

PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERDIALOG SISWA KELAS V SD NEGERI 2 SENAPELAN PEKANBARU

Hartati Lisyani¹, Hamizi², H. Lazim. N³

Abstract

This study was conducted because there are many students who have not mastered dialogue. This can be seen by the number of students who have not completed the initial data with the 36 students (81.8%), while the number of students who pass is 8 students (18.2%). Formulation of the problem of this research is the application of the model can improve the ability of role playing dialogue fifth grade students of SD Negeri 2 Senapelan Pekanbaru?. Activity of the first meeting of the first cycle teachers with the percentage of 58.3% (category enough), at the second meeting of the first cycle increased to 75% (both categories). At the first meeting of the second cycle the percentage of teachers continues to increase the value of the activity that is 83.3% (very good category) and at the second meeting of the second cycle percentage increased again found that 94.4% (very good category). On the activity of the percentage of students who obtained at the first meeting of the first cycle is 55.5% (category enough), at the second meeting of the first cycle increased the percentage of student activity that is 72.2% (both categories). While at the first meeting of the second cycle is 83.3% (very good category) and the percentage of student activity at the second meeting of the second cycle increased from 91.7% the previous meeting (category very well). Dialogue capabilities obtained from the initial data the mean is 44.1 (less than once a category) and the percentage of skilled only 18.2%. Average increase obtained after applying role-playing models in Cycle 1 UH I obtained the average increase is 65.1 (category enough), the percentage of students who completed 59.1%. At UH 2 second cycle averages increased to 81.0 (very good category) and the percentage of students who completed 88.6%.

Keyword : *Role Playing Pembelajaran Bahasa Indonesia*

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa selain membaca, mendengarkan, menyimak, menulis, sastra dan kebahasaan adalah berbicara. Dengan menguasai kemampuan berdialog maka guru bahasa Indonesia dapat mengajarkan kepada muridnya cara berdialog yang benar sesuai penggunaan kaedah Ejaan yang disempurnakan (EYD) yang benar.

-
1. Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Riau, Nim 0905120915, e-mail Lisyani.Hartati@yahoo.co.id
 2. Dosen pembimbing I, Staf pengajar program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Telp. 081365611107
 3. Dosen pembimbing II, Staf pengajar program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Telp. 08126807039

Lembaga pendidikan formal terjadi suatu proses kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan, khususnya pendidikan formal yang berlangsung disekolah adalah adanya interaksi aktif antara siswa dan guru. Guru bukan hanya menjadi pusat dari kegiatan belajar mengajar, namun keterlibatan siswa secara aktif menjadi hal yang tak kalah pentingnya. Agar dapat memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Pedoman dalam keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menurut pendapat Ahmadi (2005:13) menyatakan: spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku yang bagaimana hendak dicapai dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan itu, memilih cara pendekatan belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif untuk mencapai sasaran, memilih dan menetapkan prosedur, metode dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif, dan menetapkan norma-norma atau kriteria keberhasilan sehingga guru mempunyai pegangan yang dapat dijadikan ukuran untuk menilai sampai sejauh mana keberhasilan tugas-tugas yang dilakukannya.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan wali kelas di kelas V SD Negeri 2 Senapelan Pekanbaru diperoleh kemampuan siswa dalam berdialog, dari jumlah siswa 44 orang, jumlah siswa yang terampil berdialog hanyalah 8 siswa (18,2%) sedangkan jumlah siswa yang tidak terampil adalah 36 siswa (81,8%). Dari hal tersebut di dapat bahwa kemampuan berdialog siswa tergolong rendah.

