

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka (Penelitian Terdahulu)

Selain alasan diatas, pemilihan menggunakan metode *Role Playing* juga didasarkan pada beberapa penelitian yang telah dilakukan beberapa peneliti sebelumnya.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Maulida Zahara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Indonesia. Penelitian yang berjudul "*Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mengomentari Persoalan Faktual.*" Penelitian Tindakan Kelas dengan mengadaptasi model Kemmis&Mc Taggart dengan jumlah tiga siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Sukanagara dengan jumlah siswa sebanyak 37 siswa. Instrument yang digunakan adalah berupa performant tes dan lembar observasi. Hasil penelitian dengan menggunakan metode *Role Playing* ditunjukkan dengan perencanaan setiap siklusnya yang mengalami perbaikan berdasarkan hasil refleksi di siklus sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat dilihat dari aktivitas guru dan siswa pada setiap siklusnya yang mengalami peningkatan. Pencapaian hasil keterampilan berbicara pada siklus 1 mencapai rata-rata 62,9, siklus II mencapai rata-rata 67,1, dan siklus III mencapai rata-rata 70. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan

keterampilan berbicara siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia materi mengomentari persoalan faktual.

Penelitian yang berjudul "*Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IX.3 SMP Negeri 2 Denpasar Tahun 2012/2013*". oleh I N Gd. Wiastra, I. M. Gosong, I.B. Putrayasa mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Konsentrasi Bahasa Indonesia, Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Denpasar sebanyak 42 orang, dan dilaksanakan dalam dua siklus. dilaksanakan dalam dua siklus.. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Denpasar pada siklus pertama mencapai 77,97. Pada siklus kedua, nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa meningkat menjadi 83, 35 dengan peningkatan sebesar 5,5. Sedangkan, persentase ketuntasan kelas pada siklus pertama adalah 66,66%. Pada siklus kedua, meningkat menjadi 100% dengan peningkatan sebesar 33,34%.

Penelitian dengan judul "*Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2012-2013 dengan Pendekatan Komunikatif* " oleh Isnainar, mahasiswa Program Studi Program Pascasarjana Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Bengkulu. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat langkah, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbicara dengan menggunakan pendekatan

komunikatif melalui metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas XI SMA Negeri 4 Kota Bengkulu. Hal ini dapat dilihat dari hasil pembelajaran pada siklus I dengan nilai rata-rata siswa sebesar 73,5 (katagori baik) tetapi masih belum mencapai indikator keberhasilan minimal secara individu sebesar 75 dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata skor 82,5 (katagori sangat baik) atau sudah melebihi nilai minimal indikator keberhasilan 75.

Penelitian dengan judul "*Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*". Penelitian yang dilakukan oleh Yulia Siska Mahasiswa Program Pascasarjana (S2) Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Indonesia. Penelitian ini termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperbaiki proses pembelajaran keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak melalui penerapan metode bermain peran atau Role Playing, agar peningkatan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak menjadi optimal. PTK dilakukan dengan tiga siklus, dengan subjek anak-anak kelompok B TK Al-Kautsar yang berjumlah 10 anak. Dari hasil pelaksanaan dan observasi yang telah dilakukan, terjadi peningkatan yang cukup besar terutama pada siklus dua. Peningkatan tersebut terlihat dari indikator penilaian, anak dapat melakukan kontak mata saat berbicara dengan temannya, ikut serta dalam kegiatan kelompok, anak dapat berbicara dengan leluasa dan anak dapat berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana.

Keterbaruan dalam penelitian ini dibanding dengan penelitian terdahulu adalah pada tujuan yang akan dicapai, yaitu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis (penekanannya pada aspek menulis) dengan subjek penelitian siswa kelas V SD. Sedangkan penelitian yang telah dilakukan oleh Maulida Zahara walaupun subjek penelitiannya sama yaitu siswa kelas V SD, tetapi aspek penekanannya berbeda dan materi pembelajaran juga berbeda. Penelitian yang telah dilakukan oleh I N Gd. Wiastra, I. M. Gosong, I.B. Putrayasa, Penekanannya pada aspek berbicara dengan subjek penelitian siswa kelas IX SMP. Demikian pula penelitian yang telah dilakukan oleh Isnainar juga menekankan pada aspek berbicara dengan subjek penelitian siswa SMA, dan penelitian yang telah dilakukan oleh Yulia Siska, menekankan pada aspek keterampilan sosial dan keterampilan berbicara dengan subjek penelitian anak-anak kelompok B (TK).

Dari keempat peneliti terdahulu dapat disimpulkan bahwa penelitian tentang penggunaan metode *Role Playing*, tidak ada satupun penelitian sebelumnya yang menekankan pada aspek menulis, rata-rata peneliti sebelumnya menekankan pada aspek berbicara.

B. Kerangka Teori

1. Menulis Laporan Wawancara

a. Pengertian Menulis

Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Banyak ahli telah mengemukakan pengertian menulis. Menurut pendapat Abbas (2006:125), keterampilan menulis adalah kemampuan

mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan.

Menurut Tarigan (2008: 3), keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain. Sedangkan menurut pendapat Burhan Nurgiyantoro (2001: 273), menulis adalah aktivitas mengungkapkan gagasan melalui media bahasa. Menulis merupakan kegiatan produktif dan ekspresif sehingga penulis harus memiliki kemampuan dalam menggunakan kosa kata, tata tulis, dan struktur bahasa.

Adapun menurut Suparno dan Yunus (2008:1.3), Menulis merupakan kegiatan menyampaikan pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media atau alatnya. Dalam komunikasi tulis setidaknya terdapat empat unsur yang terlibat yaitu (1) penulis sebagai penyampai pesan, (2) isi tulisan atau pesan, (3) saluran atau medianya berupa tulisan dan (4) pembaca sebagai penerima pesan.

Hadiyanto (2001: 9-10), mengemukakan bahwa menulis merupakan usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh seorang penulis untuk mengungkapkan fakta-fakta, perasaan, sikap, dan isi pikirannya secara jelas dan efektif, kepada pembaca. Hal ini diperkuat oleh Suparno (2005:3), berpendapat bahwa menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Menulis merupakan keterampilan produktif dengan menggunakan tulisan.

