

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian/Deskripsi Data**

##### **1. Siklus I**

Siklus I dilaksanakan tiga kali pertemuan yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 9 Januari 2017, Selasa tanggal 10 Januari 2017 dan Rabu 12 Januari 2017 alokasi waktu dua jam pelajaran (2x35 menit). Pelaksanaan diikuti oleh semua siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa. Siswa perempuan 12 orang, siswa laki-laki 8 orang, berkemampuan baik 9 orang, berkemampuan sedang 7 orang dan berkemampuan rendah 4 orang.

##### **a. Perencanaan**

Perencanaan siklus I dimulai dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan instrumen penelitian. Penyiapan perangkat pembelajaran terdiri atas penyusunan skenario pembelajaran yang tertuang dalam Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran dan materi pembelajaran. Skenario pembelajaran disusun dengan memuat langkah atau kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*. Penyiapan instrumen penelitian terdiri atas lembar pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa dan lembar soal tes akhir.

## **b. Pelaksanaan**

### **1). Pertemuan Kesatu**

Berdasarkan rencana pembelajaran yang telah disusun, pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan ke satu diawali memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa dipandu oleh ketua kelas. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "*Macam-macam Peristiwa dalam Kehidupan*". (alokasi waktu 10 menit).

Pada kegiatan inti siklus I pertemuan kesatu siswa diajak untuk mencermati bacaan pembuka (percakapan wawancara) yang dibacakan (diperankan) oleh dua orang siswa yang ditunjuk guru, yang satu jadi pewawancara dan yang satunya memerankan sebagai narasumber dalam hal ini petani. Kemudian dilanjutkan dengan pembentukan kelompok yang beranggotakan 4 orang anak, Guru menstimulus rasa ingin tahu siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pancingan tentang topik percakapan. Teman sejawat mengamati dan mencatat aktivitas guru dan siswa. Pengamatan teman sejawat dicatat dalam lembar-lembar pengamatan yang telah dipersiapkan, guru memberikan tugas kepada siswa untuk menuliskan pertanyaan-pertanyaan atau hal-hal yang ingin mereka ketahui lebih lanjut tentang topik percakapan, (alokasi waktu 50 menit).

Pada kegiatan akhir siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dibahas pada pertemuan pertama sekaligus guru memberikan penguatan atas hasil kerja siswa, juga mengingatkan pada siswa bahwa pekerjaan siswa dilanjutkan pada pertemuan berikutnya. Guru menutup pembelajaran (Alokasi waktu 10 menit).

## 2). Pertemuan Kedua

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan kedua diawali dengan memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa dipandu oleh ketua kelas. Guru Mengingatkan kembali tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang ”*Macam-macam Peristiwa dalam Kehidupan*”. Khususnya tentang manfaat air sesuai topik percakapan pada pertemuan terdahulu. Kemudian guru mengingatkan hasil pertemuan sebelumnya (alokasi waktu 10 menit).

Pada kegiatan inti siklus I pertemuan kedua setiap kelompok menyerahkan hasil tugas membuat pertanyaan pada pertemuan sebelumnya, setiap kelompok dibimbing untuk memahami cara melakukan wawancara yang baik dan benar berdasarkan hasil membuat daftar pertanyaan . Setiap kelompok melakukan wawancara bermain peran (*Role Playing*) bersama pasangannya, sebagai perwakilan dalam kelompok. Teman sejawat mengamati dan mencatat aktivitas siswa dalam melakukan wawancara bermain peran (*Role Playing*) dan aktivitas guru dalam membimbing siswa. Pengamatan teman sejawat dicatat dalam lembar-lembar pengamatan yang telah dipersiapkan. (alokasi waktu 50 menit).

Pada kegiatan akhir siklus I pertemuan kedua siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran, guru juga memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang pelaksanaan bermain peran (*Role Playing*) dengan topik manfaat air bagi kehidupan, sekaligus guru memberikan penguatan atas hasil kerja siswa, Guru menutup pembelajaran (Alokasi waktu 10 menit)

### **3). Pertemuan Ketiga**

Pada pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan ketiga diawali memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa dipandu oleh ketua kelas. Guru mengingatkan kembali topik pembelajaran terdahulu (alokasi waktu 10 menit).

Pada kegiatan inti siklus I pertemuan ketiga siswa dibimbing dalam memahami cara membuat laporan wawancara juga cara membuat kesimpulan. Siswa mencari hubungan antara pertanyaan yang mereka ajukan dengan jawaban yang mereka dapatkan saat bermain peran (*Role Playing*). Siswa mengerjakan tes akhir pembelajaran dalam bentuk laporan hasil wawancara sebagai hasil belajar (tes) secara individu. Siswa mempresentasikan laporan wawancara hasil karyanya secara mandiri dan percaya diri. (alokasi waktu 50 menit) .

Kegiatan akhir siklus I pertemuan ketiga siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran , guru juga memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang menulis laporan wawancara, sekaligus guru memberikan penguatan atas hasil belajar siswa (hasil tes), Guru menutup pembelajaran (Alokasi waktu 10 menit).

#### **c. Hasil Pengamatan**

##### **1). Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Menulis Laporan Wawancara dengan Menggunakan Metode *Role Playing***

Pelaksanaan tindakan pada siklus I diimplementasikan bersamaan dengan pengamatan, pencatatan terhadap aktivitas guru dan siswa.

Hasil pengamatan aktivitas guru berdasarkan jumlah kemunculan setiap indikator kegiatan dan dianalisa menggunakan rumus yang telah ditetapkan, sehingga mendapatkan hasil dalam bentuk prosentase.

Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I ditunjukkan pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1  
Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Dalam Pembelajaran  
Menulis Laporan Wawancara dengan menggunakan Metode *Role Playing*

NO	INDIKATOR AKTIVITAS	JUMLAH KEMUNCULAN			PROSENTASE KEMUNCULAN		
		Pert. SATU	Pert. DUA	Pert. TIGA	Pert. SATU	Pert. DUA	Pert. TIGA
1	Pra Pembelajaran	11	12	14	69%	75%	88%
2	Membuka Pelajaran	12	13	14	75%	81%	88%
3	Menggali pengetahuan siswa	10	11	12	63%	69%	75%
4	Menyajikan Materi Pembelajaran	11	12	13	69%	75%	81%
5	Menggunakan media/peraga	10	11	12	63%	69%	75%
6	Membagikan LKS yang harus dikerjakan siswa	12	13	13	75%	81%	81%
7	Membimbing Siswa berkelompok	12	13	14	75%	81%	88%
8	Membimbing jalannya Role Playing	10	13	13	63%	81%	81%
9	Memberikan penguatan	9	10	11	56%	63%	69%
10	Menutup pelajaran	10	13	14	63%	81%	88%
Jumlah dan Prosentase		107	121	130	67%	76%	81%
Prosentase rata-rata Aktivitas Guru Siklus I					75%		

## 2). Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Menulis Laporan Wawancara dengan menggunakan Metode *Role Playing*

Hasil pengamatan aktivitas siswa berdasarkan jumlah kemunculan setiap indikator kegiatan dan dianalisa menggunakan rumus yang telah ditetapkan, sehingga mendapatkan hasil dalam bentuk prosentase.

Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I ditunjukkan pada tabel 4.1

berikut:

Tabel 4.2  
Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I Dalam Pembelajaran  
Menulis Laporan Wawancara dengan menggunakan Metode *Role Playing*

NO	INDIKATOR AKTIVITAS	JUMLAH KEMUNCULAN			PROSENTASE		
		Pert. SATU	Pert. DUA	Pert. TIGA	Pert. SATU	Pert. DUA	Pert. TIGA
1	Persiapan menerima Pelajaran	10	12	13	63%	75%	81%
2	Tanya jawab dalam pembelajaran	9	11	12	56%	69%	75%
3	Memperhatikan media/peraga	9	11	12	56%	69%	75%
4	Memperhatikan penjelasan guru	9	11	12	56%	69%	75%
5	Menanggapi contoh <i>Role Playing</i>	9	12	13	56%	75%	81%
6	Bekerja sama dalam kelompok	9	11	13	56%	69%	81%
7	Menulis pertanyaan wawancara	10	10	12	63%	63%	75%
8	Pelaksanaan <i>Role Playing</i>	8	9	12	50%	56%	75%
9	Menanggapi <i>Role Playing</i>	9	10	12	56%	63%	75%
10	Mengerjakan Evaluasi	10	10	11	63%	63%	69%
Jumlah dan Prosentase		92	107	122	58%	67%	76%
Prosentase rata-rata Aktivitas Siswa Siklus I					67%		

### 3). Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Menulis Laporan Wawancara dengan menggunakan Metode *Role Playing*

Hasil belajar siswa pada siklus I ditunjukkan pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3  
 Hasil Belajar (hasil Tes) Siklus I Tentang Menulis Laporan Wawancara  
 dengan menggunakan Metode *Role Playing*

NO	NAMA	KRITERIA				KETERANGAN		
		PENGGUNAAN HURUF BESAR DAN TANDA BACA (1)	KESESUAIAN ISI LAPORAN (2)	PENULISAN (3)	PENGGUNAAN KALIMAT YANG EFEKTIF (4)	JUMLAH NILAI	TUNTAS	TIDAK TUNTAS
1	SISWA 1	15	20	15	10	60		√
2	SISWA 2	18	15	15	12	60		√
3	SISWA 3	22	23	20	15	80	√	
4	SISWA 4	20	20	20	10	70	√	
5	SISWA 5	22	23	20	15	80	√	
6	SISWA 6	18	15	15	12	60		√
7	SISWA 7	20	15	15	10	60		√
8	SISWA 8	20	23	17	10	70	√	
9	SISWA 9	20	23	22	15	80	√	
10	SISWA 10	20	18	12	10	60		√
11	SISWA 11	20	21	17	12	70	√	
12	SISWA 12	20	20	10	10	60		√
13	SISWA 13	22	23	23	22	90	√	
14	SISWA 14	22	22	20	16	80	√	
15	SISWA 15	23	22	23	22	90	√	
16	SISWA 16	20	20	10	10	60		√
17	SISWA 17	20	18	12	10	60		√
18	SISWA 18	20	20	10	10	60		√
19	SISWA 19	22	22	18	18	80	√	
20	SISWA 20	15	20	15	10	60		√
<b>JUMLAH SKOR</b>		<b>399</b>	<b>403</b>	<b>329</b>	<b>259</b>	<b>1390</b>	<b>10</b>	<b>10</b>
<b>SKOR MAXIMAL</b>		<b>500</b>	<b>500</b>	<b>500</b>	<b>500</b>	<b>2000</b>	$\frac{10 \times 100}{20}$	$\frac{10 \times 100}{20}$
<b>RATA-RATA/ PROSENTASE</b>		<b>19,95</b>	<b>20,15</b>	<b>16,45</b>	<b>12,95</b>	<b>69,5</b>	<b>50%</b>	<b>50%</b>

Hasil belajar siswa pada siklus I secara ringkas dapat dilihat pada tabel 4.4  
 berikut:

Tabel 4.4  
 Hasil Dan Prosentase Ketuntasan Belajar Siklus I Dalam Pembelajaran  
 Menulis Laporan Wawancara dengan menggunakan Metode *Role Playing*

No.	Nilai	Jumlah	Tuntas/Tidak Tuntas	Prosentase
1	50	0	Tidak Tuntas	0%
2	60	10	Tidak Tuntas	50%
3	70	3	Tuntas	15%
4	80	5	Tuntas	25%
5	90	2	Tuntas	10%
6	100	0	Tuntas	0%

## 2. Siklus II

Siklus II dilaksanakan tiga kali pertemuan yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 16 Januari 2017, Selasa tanggal 17 Januari 2017 dan Rabu 18 Januari 2017 alokasi waktu dua jam pelajaran (2x35 menit). Perbaikan diikuti oleh semua siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa. Siswa perempuan 12 anak, siswa laki-laki 8 anak, berkemampuan baik 9 anak, berkemampuan sedang 7 anak dan berkemampuan rendah 4 anak.

### a. Perencanaan

Perencanaan siklus II dimulai dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan instrumen penelitian. Penyiapan perangkat pembelajaran terdiri atas penyusunan skenario pembelajaran yang tertuang dalam Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran dan materi pelajaran. Skenario pembelajaran disusun dengan memuat langkah atau kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*. Penyiapan instrumen penelitian terdiri atas lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, lembar soal, dan lembar respon siswa serta lembar angket guru dan siswa tentang kelebihan



dan kekurangan penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis laporan wawancara .

## **b. Pelaksanaan**

### **1). Pertemuan Kesatu**

Berdasarkan rencana pembelajaran yang telah disusun, pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan ke satu diawali memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa dipandu oleh ketua kelas. Guru mengingatkan kembali pelajaran pada pertemuan sebelumnya dengan melakukan Tanya jawab (alokasi waktu 10 menit).

Pada kegiatan inti siklus II pertemuan kesatu Sebagai kegiatan pembuka, siswa bersama guru membahas hasil pembelajaran pada pertemuan sebelumnya Guru mengulang kembali penjelasan tentang tata cara bermain peran yang baik dan benar. Siswa secara individu diberi tugas membuat pertanyaan tentang air untuk wawancara untuk persiapan pelaksanaan wawancara pada pertemuan berikutnya (*menanya*) (50 menit).

