

## Peningkatan Keterampilan Menulis Hasil Wawancara Dengan Model *Role Playing* Pada Siswa Sekolah Dasar

Nur Septi Arum Saputri\*, Arum Ratnaningsih, Yuli Widiyono

Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia

\*E-mail: septiarum209@gmail.com

---

### ABSTRACT

*This study aims to (1) find out how the steps of implementing the role playing model in improving students' interview writing skills (2) find out the improvement of interview writing skills with the role playing learning model in fourth grade students of SDN 7 Kebumen Academic Year 2020/2021. This research is a Classroom Action Research (CAR). The CAR that has been done consists of two cycles. Each cycle consists of two meetings. The subjects in this study were fourth grade students of SD Negeri 7 Kebumen. The research data collection methods used were interviews, observation, tests and documentation. The research instrument used in the form of student observation sheets, teacher observation sheets, interview sheets, tests, and documentation in the form of photos. Data analysis in this study are qualitative techniques and quantitative techniques. Qualitative techniques have four components, namely data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Quantitative data techniques consist of data techniques for writing skills from interviews, data techniques for teacher observations, and data techniques for learning to write student interviews. The results showed that the writing skills of the interviewees in the first cycle obtained an average percentage of 44.56% in the good enough category, while the average percentage obtained in the second cycle increased to 71.51% in the good category. Then the results of learning to write student interviews in the first cycle obtained an average score of 64% with the category not meeting the KKM standard value, while in the second cycle the average value increased to 76% with the category already meeting the KKM standard score. Based on the results of the analysis, the application of the role playing model can improve the writing skills of the fourth graders of SDN 7 Kebumen's interviews.*

**Keywords:** *writing; interview; role playing*

---

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui bagaimana langkah-langkah penerapan model *role playing* dalam meningkatkan keterampilan menulis hasil wawancara siswa (2) mengetahui peningkatan keterampilan menulis hasil wawancara dengan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas IV SDN 7 Kebumen Tahun Ajaran 2020/2021. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK yang telah dilakukan terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 7 Kebumen. Metode pengumpulan data penelitian yang digunakan adalah wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi siswa, lembar observasi guru, lembar wawancara, tes, dan dokumentasi berupa foto. Analisis data dalam penelitian ini yaitu teknik kualitatif dan teknik kuantitatif. Teknik kualitatif memiliki empat komponen yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik data kuantitatif terdiri dari teknik data keterampilan menulis hasil wawancara, teknik data pengamatan guru, dan teknik data hasil belajar menulis wawancara siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, keterampilan menulis hasil wawancara siswa pada siklus I memperoleh rata-rata persentase sebesar 44,56% dengan kategori cukup baik, sedangkan rata-rata persentase yang diperoleh pada siklus II meningkat menjadi 71,51% dengan kategori baik. Kemudian hasil belajar menulis wawancara siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 64% dengan kategori belum memenuhi standar nilai KKM, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 76% dengan kategori sudah memenuhi standar nilai KKM. Berdasarkan hasil analisis tersebut penerapan model *role playing* dapat meningkatkan keterampilan menulis hasil wawancara siswa kelas IV SDN 7 Kebumen.