Mulyati (2007:13), juga berpendapat bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang paling rumit di antara jenis-jenis keterampilan bahasa lainnya. Karena menulis bukanlah sekedar menyalin jenis-jenis keterampilan bahasa lainnya. Karena menulis bukanlah sekedar menyalin kata-kata keterampilan bahasa lainnya, bukan sekedar menyalin kalimat-kalimat, melainkan juga mengembangkan dan menuangkan pikiran-pikiran dalam suatu struktur tulisan yang teratur, sehingga diperlukan kreatifitas sang penulis dengan memperhatikan struktur kalimat.

Semi (2007:14) mengemukakan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan kreatif memindahkan gagasan dalam lambang-lambang tulisan. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, kegiatan menulis terdiri dari tiga aspek, yaitu (1) tujuan atau maksud yang akan dicapai, (2) gagasan yang hendak dicapai, (3) sistem pemindahan gagasan melalui sistem bahasa atau penyajian. Sedangkan keterampilan menulis adalah keterampilan menuangkan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain yang membaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik.

Adapun uraian setiap tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

Pertama, tahap prapenulisan yakni tahap persiapan menulis. Pada tahap ini siswa memilih topik, mengumpulkan dan mengorganisasikan ide, mengidentifikasi pembacanya, mengidentifikasi tujuan menulis, dan memilih tulisan yang sesuai dengan pembaca dan tujuan. Kedua, tahap pengedrafan yakni tahap penulisan draf kasar. Pada tahap ini siswa menulis draf kasar, menulis untuk menangkap perhatian pembaca, dan lebih menekankan aspek isi dari pada

mekanik. Ketiga, tahap revisi yakni tahap perbaikan tulisan. Pada tahap ini siswa membicarakan bersama tulisannya dalam kelompok menulis, berpartisipasi secara konstruktif dalam diskusi tentang tulisan teman sekelas, membuat perubahan dalam karangan mereka berdasarkan reaksi dan komentar guru maupun teman sehingga lebih substantif. Keempat, tahap penyuntingan yakni tahap penyelesaian tulisan kedalam bentuk akhir. Pada tahap ini siswa memeriksa karangan mereka sendiri, siswa membantu memeriksa tulisan teman sekelas, siswa mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan mekanik mereka. Kelima, tahap publikasi yakni tahap akhir suatu tulisan. Pada tahap ini siswa memamerkan tulisan mereka ke dalam suatu bentuk yang sesuai, siswa membicarakan bersama tulisan terakhir mereka dengan pembaca.

Bertolak dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya proses menulis ada beberapa tahap antara lain :persiapan penulisan (*rehearsing*), pembuatan draf (*drafting*),perevisian (*revising*), pengeditan (*editing*), dan pemublikasian (*publising*).

Pendapat lain tentang menulis disampaikan oleh Suwarno, Menulis secara sederhana dapat diawali dengan melakukan: (1) melihatlangsung suatu peristiwa atau objek. Ide adalah kunci utama seseorang dapat melakukan pekerjaan menulis. Ide akan muncul bila memiliki pengetahuan,wawasan, dan pengalaman. Maka dengan melihat objek secara langsung, ide akan mudah untuk didapatkan; (2) mendiskusikan apa yang menarik dari yang dilihat,atau menemukan informasi atau data dari buku; (3) menulis draf/membuat kerangka tulisan; (4) menyampaikan kepada orang lain yang dipercaya mampu membimbing dan

mengarahkan; (5) menulis ulang dan memeriksa tanda baca pada tahap akhir, bukan pada awal atau saat membuat draf karena dapat mengganggu kelancaran mengekspresikan gagasan, dan (6) mempublikasikan tulisan, merancang desain penampilan (Suwarno 2011:106).

Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Didalam menulis semua unsur keterampilan berbahasa harus dikonsentrasikan secara penuh agar mendapat hasil yang benar-benar baik. Menulis bukan hanya menyalin, tetapi juga mengekspresikan pikiran dan perasaan ke dalam lambang-lambang tulisan.

Menurut Nurgiyantoro (2010:296), kegiatan menulis merupakan bentuk atau wujud kemampuan atau keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai pembelajar bahasa setelah mendengarkan, berbicara, dan membaca. Dibandingkan dengan ketiga keterampilan berbahasa yang lain, kemampuan menulis lebih sulit dikuasai, bahkan oleh penutur ahli bahasa yang bersangkutan sekalipun. Hal tersebut disebabkan kemampuan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang menjadi isi karangan.

Senada dengan pendapat tersebut Akhadiah (2004:2) berpendapat bahwa: kemampuan menulis merupakan kemampuan yang kompleks, yang menuntut sejumlah pengetahuan dan keterampilan. Menulis merupakan suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan menulis merupakan suatu penuangan ide atau gagasan, perasaan, pikiran ke dalam sebuah tulisan untuk menyampaikan informasi yang ingin disampaikan dalam bentuk tertulis.

b. Tujuan Menulis

Tujuan pembelajaran menulis menurut Suyatno (2004:91) adalah agar siswa dapat menulis laporan wawancara yang mereka lakukan melalui pengamatan, pengalaman, maupun hasil bacaan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan menulis bertujuan untuk menuangkan ide, gagasan dan pengetahuan ke dalam bentuk tulisan agar dapat dibaca oleh orang lain serta dapat memecahkan masalah yang tengah dihadapi oleh penulis.

c. Manfaat Menulis

Bahasa tulis berbeda dengan bahasa lisan. Bahasa lisan merupakan bahasa primer, sedangkan bahasa tulis adalah sekunder. Bahasa tulis dapat menembus waktu dan ruang, tetapi bahasa lisan begitu diucapkan segera hilang tidak berbekas. Bahasa tulis dapat disimpan lama dalam sampai waktu yang tidak terbatas, karena itulah kita dapat memperoleh informasi dari masa lalu atau dari tempat yang jauh melalui bahasa tulis, tetapi tidak melalui bahasa lisan.

Banyak keuntungan yang didapat dan diperoleh dari kegiatan menulis. Menurut Akhadiah, dkk. (2003:1-2) ada delapan kegunaan menulis sebagai berikut.