Pada kegiatan akhir siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran sekaligus guru memberikan penguatan atas hasil kerja siswa, Guru menutup pembelajaran (Alokasi waktu 10 menit).

### **2). Pertemuan Kedua**

Berdasarkan rencana pembelajaran yang telah disusun, pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan kedua diawali memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa dipandu oleh ketua kelas. Kemudian guru mengingatkan tugas yang telah dikerjakan siswa pada pertemuan sebelumnya

(alokasi waktu 10 menit).

Pada kegiatan inti siklus II pertemuan kedua Siswa dijelaskan tentang kegiatan yang akan mereka lakukan yaitu bermain peran (*Role Playing*) menjadi “Reporter Cilik” dan narasumber. Siswa dibimbing untuk memahami cara melakukan wawancara yang baik dan benar, kemudian Siswa melakukan wawancara bersama pasangannya (*Role Playing*) yang berperan sebagai pewawancara dan narasumber, dengan pertanyaan wawancara yang sudah dibuat pada pertemuan sebelumnya secara bergantian pada masing-masing posisi.

(alokasi waktu 50 menit).

Pada kegiatan akhir siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran sekaligus guru memberikan penguatan atas hasil kerja siswa, Guru menutup pembelajaran (Alokasi waktu 10 menit).

### **3). Pertemuan Ketiga**

Berdasarkan rencana pembelajaran yang telah disusun, pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan ketiga diawali memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa dipandu oleh ketua kelas. Kemudian guru mengingatkan hasil pembelajaran pada pertemuan sebelumnya dengan cara bertanya jawab (alokasi waktu 10 menit).

Pada kegiatan inti siklus II pertemuan ketiga guru mengulang kembali membimbing siswa dalam memahami cara membuat laporan wawancara, juga cara membuat kesimpulan dengan cara mendatangi siswa ke masing-masing kelompok. Siswa mencari hubungan antara pertanyaan yang mereka ajukan

dengan jawaban yang mereka dapatkan. Siswa menuliskan laporan wawancara dan membuat kesimpulan sesuai format yang disediakan guru sebagai lembar tes. (alokasi waktu 45 menit).

Kegiatan akhir siklus II pertemuan ketiga siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran sekaligus guru memberikan penguatan atas hasil kerja siswa. Siswa mengerjakan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran menulis laporan wawancara. Guru-guru teman sejawat dan siswa mengerjakan angket tentang kelebihan dan kekurangan metode *Role Playing* dalam pembelajaran menulis laporan wawancara. (Alokasi waktu 15 menit).

### **c. Hasil Pengamatan/Observasi**

#### **1). Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Menulis Laporan Wawancara dengan menggunakan Metode *Role Playing***

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan kesatu diimplementasikan bersamaan dengan pengamatan, pencatatan terhadap aktivitas guru dan siswa, hasil pengamatan aktivitas guru dinyatakan dalam prosentase.

Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus II ditunjukkan pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5  
 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II Dalam Pembelajaran  
 Menulis Laporan Wawancara dengan menggunakan Metode *Role Playing*

NO	INDIKATOR AKTIVITAS	JUMLAH KEMUNCULAN			PROSENTASE KEMUNCULAN		
		Pert. SATU	Pert. DUA	Pert. TIGA	Pert. SATU	Pert. DUA	Pert. TIGA
1	Perencanaan	15	15	16	94%	94%	100%
2	Pelaksanaan: (Membuka Pelajaran)	15	16	16	94%	100%	100%
3	Menggali pengetahuan siswa	13	13	15	81%	81%	94%
4	Menyajikan Materi Pembelajaran	14	14	15	88%	88%	94%
5	Menggunakan media/peraga	14	14	15	88%	88%	94%
6	Membagikan LKS yang harus dikerjakan siswa	13	13	14	81%	81%	88%
7	Membimbing Siswa berkelompok	15	15	16	94%	94%	100%
8	Membimbing jalannya RolePlaying	14	15	15	88%	94%	94%
9	Memberikan penguatan	11	11	13	63%	63%	81%
10	Menutup pelajaran	14	14	15	88%	88%	94%
Jumlah Dan Prosentase		138	140	150	86%	87%	94%
Prosentase rata-rata Aktivitas Guru Siklus II					89%		

## 2). Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Menulis Laporan Wawancara dengan menggunakan Metode *Role Playing*

Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II juga dinyatakan dalam prosentase. Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II ini ditunjukkan pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6  
 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II Dalam Pembelajaran  
 Menulis Laporan Wawancara dengan menggunakan Metode *Role Playing*

NO	INDIKATOR AKTIVITAS	JUMLAH KEMUNCULAN			PROSENTASE		
		Pert. SATU	Pert. DUA	Pert. TIGA	Pert. SATU	Pert. DUA	Pert. TIGA
1	Persiapan menerima Pelajaran	14	14	15	88%	88%	94%
2	Tanya jawab dalam pembelajaran	13	14	14	81%	88%	88%
3	Memperhatikan media/peraga	13	13	13	81%	81%	81%
4	Memperhatikan penjelasan guru	13	14	16	81%	88%	100%
5	Menanggapi contoh <i>Role Playing</i>	14	15	15	88%	94%	94%
6	Bekerja sama dalam kelompok	14	15	16	88%	94%	100%
7	Menulis pertanyaan wawancara	13	14	16	81%	88%	100%
8	Pelaksanaan <i>Role Playing</i>	13	14	15	81%	88%	94%
9	Menanggapi <i>Role Playing</i>	13	13	15	81%	81%	94%
10	Mengerjakan Evaluasi	12	12	14	75%	75%	88%
Jumlah Dan Prosentase		132	138	149	83%	87%	93%
Prosentase rata-rata Aktivitas Siswa Siklus II					88%		

### 3). Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Menulis Laporan Wawancara dengan menggunakan Metode *Role Playing*

Hasil belajar siswa (Tes) pada siklus II ditunjukkan pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7  
 Hasil Belajar (hasil Tes) Siklus II Tentang Menulis Laporan Wawancara  
 dengan menggunakan Metode *Role Playing*

NO	NAMA	KRITERIA				KETERANGAN		
		PENGGUNAAN HURUF BESAR DAN TANDA BACA (1)	KESESUAIAN ISI LAPORAN (2)	PENULISAN (3)	PENGGUNAAN KALIMAT YANG EFEKTIF (4)	JUMLAH NILAI	TUNTAS	TIDAK TUNTAS
1	SISWA 1	16	18	16	10	60		√
2	SISWA 2	18	15	15	12	60		√
3	SISWA 3	22	23	20	15	80	√	
4	SISWA 4	22	23	22	13	80	√	
5	SISWA 5	23	23	24	20	90	√	
6	SISWA 6	18	20	20	12	70	√	
7	SISWA 7	20	20	20	10	70	√	
8	SISWA 8	22	20	20	18	80	√	
9	SISWA 9	22	23	20	15	80	√	
10	SISWA 10	20	18	12	10	60		√
11	SISWA 11	20	21	17	12	70	√	
12	SISWA 12	20	20	20	20	80	√	
13	SISWA 13	25	25	25	25	100	√	
14	SISWA 14	20	20	20	20	80	√	
15	SISWA 15	25	25	25	25	100	√	
16	SISWA 16	20	20	20	20	80	√	
17	SISWA 17	20	20	20	10	70	√	
18	SISWA 18	20	20	20	10	70	√	
19	SISWA 19	23	23	23	21	90	√	
20	SISWA 20	15	20	15	10	60		√
<b>JUMLAH SKOR</b>		<b>411</b>	<b>417</b>	<b>394</b>	<b>308</b>	<b>1530</b>	<b>16</b>	<b>4</b>
<b>SKOR MAXIMAL</b>		<b>500</b>	<b>500</b>	<b>500</b>	<b>500</b>	<b>2000</b>	$\frac{16 \times 100}{20}$	$\frac{4 \times 100}{20}$
<b>RATA-RATA/ PROSENTASE</b>		<b>20,55</b>	<b>20,85</b>	<b>20,2</b>	<b>19,7</b>	<b>76,5</b>	<b>80%</b>	<b>20%</b>

Hasil belajar siswa pada siklus II secara ringkas dapat dilihat pada tabel 4.8  
 berikut:

Tabel 4.8  
Hasil Dan Prosentase Ketuntasan Belajar Siklus II Tentang  
Menulis Laporan Wawancara dengan menggunakan Metode *Role Playing*

No.	Nilai	Jumlah	Tuntas/Tidak Tuntas	Prosentase
1	50	0	Tidak Tuntas	0%
2	60	4	Tidak Tuntas	20%
3	70	6	Tuntas	30%
4	80	5	Tuntas	25%
5	90	3	Tuntas	15%
6	100	2	Tuntas	10%

#### 4). Hasil Angket Respon Siswa Dalam Pembelajaran Menulis Laporan Wawancara dengan menggunakan Metode *Role Playing*

Hasil angket respon siswa tentang penggunaan metode *Role playing* dalam pembelajaran menulis laporan wawancara ditunjukkan pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9  
Hasil Angket Respon Siswa Tentang Pembelajaran  
Menulis Laporan Wawancara dengan menggunakan Metode *Role Playing*

NO	BUTIR RESPON	JUMLAH SISWA YG MEMILIH ALTERNATIF JAWABAN				PROSENTASE			
		a	b	c	d	a	b	c	d
1	Apakah kamu memperhatikan penjelasan guru tentang metode <i>Role playing</i> ?	12	5	3	0	60%	25%	15%	0%
2	Apakah kamu berusaha mempelajari metode <i>Role playing</i> ?	11	4	5	0	55%	20%	25%	0%
3	Apakah kamu berusaha menyiapkan pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Role playing</i> ?	9	8	3	0	45%	40%	15%	0%
4	Apakah metode <i>Role playing</i> dapat memudahkan dalam pembelajaran menulis laporan wawancara?	16	4	0	0	80%	20%	0%	0%
5	Apakah kamu senang belajar dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> ?	20	0	0	0	100%	0%	0%	0%
Jumlah Dan Prosentase		68	21	11	0	68%	21%	11%	0%

## 5). Angket Tentang Kelebihan Dan Kekurangan Penggunaan Metode *Role Playing*

### (a). Kelebihan Penggunaan Metode *Role Playing* (Menurut Guru)

Hasil angket yang diberikan kepada guru tentang kelebihan penggunaan metode *Role playing* dalam pembelajaran menulis laporan wawancara ditunjukkan pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10  
Hasil Angket Kelebihan Penggunaan Metode *Role playing*  
(Menurut Guru)

NO	BUTIR KELEBIHAN	JUMLAH GURU YG MEMILIH ALTERNATIF JAWABAN				PROSENTASE			
		a	b	c	d	a	b	c	d
1	Apakah Metode <i>Role Playing</i> yang diterapkan oleh guru dapat membangkitkan motif, minat atau gairah belajar siswa?	6	0	0	0	100%	0%	0%	0%
2	Apakah metode <i>Role Playing</i> yang diterapkan guru dapat merangsang siswa untuk belajar lebih lanjut?	6	0	0	0	100%	0%	0%	0%
3	Apakah metode <i>Role Playing</i> yang diterapkan oleh guru dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mewujudkan hasil karya?	3	2	1	0	50%	33%	17%	0%
4	Apakah metode <i>Role Playing</i> yang diterapkan guru dapat mendidik siswa dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi?	4	2	0	0	67%	33%	0%	0%
5	Apakah metode <i>Role Playing</i> yang diterapkan guru dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari?	5	1	0	0	83%	17%	0%	0%
Jumlah Dan Prosentase		24	5	1	0	80%	17%	3%	0%



**(b). Kekurangan Penggunaan Metode *Role Playing* (Menurut Guru)**

Penggunaan metode *Role Playing* pada pembelajaran menulis laporan wawancara selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan. Temuan tersebut kami tuangkan dalam angket yang diberikan pada dewan guru kelas V.