**Kata Kunci:** menulis; wawancara; role playing

---

Submitted Aug 24, 2021 | Revised Sep 30, 2021 | Accepted Oct 07, 2021

---

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk pembangunan peradaban bangsa dan negara. Perkembangan dan kemajuan peradaban pada kehidupan di dunia saat ini memunculkan persaingan yang semakin kompetitif antar bangsa dalam berbagai kehidupan. Agar dapat bersaing dengan bangsa lain maka diperlukan sumber daya manusia yang mumpuni dan terampil dibidangnya sehingga dapat dikategorikan SDM berkualitas. Peningkatan kualitas SDM pada hakikatnya untuk membuat dan mengembangkan bangsa menjadi berkualitas dan mandiri (Priatna Asep, 2019). Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Nasional Bab I pasal 1 yaitu: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Cara meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, perlu peningkatan inovasi dan keterampilan baik dari segi kurikulum pendidikan maupun pembelajarannya. Guru harus mampu mengembangkan inovasi dalam memberikan pembelajaran dengan cara meningkatkan kualitas belajar sesuai dengan materi yang ada (Nurrita, 2018). Pada dasarnya bahwa pembelajaran adalah proses belajar mengajar antara siswa dan guru. Guru merupakan peranan penting dalam pembelajaran karena sebagai fasilitator bagi siswa dalam kegiatan belajar (Arfandi & Samsudin, 2021; Jannah & Junaidi, 2020). Maka dari itu guru dituntut untuk mampu meningkatkan dan mengembangkan pembelajaran dengan baik dan benar.

Bahasa Indonesia digunakan dalam interaksi belajar mengajar. Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi yang digunakan untuk berkomunikasi. Hal ini memiliki makna bahwa bahasa Indonesia tidak dapat tergantikan oleh bahasa lain selama penyelenggaraan pendidikan masih terselenggara. Selain itu, sekolah yang bertaraf internasional tidak dapat serta merta mengesampingkan fungsi dan kedudukan bahasa Indonesia (Pamungkas, 2012). Pembelajaran bahasa diharapkan siswa dapat berpartisipasi untuk membantu masyarakat dalam menggunakan bahasa tersebut, menggunakan kemampuan berpikir dan berimajinasi yang ada pada dirinya. Komunikasi dengan menggunakan tulisan maka harus diawali dengan kegiatan menulis.

Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang memiliki peranan penting bagi kehidupan sehari-hari, khususnya bagi siswa. Kegiatan menulis diharapkan dapat membantu siswa untuk mampu mengungkapkan ide, gagasan, pengalaman, dan pendapat dalam bentuk tulisan. Pada dasarnya untuk memiliki kemampuan tersebut, diperlukan banyaknya latihan menulis. Kegiatan tersebut memerlukan ketelitian untuk mengolah, menata, dan menyusun secara tepat ide yang akan dicurahkan dalam bentuk tulisan. Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis merupakan serangkaian aktivitas berpikir menuangkan gagasan untuk menghasilkan suatu bentuk tulisan. (Sitohang, D.J. : 2013). Menulis memerlukan keterampilan, terutama dalam menulis wawancara. Keterampilan dapat diperoleh dengan cara latihan, ketelitian, wawasan, dan kesabaran untuk berlatih menulis wawancara. Siswa perlu berlatih dan membiasakan diri untuk menulis wawancara agar dapat meningkatkan keterampilan menulis wawancara dengan baik dan benar sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).