- 1) Penulis dapat mengenali kemampuan dan potensi dirinya. Dengan menulis, penulis dapat mengetahui sampai di mana pengetahuannya tentang suatu topik. Untuk mengembangkan topik itu, penulis harus berpikir menggali pengetahuan dan pengalamannya;

- 2) Penulis dapat terlatih dalam mengembangkan berbagai gagasan. Dengan menulis, penulis terpaksa bernalar, menghubungkan-hubungkan, serta membanding-bandingkan fakta untuk mengembangkan berbagai gagasannya;
- 3) Penulis dapat lebih banyak menyerap, mencari, serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang ditulis. Kegiatan menulis dapat memperluas wawasan penulisan secara teoretis mengenai fakta-fakta yang berhubungan;
- 4) Penulis dapat terlatih dalam mengorganisasikan gagasan secara sistematis serta mengungkapkannya secara tersurat. Dengan demikian, penulis dapat menjelaskan permasalahan yang semula masih samar;
- 5) Penulis akan dapat meninjau serta menilai gagasannya sendiri secara lebih objektif;
- 6) Dengan menulis sesuatu di atas kertas, penulis akan lebih mudah memecahkan permasalahan, yaitu dengan menganalisisnya secara tersurat dalam konteks yang lebih konkret;
- 7) Dengan menulis, penulis terdorong untuk terus belajar secara aktif. Penulis menjadi penemu sekaligus pemecah masalah, bukan sekadar menjadi penyadap informasi dari orang lain, dan;
- 8) Dengan kegiatan menulis yang terencana membiasakan penulis berpikir serta berbahasa secara tertib dan teratur.

JK. Rowling (dalam Nurudin 2007:20) memetik manfaat dari menulis sebagai berikut :

- 1) Sarana untuk mengungkapkan diri (*a tool for self expression*), yaitu dengan menulis dapat mengungkapkan perasaan hati;
- 2) Sarana untuk pemahaman (*a tool for understanding*). Jika seseorang membaca buku, ibarat melekatkan pengetahuan dalam pikiran tetapi seseorang yang membaca disertai menulis ia sedang mengikat kuat ilmu pengetahuan dalam otaknya;
- 3) Membantu mengembangkan kepuasan pribadi, kebanggaan, perasaan diri (*a tool to help developing personal satisfaction, pride, a feeling of self worth*). Dengan memiliki kemampuan menulis, akan menimbulkan perasaan bangga terhadap diri sendiri karena tidak banyak orang yang memiliki kemampuan menulis;
- 4) Meningkatkan kesadaran dan penyerapan terhadap lingkungan (*a tool for increasing awareness and perception of environment*). Orang yang menulis dituntut untuk terus belajar. Dengan belajar, pengetahuan akan bertambah dan menjadi luas. Terhadap masalah sosial, seorang penulis akan diasah kepekaan inderawinya, tidak hanya peka terhadap persoalan sosial, tetapi juga sikap peduli dengan orang lain yang menderita;
- 5) Keterlibatan secara bersemangat dan bukannya penerimaan yang pasrah (*a tool for active involvement, not passive acceptance*) seorang penulis adalah seorang pencipta. Dengan kata lain, penulis adalah manusia kreatif. Jika ada sesuatu yang menuntut tidak baik, penulis akan terpancing untuk mengomentari lewat tulisan-tulisannya; dan

6) Mengembangkan suatu pemahaman dan kemampuan tentang penggunaan bahasa (*a tool for developing an understanding of and ability to use the language*) seseorang menulis tidak asal tulis. Penulis harus memiliki alat, yaitu bahasa. Seseorang yang ingin menulis harus menguasai bahasa yang dijadikan alat untuk menulis. Dengan demikian, menulis tanpa memiliki bahasa yang memadai adalah omong kosong. Selain manfaat yang telah dipaparkan di atas, manfaat lain yang bisa diperoleh dari aktivitas menulis, yaitu (1) menimbulkan rasa ingin tahu dan melatih kepekaan; (2) mendorong untuk mencari referensi; (3) terlatih untuk menyusun pemikiran dan argumen secara runtut, sistematis, dan logis; (4) mengurangi tingkat ketegangan; (5) mendapatkan kepuasan batin karena bermanfaat bagi orang lain (Komaidi 2007:12).

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat kegiatan menulis adalah dapat mengungkapkan perasaan, pengalaman diri, dan gagasan terhadap sebuah tulisan dan dapat mengenali diri sendiri.

d. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan bahan berita, yakni bertujuan menggali informasi, komentar, opini, fakta, atau data tentang suatu masalah atau peristiwa. (Asep Syamsul M. Romli, 2005:118). Selanjutnya Asep menjelaskan bahwa pelaksanaannya bisa dilakukan secara langsung bertatap muka (*face to face*) dengan orang yang diwawancarai (*interviewee*), atau secara tidak langsung

seperti melalui telepon, internet, atau surat (wawancara tertulis termasuk lewat e-mail dan sms) (Asep Syamsul M. Romli, 2005:120).

Pendapat lain tentang wawancara adalah berupa obrolan biasa, namun mempunyai tema atau topik pembicaraan tertentu. Dalam obrolan itu, ada pihak yang bertanya dan ada pihak yang menjawab, atau memberi informasi. (Eni Septiati, 2005:24)

Ermanto menggolongkan tiga macam wawancara antara lain :

- 1) Wawancara berita (*news-peg interview*), yaitu wawancara yang dilakukan untuk memperoleh keterangan, informasi, atau pandangan *interviewee* tentang suatu masalah atau peristiwa.
- 2) Wawancara pribadi (*personal interview*), yaitu wawancara untuk memperoleh data tentang diri-pribadi dan pemikiran *interviewee*. Berita yang dihasilkannya berupa profil *interviewee*, meliputi identitas diri, perjalanan hidupnya, dan pandangan-pandangan mengenai berbagai masalah biasanya berkaitan dengan masalah aktual atau masalah yang terkait dengan profesinya.
- 3) Wawancara eksklusif (*exclusive interview*), yaitu wawancara yang dilakukan seorang wartawan atau lebih (tetapi berasal dari satu media) secara khusus dengan *interviewee*, berkaitan dengan masalah tertentu di tempat yang telah disepakati bersama oleh pewawancara dan *interviewee*. (Ermanto, 2005: 113)

Bagi reporter atau wartawan, wawancara merupakan teknik dasar di dalam usaha memanfaatkan sumber berita. Karena itu reporter atau wartawan harus

menguasai teknik wawancara dengan baik. Apalagi pada umumnya wawancara adalah suatu pertemuan yang dikehendaki atau diminta oleh reporter. Menurut beberapa ahli, dalam teknik wawancara ada dua tahapan agar wawancara bisa berjalan dengan baik dan lancar yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan.