Hasil angket tentang kekurangan penggunaan metode *Role playing* dalam pembelajaran menulis laporan wawancara (menurut guru) ditunjukkan pada tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11  
Data Hasil Angket Tentang Kekurangan Penggunaan Metode *Role playing*  
(Menurut Guru)

NO	BUTIR KEKURANGAN	JUMLAH GURU YG MEMILIH ALTERNATIF JAWABAN				PROSENTASE			
		a	b	c	d	a	b	c	d
1	Apakah dalam penerapan metode <i>Role Playing</i> membutuhkan waktu yang banyak?	0	2	4	0	0%	33%	67%	0%
2	Apakah dalam penerapan metode <i>Role Playing</i> membutuhkan pengarahannya khusus untuk berperan?	0	1	3	2	0%	17%	50%	33%
3	Apakah dalam penerapan metode <i>Role Playing</i> ada siswa yang tidak sungguh-sungguh dalam berperan?	0	1	4	1	0%	17%	66%	17%
4	Apakah dalam penerapan metode <i>Role Playing</i> ada siswa yang tidak memperhatikan?	0	0	1	5	0%	0%	17%	83%
5	Apakah dalam penerapan metode <i>Role Playing</i> ada siswa yang mengalami kesulitan untuk memerankan suatu peran?	0	1	2	3	0%	17%	33%	50%
Jumlah Dan Prosentase		0	5	14	11	0%	17%	47%	36%

**(c). Kelebihan Penggunaan Metode *Role Playing* (Menurut Siswa)**

Hasil angket tentang kelebihan penggunaan metode *Role playing* dalam pembelajaran menulis laporan wawancara (menurut siswa) ditunjukkan pada tabel 4.12 berikut:

Tabel 4.12  
Hasil Angket Tentang Kelebihan Penggunaan Metode *Role playing*  
(Menurut Siswa)

NO	BUTIR KELEBIHAN	JUMLAH GURU YG MEMILIH ALTERNATIF JAWABAN				PROSENTASE			
		a	b	c	d	a	b	c	d
1	Apakah Metode <i>Role Playing</i> yang diterapkan oleh guru dapat membangkitkan motif, minat atau gairah belajar siswa?	14	2	4	0	70%	10%	20%	0%
2	Apakah metode <i>Role Playing</i> yang diterapkan guru dapat merangsang siswa untuk belajar lebih lanjut?	16	2	2	0	80%	10%	10%	0%
3	Apakah metode <i>Role Playing</i> yang diterapkan oleh guru dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mewujudkan hasil karya?	14	6	0	0	70%	30%	0%	0%
4	Apakah metode <i>Role Playing</i> yang diterapkan guru dapat mendidik siswa dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi?	14	4	2	0	70%	20%	10%	0%
5	Apakah metode <i>Role Playing</i> yang diterapkan guru dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari?	16	2	2	0	80%	10%	10%	0%
Jumlah Dan Prosentase		74	16	10	0	74%	16%	10%	0%

**(d). Kekurangan Penggunaan Metode *Role Playing* (Menurut Siswa)**

Hasil angket tentang kekurangan penggunaan metode *Role playing* dalam pembelajaran menulis laporan wawancara (menurut siswa) ditunjukkan pada tabel 4.13 berikut:

Tabel 4.13  
Hasil Angket Tentang Kekurangan Penggunaan Metode *Role playing*  
(Menurut Siswa)

NO	BUTIR KEKURANGAN	JUMLAH GURU YG MEMILIH ALTERNATIF JAWABAN				PROSENTASE			
		a	b	c	d	a	b	c	d
1	Apakah dalam penerapan metode <i>Role Playing</i> membutuhkan waktu yang banyak?	0	2	10	8	0%	10%	50%	40%
2	Apakah dalam penerapan metode <i>Role Playing</i> membutuhkan pengarahan khusus untuk berperan?	0	4	10	6	0%	20%	50%	30%
3	Apakah dalam penerapan metode <i>Role Playing</i> ada siswa yang tidak sungguh-sungguh dalam berperan?	0	2	8	10	0%	10%	40%	50%
4	Apakah dalam penerapan metode <i>Role Playing</i> ada siswa yang tidak memperhatikan?	0	0	4	16	0%	0%	20%	80%
5	Apakah dalam penerapan metode <i>Role Playing</i> ada siswa yang mengalami kesulitan untuk memerankan suatu peran?	0	2	4	14	0%	10%	20%	70%
Jumlah Dan Prosentase		0	10	36	54	0%	10%	36%	54%

## **B. Pembahasan**

### **1. Proses Pembelajaran Menulis Laporan Wawancara dengan Menggunakan Metode *Role Playing***

#### **a. Perencanaan**

Perencanaan dimulai dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan instrumen penelitian. Penyiapan perangkat pembelajaran terdiri atas penyusunan skenario pembelajaran yang tertuang dalam Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran dan materi pembelajaran. Skenario pembelajaran disusun dengan memuat langkah atau kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*. Penyiapan instrumen penelitian terdiri atas lembar pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa, lembar soal tes akhir yang digunakan dalam siklus I, dan pada siklus II selain instrumen tersebut diatas juga menyiapkan lembar angket respon siswa, serta lembar angket kelebihan dan kekurangan penggunaan metode *Role Playing*.

#### **b. Pelaksanaan/Observasi**

##### **1) Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Menulis Laporan Wawancara dengan Menggunakan Metode *Role Playing***

Aktivitas guru peneliti berdasarkan hasil pengamatan teman sejawat senior untuk aktivitas prapembelajaran yang meliputi mempersiapkan ruangan, media yang akan digunakan, sumber belajar. Pada siklus I pertemuan kesatu aktivitas tersebut memperoleh skor 11 dengan Prosentase 69% kategori baik, pertemuan kedua memperoleh skor 12 dengan prosentase 75% kategori baik, dan pada pertemuan ketiga memperoleh skor 14 dengan prosentase 88% kategori sangat baik. Pada siklus II pertemuan kesatu memperoleh skor 15 dengan prosentase

94% kategori sangat baik, pertemuan kedua memperoleh skor 15 dengan prosentase 94% kategori sangat baik, dan pada pertemuan ketiga memperoleh skor 16 dengan prosentase 100% kategori sangat baik. Dari pembahasan diatas dapat kita simpulkan bahwa aktivitas guru untuk perencanaan selalu meningkat baik tiap pertemuan maupun tiap siklus.

Aktivitas guru dalam membuka pelajaran yang meliputi bertanya mengenai materi pelajaran sebelumnya, apersepsi, menyampaikan tujuan dan memberi motivasi kepada siswa. Pada siklus I pertemuan kesatu memperoleh skor 12 dengan prosentase 75% kategori baik, pertemuan kedua memperoleh skor 13 dengan prosentase 81% kategori sangat baik, dan pada pertemuan ketiga memperoleh skor 14 dengan prosentase 88% kategori sangat baik. Pada siklus II pertemuan kesatu memperoleh skor 15 dengan prosentase 94% kategori sangat baik, pertemuan kedua memperoleh skor 16 dengan prosentase 100% kategori sangat baik, dan pada pertemuan ketiga memperoleh skor 16 dengan prosentase 100% kategori sangat baik. Dari pembahasan diatas dapat kita simpulkan bahwa aktivitas guru dalam membuka pembelajaran selalu meningkat baik tiap pertemuan maupun tiap siklus, dan pada siklus II pertemuan kedua dan ketiga aktivitas guru sudah sempurna sesuai perencanaan.

Aktivitas guru dalam menggali pengetahuan siswa yang meliputi mengajukan pertanyaan terkait materi yang akan disampaikan, mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, memberikan permasalahan yang berkaitan dengan materi dan menggali pengetahuan siswa dengan mengkaitkan pengalaman siswa. Pada siklus I pertemuan kesatu memperoleh skor 10 dengan prosentase

63%, kategori baik, pertemuan kedua memperoleh skor 11 dengan prosentase 69% kategori baik, dan pada pertemuan ketiga memperoleh skor 12 dengan prosentase 75% kategori baik. Pada siklus II pertemuan kesatu memperoleh skor 13 dengan prosentase 81% kategori sangat baik, pertemuan kedua memperoleh skor 13 dengan prosentase 81% kategori sangat baik, dan pada pertemuan ketiga memperoleh skor 15 dengan prosentase 94% kategori sangat baik. Dari pembahasan diatas dapat kita simpulkan bahwa aktivitas guru dalam menggali pengetahuan siswa selalu meningkat baik tiap pertemuan maupun tiap siklus.

Aktivitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang meliputi menyampaikan materi sesuai rencana pembelajaran, menjelaskan dengan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti, menggunakan media/peraga pembelajaran dan memusatkan perhatian siswa. Pada siklus I pertemuan kesatu aktivitas tersebut diatas memperoleh skor 11 dengan Prosentase 69% kategori baik, pertemuan kedua memperoleh skor 12 dengan prosentase 75% kategori baik, dan pada pertemuan ketiga memperoleh skor 13 dengan prosentase 81% kategori sangat baik. Pada siklus II pertemuan kesatu memperoleh skor 14 dengan prosentase 88% kategori sangat baik, pertemuan kedua memperoleh skor 14 dengan prosentase 88% kategori sangat baik, dan pada pertemuan ketiga memperoleh skor 15 dengan prosentase 94% kategori sangat baik. Dari pembahasan diatas dapat kita simpulkan bahwa aktivitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran selalu meningkat baik tiap pertemuan maupun tiap siklus.

Aktivitas guru dalam menggunakan media/peraga yang meliputi menggunakan media/peraga, menjelaskan materi, aplikatif dan inovatif serta

memberi kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi. Pada siklus I pertemuan kesatu memperoleh skor 10 dengan prosentase 63% kategori baik, pertemuan kedua memperoleh skor 11 dengan prosentase 69% kategori baik, dan pada pertemuan ketiga memperoleh skor 12 dengan prosentase 75% kategori baik. Pada siklus II pertemuan kesatu memperoleh skor 14 dengan prosentase 88% kategori sangat baik, pertemuan kedua memperoleh skor 14 dengan prosentase 88% kategori sangat baik, dan pada pertemuan ketiga memperoleh skor 15 dengan prosentase 94% kategori sangat baik. Dari pembahasan diatas dapat kita simpulkan bahwa aktivitas guru dalam menggunakan media/peraga selalu meningkat baik tiap pertemuan maupun tiap siklus.

Aktivitas guru membagikan LKS yang meliputi membagi kepada setiap kelompok, petunjuk LKS menggunakan kalimat yang jelas, memberikan penjelasan tentang pengerjaan LKS dan memberi contoh pengerjaan LKS. Pada siklus I pertemuan kesatu memperoleh skor 12 dengan prosentase 75% kategori baik, pertemuan kedua memperoleh skor 13 dengan prosentase 81% kategori sangat baik, dan pada pertemuan ketiga memperoleh skor 13 dengan prosentase 81% kategori sangat baik. Pada siklus II pertemuan kesatu memperoleh skor 13 dengan prosentase 81% kategori sangat baik, pertemuan kedua memperoleh skor 13 dengan prosentase 81% kategori sangat baik, dan pada pertemuan ketiga memperoleh skor 14 dengan prosentase 88% kategori sangat baik. Dari pembahasan diatas dapat kita simpulkan bahwa aktivitas guru dalam membagikan lembar kegiatan siswa meningkat cukup signifikan tiap siklus.

Aktivitas guru membimbing siswa berkelompok yang meliputi membagi kelompok secara heterogen, mengatur tempat duduk siswa sesuai kelompok, berkeliling membimbing kerja siswa dalam kelompok dan memberi kesempatan pada setiap kelompok untuk bertanya. Pada siklus I pertemuan kesatu memperoleh skor 12 dengan prosentase 75% kategori baik, pertemuan kedua memperoleh skor 13 dengan prosentase 81% kategori sangat baik, dan pada pertemuan ketiga memperoleh skor 14 dengan prosentase 88% kategori sangat baik. Pada siklus II pertemuan kesatu memperoleh skor 15 dengan prosentase 94% kategori sangat baik, pertemuan kedua memperoleh skor 15 dengan prosentase 94% kategori sangat baik, dan pada pertemuan ketiga memperoleh skor 16 dengan prosentase 100% kategori sangat baik. Dari pembahasan diatas dapat kita simpulkan bahwa aktivitas guru dalam membimbing siswa berkelompok, selalu meningkat baik tiap pertemuan maupun tiap siklus.

Aktivitas guru membimbing jalannya *Role Playing* dalam pembelajaran yang meliputi kegiatan menegur siswa yang mengganggu jalannya *Role Playing*, memperjelas tentang *Role Playing*, memantau siswa ketika melakukan *Role Playing*, memberi motivasi agar aktif dalam *Role Playing*, merupakan aktivitas inti untuk memperoleh pengalaman yang nantinya bisa memudahkan untuk menulis laporan wawancara. Pada siklus I pertemuan kesatu mendapat skor 10 dengan prosentase 63% kategori baik, pertemuan kedua memperoleh skor 13 dengan prosentase 81% kategori sangat baik, dan pada pertemuan ketiga memperoleh skor 13 dengan prosentase 81% kategori sangat baik. Pada siklus II pertemuan kesatu memperoleh skor 15 dengan prosentase 94% kategori sangat



baik, pertemuan kedua memperoleh skor 15 dengan prosentase 94% kategori sangat baik, dan pada pertemuan ketiga memperoleh skor 16 dengan prosentase 100% kategori sangat baik. Dari pembahasan diatas dapat kita simpulkan bahwa aktivitas guru dalam membimbing siswa berkelompok selalu meningkat baik tiap pertemuan maupun tiap siklus.

Aktivitas guru memberikan penguatan yang meliputi penguatan secara verbal, non verbal dan memberikan penguatan kepada individu serta penguatan segera ketika muncul respon siswa yang diharapkan. Pada siklus I pertemuan kesatu mendapat skor 9 dengan prosentase 56% kategori baik, pertemuan kedua memperoleh skor 10 dengan prosentase 63% kategori baik, dan pada pertemuan ketiga memperoleh skor 11 dengan prosentase 69 % kategori baik. Pada siklus II pertemuan kesatu memperoleh skor 11 dengan prosentase 69% kategori baik, pertemuan kedua memperoleh skor 11 dengan prosentase 69% kategori baik, dan pada pertemuan ketiga memperoleh skor 13 dengan prosentase 81% kategori sangat baik. Dari pembahasan diatas dapat kita simpulkan bahwa aktivitas guru dalam memberikan penguatan kepada siswa selalu meningkat baik tiap pertemuan maupun tiap siklus.

