

**PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG CERITA
MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN
PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Epi¹, Mastiah², Aprima Tirsa²

¹Mahasiswa Lulusan Program Studi PGSD Tahun 2014

²Dosen STKIP Melawi

Petronela-epi@yahoo.com, mastiah2011@gmail.com, aprima@yahoo.com

Abstract: Problem in this research was the low ability of student to understand story. Therefore the aim of this research was to increase grade V student ability in understanding story. This was a class action research that through two cycles. Action that done by researcher to increase student grasp about story on student grade V in SDN 18 Tanjung Sari was the implementation role play method. In this method student is directly involve on scene of one story with intent to make students understand the story easily. Acquired research result was before the implementation of role play method, the student learning outcome was only reached the average value 59,21%. In another hand, after the implementation of the method, the student test result increased from 4,21% with the average value 63,42% in cycle one to 15,79% with average values 79,21% in cycle two. It concluded that students learning outcome increased on after the learning process in the class arranged by utilizing role play method.

Key Word: understanding, story, role play method

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa tentang cerita. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami cerita pada siswa kelas V di SDN 18 Tanjung Sari. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang melalui dua siklus. Tindakan yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang cerita pada siswa kelas V di SDN 18 Tanjung Sari ini ialah melalui penggunaan metode bermain peran. Dalam metode ini siswa dilibatkan langsung pada peristiwa dari sebuah cerita dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami cerita. Hasil penelitian yang diperoleh adalah sebelum dilakukan tindakan menggunakan metode bermain peran hasil tes pra siklus yang dicapai siswa masih sangat rendah dengan nilai rata-rata 59,21%. Setelah dilakukan tindakan menggunakan metode bermain peran pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 4,21% dengan nilai rata-rata siklus I 63,42%, dan pada hasil tes siklus II mengalami peningkatan sebesar 15,79% dengan nilai rata-rata 79,21%. Dari hasil penelitian dapat

disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa setelah diadakan tindakan menggunakan metode bermain peran.

Kata Kunci: pemahaman, cerita, metode bermain peran

Berdasarkan pengamat peneliti dalam praktik pengalaman lapangan (PPL) yang dilakukan pada semester 7 yakni selama 2 bulan dari tanggal 16 September 2013 sampai pada tanggal 16 November 2013 di SDN 18 Tanjung Sari Kecamatan Nanga Pinoh Kabupaten Melawi, peneliti menemukan berbagai permasalahan yang muncul yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran di kelas. Permasalahan tersebut berkenaan dengan siswa dan guru, permasalahan yang berkenaan dengan siswa dalam penelitian ini adalah banyak siswa telah memiliki kemampuan membaca dengan baik, namun keingintahuan siswa untuk mempelajari dan memahami materi dengan sungguh-sungguh yang diajarkan masih rendah, terutama pemahaman siswa tentang cerita dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas V.

Ketika siswa diberikan pertanyaan tentang unsur-unsur yang terdapat dalam cerita, masih banyak siswa yang belum mampu memberikan jawaban. Adapun siswa yang menjawab tetapi tidak tepat, dan di dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia juga peneliti menemukan bahwa situasi kelas yang tidak tenang menyebabkan kurangnya konsentrasi siswa dalam mengikuti pelajaran.

Berkenaan dengan masalah yang terjadi pada siswa dalam kegiatan

belajar mengajar di atas tersebut tentunya tidak terlepas dari kelemahan guru yang mengajar yaitu guru kurang menggunakan metode yang variatif dan guru cenderung menggunakan metode ceramah, sedangkan penggunaan metode mengajar yang variatif dan tepat atau sesuai dengan materi yang diajarkan sangat berperan penting dalam proses keberhasilan kegiatan belajar mengajar di kelas, karena dengan metode yang variatif, tepat dan sesuai dengan materi tersebut dapat membuat situasi belajar siswa jadi suka atau senang, dan ketika siswa telah memiliki rasa suka atau senang dalam belajar, maka siswa akan mudah menerima dan memahami materi yang dipelajarinya.

