%
Siklus 2	-	5	-	-	73,53%
Siklus 3	4	1	-	-	91,18%

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa persentase penilaian kinerja guru dalam merencanakan pembelajaran pada pembelajaran siklus 1 mencapai 64,71% saja. Sementara pada perencanaan pembelajaran siklus 2 terjadi peningkatan yang tidak terlalu signifikan. Peningkatan hanya sekitar 8% saja menjadi 73,53%. Sedangkan pada siklus 3, penilaian meningkat hingga mencapai 91,18% dan hasil tersebut sudah mencapai target yang ditetapkan dalam penelitian ini.

Pelaksanaan Pembelajaran

Tahap pelaksanaan dimulai dari saat guru memasuki ruang kelas, mengucapkan salam

atau siswa mengucapkan salam yang dikomandoi oleh KM, siswa membaca do'a kemudian membaca surat-surat pendek dalam Al-Qur'an secara bersama-sama. Pembelajaran dilanjutkan dengan guru mengecek kehadiran siswa. Pada tahap pelaksanaan siklus 1 ditemukan data bahwa ada 2 orang siswa pindahan yang tidak termasuk datum. Siswa tidak termasuk datum sebab pada saat pelaksanaan pembelajaran untuk pengambilan data awal, mereka tidak hadir/belum pindah ke kelas IV B MI Ketib.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 diawali dengan penayangan video, meskipun pada saat penayangan, ada alat

pembelajaran yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya sehingga video ditayangkan secara seadanya. Berbeda dengan siklus 1, pada pembelajaran siklus 2, penayangan video diurungkan, sebab alat pembelajaran masih tidak bisa dipergunakan. Sedangkan pada siklus 3, video ditayangkan dengan lancar sebagaimana yang direncanakan. Pembelajaran siklus 1 dan 3 kemudian dilanjutkan dengan penjelasan tentang isi dari video yang ditayangkan, sementara di siklus 2, pembelajaran langsung masuk ke dalam penjelasan istilah yang ada di dalam

kegiatan wawancara. Pembelajaran siklus 1, 2 dan 3 lalu dilanjutkan dengan penjelasan mengenai kosakata baku dan penerapannya. Lalu tahapan kegiatan *role playing* dilakukan dengan beberapa metode pemilihan pemeran. Pada siklus 1, pemeran dipilih atas siswa yang mengajukan diri. Pada siklus 2, pemeran dipilih oleh guru atas dasar keaktifan siswa, dengan mempertimbangkan siswa yang mengajukan diri juga. Sementara pada siklus 3, pemeran dipilih murni atas siswa yang mengajukan diri. Berikut ini hasil penilaian kinerja guru tahap pelaksanaan pembelajaran dari siklus 1 sampai siklus 3.

Tabel 3.
Rekapitulasi Penilaian Kinerja Guru Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1, 2 dan 3

Pembelajaran	Jumlah Kriteria				Persentase Total
	BS	B	C	K	
Siklus 1		8			67,31%
Siklus 2		8			75%
Siklus 3	8				96,15%

Berdasarkan Tabel 3 tersebut terlihat bahwa pada setiap siklusnya terjadi perubahan persentase penilaian terhadap kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran tiap siklusnya. Pada siklus 1 diperoleh persentase 67,31%, pada siklus 2 meningkat menjadi 75% dan pada siklus 3 menjadi 91,18%. Maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan persentase penilaian kinerja guru terhadap pelaksanaan pembelajaran tiap siklusnya.

Aktivitas Siswa

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1, beberapa dari siswa kelas IV B MI Ketib ada yang tidak fokus dalam pembelajaran

sehingga keterlibatannya kurang di dalam pembelajaran siklus 1 ini. Hal yang sama juga terjadi pada pelaksanaan pembelajaran siklus 2 dan siklus 3. Pada siklus 2, ada beberapa siswa yang masih memainkan *handphone*-nya ketika pembelajaran sudah dimulai. Pada siklus 3 ada sekelompok kecil siswa yang sibuk dengan kartu gambarnya. Namun pada siklus 3 ini, pembelajaran dikatakan cukup kondusif dengan diberlakukannya aturan agar siswa tetap fokus di dalam pembelajaran atau guru keluar dan tidak usah ada pembelajaran. Aktivitas siswa yang dinilai adalah antusias siswa dalam belajar, tanggung jawab serta toleransi siswa dalam pembelajaran.

Tabel 4.
Rekapitulasi Penilaian Aktivitas Siswa Siklus 1, 2 dan 3

Pembelajaran	Kriteria Penilaian (%)			Persentase Aktivitas Siswa (%)
	A	B	C	
Siklus 1	10,26	87,18	2,56	68,09
Siklus 2	42,11	57,89	0	80,41
Siklus 3	74,36	25,64	0	87,18

Data yang tersaji pada Tabel 4 tersebut menunjukkan adanya perubahan aktivitas siswa pada setiap siklus. Siklus 1, aktivitas siswa dinilai mencapai 68,09%. Pada siklus 2 naik menjadi 80,41% dan pada siklus 3 meningkat menjadi 87,18%. Pada bagian ini diketahui bahwa dengan menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kemampuan menggali informasi dari teks wawancara, mampu meningkatkan aktivitas siswa di dalam pembelajaran sehingga memotivasi siswa untuk memperhatikan dan ikut terlibat dalam pembelajaran.

Hasil Belajar Siswa

Pada pelaksanaan pembelajaran untuk mengumpulkan data awal pembelajaran menggali informasi dari teks wawancara dengan memilih dan memilah kosakata baku, hanya ada 7 siswa saja yang tuntas sesuai dengan KKM yang ditetapkan yaitu 80,00. Artinya, baru 17,95% saja ketuntasan yang dicapai oleh siswa kelas IV B MI Ketib dalam pembelajaran menggali informasi dari teks wawancara dengan memilih dan memilah kosakata baku ini. Setelah

diterapkannya metode *role playing* dengan bantuan video dan kartu peran, pada siklus 1 terjadi peningkatan terhadap siswa yang tuntas sesuai KKM. Perubahan dari hasil tes untuk data awal sampai siklus 1 ini cukup signifikan hingga perbedaannya mencapai 43%, yaitu 24 siswa yang dinyatakan tuntas. Pada siklus 2, ketuntasan ini meningkat tidak terlalu jauh, dari siklus 1 bertambah 6 orang menjadi 28 orang siswa yang tuntas atau 73,68%. Pada siklus 3 bertambah lagi hingga 37 siswa yang tuntas dan hanya 2 siswa saja yang belum tuntas, dan ini menunjukkan bahwa metode *role playing* dengan bantuan video dan kartu peran ini meningkatkan hasil belajar siswa dalam menggali informasi dari teks wawancara dengan memilih dan memilah kosakata baku. Di bawah ini adalah data hasil belajar siswa selama siklus 1 hingga siklus 3.

Tabel 5.
Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus 1, 2 dan 3

Pembelajaran	Ketuntasan (Jumlah Siswa)		Ketuntasan(%)	
	T	BT	T	BT
Siklus 1	24	15	61,54	38,46
Siklus 2	28	10	73,68	26,32
Siklus 3	37	2	94,87	5,13

Dari Tabel 5 dapat dilihat bahwa ketuntasan yang dicapai oleh kelas IV B MI Ketib dalam pembelajaran menggali informasi dari teks wawancara dengan memilih dan memilah kosakata baku dengan penerapan metode *role playing* ialah 61,54%. Pada siklus 2 meningkat menjadi 73,68% dan pada siklus 3 mencapai 94,87%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dengan bantuan media video dan kartu peran tepat diterapkan dalam pembelajaran menggali informasi dari teks wawancara dengan memilih dan memilah kosakata baku berdasarkan hasil belajar siswa kelas IV B MI Ketib pada keterampilan menggali informasi selalu mengalami peningkatan di setiap siklusnya hingga melebihi target ketuntasan yang ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran Multiliterasi*. Bandung: PT Refika Aditama.

Aqib, Z. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.

Arikunto, S., dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Djuanda, D. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Departemen Pendidikan Nasional.

Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Maulana. (2016). *Statistika dalam Penelitian Pendidikan: Konsep dasar dan Kajian Praktis*. Sumedang: UPI Sumedang Press.

Moleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Resmini, N. dan Juanda, D. (2007). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Bandung: UPI Press.

Suherman, A. (2013). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Bintang WarliArtika.