1) Tahap Persiapan

Menggali keterangan atau informasi dari seseorang, wawancara yang diperlukan tidak sekedar sambil lalu, tetapi memerlukan kekhususan. Dalam jurnalistik, wawancara khusus itu mempunyai nilai tambah. Oleh karena itu pewawancara harus melakukan persiapan. (Asep Syamsul M. Romli,2005: 39)

Persiapan tersebut adalah:

a) Menentukan masalah yang akan dipercakapkan

Wawancara yang baik tidak berangkat dengan kepala kosong. Dengan demikian, pewawancara harus memahami dulu topik pembicaraan dan memahami permasalahan yang ada seputar topik tersebut. (Asep Syamsul M. Romli,2005: 39). Oleh karena itu, reporter kalau perlu membuat daftar pertanyaan dari yang bersifat umum sampai detail atau yang tepat dan tertib.

b) Menentukan arah permasalahan.

Sesudah pokok persoalan atau materi dikuasai. Reporter harus menentukan arah, informasi apa saja yang ia butuhkan dari orang yang akan diwawancarai itu. Hal ini perlu dilakukan agar dalam wawancara tersebut tidak terjadi percakapan yang berkepanjangan yang tidak tentu arahnya. Dalam hal ini prinsip efisiensi, bukan saja menyangkut waktu, tetapi juga materi perlu ditaati. (Asep Syamsul M. Romli,2005: 39).

c) Menetapkan orang yang akan diwawancarai

Dalam hal ini harus jelas kriterianya, mengapa untuk masalah itu kita harus mewawancarai orang tersebut. Ada beberapa kriteria dari orang yang akan diwawancarai, yaitu mempunyai otoritas tentang sesuatu hal atau mempunyai “*human interest*” yang tinggi.

(Asep Syamsul M. Romli,2005: 40).

d) Mengenali sifat narasumber

Untuk mengenali narasumber tersebut perlu mencari informasi yang selengkap mungkin bisa bertanya kepada orang lain yang tahu atau dekat dengan narasumber mengenai karier, kepentingan-kepentingan, keluarganya, hobi-hobi dan kesukaan lainnya.

(Asep Syamsul M. Romli,2005: 40).

e) Menghubungi narasumber

Membuat janji mengenai pelaksanaan wawancara. Cara ini bisa ditempuh melalui telepon, namun yang perlu diketahui mengenai hal ini, perjanjian tersebut dibuat apabila wawancara yang akan dilaksanakan adalah wawancara khusus. (Asep Syamsul M. Romli,2005: 40).

f) Mempersiapkan peralatan yang diperlukan Untuk melakukan wawancara, pewawancara tidak boleh lupa untuk membawa alat tulis yang diperlukan, seperti pena, *bloknote*, dan *tape recorder*.

(Asep Syamsul M. Romli,2005: 41).

2) Pelaksanaan Wawancara

Ketika tiba waktunya untuk mengadakan wawancara, seorang pewawancara perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut: (Asep Syamsul M. Romli, 2005: 41).

- a) Menjaga suasana. Menjaga suasana ini sangat penting di dalam pelaksanaan wawancara agar hal hal yang ingin kita peroleh dapat kita gali dari orang yang bersangkutan. Untuk menciptakan suasana yang baik, kita memang memerlukan waktu dan pendekatan seperti tanyakan dulu soal kesenangan-kesenangan atau hobi-hobi seseorang. Jika dia sudah asyik bicara, baru hubungkan dengan persoalan-persoalan yang menjadi topik wawancara. Namun kita harus mengetahui secara tepat apakah orang tersebut memiliki waktu yang panjang atau tidak. Kalau tidak, sebaiknya kita langsung pada materi yang akan dipertanyakan. Dalam menjaga suasana itu, ada hal-hal yang patut diperhatikan, yaitu:
 - a) Jangan membuat orang yang diwawancarai marah atau tersinggung sehingga percakapan langsung diputuskan.
 - b) Pertanyaan tidak bersifat interogatif atau terkesan memojokkan *interviewee* sebagai “terdakwa”, dan hindari sebisa mungkin perkataan yang cenderung “menggurui”.(Asep Syamsul M. Romli, 2005:41)
- b) Bersikap wajar. Dalam mengadakan wawancara, kadang-kadang kita berhadapan dengan orang-orang yang pandai, tetapi tidak jarang kita menghadapi orang yang bodoh. Apabila berhadapan dengan orang yang pandai, kita merasa rendah diri dan kita harus bisa mengimbangnya. Oleh karena itu ditekankan dalam persiapan perlu mempelajari materi atau pokok persoalan sebelum mengadakan wawancara. Sebaliknya apabila yang kita

hadapi orang yang bodoh, kita harus dapat mengarahkannya tanpa harus menggurunya. Dengan demikian orang tersebut dapat memahami persoalan yang akan kita gali. (Santi Indra Astuti, 2008:34)

- c) Memelihara situasi. Secara sadar kadang-kadang kita terbawa emosi sehingga lupa bahwa kita sedang mengadakan wawancara. Oleh karena itu dalam wawancara, memelihara situasi amat penting. Sebagai orang yang sedang berupaya untuk mendapatkan bahan/informasi atau pendapat, kita tidak boleh terjebak dalam situasi perdebatan dengan orang yang sedang kita wawancarai. Bahkan jangan sampai kita memasuki situasi yang berkepanjangan atau bertindak berlebihan sampai menjurus kearah interogasi, apalagi menghakimi. (Santi Indra Astuti, 2008:34)
- d) Tangkas dalam menarik kesimpulan. Pada waktu mengadakan wawancara, kita dituntut untuk tetap setia mengikuti setiap kata yang diucapkan orang yang kita wawancarai. Oleh karena itu juga harus menyimpulkan pokok-pokok persoalan yang disampaikan secara tepat. Sebab dengan kesimpulan yang tepat kita dapat melanjutkan wawancara secara lancar. (Deddy Iskandar Muda, 2005:52)
- e) Menjaga pokok persoalan. Menjaga pokok persoalan sangat penting dalam kita mengadakan wawancara, supaya apa yang kita inginkan dari wawancara tersebut bisa kita dapatkan dan kita bisa menggali informasi sebanyak mungkin. Tetapi tidak jarang kita temui orang yang secara sadar dapat lari dari persoalan pokok yang dibicarakan.
(Asep Syamsul M. Romli, 2005:41-43).

f) Kritis. Hal lain yang harus dikuasai dalam melakukan wawancara kita dituntut untuk jeli menangkap persoalan, yang berkaitan dengan pokok persoalan yang kita percakapkan. Kekritisannya tersebut tidak hanya menyangkut pokok persoalan atau isi wawancara tetapi juga gerak-gerakan orang-orang yang kita wawancarai. Tentang pokok persoalan, dengan kritisannya kita dapat meluruskan data apabila orang yang kita wawancarai salah mengungkapkannya.

g) Sopan santun. Dalam menghadapi orang yang akan kita wawancarai, kita tidak boleh bersikap sembarangan, sombong atau seenaknya.