Aktivitas guru menutup pelajaran yang meliputi membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran, memberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami, memberikan evaluasi dan memberikan penugasan. Pada siklus I pertemuan kesatu mendapat skor 10 dengan prosentase 63% kategori baik, pertemuan kedua memperoleh skor 13 dengan prosentase 81% kategori sangat baik, dan pada pertemuan ketiga memperoleh skor 14 dengan

prosentase 88 % kategori sangat baik. Pada siklus II pertemuan kesatu memperoleh skor 14 dengan prosentase 88% kategori sangat baik, pertemuan kedua memperoleh skor 14 dengan prosentase 88% kategori sangat baik, dan pada pertemuan ketiga memperoleh skor 15 dengan prosentase 94% kategori sangat baik. Dari pembahasan diatas dapat kita simpulkan bahwa aktivitas guru dalam menutup pembelajaran selalu meningkat baik tiap pertemuan maupun tiap siklus.

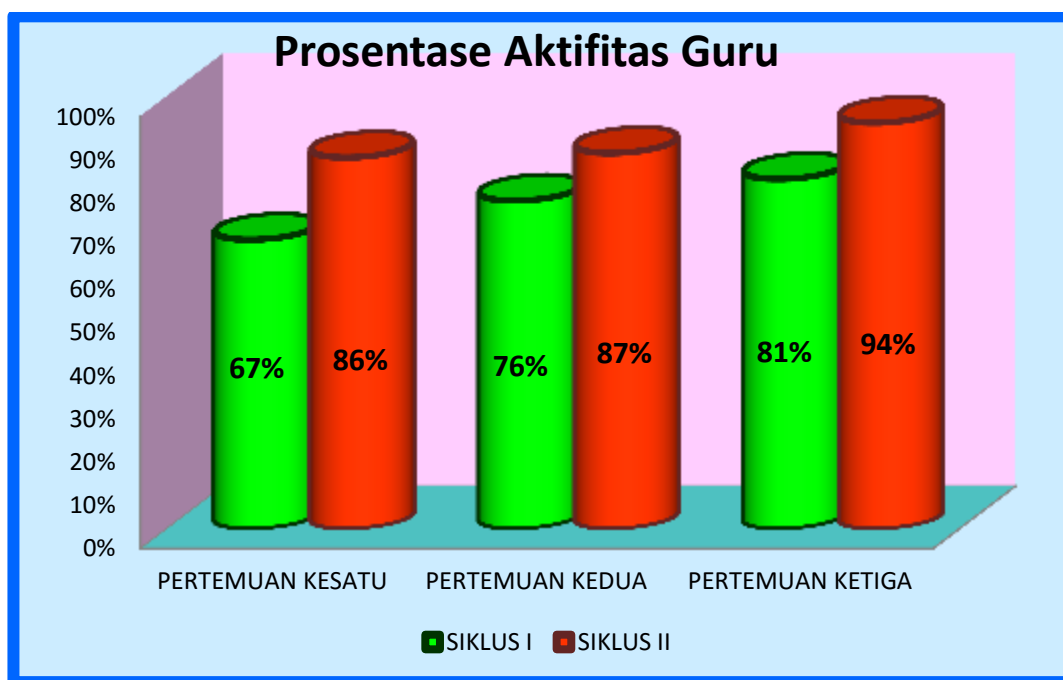
Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru secara keseluruhan apabila diambil rata-rata prosentase tiap indikator aktivitas seperti nampak pada tabel berikut :

Tabel 4.14  
Rata-rata Prosentase Indikator Aktivitas Guru dalam Pembelajaran  
Menulis Laporan Wawancara dengan Menggunakan Metode *Role Playing*

NO	INDIKATOR AKTIFITAS	RATA-RATA KEMUNCULAN SIKLUS I	PROSENTASE	RATA-RATA KEMUNCULAN SIKLUS II	PROSENTASE
1	Pra Pembelajaran	12,33	77%	15,33	96%
2	Membuka Pelajaran	13	81%	15,67	98%
3	Menggali pengetahuan siswa	11	69%	13,67	85%
4	Menyajikan Materi Pembelajaran	12	75%	14,33	90%
5	Menggunakan media/peraga	11	69%	14,33	90%
6	Membagikan LKS yang harus dikerjakan siswa	12,67	79%	13,33	83%
7	Membimbing Siswa berkelompok	13	81%	15,33	96%
8	Membimbing jalannya <i>Role Playing</i>	12	75%	14,67	92%
9	Memberikan penguatan	10	63%	11,67	69%
10	Menutup pelajaran	12,33	77%	14,33	90%
RATA-RATA		<b>11,93</b>	<b>75%</b>	<b>14,27</b>	<b>89%</b>

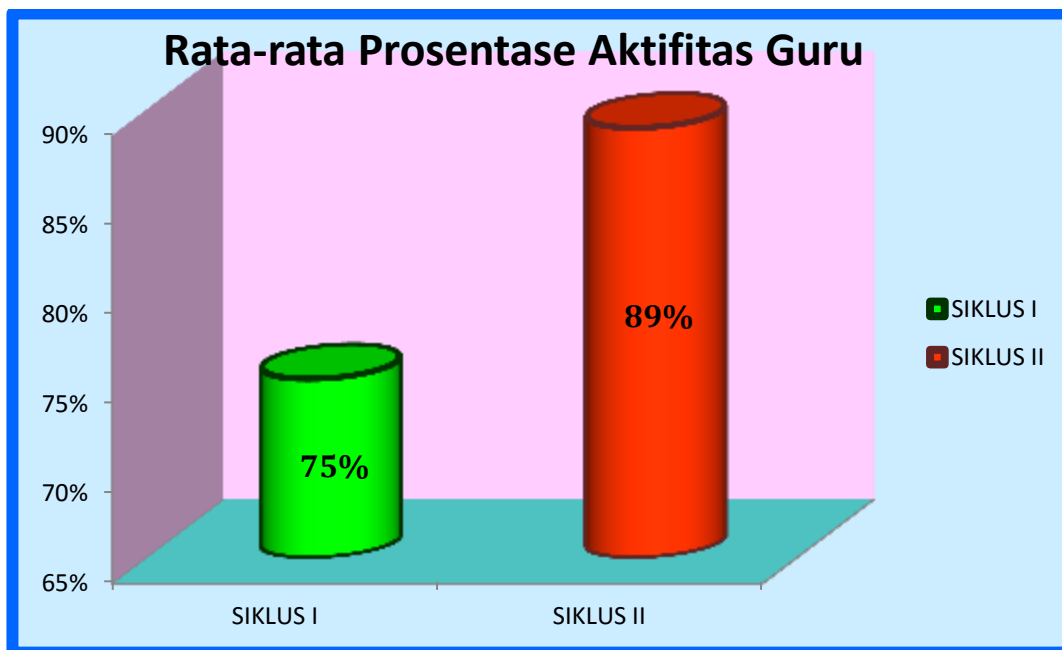
Sedangkan rata-rata prosentase aktivitas guru pada setiap pertemuan adalah: prosentase pada siklus I pertemuan kesatu mencapai 67%, pertemuan kedua 76%,

dan pertemuan ketiga 81%. Pada siklus II pertemuan kesatu 86%, pertemuan kedua 87%, dan pertemuan ketiga 94%, seperti nampak pada diagram berikut:



Gambar 4.1  
Prosentase Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Menulis Laporan Wawancara dengan Menggunakan Metode *Role Playing*

Berdasarkan gambar 4.1 dapat kita simpulkan bahwa prosentase rata-rata aktivitas guru pada siklus I jika diambil rata-rata adalah 75% dengan kategori baik. dan meningkat menjadi 89% dengan kategori sangat baik pada siklus II. Jadi ada peningkatan aktivitas guru sebesar 14% pada siklus II, hal ini terjadi karena siswa pada siklus II sudah menyukai metode *Role Playing* sehingga membantu guru untuk beraktivitas lebih baik bahkan maksimal. Untuk lebih jelasnya peningkatan rata-rata aktivitas guru nampak pada diagram berikut:



Gambar 4.2

Rata-rata Prosentase Aktifitas Guru dalam Pembelajaran Menulis Laporan Wawancara dengan Menggunakan Metode *Role Playing*

## 2) Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Menulis Laporan Wawancara dengan Menggunakan Metode *Role Playing*

Hasil pengamatan aktivitas siswa berdasarkan hasil pengamatan guru peneliti yang dibantu oleh teman sejawat senior untuk aktivitas mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran yang meliputi datang tepat waktu, mempersiapkan bahan dan buku untuk kegiatan belajar, tertib dan rapi dalam kelas, dan memperhatikan penjelasan guru. Pada siklus I pertemuan kesatu mendapat skor 10 dengan prosentase 63% kategori baik, pertemuan kedua mendapat skor 12 dengan prosentase 75% kategori baik, dan pertemuan ketiga mendapat skor 13 dengan prosentase 81 % kategori sangat baik. Pada siklus II pertemuan kesatu mendapat skor 14 dengan prosentase 88% kategori sangat baik, pertemuan kedua mendapat skor 14 dengan prosentase 88% kategori sangat baik, dan pertemuan ketiga

mendapat skor 15 dengan prosentase 94 % kategori sangat baik. Dari pembahasan diatas dapat kita simpulkan bahwa aktivitas siswa dalam persiapan menerima pelajaran selalu meningkat baik tiap pertemuan maupun tiap siklus.

Aktivitas tanya jawab dalam pembelajaran yang meliputi aktivitas bertanya mengenai materi yang akan dipelajari, mengemukakan pendapat sesuai topik yang dibahas, menjawab pertanyaan guru dan siswa aktif bertanya Pada siklus I pertemuan kesatu mendapat skor 9 dengan prosentase 56% kategori baik, pertemuan kedua mendapat skor 11 dengan prosentase 69% kategori baik, dan pertemuan ketiga mendapat skor 12 dengan prosentase 75 % kategori baik. Pada siklus II pertemuan kesatu mendapat skor 13 dengan prosentase 81% kategori sangat baik, pertemuan kedua mendapat skor 14 dengan prosentase 88% kategori sangat baik, dan pertemuan ketiga mendapat skor 14 dengan prosentase 88 % kategori sangat baik. Dari pembahasan diatas dapat kita simpulkan bahwa aktivitas siswa tentang tanya jawab dalam pembelajaran selalu meningkat baik tiap pertemuan maupun tiap siklus.

Aktivitas memperhatikan media/peraga yang digunakan guru, yang meliputi memperhatikan media yang dibawa guru dengan sikap duduk baik, tidak berbicara dengan temannya, memberikan umpan balik berupa tanggapan, mencatat hal-hal penting. Pada siklus I pertemuan kesatu mendapat skor 9 dengan prosentase 56% kategori baik, pertemuan kedua mendapat skor 11 dengan prosentase 69% kategori baik, dan pertemuan ketiga mendapat skor 12 dengan prosentase 75 % kategori baik. Pada siklus II pertemuan kesatu mendapat skor 13 dengan prosentase 81% kategori sangat baik, pertemuan kedua mendapat skor 13 dengan

prosentase 81% kategori sangat baik, dan pertemuan ketiga mendapat skor 13 dengan prosentase 81 % kategori sangat baik. Dari pembahasan diatas dapat kita simpulkan bahwa aktivitas siswa dalam memperhatikan media/peraga saat pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan yang sangat signifikan.

Aktivitas siswa dalam memperhatikan penjelasan guru yang meliputi aktivitas memperhatikan, mendengarkan penjelasan guru, mencatat materi yang disampaikan, dan bersikap baik serta tidak gaduh. Pada siklus I pertemuan kesatu mendapat skor 9 dengan prosentase 56% kategori baik, pertemuan kedua mendapat skor 11 dengan prosentase 69% kategori baik, dan pertemuan ketiga mendapat skor 12 dengan prosentase 75 % kategori baik. Pada siklus II pertemuan kesatu mendapat skor 13 dengan prosentase 81% kategori sangat baik, pertemuan kedua mendapat skor 14 dengan prosentase 88% kategori sangat baik, dan pertemuan ketiga mendapat skor 16 dengan prosentase 100 % kategori sangat baik. Dari pembahasan diatas dapat kita simpulkan bahwa aktivitas siswa dalam memperhatikan penjelasan guru dalam pembelajaran selalu meningkat baik tiap pertemuan maupun tiap siklus.

Aktivitas siswa dalam menanggapi contoh bermain peran yang meliputi aktivitas memperhatikan teman yang menjadi contoh bermain peran, menanggapi teman yang bermain peran, menanyakan hal-hal yang belum dimengerti, dan mempersiapkan diri untuk bermain peran. Pada siklus I pertemuan kesatu mendapat skor 9 dengan prosentase 56% kategori baik, pertemuan kedua mendapat skor 12 dengan prosentase 75% kategori baik, dan pertemuan ketiga mendapat skor 13 dengan prosentase 81 % kategori sangat baik. Pada siklus II

pertemuan kesatu mendapat skor 14 dengan prosentase 88% kategori sangat baik, pertemuan kedua mendapat skor 15 dengan prosentase 94% kategori sangat baik, dan pertemuan ketiga mendapat skor 15 dengan prosentase 94 % kategori sangat baik. Dari pembahasan diatas dapat kita simpulkan bahwa aktivitas siswa dalam menanggapi contoh *Role Playing* selalu meningkat baik tiap pertemuan maupun tiap siklus.