Situasi pembelajaran yang demikianlah yang ingin peneliti coba terapkan ditempat peneliti melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) khususnya siswa kelas V SDN 18 Tanjung Sari yaitu bagaimana meningkatkan pemahaman siswa tentang cerita dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Sebagai salah satu upaya yang peneliti lakukan untuk mewujudkan proses pelaksanaan pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang cerita dalam pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 18 Tanjung Sari, Nanga Pinoh ialah melalui metode bermain peran.

Metode bermain peran adalah suatu usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan tindakan (*action*) (Shaftel dalam Sutikno, 2004:49). Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang bersifat sandiwara, sosiologis, perilaku tiruan dan sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan dimana siswa memerankan situasi yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman siswa itu sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan, menganalisis perilaku, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana seseorang harus bertindak (Romlan dalam Nasih & Kholidah, 2009:77).

Peneliti tertarik menggunakan metode ini karena dalam proses pembelajaran melalui metode ini siswa diajak terlibat langsung pada peristiwa atau kejadian dalam sebuah cerita, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami cerita. Selain itu melalui metode ini juga menantang siswa dalam belajar karena siswa diajak untuk berkomunikasi dan berinteraksi dalam kelompok kecil dengan memerankan tokoh cerita yang ada pada teks cerita di depan kelas, dan dengan metode ini juga dapat mengundang rasa ingin tahu siswa serta dapat mengaktifkan mental dan fisik siswa dalam belajar karena siswa juga dilatih untuk mengemukakan gagasan dan perasaannya secara cerdas dan kreatif.

Melalui penggunaan metode bermain peran diharapkan dapat memicu dan memacu semangat siswa dalam belajar sehingga dapat

meningkatkan pemahaman siswa tentang cerita dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 18 Tanjung Sari.

Bloom (dalam Hermawan & dkk, 2009: 10.25) menyatakan Pemahaman adalah kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep. Pemahaman juga dapat diartikan suatu proses, cara memahami, dan cara mempelajari supaya memperoleh pengetahuan yang banyak. Dari teori tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pemahaman dalam proses pembelajaran adalah kemampuan siswa dalam mengerti dan memahami setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Siswa dikatakan memahami sesuatu (cerita) apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang cerita.

Cerita itu sendiri diartikan sebagai sebuah narasi berbagai kejadian yang sengaja disusun berdasarkan urutan waktu. Dalam kaitannya dengan pengisahan peristiwa-peristiwa itu, terdapat dua kemungkinan sikap yang diberikan pembaca: tertarik untuk mengetahui kelanjutan peristiwa, atau sebaliknya.

Cerita yang menarik biasanya mampu mengikat pembaca untuk selalu ingin mengetahui kelanjutan kejadiannya, mampu membangkitkan rasa ingin tahu, mampu membangkitkan *suspence* – suatu hal yang amat penting dalam sebuah cerita fiksi. Forster (dalam Nurgiantoro, 2012:15). Peneliti sendiri mengartikan cerita adalah rangkaian peristiwa yang

disampaikan, baik berasal dari kejadian nyata (non-fiksi) ataupun tidak nyata (fiksi).

Berdasarkan indentifikasi masalah yang terjadi dalam penelitian ini berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merumuskan apakah dengan melalui metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang cerita pada pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SDN 18 Tanjung Sari?

Adapun tujuan dalam penelitian ini ialah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang cerita pada siswa kelas V di SDN 18 Tanjung Sari melalui metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan selama 2 minggu, yang dimulai dari tanggal 2 Juni sampai dengan tanggal 10 Juni 2014. Subjek dalam penelitian ini adalah guru (peneliti) dan siswa kelas V semester II di SDN 18 Tanjung Sari Nanga Pinoh tahun pelajaran 2013/2014.