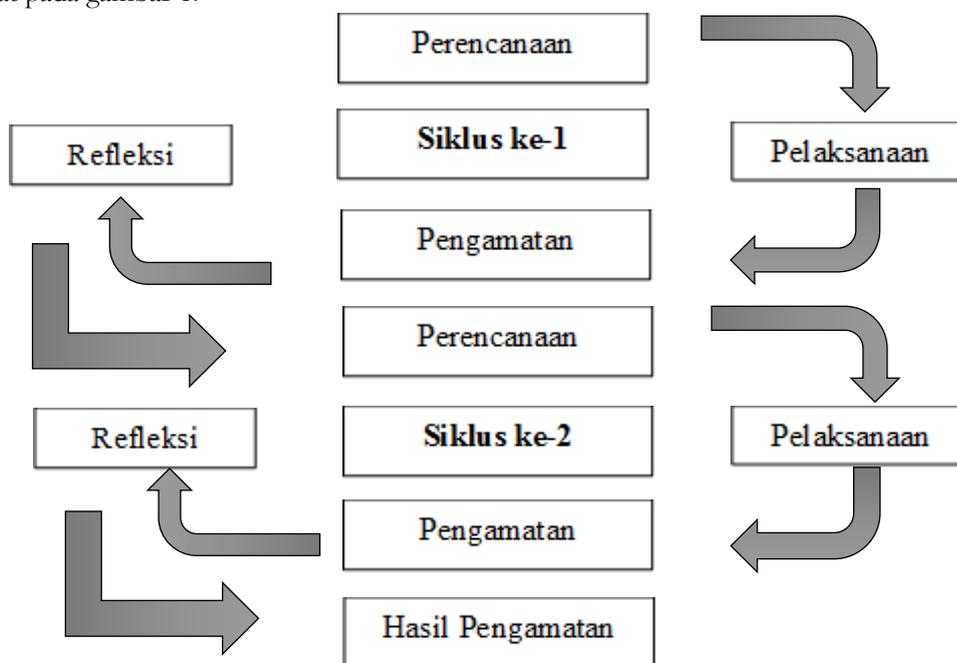
Pada kenyataannya siswa kelas IV SDN 7 Kebumen, rata-rata belum mampu menulis dengan baik atau dengan kata lain rendahnya keterampilan menulis, terutama pada pembelajaran menulis teks wawancara. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV SDN 7 Kebumen mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam menulis wawancara yang dilaksanakan selama ini sudah diterapkan namun belum optimal dan kurang memainkan peran. Keseluruhan siswa yang berjumlah 20 hanya 10 siswa yang sudah mampu menulis wawancara dengan baik dari segi kosa kata, kalimat efektif, ejaan, dan tanda baca yang sesuai dengan kaidah penulisan. Mayoritas siswa mendapatkan nilai rata-rata 60.00 atau belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70.

Faktor-faktor penyebab rendahnya keterampilan menulis wawancara yaitu, (1) siswa belum mampu menentukan gagasan yang ingin ditulisnya ke dalam bentuk teks sehingga teks yang ditulisnya hanya seadanya, misal siswa hanya menulis 1-2 kalimat, (2) dalam menulis siswa kurang teliti karena terburu-buru, (3) model yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran materi wawancara yaitu dengan menerapkan model yang kurang inovatif, yakni menggunakan model ceramah.

Untuk memecahkan permasalahan tersebut peneliti memiliki alternatif tindakan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan terampil dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*. Pembelajaran ini menggunakan model bermain peran atau *role playing* untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan mengeksplorasi pemahaman siswa terhadap menulis wawancara sehingga menjadikan pembelajaran lebih interaktif bagi guru dan siswa. *Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Huda, 2013). Pembelajaran ini menuntut siswa untuk memainkan karakter seseorang dalam bentuk drama (Rahman, 2015; Rindengan, 2020). Kegiatan ini dilakukan untuk mengembangkan imajinasi siswa dengan cara berperan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Pembelajaran *Role playing* yang peneliti laksanakan adalah sebagai kegiatan eksplorasi siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai kegiatan wawancara. Siswa yang bermain peran disesuaikan dengan tokoh yang berdialog dalam teks wawancara, sedangkan siswa yang tidak mendapatkan peran berdialog dapat berperan sebagai pengamat atau *audien* yang boleh ikut terlibat dalam dialog wawancara. Dengan melakukan pengamatan siswa dapat memahami penulisan wawancara dengan kosa kata yang sesuai dengan KBBI.

**Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan guru kelasnya untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penelitian ini mempunyai dua siklus yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahap tersebut dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur PTK (Arikunto, 2017)

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN 7 Kebumen yang beralamat di jl. Sawo Kebumen dan waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 09 September 2020 sampai 12 September 2020. Populasi