Aktivitas siswa bekerja sama dalam kelompok yang meliputi aktif dalam kelompok, mencoba bermain peran dengan pasangannya dalam kelompok, bekerjasama dengan pasangannya dalam kelompok, dan tertib bekerja dalam kelompok. Pada siklus I pertemuan kesatu mendapat skor 9 dengan prosentase 56% kategori baik, pertemuan kedua mendapat skor 11 dengan prosentase 69% kategori baik, dan pertemuan ketiga mendapat skor 13 dengan prosentase 81 % kategori sangat baik. Pada siklus II pertemuan kesatu mendapat skor 14 dengan prosentase 88% kategori sangat baik, pertemuan kedua mendapat skor 15 dengan prosentase 94% kategori sangat baik, dan pertemuan ketiga mendapat skor 16 dengan prosentase 100 % kategori sangat baik. Dari pembahasan diatas dapat kita simpulkan bahwa aktivitas siswa bekerja sama dalam kelompok selalu meningkat baik tiap pertemuan maupun tiap siklus.

Aktivitas siswa menulis pertanyaan untuk wawancara yang meliputi menyiapkan peralatan tulis, menulis tanpa membuat kegaduhan, menulis pertanyaan untuk wawancara dengan teman kelompok, dan tidak mencontek hasil kelompok lain. Pada siklus I pertemuan kesatu mendapat skor 10 dengan prosentase 63% kategori baik, pertemuan kedua mendapat skor 10 dengan

prosentase 63% kategori baik, dan pertemuan ketiga mendapat skor 12 dengan prosentase 75 % kategori baik. Pada siklus II pertemuan kesatu mendapat skor 13 dengan prosentase 81% kategori sangat baik, pertemuan kedua mendapat skor 14 dengan prosentase 88% kategori sangat baik, dan pertemuan ketiga mendapat skor 16 dengan prosentase 100 % kategori sangat baik. Dari pembahasan diatas dapat kita simpulkan bahwa aktivitas siswa dalam menulis pertanyaan wawancara selalu meningkat baik tiap pertemuan maupun tiap siklus.

Aktivitas siswa pelaksanaan *Role Playing* yang meliputi berani maju ke depan kelas, ketepatan intonasi saat bermain peran, suara lantang dan jelas, dan bergantian dengan pasangannya menjadi pewawancara dan narasumber. Pada siklus I pertemuan kesatu mendapat skor 8 dengan prosentase 50% kategori cukup, pertemuan kedua mendapat skor 9 dengan prosentase 56% kategori baik, dan pertemuan ketiga mendapat skor 12 dengan prosentase 75 % kategori baik. Pada siklus II pertemuan kesatu mendapat skor 13 dengan prosentase 81% kategori sangat baik, pertemuan kedua mendapat skor 14 dengan prosentase 88% kategori sangat baik, dan pertemuan ketiga mendapat skor 15 dengan prosentase 94 % kategori sangat baik. Dari pembahasan diatas dapat kita simpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* selalu meningkat, baik tiap pertemuan maupun tiap siklus.

Aktivitas siswa dalam menanggapi pelaksanaan *Role Playing*. Aktivitas ini meliputi mengangkat tangan sebelum mengemukakan pendapat, berbicara setelah ditunjuk, sopan saat berbicara, serta berbicara dengan lantang saat mengemukakan pendapat. Pada siklus I pertemuan kesatu mendapat skor 9 dengan prosentase 56%



kategori baik, pertemuan kedua mendapat skor 10 dengan prosentase 63% kategori baik, dan pertemuan ketiga mendapat skor 12 dengan prosentase 75 % kategori baik. Pada siklus II pertemuan kesatu mendapat skor 13 dengan prosentase 81% kategori sangat baik, pertemuan kedua mendapat skor 13 dengan prosentase 81% kategori sangat baik, dan pertemuan ketiga mendapat skor 15 dengan prosentase 94 % kategori sangat baik. Dari pembahasan diatas dapat kita simpulkan bahwa aktivitas siswa dalam menanggapi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* selalu meningkat, baik tiap pertemuan maupun tiap siklus.

Aktivitas siswa dalam melaksanakan evaluasi yang meliputi: mengerjakan tanpa membuat kegaduhan, mengerjakan tanpa mencontek, mengerjakan dengan tepat waktu, dan mengerjakan tanpa banyak bertanya. Pada siklus I pertemuan kesatu mendapat skor 10 dengan prosentase 63% kategori baik, pertemuan kedua mendapat skor 10 dengan prosentase 63% kategori baik, dan pertemuan ketiga mendapat skor 11 dengan prosentase 69 % kategori baik. Pada siklus II pertemuan kesatu mendapat skor 12 dengan prosentase 75% kategori baik, pertemuan kedua mendapat skor 12 dengan prosentase 75% kategori baik, dan pertemuan ketiga mendapat skor 14 dengan prosentase 88 % kategori sangat baik. Dari pembahasan diatas dapat kita simpulkan bahwa aktivitas siswa dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran pada tiap pertemuan dan evaluasi akhir siklus dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* selalu meningkat, baik tiap pertemuan maupun tiap siklus.

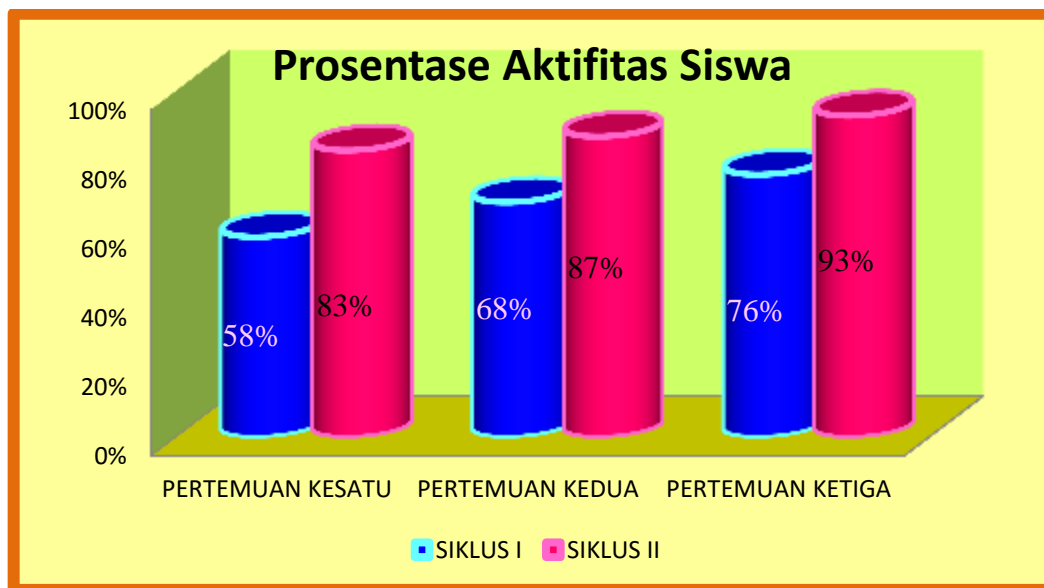
Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa secara keseluruhan apabila diambil rata-rata prosentase tiap indikator aktivitas seperti nampak pada tabel berikut :

Tabel 4.15  
Rata-rata Prosentase Indikator Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran  
Menulis Laporan Wawancara dengan Menggunakan Metode *Role Playing*

NO	INDIKATOR AKTIFITAS	RATA-RATA KEMUNCULAN SIKLUS I	PROSENTASE	RATA-RATA KEMUNCULAN SIKLUS II	PROSENTASE
1	Persiapan menerima Pelajaran	11,67	73%	14,33	90%
2	Tanya jawab dalam pembelajaran	10,67	67%	13,67	86%
3	Memperhatikan media/peraga	10,67	67%	13	81%
4	Memperhatikan penjelasan guru	10,67	67%	14,33	90%
5	Menanggapi contoh <i>Role Playing</i>	11,33	71%	14,67	92%
6	Bekerja sama dalam kelompok	11	69%	15	94%
7	Menulis pertanyaan wawancara	10,67	67%	14,33	90%
8	Pelaksanaan <i>Role Playing</i>	9,67	60%	14	88%
9	Menanggapi <i>Role Playing</i>	10,33	65%	13,67	85%
10	Mengerjakan Evaluasi	10,33	65%	12,67	79%
RATA-RATA		<b>10,70</b>	<b>67%</b>	<b>13,97</b>	<b>88%</b>

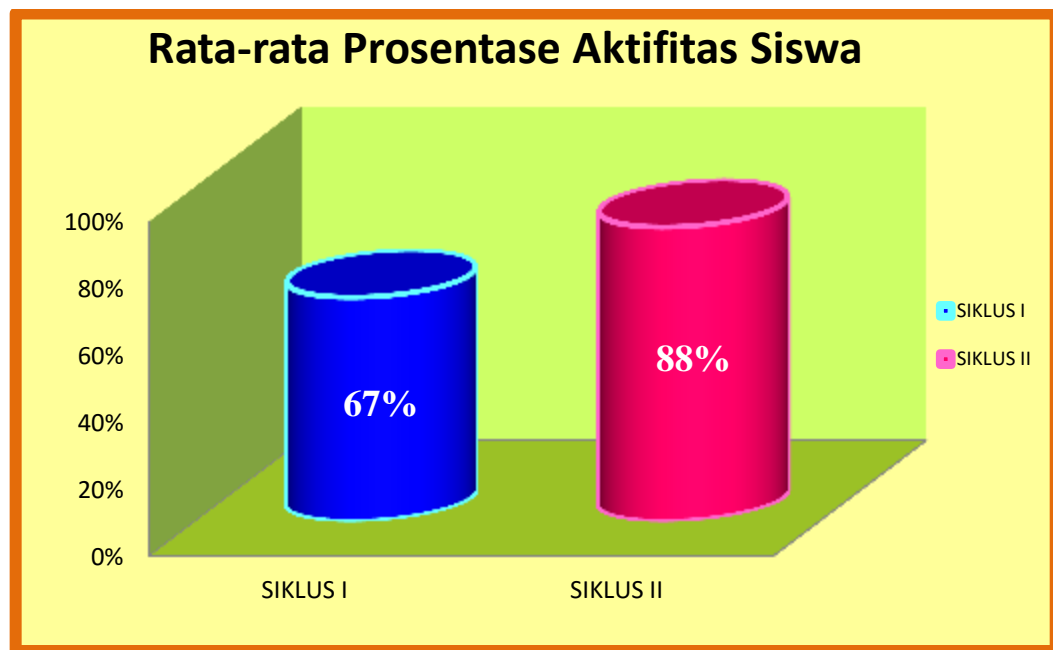
Sedangkan rata-rata prosentase aktivitas siswa pada setiap pertemuan apabila diambil rata-rata prosentase tiap pertemuan adalah: prosentase pada siklus I pertemuan kesatu mencapai 58%, pertemuan kedua 68%, dan pertemuan ketiga 76%. Hal ini terjadi karena metode *Role Playing* baru pertama kali dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis, sehingga sebagian siswa masih malu-malu dan tidak serius. Pada siklus II pertemuan kesatu 83%, pertemuan kedua 87%, dan pertemuan ketiga 93%, Hal ini terjadi karena siswa sudah beradaptasi dan juga sangat senang pembelajaran dengan metode *Role Playing* sehingga

aktivitas siswa mengalami kenaikan yang sangat signifikan seperti nampak pada diagram berikut:



Gambar 4.3  
Prosentase Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Menulis Laporan Wawancara dengan Menggunakan Metode *Role Playing*

Berdasarkan gambar 4.3 dapat kita simpulkan bahwa prosentase rata-rata aktivitas siswa pada siklus I jika diambil rata-rata adalah 67% dengan kategori baik, dan meningkat menjadi 88% dengan kategori sangat baik pada siklus II. Jadi ada peningkatan aktivitas siswa sebesar 21% pada siklus II. Hal ini terjadi karena siswa sudah menyukai pembelajaran dengan metode *Role Playing* sehingga mereka beraktivitas dengan senang hati. Untuk lebih jelasnya peningkatan rata-rata prosentase aktivitas siswa dapat dilihat pada diagram berikut:



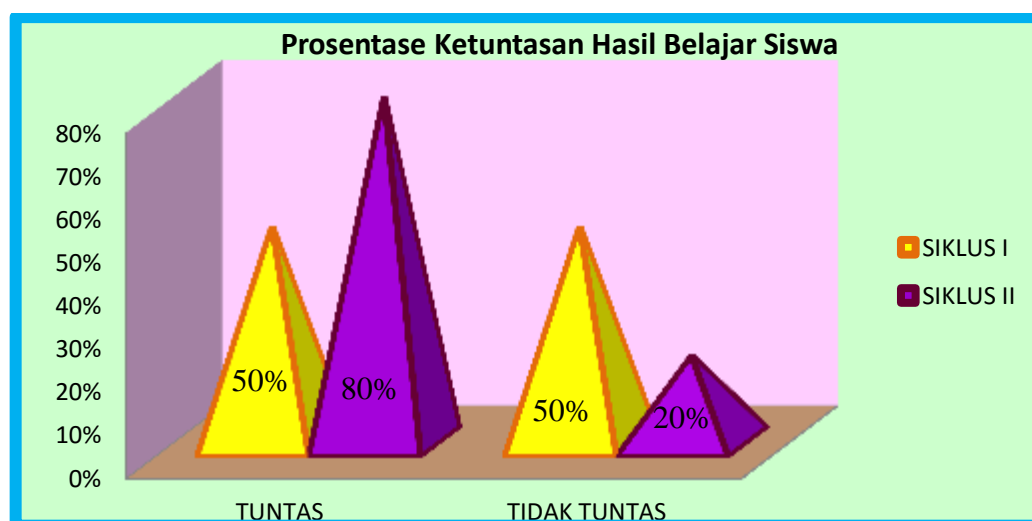
Gambar 4.4  
Rata-rata Prosentase Aktifitas Siswa dalam Pembelajaran  
Menulis Laporan Wawancara dengan Menggunakan Metode *Role Playing*

### 3) Hasil Belajar Siswa Tentang Kemampuan Menulis Laporan Wawancara dengan Menggunakan Metode *Role Playing*

Pada tabel 4.3 dan 4.7 dapat diketahui bahwa hasil tes yang diikuti oleh semua siswa kelas V yang berjumlah 20 orang. Dengan kriteria penilaian: (1) penggunaan huruf besar dan tanda baca mencapai nilai rata-rata 19,95 pada siklus I, meningkat menjadi 20,7 pada siklus II (2) kesesuaian isi laporan mencapai nilai rata-rata 20,15 pada siklus I, meningkat menjadi 21,15 pada siklus II (3) Penulisan mencapai nilai rata-rata 16,45 pada siklus I, meningkat menjadi 20,2 pada siklus II dan (4) Penggunaan kata efektif mencapai nilai rata-rata 12,95 pada siklus I, meningkat menjadi 15,45 pada siklus II. Jumlah nilai terendah 60 dan jumlah nilai tertinggi 90 pada siklus I, nilai tertinggi meningkat menjadi 100 pada siklus II. Jumlah nilai kumulatif 1390 pada siklus I, meningkat menjadi 1530

pada siklus II. Nilai rata-rata 69,5 pada siklus I, meningkat menjadi 76,5 pada siklus II. Terdapat 10 orang siswa tuntas dan 10 orang siswa tidak tuntas pada siklus I, 16 orang siswa tuntas dan 4 orang siswa tidak tuntas pada siklus II.