Sebelum melakukan wawancara tentunya harus dipersiapkan terlebih dahulu daftar pertanyaan yang akan kita tanyakan kepada narasumber. Narasumber adalah orang yang memberi informasi yang kita inginkan atau orang yang akan kita wawancarai.

Ternyata dengan berlatih menjadi reporter cilik banyak manfaat yang kita dapatkan. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut :

- (1) Menumbuhkan kepercayaan diri anak;
- (2) Melatih kemampuan komunikasi verbal anak;
- (3) Melatih kemampuan tulisan anak dalam menuliskan hasil wawancaranya.

Sekaligus melatih daya nalarnya dalam menuangkan isi wawancara (verbal) ke dalam bentuk tulisan;

- (4) Meningkatkan wawasan anak. Anak akan terlatih dalam menggali sebuah wacana atau permasalahan;

- (5) Menjadi sumber motivasi bagi anak-anak lain untuk lebih bersungguh-sungguh berkarya dan mengupayakan prestasi.

Pada saat menyampaikan wawancara, ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu lafal, volume suara, intonasi kalimat, tempo suara, ekspresi wajah, dan kontak mata.

Lafal adalah cara mengucapkan bunyi bahasa. Perbedaan pengucapan bunyi bahasa ini sangat dipengaruhi oleh perbedaan konsonan dan vocal. Pelafalan sebuah bunyi bahasa akan menentukan makna, melafalkan kata yang tidak tepat dapat menyebabkan salah pengertian. Pelafalan kata tertentu yang salah akan menyebabkan kata tersebut menjadi kata yang tidak baku atau tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.

Atur Volume suara anda, saat berbicara dengan pewawancara suara anda tidak terdengar keras atau terlalu lembut. berbicara dengan volume suara yang bisa didengar oleh pewawancara, gunakan bahasa yang baik dan intonasi suara yang jelas.

Pada saat wawancara tempo atau kecepatan kita berbicara jangan terlalu cepat dan jangan terlalu lambat. Jika kita bicara terlalu cepat narasumber mungkin akan kesulitan memahami pertanyaan kita.

Intonasi adalah lagu kalimat yang mencakup nada dan tekanan. Dalam hal ini intonasi dipengaruhi oleh tinggi rendahnya nada dan keras lembutnya tekanan pada kalimat.

Ekspresi wajah adalah hal utama yang diperhatikan oleh orang yang akan melakukan wawancara. Usahakan pandangan mata terarah pada narasumber yang

kita wawancarai, Berikanlah senyum yang tulus dan bersahabat kepada pewawancara.

Tataplah mata si pewawancara Anda. Itu menandakan Anda mempunyai sikap perhatian. Dengarkan baik-baik setiap perkataan dan pertanyaan yang diutarakannya. Jangan sampai si pewawancara mengulang pertanyaannya 3 kali. Jangan alihkan pandangan mata Anda ke tempat yang tidak-tidak, karena nanti akan dianggap tidak sopan.

e Menulis Laporan Wawancara

Sebelum menyusun laporan, siswa harus menyiapkan alat seperti kertas kerja atau buku. Menyusun sebuah laporan wawancara haruslah melakukan tahap-tahap sebagai berikut: tahap persiapan, tahap pengumpulan data, tahap pengolahan data, tahap penyuntingan, dan tahap penyajian (Suyatno 2004:91).

Tahap persiapan merupakan tahap yang berisi kegiatan penentuan pokok-pokok masalah, menentukan judul, dan membuat kerangka laporan. Peranan judul dalam pembuatan laporan wawancara sangat penting. Ada beberapa syarat agar judul laporan wawancara sesuai dengan isi laporan, yaitu judul harus singkat, relevan, dan provokatif (membuat pembaca ingin lebih jauh mengetahui isi laporan wawancara tersebut).

Menulis laporan wawancara merupakan salah satu bentuk penulisan eksposisi. Dalam menulis eksposisi langkah yang ditempuh, yaitu 1) menentukan topik karangan; 2) menentukan bahan atau materi penulisan; 3) menyusun kerangka karangan; dan 4) menyusun kata-kata menjadi kalimat efektif kemudian dikembangkan menjadi paragraf-paragraf (Akhadiah 2003). Langkah pertama

adalah menentukan topik. Hal ini berarti menentukan apa yang akan dibahas di dalam tulisan. Topik yang dibahas dapat diperoleh dari berbagai sumber. Pengalaman, pengalaman membaca, dan pengamatan terhadap lingkungan.

Langkah selanjutnya adalah menentukan bahan atau materi penulisan, macamnya, berapa luasnya, dan dari mana diperoleh. Yang dimaksud dengan bahan penulisan adalah semua informasi atau data yang dipergunakan untuk mencapai tujuan penulisan. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh dari beberapa sumber. Dua sumber utama adalah pengalaman dan inferensi dari pengalaman. Pengalaman adalah keseluruhan pengetahuan yang diperoleh melalui pancaindera, sedangkan inferensi adalah kesimpulan atau nilai-nilai yang ditarik dari pengalaman. Bahan yang diperoleh dari pengalaman dapat didapatkan melalui dua sumber, yaitu observasi (pengamatan) langsung atau melalui bacaan. Langkah selanjutnya ialah menyusun kerangka atau rancang bangun sebuah karangan.

Proses penyusunan laporan wawancara akan menjadi lebih mudah jika dirangsang dengan pertanyaan sebanyak-banyaknya mengenai berbagai segi dari hal yang hendak dilaporkan. Pertanyaan-pertanyaan itu bekisar seputar 5W+1H (*What, Who, When, Where, Why, How*) atau biasa disebut 3A+3M (Apa, si-Apa, meng-Apa, di Mana, bila-Mana, bagai-Mana) (Widyamartaya 2005:12). Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan langkah penulisan laporan wawancara dimulai dari penentuan topik, materi atau bahan tulisan, kerangka laporan, penjabaran kerangka laporan wawancara menjadi kalimat utuh kemudian dijabarkan menjadi paragraf-paragraf yang padu, serta langkah terakhir adalah penyuntingan laporan.