Penyebab dari permasalahan diatas adalah: guru tidak bisa memberikan penjelasan secara rinci bagaimana berdialog yang baik, sesuai dengan lafal, intonasi, dan ekspresi, metode ceramah yang dilakukan oleh guru secara terus-menerus, sehingga menyebabkan siswa malas untuk bertanya. Hal ini mengakibatkan kurang interaksi antara siswa dan guru dalam proses belajar mengajar, dan waktu yang tersedia untuk berdialog sedikit, sehingga tujuan berdialog tidak tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

Gejala-gejala dari permasalahan siswa adalah: siswa sering mengobrol ketika pembelajaran berlangsung dan sering keluar masuk, materi bahasa Indonesia yang terlalu bersifat informatif dan menuntut aspek kognitif (hapalan) saja membuat para siswa malas untuk memahami informasi-informasi baik yang terdapat dalam buku maupun yang disampaikan oleh guru., dan lingkungan yang kaku dan membosankan untuk belajar, baik dalam tata cahaya maupun dalam penempatan tempat duduk yang monoton dan membosankan dimilikinya.

Dari permasalahan yang terjadi di atas usaha seorang guru yang dituntut dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan pembelajaran tidak merasa jenuh sehingga tujuan pembelajarannya tercapai adalah dengan menggunakan model yang variatif dan inovatif serta tepat guna dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Salah satu model yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model *role playing*. Di mana pada model *role playing* ini, beberapa siswa diberikan kesempatan untuk menggambarkan atau mengekspresikan suatu tokoh yang diperankan dan siswa lain mengamati tentang jalannya dialog. Sehingga siswa tidak hanya menonton atau menjadi objek dari sebuah pembelajaran melainkan mereka semua menjadi subyek dari pembelajaran yang berlangsung yang menuntut mereka agar berperan aktif dalam belajar sehingga dapat meningkatkan berdialog.

Dengan demikian pembelajaran *role playing* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berdialog siswa, sehingga materi bisa dikuasai dengan baik.

Rumusan masalah: apakah penerapan model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berdialog siswa kelas V SD Negeri 2 Senapelan Pekanbaru?

Tujuan penelitian: untuk meningkatkan kemampuan berdialog siswa kelas V SD Negeri 2 Senapelan Pekanbaru dengan penerapan *role playing*.

Manfaat penelitian: Teoretis: *role playing* adalah memerankan tokoh-tokoh yang sesuai peran dalam suatu cerita yang digunakan untuk mengekspresikan perasaan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Praktik: bagi siswa: dapat meningkatkan pemahaman siswa lebih mendalam tentang kemampuan berdialog dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa; bagi Guru: dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu alternatif model dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan untuk memperbaiki proses pembelajaran kemampuan berdialog.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 2 Senapelan Pekanbaru. Waktu pelaksanaan penelitian pada semester genap bulan Maret 2013. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Senapelan Pekanbaru, yang berjumlah 44 orang yang terdiri dari 22 laki-laki dan 22 orang perempuan. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 kali pertemuan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini diambil dari data siswa dan guru, adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yang pertama observasi, ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran, instrumen yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Teknik yang kedua adalah teknik tes, tes yang diberikan kepada siswa berupa tes lisan berupa dialog drama pada UH I dan UH II, ini dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan hasil kemampuan dari siswa. Teknik yang ketiga adalah dokumentasi, digunakan sebagai bukti dan pendukung dalam penelitian berupa foto-foto kegiatan dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan dari siswa setelah menerapkan model pembelajaran *role playing*, peneliti melakukan analisa data dengan menggunakan

Aktivitas Guru dan Siswa

Aktivitas guru dan siswa dapat diukur dari lembar observasi guru dan siswa dan data diolah dengan rumus :

$$NR = \frac{JS}{SM} \times 100 \%$$

NR= Persentase rata-rata aktivitas guru/siswa

JS = Jumlah skor aktivitas yang dilakukan

SM= Skor dari aktivitas guru/siswa

Tabel 3.2

Interval dan kategori aktivitas Guru dan siswa

| Interval (%) | Kategori |
|--------------|-------------|
| 81-100 | Amat baik |
| 70-80 | Baik |
| 51-60 | Cukup |
| < 50 | Kurang baik |

Sumber Purwanto (Syahrilfuddin, dkk, 2011:115)

Ketuntasan klasikal

Ketuntasan belajar siswa secara klasikal dalam kemampuan menentukan unsur-unsur paragraf apabila suatu kelas itu dikatakan tuntas apabila $\leq 85\%$ dari seluruh siswa memahami materi yang telah dipelajari. Menurut Purwanto dalam Syahrilfuddin (2011:116) ketuntasan kemampuan dihitung dengan rumus:

$$PK = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

Purwanto (dalam Syahrilfuddin, 2011:116)

Keterangan:

PK = Persentase ketuntasan klasikal

N = Jumlah siswa yang tuntas

ST = Jumlah siswa seluruhnya

Peningkatan Hasil Kemampuan Menentukan Unsur-unsur Paragraf

Untuk mengetahui peningkatan hasil kemampuan menentukan unsur-unsur paragraf digunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase peningkatan

Posrate = Nilai sesudah diberikan tindakan

Baserate = Nilai sebelum tindakan. (Zainal aqib, 2011: 53).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 kali pertemuan, Setiap pertemuan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran dengan waktu 2x35 menit. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan model *role playing* dan didukung oleh lembar kerja siswa (LKS). Dan pada setiap akhir siklus I dan II diadakan ulangan harian (UH), yang hasilnya dipakai sebagai landasan untuk melakukan siklus berikutnya.

Tindakan siklus I

Pada siklus I perangkat pembelajaran yang dipersiapkan adalah silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebanyak dua rangkap untuk 2 kali pertemuan. Lembar kerja siswa (LKS) dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 11 Maret 2013 selama 2 jam pelajaran (2x35 menit) pada jam pelajaran ke-5 dan ke-6, dengan materi dialog drama. Jumlah siswa yang hadir adalah 44 orang. Pada pertemuan ini seluruh anak dapat menampilkan dialog.

Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari senin 13 Maret 2013 selama dua jam pelajaran (2x35 menit) jam pelajaran ke-5 dan ke-6, dengan materi dialog drama. Setelah masing-masing kelompok maju ke depan berdialog. Setelah selesai, siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran.

Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari senin tanggal 25 Maret 2013 selama 2 jam pelajaran (2x35 menit) jam pelajaran ke-5 dan ke-6, pada pertemuan ini diadakan ulangan harian I, dengan berdialog.

Pengamatan aktivitas guru

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru berpedoman pada RPP yang telah dibuat. Pada awal pembelajaran guru mengkondisikan kelas, bersama siswa berdoa terlebih dahulu, dan memeriksa kehadiran. Selanjutnya guru memberikan pertanyaan menarik perhatian yang berhubungan dengan materi kepada siswa, kemudian guru menuliskan judul materi pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran.

Pada kegiatan inti pembelajaran, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas, bersama siswa membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya, menyiapkan tempat yang sederhana saja, seperti di depan kelas, menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat, memanggil (secara berkelompok) untuk melakonkan scenario yang sudah dipersiapkan, bersama siswa membahas diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas, dan siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Pengamatan aktivitas siswa

Pada awal kegiatan pembelajaran, siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran. Siswa menerima suatu cerita dari guru sesuai dengan peran dan tokohnya, siswa bersama teman kelompoknya mendiskusikan peran dan tokoh sesuai karakter, siswa mengamati tata panggung, siswa melakukan pengamatan sesuai dari petunjuk guru, dan siswa secara berkelompok maju ke depan dan melaksanakan *role playing* sesuai peran yang ditunjuk.

Siswa merespon dari hasil kesimpulan guru dan memberikan masukan, siswa melaksanakan permainan ulang dengan kelompok yang baru sesuai peran dan arahan dari guru, siswa memberikan tanggapan terhadap temannya yang melakukan *role playing*, kemudian siswa memberikan refleksi atas peran yang dilakukan serta membuat sebuah kesimpulan.

Pada pertemuan pertama dan kedua banyak siswa yang belum dapat belajar dengan model *role playing*. Berdasarkan pengamatan selama melakukan tindakan sebanyak 2 kali pertemuan, dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan model *role playing* sebagian siswa sudah ikut berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan tidak hanya berfokus pada guru saja, tetapi sebagian siswa sudah terlebih secara aktif untuk menerima materi yang disampaikan. Namun masih ada kekurangan-kekurangan yang ditemukan yaitu masih banyak siswa yang rebut, apalagi dalam kegiatan berkelompok, siswa masih sulit untuk menghafalkan naskah dialog, dan masih banyak siswa yang belum mampu menghayati peran mereka dengan baik, sehingga kemampuan berdialog yang ditampilkan belum maksimal.

Dari hasil refleksi siklus I, maka peneliti melakukan perencanaan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II, yaitu dengan cara mengatur diskusi kelompok agar tidak terjadi lagi keributan seperti pertemuan sebelumnya, berlatih kembali dalam *role playing* tersebut dengan cara berulang-ulang, sedangkan guru harus

meningkatkan bimbingan kepada siswa dalam berdialog serta memberikan nasehat agar siswa lebih berani atau percaya diri dalam berdialog.

Refleksi Siklus I: pada siklus ini penguasaan kelas masih kurang sehingga kelas menjadi ribut, pada siklus ini penghafalan naskah siswa masih kurang, dimana siswa masih banyak yang belum mampu menghayati peran dengan baik, dan guru kurang melakukan pendekatan kepada siswa selama dalam proses KBM, sehingga masih ada beberapa siswa yang tidak peduli terhadap kegiatan didalam kelas, sehingga kegiatan siswa didalam pembelajaran menjadi pasif, tidak mau bertanya dan lebih banyak diam.

Tindakan siklus II

Pada siklus II perangkat pembelajaran yang dipersiapkan adalah silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebanyak dua rangkap untuk 2 kali pertemuan. Lembar kerja siswa (LKS), dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada pada hari rabu tanggal 27 Maret 2013 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) pada jam pelajaran ke-5 dan ke-6, dengan materi dialog drama “Cut Nyak Dien”. Setelah masing-masing kelompok menampilkan dialog di depan kelas, bersama siswa membahas diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas.

Kegiatan penutup (± 10 menit) guru memberikan tugas dirumah (PR) sebagai tindak lanjut dan menutup pembelajaran dengan salam dan do'a.

Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari senin 1 April 2013 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) jam pelajaran ke-5 dan ke-6 dengan materi dialog drama “Berjalan-Jalan”. Setelah masing-masing kelompok menampilkan dialog di depan kelas, bersama siswa membahas diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas.

Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 3 April 2013 selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) jam pelajaran ke-5 dan ke-6, pada pertemuan ini diadakan ulangan harian II, dengan berdialog di depan kelas.

Tahap observasi ini dilakukan bersamaan dengan tindakan yang akan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Dalam penelitian ini observasi aktivitas siswa menggunakan sebagai pengamat, dalam mengamati siswa ketika proses belajar berlangsung. Observasi aktivitas guru juga dilakukan proses pembelajaran berlangsung. Observer mengamati aktivitas guru mulai awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran, observer mengamati aktivitas guru sesuai dengan aspek dan kriteria yang ditentukan.

Refleksi Siklus II: Pelaksanaan tindakan pada siklus II sudah lebih baik daripada siklus I. Selama pembelajaran menggunakan model *role playing*, pada pertemuan pertama siswa sudah berangsur-angsur aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, sudah mengerti tentang materi yang dibahas walaupun masih ada beberapa orang siswa yang masih perlu pengarahan. Keributan dalam kelompok masih terjadi, hanya saja masih dapat diatasi. Pertemuan kedua keributan sedikit demi sedikit berkurang, siswa tidak malu lagi untuk maju ke depan kelas berdialog. Terlihat kerjasama siswa di dalam kelompok. Hasil belajar pun juga

meningkat. Terlihat jelas peningkatan hasil tes kemampuan berdialog tentang dialog ulangan harian siklus II lebih meningkat daripada hasil ulangan harian siklus I pada siklus pertama sehingga pertemuan pada siklus II ini dianggap telah maksimal.

Analisis Deskripsi Hasil Penelitian

Aktivitas Guru Dalam Proses Pembelajaran

Data hasil observasi siklus I dan siklus II tentang aktivitas guru, pada siklus I dan pada siklus II dapat dilihat pada Tabel berikut:

. Tabel 4.1

Rata-rata Persentase Peningkatan Aktivitas Guru dalam Penerapan Model *Role Playing* Kelas V SD N 2 Senapelan Pekanbaru

| Siklus | Pertemuan | Persentase Aktifitas | Kategori |
|--------|-----------|----------------------|-----------|
| I | 1 | 58,3% | Cukup |
| | 2 | 75% | Baik |
| II | 1 | 83,3% | Amak Baik |
| | 2 | 94,4% | Amak Baik |

Tabel 4.1 di atas dapat dilihat rata-rata aktivitas guru pada setiap pertemuan dari setiap siklus. Siklus I pertemuan pertama persentase aktivitas guru 58,3% dengan kategori cukup dan pertemuan kedua 75% dengan kategori baik. Persentase aktivitas guru pada siklus II dipertemuan pertama adalah 83,3% dengan kategori baik sekali dan pertemuan kedua meningkat menjadi 94,4% dengan kategori baik sekali.

Aktivitas Siswa dalam proses pembelajaran

Data hasil observasi tentang aktivitas belajar siswa pada siklus 1 dan siklus II dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 4.2

Rata-rata Persentase Peningkatan Aktivitas Siswa dalam Penerapan Model *Role Playing* Kelas V SDN 2 Senapelan Pekanbaru

| Siklus | Pertemuan | Persentase Aktifitas | Kategori |
|--------|-----------|----------------------|-----------|
| I | 1 | 55,5% | Cukup |
| | 2 | 72,2% | Baik |
| II | 1 | 83,3% | Amat Baik |
| | 2 | 91,7% | Amat Baik |

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat dilihat rata-rata aktivitas siswa pada setiap pertemuan dari setiap siklus. Siklus I pertemuan pertama persentase aktivitas siswa 55,5% dengan kategori cukup dan pertemuan kedua 72,2% dengan kategori baik. Persentase aktivitas siswa pada siklus II dipertemuan pertama adalah 83,3 dengan kategori sangat amat baik dan pertemuan kedua meningkat menjadi 91,7% dengan kategori sangat amat baik. Jadi aktivitas siswa selama proses pembelajaran dari siklus I dan siklus II semakin meningkat.

Peningkatan Kemampuan Berdialog

Ketuntasan belajar siswa pada skor dasar, ulangan harian I dan ulangan harian II dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3
Persentase Peningkatan Kemampuan Berdialog Data Awal Ulangan
Harian Siklus I dan Ulangan Harian Siklus II

| Pertemuan | Jumlah Siswa | Rata-rata | Peningkatan Persentase | |
|-----------|--------------|-----------|------------------------|-------------------|
| | | | Data Awal & UH I | Data Awal & UH II |
| Data Awal | 44 | 44,1 | 47,6% | 83,7% |
| UH 1 | | 65,1 | | |
| UH 2 | | 81,0 | | |

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa kemampuan berdialog siswa di kelas V SD Negeri 2 Senapelan Pekanbaru terus mengalami peningkatan yaitu, data awal dengan rata-rata 44,1 menjadi 65,1 pada hasil UH dengan mengalami persentase peningkatan 47,6%. Hal ini disebabkan karena memberikan tindakan berupa penerapan model *role playing* untuk meningkatkan kemampuan berdialog siswa.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian didasarkan pada nilai perkembangan peningkatan kemampuan berdialog serta aktivitas siswa dan guru dengan menerapkan model *role playing* untuk meningkatkan kemampuan berdialog.

Berdasarkan analisis kemampuan berdialog terlihat pada peningkatan rata-rata kemampuan berdialog dari data awal 44,1 (kategori kurang sekali) ke UH I 65,1 (kategori cukup) ke UH II 81,0 (kategori amat bagus) dan mengalami peningkatan dari awal ke UH II sebesar 83,7%.

Berdasarkan hasil analisis data aktivitas guru dan siswa yang terdapat pada lembar pengamatan pada proses pembelajaran *role playing* yang dilaksanakan dari siklus I dan siklus II semakin lama semakin sesuai dengan perencanaan pada RPP. Pada siklus I aktivitas guru masih mengalami kendala dalam mengorganisasikan siswa dalam belajar dan guru kurang membimbing siswa sehingga tidak seluruh siswa dapat terbimbing dengan baik dalam pelaksanaan dialog.

Siklus II mengalami peningkatan karena guru tidak lagi sulit untuk mengatur siswa, walau ada yang sukar berekspresi, guru tetap terus memberikan motivasi serta arahan pada siswa tersebut. Dalam membimbing siswa, guru telah melakukannya dengan baik, dan guru memotivasi siswa dengan baik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dilihat dari rata-rata aktivitas guru siklus I adalah pertemuan pertama dengan persentase 58,3% (kategori cukup) hingga meningkat menjadi 75% (kategori baik). Siklus II lebih meningkat yaitu pertemuan keempat dengan persentase 83,3% (kategori amat baik) hingga meningkat menjadi 94,4% (kategori amat baik).

Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan.

Dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dari siklus I terlihat peningkatan aktivitas siswa. Ini terlihat dari rata-rata siklus I pertemuan pertama dengan persentase 55,5 (kategori cukup) hingga meningkat menjadi 72,2 (kategori baik). Siklus II lebih meningkat yaitu pertemuan keempat dengan

persentase 83,3 (kategori amat baik) hingga meningkat menjadi 91,7 (kategori amat baik).

Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II meningkat.

Oleh sebab itu, aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa sangat berjalan lancar sehingga hasil belajarpun meningkat.

Role playing dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Seperti pendapat Hardini (2012:63) menyatakan *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Dengan demikian hasil tindakan ini mendukung hipotesis tindakan yang diajukan yaitu jika diterapkan model *role playing* maka dapat meningkatkan kemampuan berdialog siswa kelas V SD Negeri 2 Senapelan Pekanbaru.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh simpulan dan saran sebagai berikut:

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berdialog siswa kelas V SD Negeri 2 Senapelan Pekanbaru peningkatan tersebut dapat dilihat dari data berikut: kemampuan berdialog siswa mengalami peningkatan. Hal ini ditandai dengan nilai rata-rata siswa pada data awal adalah 44,1 (kategori kurang sekali) dengan ketuntasan klasikal 18,2% (8 siswa). Model *role playing* pada ulangan harian siklus I nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 65,1 (kategori cukup) dengan ketuntasan klasikal 59,1 (26 siswa), hasil ulangan harian siklus II nilai rata-rata siswa meningkat kembali 81,0 (kategori amat baik) dengan ketuntasan klasikal 88,6% (39 siswa), aktivitas guru pertemuan pertama siklus I dengan persentase 58,3%. Pertemuan kedua siklus I dengan persentase 75% (kategori baik). Sedangkan pada pertemuan pertama siklus II dengan persentase 83,3% (kategori amat baik) dan pertemuan kedua siklus II dengan persentase 94,4% (kategori amat baik), dan aktivitas siswa pertemuan pertama siklus I dengan persentase 55,5% (kategori cukup). Pertemuan kedua siklus I dengan persentase 72,2% (kategori baik). Sedangkan pertemuan pertama siklus II dengan persentase 83,3% (kategori amat baik) dan pertemuan kedua siklus II dengan persentase 91,7% (kategori amat baik).

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu: bagi guru, agar penerapan teknik berdialog dapat berjalan dengan baik, maka sebaiknya guru lebih sering menerapkannya dalam proses pembelajaran, khususnya pada pelajaran bahasa Indonesia, bagi siswa, agar sering berlatih agar dapat memperbaiki kemampuan berdialog dan mencapai hasil belajar sesuai dengan kompetensi yang diharapkan, dan bagi sekolah, model *role playing* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berdialog.

Ucapan Terimakasih

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih:

1. Dr. H.M Nur Mustafa, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.
2. Drs. Zariul Antosa, M.Sn selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan.
3. Drs. H. Lazim, M.Pd, Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Riau.
4. Drs. Hamizi, S.Pd, selaku dosen pembimbing pertama yang telah bersedia meluangkan waktu selama penulisan proposal ini.
5. Drs. H. Lazim N, M.Pd, selaku dosen pembimbing kedua yang telah bersedia meluangkan waktu selama penulisan proposal ini.
6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu dan bimbingan perkuliahan serta masukan yang sangat berarti kepada penulis dalam proposal ini.
7. Kepala SDN 2 Senapelan Pekanbaru, yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian ini.
8. Sinem, S. Pd, selaku wali kelas V yang telah berkenaan memberikan waktu dalam melaksanakan penelitian ini.
9. Orang tua penulis Syafaruddin. L (Alm. abah) walaupun engkau telah tiada, tapi restumu masih penulis rasakan hingga saat ini. Juga buat makku Ahda Warni Abdullah yang telah banyak berkorban untuk penulis baik materi maupun moril, yang selalu sabar membimbing penulis dari kecil sampai penulis menyelesaikan proposal ini. Kedua jasa orang tuaku tidak mungkin kubalas dengan sempurna, namun dengan selesainya proposal ini kupersembahkan yang istimewa untukmu dengan menjadi yang terbaik.
10. Hj. Aziah Abdullah, yang selalu memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan proposal ini.
11. Buat kedua adikku (Jummil Chairiyah dan Syafriadi). Jangan patah semangat, mari kita buat Alm. abah dan mak bangga.
12. Abang Nurfuatdi yang selalu memberikan nasihat dan semangat untuk menyelesaikan proposal ini.
13. Abang Dr. H. Dastrayani Bibra, S. Mi dan kakak (Dra. Hj. Sistini Lidya Bibra dan Ir. Hj. Inna Lidya Bibra) yang telah memberikan semangat dan dukungan. Terimakasih atas doa dan dorongan semangat dalam segala bentuk baik moril maupun materil. Penulis tidak bisa membalas kebaikan dan jasa abang dan kakak-kakak selain seabait kalimat yang dapat penulis ucapkan “Jazakumullah khairam kasiran” semoga Allah membalasnya, amin.
14. Udo Abdar Razak Abdullah, BA, etek Aidiarni Abdullah, S. Pd, abang Aspikar, SH, dan udo Anis Abdullah terimakasih atas doa dan dorongan semangat dalam segala bentuk baik moril maupun materil.
15. Buat teman-teman angkatan 2009 reguler maupun non reguler, terima kasih atas motivasi dan bantuan yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan proposal ini.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Abu. 2005. *SBM (Strategi Belajar Mengajar)*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Arikunto, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Atmojo, Jati. 2010. *Buku Hafalan Luar Kepala Bahasa Indonesia SD*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Aqib, Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Utama Media
- Bahrudin, dkk. 2006. *Kamus Pintar Plus Bahasa Indonesia untuk SMA*. Bandung: Tim Gamma Science.
- B. Uno, Hamzah. 2010. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Chaer, Abdul. 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dhieni, Nurbiana, dkk. 2006. *Materi Pokok Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekawarna. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada.
- Hardini, Isriani, dkk. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, dan Implementasi)*. Yogyakarta: Familia (Group Relasi Inti Media).
- Kosasih, E. 2007. *1700 Bank Soal Bintap Bahasa Indonesia untuk SMA/MA*. Bandung: Yrama Widya.
- Kosasih, E. 2012. *Dasar-Dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Mulyasa. 2010. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muslich, Masnur. 2011. *Melaksanakan PTK itu Mudah (Classroom Action Research)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Poerwadarminta. 1982. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Ramayulis. 2005. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Sudjana. 2001. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Supriyadi, dkk. 1997. *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia 4*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Syahrilfuddin, dkk. 2011. *Modul Penelitian Tindakan Kelas*. Pekanbaru. Cendikia Insansi.
- Wardhani, Igak, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wiyanto, Asul. 2002. *Terampil Bermain Peran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Yeni, Elza. 2011. *Penerapan Metode Sosiodrama (Role Playing) untuk Meningkatkan Kemampuan Memerankan Tokoh Siswa Kelas V SD Negeri 020 Teluk Leok Rumbai*. Pekanbaru: Universitas Riau.