Rata-rata nilai pada siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan kualifikasi ketuntasan belum mencapai tuntas klasikal. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor pendukung dan penghambat yaitu: Bagi siswa yang termasuk kategori pandai lebih mudah menulis laporan wawancara dengan menggunakan metode *Role Playing*, Namun bagi siswa yang termasuk kategori sedang dan kurang, masih merasa bingung, hal ini dapat diketahui dari hasil pekerjaan siswa. Dan pada siklus II rata-rata nilai sudah mencapai bahkan melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditetapkan yaitu  $\geq 70$ . Kualifikasi ketuntasan juga sudah mencapai bahkan melebihi tuntas klasikal. Untuk lebih jelasnya dapat kita lihat pada diagram berikut:



Gambar 4.5  
Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran  
Menulis Laporan Wawancara dengan Menggunakan Metode *Role Playing*

#### 4) Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Menulis Laporan Wawancara dengan Menggunakan Metode *Role Playing*

Pada tabel 4.8 dapat diketahui bahwa prosentase ketercapaian nilai respon siswa terhadap pembelajaran menulis laporan wawancara dengan menggunakan metode *Role Playing* adalah sebagai berikut:

- 1). Siswa memberikan jawaban respon selalu sebesar 68%;
- 2). Siswa memberikan jawaban respon sering sebesar 21%;
- 3). Siswa memberikan jawaban respon kadang-kadang sebesar 11%;
- 4). Siswa memberikan jawaban respon tidak pernah sebesar 0%;

Prosentase tersebut rinciannya sebagai berikut:

Respon siswa terhadap penjelasan metode *Role Playing* sebanyak 12 siswa dengan persentase sebesar 60%, memberikan respon selalu terhadap penjelasan metode *Role Playing* karena dinilai jelas atau kalimat mudah dipahami, rinci, inspiratif, runtut, dan singkat. Sebanyak 5 siswa dengan persentase sebesar 25% memberikan respon sering terhadap penjelasan metode *Role Playing* karena dinilai rinci, inspiratif, runtut, dan singkat tetapi kalimat tidak mudah dipahami. Sebanyak 3 siswa dengan persentase sebesar 15% memberikan respon kadang-kadang terhadap penjelasan metode *Role Playing* karena dinilai inspiratif, runtut dan singkat tetapi kurang rinci dan kalimat tidak mudah dipahami.

Respon siswa terhadap metode *Role Playing* dalam pembelajaran sebanyak 11 siswa dengan persentase ketercapaian nilai sebesar 55% memberikan respon selalu dari tingkat persentase ketercapaian maksimal sebesar 100%. Sebanyak 4 siswa dengan persentase sebesar 20% memberikan respon sering karena dinilai mudah, memberikan pengalaman belajar, dan memotivasi keingintahuan. Sebanyak

5 siswa dengan persentase sebesar 25% memberikan respon kadang-kadang terhadap metode *Role Playing* dalam pembelajaran karena dinilai memberikan pengalaman belajar, sesuai dengan materi pembelajaran, dan memotivasi keingintahuan tetapi tidak mudah untuk dilaksanakan.

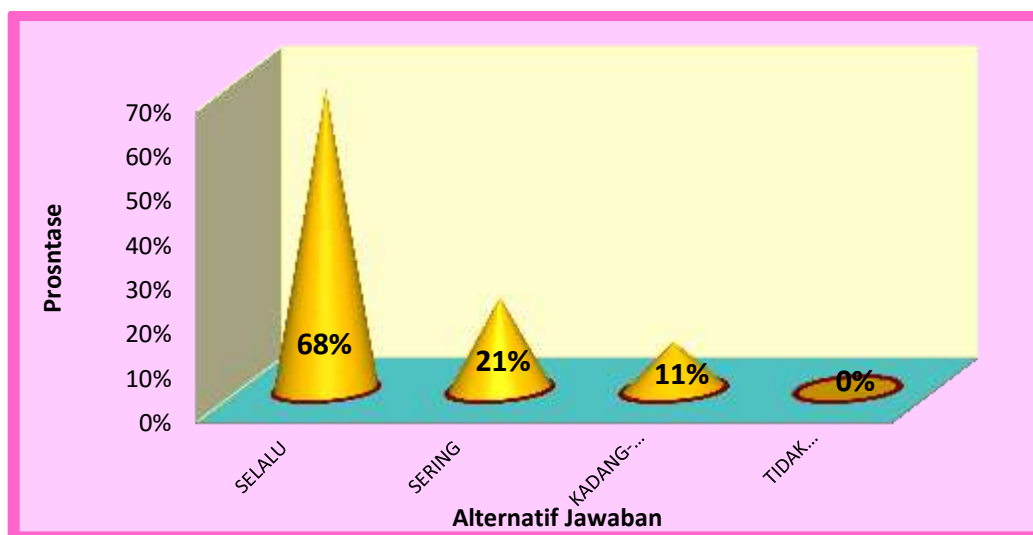
Respon siswa terhadap persiapan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* sebanyak 9 siswa dengan prosentase ketercapaian nilai sebesar 45% memberikan respon selalu dari tingkat prosentase ketercapaian maksimal sebesar 100%. Karena dinilai mudah dilaksanakan, memudahkan penyelesaian tugas, membantu pemahaman materi pembelajaran, menyenangkan dan runtut. Sebanyak 8 siswa dengan prosentase sebesar 40% memberikan respon sering karena dinilai memudahkan menyelesaikan tugas, membantu pemahaman materi pembelajaran, menyenangkan, dan runtut tetapi tidak mudah dilaksanakan. Sebanyak 3 siswa dengan prosentase sebesar 15% memberikan respon kadang-kadang terhadap metode *Role Playing* dalam pembelajaran karena dinilai membantu pemahaman materi pembelajaran, menyenangkan, dan runtut tetapi tidak mudah dilaksanakan dan kurang memudahkan penyelesaian tugas.

Respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menulis laporan wawancara dengan menggunakan metode *Role Playing* sebanyak sebanyak 16 siswa dengan prosentase ketercapaian nilai sebesar 80% memberikan respon selalu karena dinilai membantu pemahaman materi pembelajaran, menarik, melatih keberanian, mengungkapkan gagasan dan tanggapan, dan menumbuhkan kerjasama. Sebanyak 4 siswa dengan prosentase sebesar 20% memberikan respon sering terhadap penggunaan metode *Role Playing* karena dinilai menarik, melatih

keberanian mengungkapkan gagasan dan tanggapan, dan menumbuhkan kerjasama tetapi kurang memudahkan pengintegrasian kompetensi menulis laporan wawancara.

Respon siswa terhadap penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran menulis laporan wawancara sebanyak 20 siswa dengan prosentase ketercapaian nilai sebesar 100% memberikan respon selalu karena dinilai inspiratif, menarik dan variatif.

Berdasarkan hasil respon siswa terhadap pembelajaran menulis laporan wawancara dengan menggunakan metode *Role Playing* dari lima butir respon yang ditanyakan kepada siswa mendapat penilaian yang berbeda-beda. Kategori selalu mendapat nilai 68 (68%), kategori sering mendapat nilai 21(21%), kategori kadang-kadang mendapat nilai 11 (11%), kategori tidak pernah mendapat nilai 0(0%). Secara ringkas dapat kita lihat pada diagram berikut:



Gambar 4.6  
Prosentase Respon Siswa dalam Pembelajaran Menulis Laporan Wawancara dengan Menggunakan Metode *Role Playing*



## 5) Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Menulis Laporan Wawancara

### a) Menurut Guru

Pada tabel 4.10 dan tabel 4.11 dapat diketahui bahwa prosentase ketercapaian nilai angket yang diberikan kepada 6 orang guru di SDN Ombul 2 tentang kelebihan dan kekurangan penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran menulis laporan wawancara adalah sebagai berikut:

#### 1) Kelebihan

- (a). Guru memberikan jawaban angket selalu sebesar 80%,
- (b). Guru memberikan jawaban angket sering sebesar 17%,
- (c). Guru memberikan jawaban angket kadang-kadang sebesar 3%,
- (d). Guru memberikan jawaban angket tidak pernah sebesar 0%. Jawaban angket guru tentang kelebihan penggunaan metode *Role Playing* secara rinci sebagai berikut:

Dapat membangkitkan motivasi, minat atau gairah belajar sebanyak 6 orang guru dengan prosentase sebesar 100% memberikan jawaban selalu, karena metode *Role Playing* dinilai sangat membantu siswa dan siswa sangat menyukai pembelajaran dengan metode *Role Playing*.

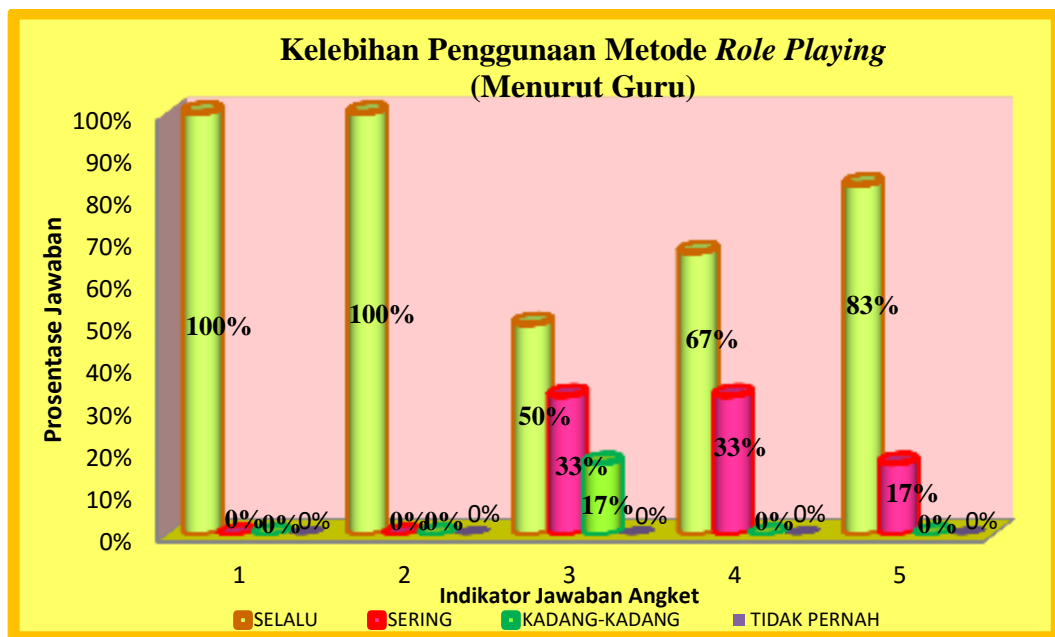
Terhadap penggunaan metode *Role Playing* dapat merangsang siswa untuk belajar lebih lanjut. Sebanyak 6 orang guru dengan persentase 100% memberikan jawaban selalu karena siswa sangat antusias untuk belajar.

Terhadap penggunaan metode *Role Playing* dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mewujutkan hasil karya. Sebanyak 3 orang guru dengan persentase 50% memberikan jawaban selalu, sebanyak 2 orang guru dengan

prosentase 33% memberikan jawaban sering, dan sebanyak 1 orang guru dengan prosentase 17% memberikan jawaban kadang-kadang, karena metode *Role Playing* dinilai mengaktifkan semua siswa sehingga mempunyai kesempatan untuk berkarya.

Terhadap penggunaan metode *Role Playing* dapat mendidik siswa dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi. Sebanyak 4 orang guru dengan persentase 67%, memberikan jawaban selalu, sebanyak 2 orang guru dengan prosentase 33% memberikan jawaban sering, karena penggunaan metode *Role Playing* dinilai dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri.