Guru sebagai subjek pertama yang bertugas menjelaskan dan mengarahkan kepada siswa mengenai penggunaan metode bermain peran, dan siswa sebagai subjek kedua penelitian dalam melaksanakan metode bermain peran dengan jumlah siswa 19 orang yang terdiri dari 3 orang siswa perempuan dan 16 orang siswa laki-laki. Objek dalam penelitian ini adalah pemahaman siswa tentang cerita melalui metode bermain peran. Prosedur penelitian

tindakan kelas ini menggunakan model Arikunto (2008:16) yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui observasi kegiatan dan tes tertulis. Teknik analisis data menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Jumlah Skor Total}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk melihat keberhasilan dan ketercapaian dalam penelitian ini, selain melihat hasil observasi pemahaman siswa pada proses pembelajaran dan hasil observasi kegiatan belajar mengajar, peneliti juga melakukan perbandingan antara hasil tes pra siklus dengan hasil tes siswa tiap siklus dengan tindakan menggunakan metode bermain peran.

1. Hasil Tes Pra Siklus

Hasil tes pra siklus merupakan hasil tes siswa sebelum peneliti melakukan tindakan menggunakan metode bermain peran dalam kegiatan belajar mengajar dengan hasil yang dicapai siswa yaitu siswa yang mendapat nilai sangat baik 0%, mendapat nilai baik sebanyak 15,78%, atau 3 siswa, mendapat nilai cukup sebanyak 63,15% atau 12 siswa, mendapat nilai kurang 15,78% atau 3 siswa dan mendapat nilai sangat kurang 5,26% atau 1 siswa. Secara keseluruhan daya serap siswa pada tes pra siklus sebesar 59,21%. Dari hasil pra siklus yang dicapai siswa tersebut

disimpulkan bahwa masih rendahnya pemahaman siswa tentang cerita.

2. Hasil Siklus I

a. Hasil Observasi Siklus I

Hasil observasi pemahaman siswa pada proses pembelajaran melalui kegiatan bermain peran siklus I, berdasarkan lembar observasi terdapat 14 indikator penilaian yang mencakup tiga aspek, yaitu aspek pengetahuan, sikap, dan aspek keterampilan. Pada aspek pengetahuan terdiri dari 5 indikator penilaian yaitu: 1) siswa dapat menentukan waktu dan tempat terjadinya peristiwa dalam cerita yang diperankan, 2) siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita melalui bermain peran, 3) siswa dapat menentukan karakter dari tokoh-tokoh dalam cerita melalui bermain peran, 4) siswa dapat menentukan amanat cerita yang diperankan, dan 5) siswa dapat menentukan tema cerita yang diperankan.

Aspek sikap juga terdiri dari 5 indikator penilaian yaitu: 1) siswa memperhatikan dan menyimak penjelasan guru dengan baik, 2) siswa memperhatikan, menyimak dan menanggapi cerita dengan baik melalui bermain peran, 3) siswa menghayati tokoh yang diperankan dalam cerita dengan baik melalui kegiatan bermain peran, 4) siswa bertanya tentang hal yang tidak dimengerti dengan guru, dan 5) siswa merespon pertanyaan guru dengan baik dan berusaha menemukan jawabannya, dari 5 indikator aspek pengetahuan dan aspek sikap masing-

masing skornya 1, sehingga untuk keseluruhan skornya 5 untuk satu aspek.

Sedangkan pada aspek keterampilan hanya terdiri dari 4 indikator penilaian yaitu: 1) siswa dapat menunjukkan karakter tokoh dalam cerita melalui metode main peran, 2) siswa dapat memperagakan isi cerita melalui kegiatan bermain peran, 3) siswa dapat melafalkan dialog cerita dengan lancar dan jelas, dan 4) siswa dapat membuat kesimpulan tentang cerita yang telah diperagakan. Sama halnya dengan aspek pengetahuan dan aspek sikap skor pada aspek keterampilan juga skornya 1, jadi untuk aspek keterampilan total skornya 4.

Aspek-aspek yang dinilai pada hasil observasi pemahaman siswa pada proses pembelajaran adalah pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dari hasil observasi pemahaman siswa pada proses pembelajaran siklus I di atas menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami cerita masih rendah. Adapun kemampuan siswa dalam memahami cerita dari 19 siswa adalah 10,52% atau 2 siswa yang telah memiliki pemahaman pada kategori sangat baik, 26,31% atau 5 siswa memiliki pemahaman kategori baik, 31,57% atau 6 siswa memiliki pemahaman kategori sedang atau cukup, 21,05% atau 4 siswa memiliki pemahaman kategori kurang dan 10,52% atau 2 siswa yang tingkat pemahamannya terendah atau sangat kurang.