Kerangka laporan wawancara pada hakikatnya adalah merencanakan paragraf-paragraf dari laporan wawancara yang akan dibuat. Kerangka laporan wawancara tersebut bermanfaat untuk menyusun laporan wawancara agar sesuai dengan tujuan penulisan untuk mencari data atau fakta. Pada akhirnya kerangka laporan wawancara tersebut dikembangkan menjadi paragraf utuh dengan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan pokok-pokok penulisan laporan wawancara secara sistematis.

Menyusun kerangka berarti memecahkan topik ke dalam sub-sub topik. Kerangka itu dapat berbentuk kerangka topik atau kerangka kalimat. Butir-butir kerangka topik terdiri atas topik-topik (bukan kalimat-kalimat), sedangkan butir kerangka kalimat berupa kalimat-kalimat. Pada taraf pengembangan karangan, kerangka kalimat lebih mengarahkan penulisan dari pada kerangka topik.

Selanjutnya kerangka itu dapat disusun dengan berbagai cara. Yang penting, kerangka itu harus logis, sistematis, dan konsisten. Setiap butir pada kerangka itu harus dibahas. Pembahasan itu merupakan isi karangan.

Dalam mengembangkan gagasan menjadi suatu karangan yang utuh, diperlukan bahasa. Dalam hal ini kita harus mengetahui kata-kata yang mendukung gagasan. Ini berarti kita harus mampu memilih kata-kata dan istilah yang tepat sehingga gagasan dapat dipahami pembaca dengan tepat. Kata-kata dirangkaikan menjadi kalimat-kalimat yang efektif. Selanjutnya kalimat-kalimat harus disusun menjadi paragraf-paragraf yang memenuhi persyaratan. Tulisan harus ditulis dengan ejaan yang berlaku disertai dengan tanda baca yang digunakan secara tepat.

Tahap pengumpulan data yang merupakan tahap semua data yang akan dilaporkan dikumpulkan untuk diolah dan disusun lebih lanjut. Pengelompokan itu didasarkan pada ciri kesamaan antara data yang satu dengan data yang lain. Tahap penyuntingan merupakan tahap untuk memeriksa dan mengecek laporan wawancara yang telah tersusun rapi, yaitu untuk mengetahui apakah masih ada susunan yang belum tepat, bahasa yang belum benar, atau data yang belum lengkap. Tahap yang terakhir adalah tahap penyajian yang merupakan tahap laporan wawancara yang sudah diketik atau ditulis rapi, telah selesai dijilid, disajikan kemudian dilaporkan kepada pihak yang memberi kegiatan.

Di tingkat SD kegiatan menulis laporan wawancara tentu masih sederhana, disesuaikan dengan tingkat perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Menulis laporan wawancara di SD hanya terdiri dari menulis laporan wawancara hasil kunjungan dan hasil wawancara, yang berisi: a) judul laporan; b) tujuan; c) waktu pelaksanaan; d) hasil yang diperoleh. Langkah-langkah membuat laporan wawancara meliputi: menentukan tema, menyusun daftar pertanyaan, melakukan wawancara (wawancara) dan observasi (pengamatan), serta penulisan laporan. Penulisan laporan wawancara diawali dengan membuat catatan hasil wawancara dan pengamatan sebagai konsep awal, dilanjutkan perbaikan dengan bimbingan guru dan masukan dari teman, terakhir penulisan laporan wawancara final dengan memperhatikan penggunaan ejaan.

2. Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar ada beberapa komponen yang selalu terkait dan tidak bisa dipisahkan, yaitu media pengajaran, prosedur didaktif (metode), materi pelajaran dan lain-lain. Supaya pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan berupa pemahaman yang mendalam dan berantai dari siswa, diperlukan suatu pendekatan. Guru berperan penting dalam hal ini, dengan sadar berusaha mengatur lingkungan belajar agar bergairah bagi anak didik. Dengan seperangkat teori dan bekal pengalaman yang dimiliki, sebaiknya seorang guru haruslah mempersiapkan segala sesuatu sebelum melakukan pembelajaran, mempersiapkan program pengajaran dengan baik dan sistematis. Salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan adalah bagaimana memahami kedudukan prosedur didaktif sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Dalam penggunaan metode atau prosedur didaktif terkadang seorang guru harus menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas. Jumlah anak didik mempengaruhi penggunaan metode.

Bervariasinya metode juga dapat menyulitkan guru. Sebagai cara untuk tercapainya tujuan intruksional maka perlu adanya pemilihan penggunaan metode yang terbaik agar siswa merasa tertarik untuk mempelajari mata pelajaran sebagaimana mestinya.

Metode secara harfiah berarti “cara”. Menurut Ricard Tardif yang dikutip Muhibbin Syah, (2002:201) metode pembelajaran ialah cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan kependidikan, khususnya kegiatan penyajian

materi pelajaran kepada siswa. Metode pembelajaran menurut Ramayulis (2010:185) adalah seperangkat cara, jalan dan teknik yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran atau menguasai kompetensi tertentu yang dirumuskan dalam silabi mata pelajaran. Metode pembelajaran menurut Zakiah Daradjad (2008:1) adalah suatu cara dan siasat penyampaian materi pelajaran tertentu dari suatu mata pelajaran agar siswa dapat mengetahui, memahami, mempergunakan dan dengan kata lain menguasai bahan pelajaran tersebut. Metode pembelajaran menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2010:46) adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Metode pembelajaran sebagai salah satu komponen pendidikan perlu dipahami oleh guru agar proses pembelajaran di kelas dapat berlangsung dengan baik. Karena dengan memiliki pengetahuan yang luas tentang metode, guru dapat memilih metode yang tepat untuk suatu materi (kompetensi) yang akan dipelajari atau dicapai oleh siswa. Pemilihan metode yang tepat akan sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Metode pembelajaran merupakan hal yang sangat penting di dalam proses belajar mengajar. Selama ini metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah adalah metode pembelajaran konvensional. Metode pembelajaran ini lebih menonjolkan peran guru dibanding peran siswa. Selain itu metode pembelajaran konvensional cenderung berorientasi pada target penguasaan materi. Sehingga metode pembelajaran ini hanya berhasil dalam pengembangan “mengingat” jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak didik memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang.

b. Pengertian Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Pengertian bermain peran (*Role Playing*) menurut Sanjaya (2006: 161) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Pendapat lain dari Zaini (2008: 98) menyatakan bermain peran sebagai suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan yang spesifik.

Sementara Cobo, dkk (2011: 1) mendefinisikan bermain peran (*Role Playing*) lebih sempit, di mana lebih berorientasi pada pembelajaran dengan menyatakan bahwa: "*Role Playing, as a learning tool, may be defined as when students (and perhaps the instructor) are asked to imagine that they are in a particular situation (either as themselves or as another person), and are instructed to behave as they (or their assumed person) would behave in that given situation.*"

Maksud dari pendapat di atas yaitu bermain peran, sebagai sebuah perangkat pembelajaran, bisa didefinisikan ketika peserta didik (dan mungkin juga instruktur/guru) diminta untuk membayangkan mereka ada disituasi tertentu (baik mereka sendiri maupun orang lain), diinstruksikan berperilaku seperti yang akan mereka (atau orang yang mereka asumsikan) lakukan dalam situasi yang akan diberikan. Pengajar melibatkan peserta didik dalam bermain peran (*Role Playing*) karena berbagai alasan.

Berbagai alasan yang mendukung bermain peran (*Role Playing*) yaitu karena dalam bermain peran (*Role Playing*) dapat: (1) membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan, (2) menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah, (3) menjadikan problem yang abstrak menjadi konkret, (4) melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang

langsung dan eksperiensial, (5) mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik, (6) dan mengembangkan pemahaman yang empatik (Zaini 2008: 102).

Menurut Maier (2002: 1), metode bermain peran (*Role Playing*) merupakan salah satu metode pembelajaran yang disukai baik oleh peserta didik maupun guru. Hal tersebut dibuktikan dengan pernyataan Maier yang menyatakan bahwa:

“Role Playing seems to be an educational tool favored by students and instructors alike. Students or trainees welcome Role Playing because this activity brings variations, movement, and most likely, simulated life experience into the classroom or training session. Teacher, trainers or supervisors favor Role Playing as a handy means of enlivening the learning content; in particular, this method brings concrete study materials which are more difficult to explain by the way of lecture and discussion.”

Maksud dari pernyataan tersebut yaitu bermain peran terlihat seperti sebuah perangkat pendidikan yang disukai oleh peserta didik dan instruktur/guru. Peserta didik atau pelatih-pelatih menerima bermain peran karena aktivitas ini membawa variasi gerakan, dan yang paling disukai, pengalaman hidup yang disimulasikan dalam ruang kelas atau sesi pelatihan. Guru, pelatih, atau pengawas menyukai bermain peran sebagai sebuah arti dari menghidupkan isi dari pembelajaran; khususnya metode ini membawa materi pembelajaran menjadi konkret ketika yang lebih sulit dijelaskan oleh metode ceramah dan diskusi. Alasan yang dikemukakan di atas, secara tidak langsung mengemukakan kelebihan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran di kelas. Kelebihan ini menjadi salah satu alasan peneliti untuk menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) pada pembelajaran materi menulis laporan wawancara yang menitik beratkan keterampilan berbicara peserta didik.

Hadari Nawawi, dalam Kartini, (2007) menyatakan bahwa bermain peran (*Role Playing*) adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat. *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dengan kata lain bahwa metode pembelajaran *Role Playing* adalah suatu metode pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar.

Wawancara melatih siswa yang pendiam ataupun pemalu untuk lebih berani berbicara dengan orang lain, sementara para siswa yang sudah mempunyai keberanian berbicara akan berusaha menyusun kalimat yang efektif. Pemberian pengalaman harus memperhatikan penggunaan strategi pembelajaran yang tepat. Pembelajaran akan lebih bermakna dan menjadi pengetahuan jangka panjang, jika dalam pembelajaran menerapkan strategi pembelajaran, seperti menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Menggunakan metode pembelajaran yang tepat harus mempertimbangkan beberapa hal. Salah satu bahan pertimbangan yaitu kesesuaian metode pembelajaran dengan materi.

Materi menulis laporan wawancara dinilai melalui hasil laporan wawancara secara tertulis, dan untuk memaksimalkan kemampuan menulis laporan wawancara, pembelajaran dilakukan dengan menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*). Metode ini telah dipertimbangkan dan mempunyai kecocokan dengan materinya. Metode ini melibatkan peserta didik secara penuh dan

memberikan pembelajaran yang bermakna pada peserta didik. Peserta didik termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik dan terlibat penuh dari awal persiapan pembelajaran hingga evaluasi pembelajaran.

c. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode bermain peran (*Role Playing*) dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. dengan memperhatikan langkah-langkah pelaksanaannya, sehingga paham dengan jelas mengenai metode bermain peran (*Role Playing*).

Langkah-langkah dalam menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*) menurut Sanjaya (2008: 161) sebagai berikut:

- 1) Tahap persiapan yang meliputi:
 - (a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh bermain peran (*Role Playing*)
 - (b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan
 - (c) Guru menetapkan pemain yang terlibat bermain peran (*Role Playing*), peranan yang dimainkan oleh para pemeran, waktu yang disediakan
 - (d) Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya khususnya pada peserta didik yang terlibat dalam pemeranan bermain peran (*Role Playing*).
- 2) Tahap pelaksanaan yang meliputi:
 - (a) Bermain peran (*Role Playing*) dimainkan oleh kelompok pemeran
 - (b) Para peserta didik lainnya mengikuti jalannya bermain peran (*Role Playing*) dengan mengikuti jalan cerita yang diperankan dengan penuh perhatian

- (c) Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mengalami kesulitan
- (d) Bermain peran (*Role Playing*) hendaknya dihentikan pada saat puncak agar peserta didik berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang dimainkan perankan.

3) Tahap penutup yang meliputi:

- (a) melakukan diskusi baik tentang jalannya bermain peran (*Role Playing*) maupun materi cerita yang dimainkan.
- (b) Guru harus mendorong peserta didik untuk dapat memberikan kritik dan tanggapan.
- (c) Proses diskusi digunakan untuk merumuskan kesimpulan

d. Pelaksanaan Bermain Peran (*Role Playing*)

Pembelajaran dengan *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar. Pembelajaran dengan *Role Playing* merupakan suatu aktivitas yang dramatik, biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa, bertujuan mengeksplorasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipasi dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman.

Menurut Mulyasa (2005:43) pembelajaran dengan *Role Playing* ada tujuh tahap yaitu pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap-tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi serta

pengambilan keputusan. Pada tahap pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya. Tahap pemilihan peran memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain. Selanjutnya menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa bisa menambah dialog sendiri. Tahap berikutnya adalah menyiapkan pengamat. Pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran. Setelah semuanya siap maka dilakukan kegiatan pemeranan. Pada tahap ini semua peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing sesuai yang terdapat pada skenario bermain peran.

Metode bermain peran (*Role Playing*) menurut Zaini (2008: 104) dibagi ke dalam tiga fase yang berbeda-beda. Fase-fase dalam metode bermain peran (*Role Playing*) tersebut meliputi fase perencanaan dan persiapan, fase interaksi, serta fase refleksi dan evaluasi. Fase-fase dalam pelaksanaan metode bermain peran (*Role Playing*) tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Perencanaan dan persiapan. Fase ini mengandung pokok-pokok hal yang perlu dipertimbangkan guru. Pokok-pokok hal tersebut, yaitu: mengenal peserta didik, menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, menentukan kapan pelaksanaan bermain peran (*Role Playing*), mempertimbangkan pendekatan umum bermain peran (*Role Playing*), mengidentifikasi skenario, menempatkan peran, guru berlaku sebagai

pengamat, mempertimbangkan hambatan yang bersifat fisik, merencanakan waktu yang baik, dan mengumpulkan informasi yang relevan.

- 2) Interaksi. Fase kedua ini mempunyai langkah-langkah yaitu: membangun aturan dasar, mengeksplisitkan tujuan pembelajaran, membuat langkah-langkah yang jelas, mengurangi ketakutan tampil di depan publik, menggambarkan skenario atau situasi, mengalokasikan peran, memberi informasi yang cukup, menjelaskan peran mengajar dalam bermain peran (*Role Playing*), memulai bermain peran (*Role Playing*), menghentikan dan memulai kembali jika perlu, dan mengatur waktu.
- 3) Refleksi dan Evaluasi.

e. Kelebihan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Kelebihan metode bermain peran (*Role Playing*) menurut Zaini (2008: 100) diantaranya yaitu:

- 1) Bermain peran dapat membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan,
- 2) Menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah,
- 3) Menjadikan problem yang abstrak menjadi konkret,
- 4) Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial,
- 5) Mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik,
- 6) Memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik,

- 7) Mengembangkan pemahaman yang empatik,
- 8) Dan memberikan timbal balik (*feedback*) yang segera bagi pengajar dan peserta didik.

f. Kekurangan Metode Bermain peran (*Role Playing*)

Metode Bermain Peran tidak hanya memiliki kelebihan. Metode bermain peran (*Role Playing*) juga memiliki kelemahan. Kelemahan dari metode Bermain peran (*Role Playing*) antara lain :

- 1) Bermain peran (*Role Playing*) memakan waktu yang banyak,
- 2) Peserta didik sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik
- 3) Bermain peran (*Role Playing*) tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung,
- 4) peserta didik yang tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh,
- 5) tidak semua materi pelajaran dapat menerapkan metode ini.

3. Penilaian

Gronlund & Linn (1990:5) mendefinisikan penilaian sebagai suatu proses yang sistematis dan mencakup kegiatan mengumpulkan, menganalisis, serta menginterpretasikan informasi untuk menentukan seberapa jauh seorang atau sekelompok siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, baik aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Jadi, penilaian adalah suatu prosedur sistematis yang mencakup kegiatan mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi yang dapat digunakan untuk membuat kesimpulan

tentang karakteristik seseorang atau objek (Dr. Kusaeri, M. Pd, 2014:16-17). Penelitian ini menggunakan penilaian proses dan penilaian hasil pembelajaran.

a. Penilaian Proses Pembelajaran

Penilaian proses pembelajaran adalah upaya seorang guru memberikan nilai terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan siswa dengan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran. (Sudjana, 2008:56) mengungkapkan bahwa apa yang dicapai oleh siswa merupakan akibat dari proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses mengajar. Ini berarti bahwa hasil (prestasi) belajar siswa tidak terlepas dari proses belajar yang dialaminya. Secara umum, objek atau sikap yang perlu dinilai dalam proses pembelajaran meliputi beberapa hal, yakni sikap terhadap materi pelajaran (motivasi mengikuti pelajaran, keseriusan, dan semangat); sikap terhadap guru atau pengajar (interaksi, respons); dan sikap terhadap proses pembelajaran (perhatian, kerjasama, konsentrasi, dsb). Penilaian proses dalam penelitian ini menggunakan instrumen pengamatan (observasi).

b. Penilaian Hasil Pembelajaran

Sudjana,(2008:3) mengungkapkan bahwa penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilai adalah hasil belajar siswa yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Penilaian analitis pada teknik penilaian hasil karangan, terbagi secara rinci berdasarkan aspek-aspek tertentu. Perincian ke dalam aspek-aspek tersebut dapat

berbeda antara karangan satu dengan lainnya tergantung jenis karangan yang dinilai. Penilaian karangan siswa yang lebih rinci dalam melakukan penyekoran menurut Hartfield dalam (Burhan Nurgiyantoro, 2009:307), yakni dengan metode skala interval untuk tiap tingkat tertentu pada tiap aspek yang dinilai. Metode penilaian ini lebih teliti dan rinci dalam memberikan skor yang dapat dipertanggungjawabkan.

Sebagaimana yang telah diungkapkan bahwa tes atau penilaian yang digunakan hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran maka penilaian hasil belajar dalam pembelajaran menulis laporan wawancara dengan menggunakan metode *Role Playing* di Kelas V SDN Ombul 2 ini didasarkan pada hasil pekerjaan siswa dalam bentuk menulis laporan wawancara. Dan pada pembelajaran ini KKM yang ditentukan adalah ≥ 70 , ini berarti bahwa siswa dinyatakan tuntas dalam pembelajaran jika mendapatkan nilai ≥ 70 .

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah metode *Role Playing* (bermain peran) diduga dapat meningkatkan kemampuan menulis laporan wawancara siswa kelas V SDN Ombul 2 Bangkalan tahun pelajaran 2016/2017, dalam arti kemampuan menulis laporan wawancara pada siklus II lebih baik dari siklus sebelumnya.