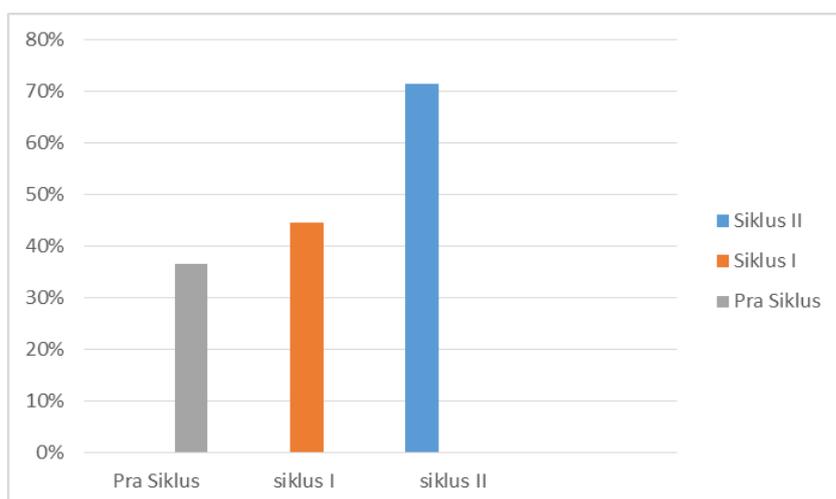
dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 7 Kebumen dengan jumlah 20 siswa, 11 laki-laki dan 9 perempuan. Sampel yang digunakan terdiri dari 10 siswa kelas IV yang akan dikenai perlakuan model *role playing*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dengan perhitungan rata-rata dan persentase

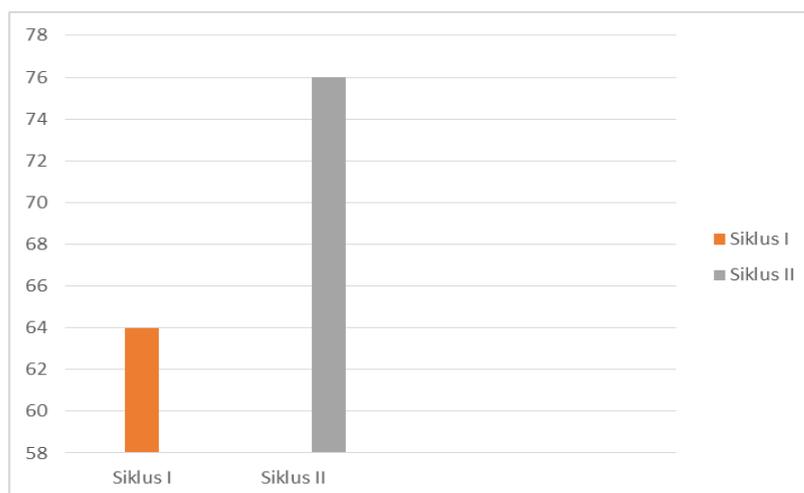
## Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran dengan materi wawancara melalui penggunaan model *role playing* dapat berjalan dengan baik. Hasil penelitian ini sesuai dengan hipotesis yang peneliti lakukan yaitu penerapan model *role playing* dilaksanakan dengan langkah-langkah yang tepat yaitu: guru menyiapkan skenario, siswa berdiskusi mempersiapkan skenario, kemudian memperagakannya di depan kelas, dan memberikan kesimpulan. Model ini dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Hasil analisis dapat menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa pada materi wawancara di kelas IV SD Negeri 7 Kebumen. Hasil keterampilan menulis siswa dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Hasil Peningkatan Keterampilan Menulis Wawancara Siswa



Gambar 3. Hasil Belajar Menulis Wawancara Siswa

Berdasarkan hasil pra siklus memperoleh rata-rata persentase sebesar 36,66% dengan kategori cukup baik, kemudian siklus I mendapatkan rata-rata persentase 44,56% dengan kategori cukup baik, sedangkan rata-rata persentase pada siklus II meningkat menjadi 71,51% dengan kategori baik. Oleh karena itu, apabila keterampilan menulis wawancara meningkat maka hasil belajar menulis wawancarapun akan meningkat. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada gambar berikut.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 64. Hasil belajar keterampilan menulis wawancara pertemuan pertama siklus I yaitu siswa yang mendapatkan nilai siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 3 dan pada pertemuan kedua nilai yang tuntas ada 5 siswa. Sedangkan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 76. Pada siklus II pertemuan pertama yang mendapatkan nilai diatas KKM sebanyak 7 siswa dan pada pertemuan kedua siswa yang memperoleh nilai diatas KKM sebanyak 10 siswa. Sehingga pada siklus II sudah mencapai nilai KKM.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* dapat meningkatkan keterampilan menulis wawancara siswa di kelas IV SD Negeri 7 Kebumen. Hasil penelitian ini sudah sesuai dengan hipotesis yang peneliti telah lakukan dengan langkah-langkah yang tepat. Penggunaan model *role playing* dapat mendorong siswa agar lebih terampil dalam menulis wawancara sesuai dengan EYD yang ada.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan keterampilan menulis wawancara. Hal ini dapat didukung dengan peningkatan rata-rata persentase dari pra siklus hingga siklus ke II. Pada model *role playing* sangat melatih siswa untuk lebih terampil dan menulis wawancara yang baik dan benar. Hal ini sesuai dengan pendapat Harefa, T. (2019) menulis adalah proses menciptakan lambang-lambang tulisan yang memiliki makna lewat berpikir sehingga dapat menghasilkan tulisan yang baik. Selain itu Nurhafni (2019) menyatakan bahwa model *role playing* merupakan bagian dari kegiatan simulasi. Situasi keseluruhan disimulasikan dalam kelas, dan para pembelajarnya memerankan peran dalam situasi keseluruhan tersebut. Keterpaduan antara teori yang ada dan hasil penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SD Negeri 7 Kebumen.

## Kesimpulan

Langkah-langkah penerapan model *role playing* pada keterampilan menulis siswa terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari adanya perencanaan penyusunan RPP, Silabus, instrumen penelitian, dan alat bantu dokumentasi berupa handphone. Penerapan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis wawancara siswa, pada tindakan siklus I memperoleh rata-rata nilai 64 sehingga belum mencapai nilai standar KKM. Sedangkan pada siklus II memperoleh rata-rata nilai 76 sehingga sudah mencapai nilai standar KKM. Hal ini dengan menerapkan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis wawancara siswa.

## Daftar Pustaka

- Arfandi, A., & Samsudin, M. A. (2021). Peran Guru Profesional Sebagai Fasilitator Dan Komunikator Dalam Kegiatan Belajar Mengajar . *Edupedia : Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 5(2), 37-45.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Harefa, T. (2019). Penerapan Model Group Investigation Terhadap Kemampuan Menulis Hal-Hal Penting dalam Wawancara Oleh Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2 (1).
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hutauruk, P. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba. *Journal Education School*, 8 (2).

- Jannah, M., & Junaidi, J. (2020). Faktor Penghambat Guru sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran Sosiologi di SMAN 2 Batusangkar. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3), 191-198.
- Nurhafni. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Pembahasan Mengungkapkan Berbagai Informasi dengan Wawancara Melalui Role Playing pada Siswa SMP Negeri 1 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*, 7(6).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Pamungkas, S. (2012). *Bahasa Indonesia dalam Berbagai Perspektif*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4 (2).
- Rahman, E. (2015). Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) terhadap Aktivitas Komunikasi Antar Pribadi Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Kalirejo 2014/2015. *Jurnal Majalah Kreasi STKIP MPL*, 15(1).
- Rindengan, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sd Gmim 1 Woloan. *In Forum Pendidikan* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-4).
- Sitohang, D. J. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran student Facilitator And Explaining (Siswa Sebagai Fasilitator Dan Penjelas) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita Oleh Siswa Kelas Viii Smpnegeri 1 Bosar Maligas Tahun Pembelajaran 2013/2014* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Suseno, W., Yuwono, I., & Muhsetyo, G. (2017). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem persamaan linear dua variabel dengan pembelajaran kooperatif TGT. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(10), 1298-1307.