Terhadap penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sebanyak 5 orang guru dengan persentase 83% memberikan jawaban selalu, sebanyak 1 orang guru dengan prosentase 17%, memberikan jawaban sering, karena metode *Role Playing* dinilai dapat mengembangkan nilai-nilai dan sikap positif dalam kehidupan sehari-hari siswa. Secara ringkas prosentase hasil angket kelebihan penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran menulis laporan wawancara (menurut guru) dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.7

Prosentase Hasil Angket Kelebihan Penggunaan Metode *Role Playing*  
dalam Pembelajaran Menulis Laporan Wawancara (Menurut Guru)

## 2) Kekurangan

- (a) Guru memberikan jawaban angket selalu sebesar 0%
- (b) Guru memberikan jawaban angket sering sebesar 17%
- (c) Guru memberikan jawaban angket kadang-kadang sebesar 47%
- (d) Guru memberikan jawaban angket tidak pernah sebesar 36%. Jawaban

angket guru tentang kekurangan penggunaan metode *Role Playing* secara rinci sebagai berikut:

Pertanyaan angket tentang kekurangan penggunaan metode *Role Playing* membutuhkan waktu yang banyak, sebanyak 2 orang guru dengan prosentase 33%, memberikan jawaban sering, dan sebanyak 4 orang guru dengan prosentase 67%, memberikan jawaban kadang-kadang, Hal ini terjadi karena pembelajaran

dengan metode *Role Playing* dinilai tidak selalu membutuhkan waktu yang banyak serta dapat disetting secara sederhana sesuai waktu yang tersedia.

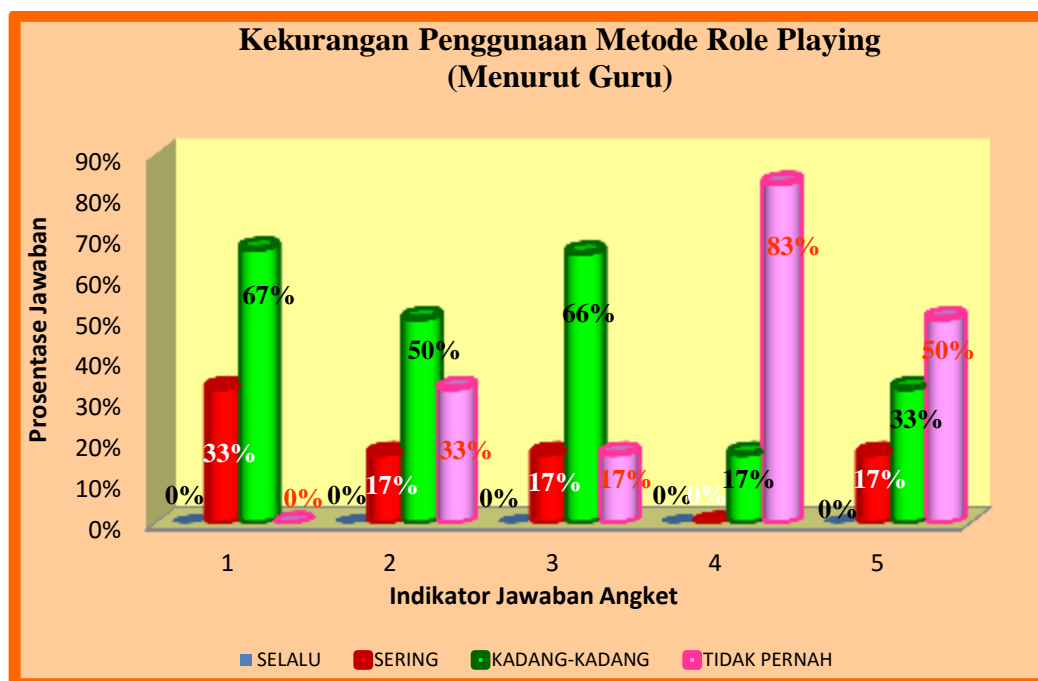
Pertanyaan angket tentang kekurangan penggunaan metode *Role Playing* membutuhkan pengarahan khusus untuk berperan, sebanyak 1 orang guru dengan prosentase 17%, memberikan jawaban sering, dan sebanyak 3 orang guru dengan prosentase 50%, memberikan jawaban kadang-kadang, dan sebanyak 2 orang guru dengan prosentase 33%, memberikan jawaban tidak pernah. Hal ini terjadi karena pembelajaran dengan metode *Role Playing* dinilai tidak membutuhkan pengarahan khusus.

Pertanyaan angket tentang kekurangan penggunaan metode *Role Playing* ada siswa yang tidak bersungguh-sungguh dalam berperan, sebanyak 1 orang guru dengan prosentase 17%, memberikan jawaban sering, dan sebanyak 4 orang guru dengan prosentase 67%, memberikan jawaban kadang-kadang, dan sebanyak 1 orang guru dengan prosentase 17%, memberikan jawaban tidak pernah. Hal ini terjadi karena pembelajaran dengan metode *Role Playing* dinilai semua siswa bersungguh-sungguh dalam bermain peran.

Pertanyaan angket tentang kekurangan penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran ada siswa yang tidak memperhatikan, sebanyak 1 orang guru dengan prosentase 17%, memberikan jawaban kadang-kadang, dan sebanyak 5 orang guru dengan prosentase 83% memberikan jawaban tidak pernah. Hal ini terjadi karena pembelajaran dengan metode *Role Playing* dinilai dapat membangkitkan minat dan gairah belajar siswa, semua siswa aktif karena semua

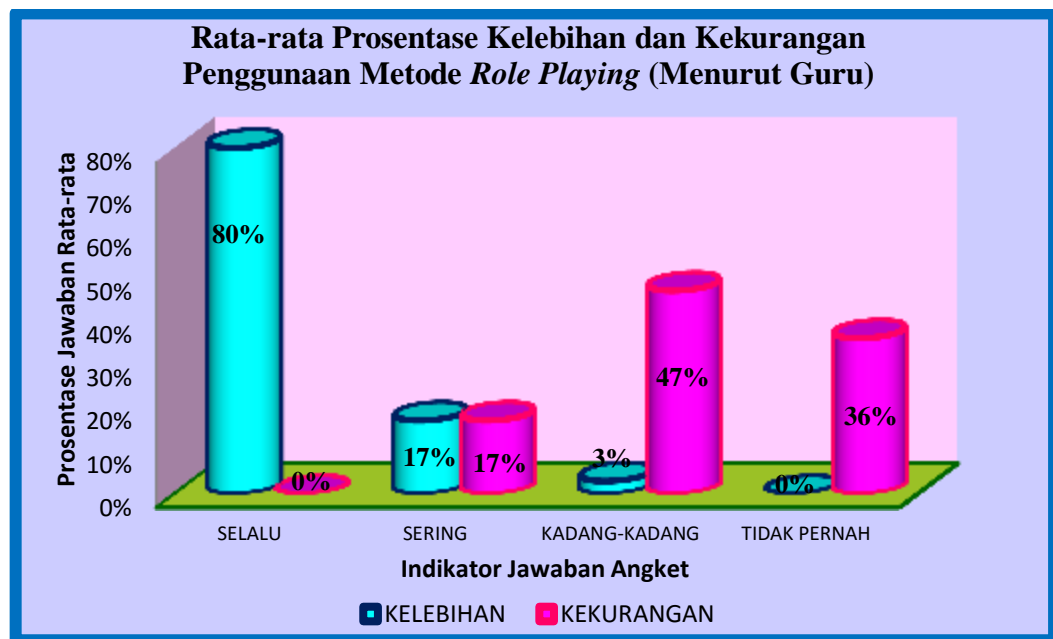
terlibat dalam pembelajaran dari awal sampai akhir sehingga tidak ada siswa yang tidak memperhatikan.

Pertanyaan angket tentang kekurangan penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran ada siswa yang mengalami kesulitan untuk memerankan suatu peran, sebanyak 1 orang guru dengan prosentase 17% memberikan jawaban sering, sebanyak 2 orang guru dengan prosentase 33% memberikan jawaban kadang-kadang, dan sebanyak 3 guru dengan prosentase 50% memberikan jawaban tidak pernah. Hal ini terjadi karena peran yang diperankan oleh siswa dalam penggunaan metode *Role Playing* sudah disesuaikan dengan lingkungan sekitar dan kehidupan sehari-hari siswa. Secara ringkas prosentase hasil angket kekurangan penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran menulis laporan wawancara menurut guru dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.8  
Prosentase Hasil Angket Kekurangan Penggunaan Metode *Role Playing*  
dalam Pembelajaran Menulis Laporan Wawancara (Menurut Guru)

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran menulis laporan wawancara menurut hasil jawaban angket guru antara kelebihan dan kekurangannya berbanding terbalik, dalam arti bahwasanya metode *Role Playing* sangat membantu siswa dalam pembelajaran menulis laporan wawancara. Jika diambil rata-rata prosentase antara kelebihan dan kekurangan (menurut guru) secara ringkas dan jelas dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.9  
Rata-rata Prosentase Hasil Angket Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Menulis Laporan Wawancara (Menurut Guru)

#### b) Menurut Siswa

Pada tabel 4.12 dan tabel 4.13 dapat diketahui bahwa prosentase ketercapaian nilai angket yang diberikan kepada 20 orang siswa kelas V di SDN

Ombul 2 tentang kelebihan dan kekurangan penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran menulis laporan wawancara adalah sebagai berikut:

### 1) Kelebihan

- (a). Siswa memberikan jawaban angket selalu sebesar 74%,
- (b). Siswa memberikan jawaban angket sering sebesar 16%,
- (c). Siswa memberikan jawaban angket kadang-kadang sebesar 10%,
- (d). Siswa memberikan jawaban angket tidak pernah sebesar 0%. Jawaban angket siswa tentang kelebihan penggunaan metode *Role Playing* secara rinci sebagai berikut:

Dapat membangkitkan motivasi, minat atau gairah belajar sebanyak 14 orang siswa dengan prosentase sebesar 70% memberikan jawaban selalu, sebanyak 2 orang siswa dengan prosentase 10% memberikan jawaban sering, sebanyak 4 orang siswa dengan prosentase 20% memberikan jawaban kadang-kadang, karena metode *Role Playing* dinilai sangat membantu siswa dan siswa sangat menyukai pembelajaran dengan metode *Role Playing*.

Terhadap penggunaan metode *Role Playing* dapat merangsang siswa untuk belajar lebih lanjut. Sebanyak 16 orang siswa dengan persentase 80% memberikan jawaban selalu, sebanyak 2 orang siswa dengan prosentase 10% memberikan jawaban sering, sebanyak 2 orang siswa dengan prosentase 10% memberikan jawaban kadang-kadang, karena siswa sangat antusias untuk belajar dengan menggunakan metode *Role Playing*.

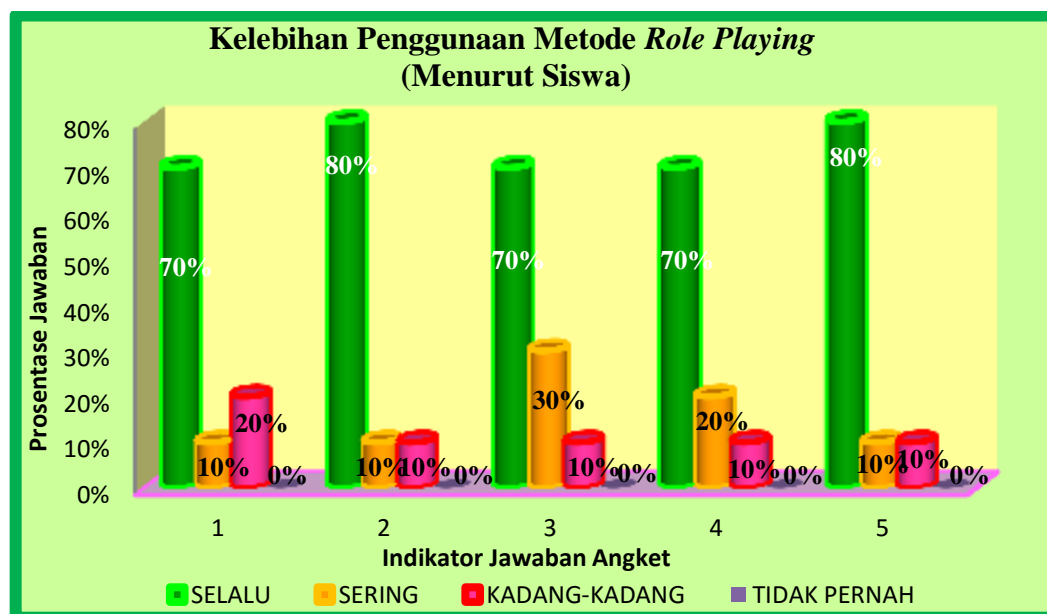
Terhadap penggunaan metode *Role Playing* dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mewujudkan hasil karya. Sebanyak 14 orang siswa dengan

persentase 70% memberikan jawaban selalu, sebanyak 6 orang siswa dengan prosentase 30% memberikan jawaban sering, karena metode *Role Playing* dinilai mengaktifkan semua siswa sehingga mempunyai kesempatan untuk berkarya.