Dari data yang ada, dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa

dalam memahami cerita pada proses pembelajaran melalui kegiatan main peran pada siklus I masih rendah. Rendahnya pemahaman siswa mengenai cerita melalui bermain peran pada siklus I dikarenakan hal-hal sebagai berikut: Siswa cenderung bingung karena pola pembelajaran berubah dari biasanya, siswa kurang memahami tek cerita yang telah dibagikan, siswa kurang mengahayati karakter tokoh dalam cerita yang diperankan melalui kegiatan main peran, motivasi yang diberikan oleh guru kepada siswa dalam kegiatan pendahuluan baik, namun pada kegiatan inti siswa masih pasif ketika bermain peran, guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghafal dan mempelajari tek cerita yang akan diperankan.

b. Hasil Tes Siklus I

Hasil tes siswa yang diperoleh pada siklus I yaitu, dari 19 siswa, siswa yang mendapat nilai sangat baik sebanyak 10,52% atau sebanyak 2 siswa, mendapat nilai baik sebanyak 26,31% atau sebanyak 5 siswa, mendapat nilai cukup sebanyak 36,84% atau 7 siswa, dan siswa yang mendapat nilai kurang sebanyak 21,05% atau 4 siswa, serta siswa yang memperoleh nilai sangat kurang terdiri dari 5,26% atau 1 siswa yang memperoleh nilai sangat kurang. Secara keseluruhan daya serap siswa dalam siklus I adalah 63,42% (di bawah daya serap minimal).

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus I adalah sebagai berikut: Sebagian besar

siswa sudah mampu memahami isi cerita melalui bermain peran, sebagian siswa sudah mulai mampu memerankan karakter tokoh dalam cerita, masih ada siswa yang belum bisa memahami karakter tokoh dalam cerita yang diperankan, masih ada siswa yang belum bisa menentukan tema, dan amanat pada cerita, masih ada siswa yang belum terbiasa dengan kondisi belajar menggunakan metode bermain peran, masih ada siswa yang belum mampu memerankan tokoh dalam cerita.

c. Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran

Dalam observasi kegiatan belajar mengajar (KBM) siklus I pada lembar observasi ada tiga aspek yang diamati yaitu, kegiatan awal, inti dan kegiatan penutup. Presentase kegiatan awal sebesar 90%, kegiatan inti 69,44%, dan kegiatan penutup 87,5 %. Hasil observasi KBM tersebut menunjukkan rata-rata bobot yang diberikan oleh pengamat sebesar 82,31%. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I masih terdapat kekurangan yang dilakukan guru (peneliti) dalam mengajar terutama dalam kegiatan inti.

d. Refleksi Tindakan Siklus I

Pada siklus I terjadi peningkatan hasil tes dari hasil tes pra siklus, tetapi pada siklus ini juga peneliti mengalami kesulitan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai cerita pada proses pembelajaran melalui kegiatan bermain peran, hal ini dikarenakan siswa kurang bersungguh-sungguh

dalam memahami cerita, sehingga saat siswa bermain peran siswa terlihat kaku dan bingung. Dalam tiap siklus kriteria nilai yang ditentukan yaitu 70. Dari hasil tes siklus I siswa yang telah memperoleh nilai sangat baik sebanyak 10,52% atau sebanyak 2 siswa, mendapat nilai baik sebanyak 26,31% atau sebanyak 5 siswa, mendapat nilai cukup sebanyak 36,84% atau 7 siswa, dan siswa yang mendapat nilai kurang sebanyak 21,05% atau 4 siswa, serta siswa yang memperoleh nilai sangat kurang terdiri dari 5,26% atau 1 siswa yang memperoleh nilai sangat kurang. Secara keseluruhan daya serap siswa dalam siklus I adalah 63,42% (di bawah daya serap minimal). Maka pembelajaran pada siklus I dikatakan belum berhasil, oleh karena itu akan dilanjutkan pada siklus II dengan pola pembelajaran yang sama dengan siklus I tetap memerankan tokoh dalam cerita.

Pembelajaran pada siklus II harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut: Guru harus dapat memanfaatkan metode main peran untuk memicu siswa agar bersungguh-sungguh membaca dan memahami isi cerita terlebih dahulu dan menghafal tokoh yang akan dimainkannya, guru harus dapat mengaitkan metode main peran dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan cerita yang akan diperagakan, guru harus dapat memicu siswa untuk dapat menunjukkan karakter yang akan diperagakan dalam cerita, guru harus mengingatkan kepada siswa selama bermain peran berlangsung untuk mengamati, memperhatikan dan

berusaha untuk memahami isi cerita, seperti tokoh, permasalahan yang terjadi, dan lain-lainya terdapat dalam cerita yang diperankan.

3. Hasil Siklus II

a. Hasil Observasi Siklus II

Aspek hasil observasi pemahaman siswa pada proses pembelajaran siklus II yang diamati sama dengan siklus I, yaitu aspek pengetahuan, sikap dan aspek keterampilan. Pada siklus II, pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar lebih meningkat dibandingkan dengan tingkat pemahaman siswa pada siklus I. Pada pertemuan siklus II, siswa yang memiliki kemampuan memahami sangat baik sebanyak 57,89% atau sebanyak 11 siswa, 21,05% atau 4 siswa yang memiliki kemampuan memahami kategori baik, dan sebanyak 15,78% atau 3 siswa yang pemahamannya dikatakan cukup, sedangkan siswa yang pemahamannya kurang sebanyak 5,26% atau 1 siswa, dan yang sangat kurang 0%.

Pada Siklus II pemahaman siswa ini lebih meningkat karena: Siswa sudah bisa menerima pola pembelajaran yang bertahap yaitu dengan menggunakan metode main peran Siswa yang semula kaku serta bingung, mulai bersungguh-sungguh mempelajari materi yang disampaikan dan menghafal teks cerita dalam bentuk drama yang diperankan karena seriusnya guru memotivasi pada kegiatan awal dengan memberikan

contoh yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Siswa menggunakan kesempatan yang diberikan oleh guru untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami yang berkaitan dengan materi yang disampaikan.

b. Hasil Tes Siklus II

Hasil tes yang dicapai siswa pada siklus II yaitu, dari 19 siswa terdapat 47,36% atau 9 siswa telah mendapatkan nilai yang sangat baik, 42,10% atau 8 siswa memperoleh nilai baik, dan 10,52% atau 2 siswa yang mendapatkan nilai cukup. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai kurang dan sangat kurang adalah 0%. Hasil tes siswa ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa dalam memahami unsur-unsur yang terdapat dalam cerita sudah meningkat. Secara keseluruhan daya serap siswa dalam siklus II adalah 79,21% (di atas daya serap minimal)

c. Hasil Observasi Kegiatan Belajar Mengajar Siklus II

Pada siklus II, hasil observasi KBM menunjukkan presentase kegiatan awal sebesar 95%, kegiatan inti 90,62%, dan kegiatan penutup 100%. Data ini menunjukkan guru dinilai baik dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Presentase bobot yang diberikan oleh pengamat pada pertemuan siklus II sebesar 95,20%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru telah mengalami peningkatan dalam melaksanakan proses belajar mengajar dibandingkan pada siklus I. Pada siklus II ini, guru dinilai telah mampu memperbaiki kekurangan-kekurangan

pada siklus I. Peningkatan atau perbaikan yang terjadi pada siklus II ini adalah: Guru lebih serius memotivasi siswa baik pada kegiatan awal maupun dengan memberikan contoh yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang diinginkan siswa

Guru lebih sering memberikan pertanyaan yang membuat siswa berfikir sehingga siswa terlihat bersemangat untuk berusaha menemukan jawaban. Guru lebih sering memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami yang berkaitan dengan materi.

Pengelolaan waktu oleh guru sudah lebih efektif.

d. Refleksi Tidakan Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan tindakan siklus II telah terjadi perbaikan dalam pembelajaran yaitu: Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan metode main peran telah dinilai baik. Siswa sudah menerima pembelajaran menggunakan metode bermain peran. Sebagian besar siswa telah bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran. Sebagian besar siswa sudah dapat memahami materi yang disampaikan.

4. Pembahasan

Nilai rata-rata pemahaman siswa pada proses pembelajaran siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil rata-rata pengamatan pemahaman siswa pada proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, pada siklus I dan siklus II, hasil rata-rata pemahaman siswa pada proses

pembelajaran pada siklus I sebesar 61,63% dan pada siklus II hasil rata-rata pemahaman siswa sebesar 79,26%. Terjadi peningkatan pada siklus II sebesar 18,06%.

Sedangkan nilai rata-rata dari data hasil pra siklus, dan nilai rata-rata hasil siklus I dan siklus II pada Lembar Kerja Siswa (LKS) mengalami peningkatan.

Berdasarkan nilai rata-rata hasil tes pra siklus ke siklus I dan ke siklus II mengalami peningkatan. Dari hasil tes pra siklus sebelum dilakukan tindakan menggunakan metode bermain peran nilai rata-ratanya sebesar 59,21%, pada siklus I nilai rata-ratanya sebesar 63,42% lebih meningkat dengan peningkatan sebesar 4,21 namun belum berhasil karena nilai rata-ratanya ≤ 70 .

Nilai rata-rata latihan siswa siklus II adalah 79,21%. Hasil tes siswa siklus II menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada siklus II telah berhasil karena telah terjadi peningkatan keberhasilan belajar siswa secara individual dengan nilai rata-rata 70. Dan Berdasarkan hasil pengamatan kegiatan belajar mengajar (KBM) yang dilakukan oleh observer, presentase bobot yang diberikan oleh observer pada KBM siklus I sebesar 82,31%. Dengan adanya perbaikan pada pelaksanaan siklus II, hasil penilaian pada kegiatan belajar mengajar siklus II sebesar 95,20%. Terjadi peningkatan dibandingkan pada siklus I.

Dari data hasil observasi KBM siklus II menunjukkan bahwa telah terjadi kesesuaian antara pelaksanaan

tindakan dengan rencana tindakan walaupun tidak semuanya sempurna. Melalui penggunaan metode bermain peran pemahaman siswa tentang cerita meningkat karena siswa telah mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan sungguh-sungguh.

Dan dalam pelaksanaan tindakan proses pembelajaran sesuai dengan tindakan yang direncanakan. Secara individual siswa dikatakan berhasil belajar karena siswa tersebut sudah mendapat nilai ≥ 70 dan jumlah siswa yang berhasil dalam belajar sebesar 15,79% dari jumlah keseluruhan siswa dengan nilai rata-rata mencapai 79,21%. Tindakan ini mengalami peningkatan penyerapan materi pada tiap siklus. Dengan demikian pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan peneliti di SDN 18 Tanjung Sari ini dinyatakan telah berhasil.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data hasil penelitian tindakan kelas (PTK) ini, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami cerita dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Peningkatan pemahaman siswa tentang cerita pada proses pembelajaran bahasa Indonesia ini terlihat dari hal-hal sebagai berikut.

Melalui metode bermain peran siswa dapat memperagakan sungguh-sungguh karakter tokoh yang diperankannya dalam cerita.

Berdasarkan hasil pengamat yang dilakukan peneliti dan observer terhadap siswa.

Sebelum dilakukan tindakan menggunakan metode bermain peran hasil tes yang dicapai siswa masih sangat rendah dengan nilai rata-rata 59,21%. Setelah dilakukan tindakan menggunakan metode main peran pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 4,21% dengan nilai rata-rata siklus I 63,42%, dan pada hasil tes siklus II mengalami peningkatan sebesar 15,79% dengan nilai rata-rata 79,21%.

Pembelajaran melalui metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar, hal ini terlihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Selain itu dengan metode ini juga dapat menumbuhkan

keingintahuan siswa untuk sungguh-sungguh mengikuti pelajaran. Berdasarkan hasil pengamat yang dilakukan peneliti dan observer.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hermawan & dkk. 2009. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nasih & Kholidah. 2009. *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sutikno, S. 2004. *Model Pembelajaran Interaksi Sosial Pembelajaran Efektif dan Retorika*. Lombok-N.T.B: Nusa Tenggara Pratama Press.