

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) TERHADAP ASPEK KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD MATTOANGIN II KELURAHAN MATTOANGIN KECAMATAN MARISO KOTA MAKASSAR



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

**CHAERIANI
NIM 10540 9166 14**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2018**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **CHAERIANI**

NIM : 10540 95166 14

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : **Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Aspek Keterampilan Berbicara pada ata Pelajaran Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SD Mattoangn 2 Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso**

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan kepada Tim penguji adalah asli hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2018

Yang membuat pernyataan

Chaeriani

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **CHAERIANI**
Stambuk : 10540 9166 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Aspek Keterampilan Berbicara pada ata Pelajaran Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SD Mattoangn 2 Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso**

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti yang tertera di atas maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2018

Yang membuat perjanjian

Chaeriani

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*Bagaimanapun keadaanmu,
Sesulit apapun masalah yang kamu hadapi,
Bersyukurlah
Syukur mengajarkan kita
Untuk lebih menikmati hidup.*

*“Menyia-nyiakan waktu lebih buruk dari kematian. Karena kematian memisahkanmu
dari dunia, sementara menyia-nyiakan waktu memisahkanmu dari Allah“*

(Imam bin Al Qayyim)

Kupersembahkan karya ini untuk :

Kedua orang tuaku, kedua saudariku, sahabat-sahabatku,
atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis
mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

ABSTRAK

Chaeriani. 2018. *Pengaruh model Pembelajaran Role Playing (bermain peran) terhadap aspek keterampilan Berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar.* Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I **Erwin Akib** dan Pembimbing II **Tarman A. Arief.**

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu keterampilan berbicara yang dimiliki siswa masih dalam taraf rendah. Dari permasalahan ini peneliti mengajukan sebuah solusi yaitu model Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) terhadap aspek keterampilan Berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan Model Pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap aspek keterampilan Berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso”

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian Pra-Eksperimen dan menggunakan Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest* yang terdiri dari satu kelas yaitu kelas V. Sebelum diberikan perlakuan terlebih dahulu diadakan *Pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa kemudian diberikan perlakuan dan diadakan *Posttest*. Dan penelitian ini menggunakan analisis data yaitu Analisis Statistik Deskriptif dan Analisis data Statistik Inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata - rata siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan penggunaan model *Role Playing* (bermain peran) (*Posttest*) mengalami peningkatan yang signifikan atau lebih tinggi yaitu 79 dengan rentang skor 75 dibanding dengan *Pretest* atau sebelum dilaksanakan perlakuan yaitu 54 dengan rentang skor 75. Selain itu, rata - rata aktivitas positif belajar siswa secara keseluruhan yaitu 73 % sehingga dapat dikategorikan sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *role playing* (bermain peran) terhadap aspek keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar.

Kata Kunci : Keterampilan Berbicara, *Role Playing* (bermain peran).

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur kepada sumber ilmu pengetahuan, sumber segala kebenaran, Sang Kekasih tercinta yang tidak terbatas penercaayaan cinta-Nya bagi umat-Nya, Allah Subhanahu wa ta'ala sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh model Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) terhadap aspek keterampilan Berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar”.

Skripsi ini merupakan suatu karya ilmiah sederhana yang penulis ajukan untuk memenuhi salah satu syarat menempuh ujian Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari bahwa sebelum dan selama mengadakan penelitian dan penyusunan skripsi ini, tidaklah dapat terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan, dukungan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Kedua orang tua tercinta Ayahanda Muhammad Ramli dan Ibunda Muallim yang telah memberikan dukungan baik moral maupun spiritual dalam menyelesaikan skripsi ini. Demikian pula penulis mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing I Erwin Akib, S.Pd, M.Pd., