

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Data penelitian yang diperoleh berupa hasil uji coba item butir soal, data observasi berupa pengamatan pengelolaan pembelajaran model Role Playing dan pengamatan aktivitas siswa dan guru pada akhir pembelajaran, dan data tes formatif siswa pada setiap siklus.

Data hasil uji coba item butir soal digunakan untuk mendapatkan tes yang betul-betul mewakili apa yang diinginkan. Data ini selanjutnya dianalisis tingkat validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda.

Data lembar observasi diambil dari dua pengamatan yaitu data pengamatan pengelolaan pembelajaran model Role Playing yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran model Role Playing dalam meningkatkan kemampuan.

Data tes formatif untuk mengetahui kemampuan berbicara dan membaca setelah diterapkan pembelajaran model Role Playing.

#### **A. Analisis Item Butir Soal**

Sebelum melaksanakan pengambilan data melalui instrumen penelitian berupa tes dan mendapatkan tes yang baik, maka data tes tersebut diuji dan dianalisis. Uji coba dilakukan pada siswa di luar sasaran penelitian. Analisis tes yang dilakukan meliputi:

### 1. Validitas

Validitas butir soal dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan tes sehingga dapat digunakan sebagai instrument dalam penelitian ini. Dari perhitungan 46 soal diperoleh 16 soal tidak valid dan 30 soal valid. Hasil dari validitas soal-soal dirangkum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.1. Soal Valid dan Tidak Valid Tes Formatif Siswa

Soal Valid	Soal Tidak Valid
1, 2, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 19, 21, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 36, 37, 38, 39, 41, 42, 43, 44, 45	3, 4, 8, 15, 16, 18, 20, 22, 24, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 46

### 2. Reliabilitas

Soal-soal yang telah memenuhi syarat validitas diuji reliabilitasnya. Dari hasil perhitungan diperoleh koefisien reliabilitas  $r_{11}$  sebesar 0,775. Harga ini lebih besar dari harga  $r$  product moment. Untuk jumlah siswa ( $N = 22$ ) dengan  $r(95\%) = 0,423$ . Dengan demikian soal-soal tes yang digunakan telah memenuhi syarat reliabilitas.

### 3. Taraf Kesukaran (P)

Taraf kesukaran digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran soal. Hasil analisis menunjukkan dari 46 soal yang diuji terdapat:

- 20 soal mudah
- 16 soal sedang
- 10 soal sukar

#### 4. Daya Pembeda

Analisis daya pembeda dilakukan untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah.

Dari hasil analisis daya pembeda diperoleh soal yang berkriteria jelek sebanyak 14 soal, berkriteria cukup 20 soal, berkriteria baik 10 soal, dan yang berkriteria tidak baik 2 soal. Dengan demikian soal-soal tes yang digunakan telah memenuhi syara-syarat validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda.

### **B. Analisis Data Penelitian Persiklus**

#### 1. Siklus I

##### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 1, LKS 1, soal tes formatif 1, dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

##### b. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 15 Agustus 2014 di kelas V dengan jumlah siswa 22 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan.

Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2. Hasil Tes Formatif Siswa Pada Siklus I

No. Urut	Nilai	Keterangan		No. Urut	Nilai	Keterangan	
		T	TT			T	TT
1	60		√	12	60		√
2	70	√		13	80	√	
3	70	√		14	70	√	
4	60		√	15	80	√	
5	80	√		16	70	√	
6	80	√		17	90	√	
7	70	√		18	60		√
8	70	√		19	60		√
9	60		√	20	70	√	
10	80	√		21	70	√	
11	50		√	22	60		√
Jumlah	750	7	4	Jumlah	770	8	3
Jumlah Skor 1520							
Jumlah Skor Maksimal Ideal 2200							
Rata-Rata Skor Tercapai 69,09							

Keterangan:	T	: Tuntas
	TT	: Tidak Tuntas
	Jumlah siswa yang tuntas	: 15
	Jumlah siswa yang belum tuntas	: 7
	Klasikal	: Belum tuntas

Tabel 4.3. Rekapitulasi Hasil Tes Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	69,09
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	15
3	Persentase ketuntasan belajar	68,18

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran model Role Playing diperoleh nilai rata-rata kemampuan belajar siswa adalah 69,09 dan ketuntasan belajar mencapai 68,18% atau ada 15 siswa dari 22 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai  $\geq 65$  hanya sebesar 68,18% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan metode pembelajaran model Role Playing.

## 2. Siklus II

### a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, LKS 2, soal tes formatif II, dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

### b. Tahap kegiatan dan pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 01 September 2014 di kelas V dengan jumlah siswa 22 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa selama proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrument yang digunakan adalah tes formatif II. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4. Hasil Tes Formatif Siswa Pada Siklus II

No. Urut	Nilai	Keterangan		No. Urut	Nilai	Keterangan	
		T	TT			T	TT
1	60		√	12	90	√	
2	80	√		13	80	√	
3	80	√		14	80	√	
4	90	√		15	80	√	
5	90	√		16	80	√	
6	60		√	17	60		√
7	80	√		18	80	√	
8	70	√		19	70	√	
9	60		√	20	60		√
10	80	√		21	80	√	
11	90	√		22	80	√	
Jumlah	840	8	3	Jumlah	840	9	2
Jumlah Skor 1680 Jumlah Skor Maksimal Ideal 2200 Rata-Rata Skor Tercapai 76,36							

Keterangan: T : Tuntas  
 TT : Tidak Tuntas  
 Jumlah siswa yang tuntas : 17  
 Jumlah siswa yang belum tuntas : 5  
 Klasikal : Belum tuntas

Tabel 4.5. Rekapitulasi Hasil Tes Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata tes formatif	76,36
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	17
3	Persentase ketuntasan belajar	77,27

Dari tabel di atas diperoleh nilai rata-rata kemampuan belajar siswa adalah 76,36 dan ketuntasan belajar mencapai 77,27% atau ada 17 siswa dari 22 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan metode pembelajaran model Role Playing.

### 3. Siklus III

#### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 3, LKS 3, soal tes formatif 3, dan alat-alat pengajaran yang mendukung



b. Tahap kegiatan dan pengamatan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus III dilaksanakan pada tanggal 15 September 2014 di kelas V dengan jumlah siswa 22 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus II, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus II tidak terulang lagi pada siklus III. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif III dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif III. Adapun data hasil penelitian pada siklus III adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6. Hasil Tes Formatif Siswa Pada Siklus III

No. Urut	Nilai	Keterangan		No. Urut	Nilai	Keterangan	
		T	TT			T	TT
1	90	√		12	90	√	
2	90	√		13	90	√	
3	90	√		14	90	√	
4	80	√		15	60		√
5	90	√		16	90	√	
6	80	√		17	80	√	

7	90	√		18	70	√	
8	60		√	19	70	√	
9	90	√		20	80	√	
10	90	√		21	90	√	
11	60		√	22	80	√	
Jumlah	910	9	2	Jumlah	890	10	1
Jumlah Skor 1800 Jumlah Skor Maksimal Ideal 2200 Rata-Rata Skor Tercapai 81,82							

Keterangan: T : Tuntas  
 TT : Tidak Tuntas  
 Jumlah siswa yang tuntas : 19  
 Jumlah siswa yang belum tuntas : 3  
 Klasikal : Tuntas

Tabel 4.7. Rekapitulasi Hasil Tes Siklus III

No	Uraian	Hasil Siklus III
1	Nilai rata-rata tes formatif	81,82
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	19
3	Persentase ketuntasan belajar	86,36

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata tes formatif sebesar 81,82 dan dari 22 siswa yang telah tuntas sebanyak 19 siswa dan 3 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 86,36% (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus III ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus II. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus III ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran model Role Playing sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan. Pada siklus III ini ketuntasan secara klasikal telah tercapai, sehingga penelitian ini hanya sampai pada siklus III.

c. Refleksi

Pada tahap ini akah dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan pembelajaran model Role Playing. Dari data-data yang telah diperoleh dapat duraikan sebagai berikut:

- 1) Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.

- 2) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajar berlangsung.
- 3) Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
- 4) Hasil belajar siswa pada siklus III mencapai ketuntasan.

d. Revisi Pelaksanaan

Pada siklus III guru telah menerapkan pembelajaran model Role Playing dengan baik dan dilihat dari aktivitas siswa serta hasil belajar siswa pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan pembelajaran model Role Playing dapat meningkatkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### C. Pembahasan

1. Penggunaan Metode Role Playing Materi Berbicara dan Membaca pada siswa kelas V MI. Nurul Hidayah

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran model Role Playing memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa

terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, II, dan III) yaitu masing-masing 68,18%, 77,27%, dan 86,36%. Pada siklus III ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

2. Kemampuan Berbicara dan Membaca Mata Pelajaran B. Indonesia pada siswa kelas V MI. Nurul Hidayah

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran model Role Playing dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap kemampuan belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.

3. Penggunaan Metode Role Playing dalam meningkatkan kemampuan berbicara dan membaca pada siswa kelas V MI. Nurul Hidayah

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia pada pokok bahasan Berbicara dan Membaca yang paling dominan adalah bekerja dengan menggunakan alat/media, mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru, dan diskusi antar siswa/antara siswa dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif.

Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran model Role Playing dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam mengerjakan kegiatan

LKS/menemukan konsep, menjelaskan/melatih menggunakan alat, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab dimana prosentase untuk aktivitas di atas cukup besar.