Terhadap penggunaan metode *Role Playing* dapat mendidik siswa dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi. Sebanyak 14 orang siswa dengan persentase 70%, memberikan jawaban selalu, sebanyak 4 orang guru dengan prosentase 20% memberikan jawaban sering, sebanyak 2 orang siswa dengan prosentase 10% memberikan jawaban kadang-kadang, karena penggunaan metode *Role Playing* dinilai dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri.

Terhadap penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sebanyak 16 orang siswa dengan persentase 80% memberikan jawaban selalu, sebanyak 2 orang siswa dengan prosentase 10%, memberikan jawaban sering, sebanyak 2 orang siswa dengan prosentase 10% memberikan jawaban kadang-kadang, karena metode *Role Playing* dinilai dapat mengembangkan nilai-nilai dan sikap positif dalam kehidupan sehari-hari siswa. Secara ringkas prosentase hasil angket kelebihan penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran menulis laporan wawancara (menurut siswa) dapat dilihat pada diagram berikut:





Gambar 4.10

Prosentase Hasil Angket Kelebihan Penggunaan Metode *Role Playing*  
dalam Pembelajaran Menulis Laporan Wawancara (Menurut Siswa)

## 2) Kekurangan

- (a) Siswa memberikan jawaban angket selalu sebesar 0%
- (b) Siswa memberikan jawaban angket sering sebesar 10%
- (c) Siswa memberikan jawaban angket kadang-kadang sebesar 36%
- (d) Siswa memberikan jawaban angket tidak pernah sebesar 54%. Jawaban angket siswa tentang kekurangan penggunaan metode *Role Playing* secara rinci sebagai berikut:

Pertanyaan angket tentang kekurangan penggunaan metode *Role Playing* membutuhkan waktu yang banyak, sebanyak 2 orang siswa dengan prosentase 10%, memberikan jawaban sering, sebanyak 10 orang siswa dengan prosentase 50%, memberikan jawaban kadang-kadang, sebanyak 8 orang siswa dengan presentase 40% memberikan jawaban kadang-kadang. Hal ini terjadi karena

pembelajaran dengan metode *Role Playing* dinilai tidak selalu membutuhkan waktu yang banyak serta dapat disetting secara sederhana sesuai waktu yang tersedia.

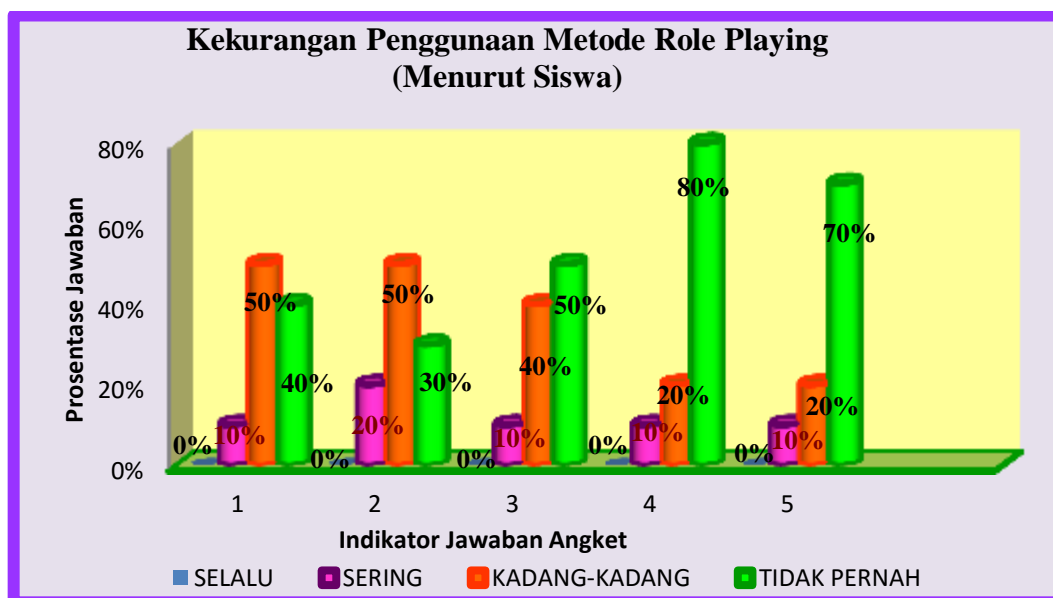
Pertanyaan angket tentang kekurangan penggunaan metode *Role Playing* membutuhkan pengarahan khusus untuk berperan, sebanyak 4 orang siswa dengan prosentase 20% memberikan jawaban sering, sebanyak 10 orang siswa dengan prosentase 50% memberikan jawaban kadang-kadang, dan sebanyak 6 orang siswa dengan prosentase 30% memberikan jawaban tidak pernah. Hal ini terjadi karena pembelajaran dengan metode *Role Playing* dinilai tidak membutuhkan pengarahan khusus.

Pertanyaan angket tentang kekurangan penggunaan metode *Role Playing* ada siswa yang tidak bersungguh-sungguh dalam berperan, sebanyak 2 orang siswa dengan prosentase 10% memberikan jawaban sering, sebanyak 8 orang siswa dengan prosentase 40%, memberikan jawaban kadang-kadang, dan sebanyak 10 orang siswa dengan prosentase 10% memberikan jawaban tidak pernah. Hal ini terjadi karena pembelajaran dengan metode *Role Playing* dinilai semua siswa bersungguh-sungguh dalam bermain peran.

Pertanyaan angket tentang kekurangan penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran ada siswa yang tidak memperhatikan, sebanyak 4 orang siswa dengan prosentase 20% memberikan jawaban kadang-kadang, dan sebanyak 16 orang siswa dengan prosentase 80% memberikan jawaban tidak pernah. Hal ini terjadi karena pembelajaran dengan metode *Role Playing* dinilai dapat membangkitkan minat dan gairah belajar siswa, semua siswa aktif karena semua

terlibat dalam pembelajaran dari awal sampai akhir sehingga tidak ada siswa yang tidak memperhatikan.

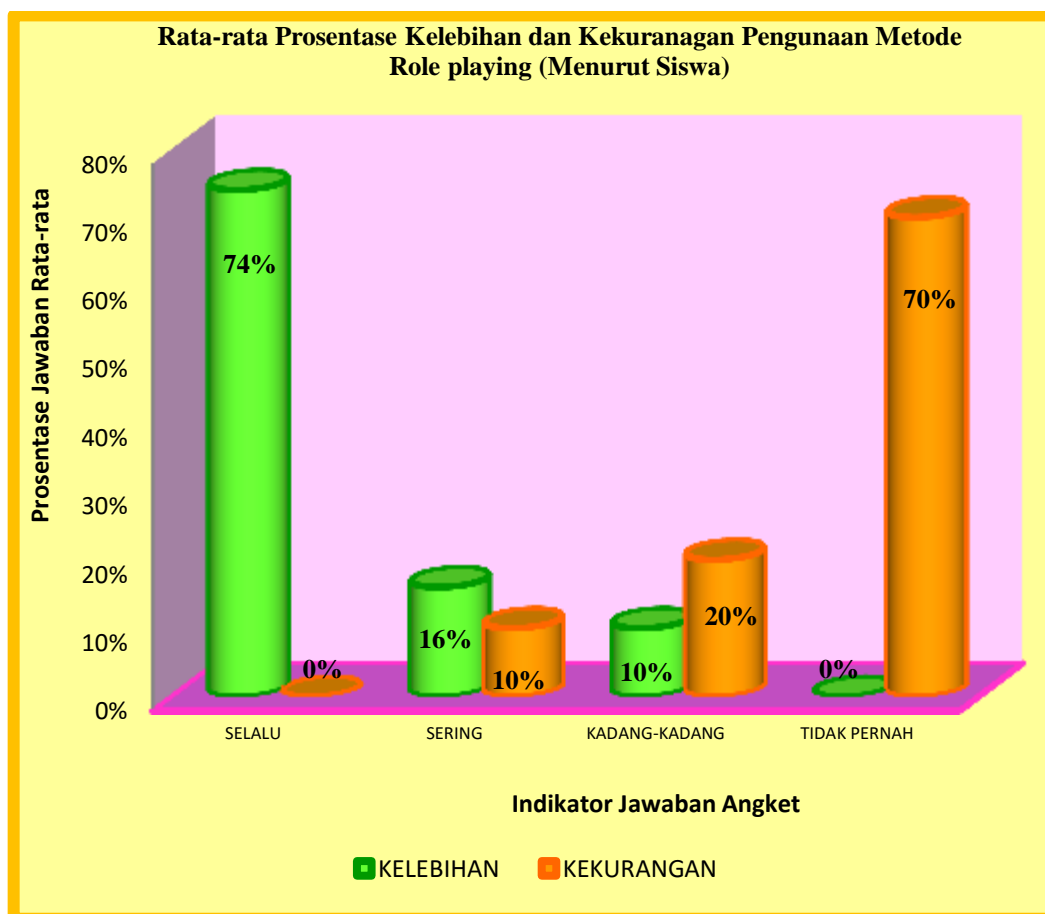
Pertanyaan angket tentang kekurangan penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran ada siswa yang mengalami kesulitan untuk memerankan suatu peran, sebanyak 2 orang siswa dengan prosentase 10% memberikan jawaban sering, sebanyak 4 orang siswa dengan prosentase 20% memberikan jawaban kadang-kadang, dan sebanyak 14 orang siswa dengan prosentase 70% memberikan jawaban tidak pernah. Hal ini terjadi karena peran yang diperankan oleh siswa dalam penggunaan metode *Role Playing* sudah disesuaikan dengan lingkungan sekitar dan kehidupan sehari-hari siswa. Secara ringkas prosentase hasil angket kekurangan penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran menulis laporan wawancara menurut siswa dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.11

Prosentase Hasil Angket Kekurangan Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Menulis Laporan Wawancara (Menurut Siswa)

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran menulis laporan wawancara menurut hasil jawaban angket siswa antara kelebihan dan kekurangannya juga berbanding terbalik, dalam arti bahwasanya metode *Role Playing* sangat membantu siswa dalam pembelajaran menulis laporan wawancara, juga sangat disukai oleh siswa karena semua siswa dari awal hingga akhir pembelajaran terlibat secara aktif. Jika diambil rata-rata prosentase antara kelebihan dan kekurangan (menurut siswa) lebih ringkas dan jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.12  
Rata-rata Prosentase Hasil Angket Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Manulis Laporan Wawancara (Menurut Siswa)

## **f. Refleksi**

Bedasarkan hasil analisa data dan pembahasan pada siklus I rata-rata prosentase aktivitas guru mencapai 75%, sedangkan rata-rata aktivitas siswa mencapai 67% , yang berarti baik aktivitas guru maupun aktivitas siswa sudah berkategori baik. Hasil belajar siswa mendapat skor kumulatif 1.390, dengan rata-rata kelas 69,5, nilai terendah 60 dan tertinggi 90. Pada siklus I ini sudah menunjukkan adanya peningkatan yaitu nilai terendah, jumlah skor maupun nilai rata-rata dibanding dengan hasil belajar pada prasiklus, namun rata-rata belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu  $\geq 70$ . Adapun hasil ketuntasan belajar sejumlah 10 anak atau 50,00% tuntas dan 10 anak atau 50,00% tidak tuntas. Namun peningkatan yang ada belum signifikan dan masih jauh dari ketuntasan klasikal yaitu 75%. Hal ini dikarenakan sebagian siswa masih belum memahami tata cara penulisan laporan wawancara juga belum sepenuhnya mengerti dan melaksanakan metode *Role Playing* yang diterapkan oleh guru. Oleh karena itu peneliti berdiskusi dengan teman sejawat dan kepala sekolah tentang hasil refleksi maka diputuskan untuk melanjutkan perbaikan pada siklus II agar diperoleh peningkatan yang maksimal.

Pada siklus II kemampuan menulis laporan wawancara dengan menggunakan metode *Role Playing* prosentase rata-rata aktivitas guru mencapai 89% dengan kategori amat baik, sedangkan aktivitas siswa mencapai 88% dengan kategori amat baik. Hasil belajar siswa (tes) pada siklus II yang diikuti 20 orang siswa mendapat skor kumulatif 1.530, dengan rata-rata kelas 76,5, nilai terendah 60 dan tertinggi 100. rata-rata kelas sudah mencapai bahkan melebihi

kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu  $\geq 70$ . Adapun hasil ketuntasan belajar sejumlah 16 anak atau 80,00% tuntas dan 4 anak atau 20,00% tidak tuntas, yang artinya nilai ketuntasan yang dicapai oleh siswa sudah mencapai bahkan melebihi tuntas klasikal yaitu 75%. Peningkatan pada siklus II ini sudah sangat signifikan ditinjau dari semua aspek, mulai dari aktivitas guru, aktivitas siswa, juga hasil belajar siswa.

Hasil angket respon siswa, serta hasil angket guru dan siswa tentang kelebihan dan kekurangan penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran menulis laporan wawancara yang dilaksanakan pada akhir siklus II menunjukkan hal yang sangat positif, dalam arti bahwa metode *Role Playing* sangat membantu siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan menulis laporan wawancara, juga amat disukai oleh siswa. Selanjutnya peneliti kembali berdiskusi dengan teman sejawat dan kepala sekolah maka diputuskan untuk tidak melanjutkan pada siklus berikutnya karena sudah diperoleh peningkatan yang signifikan.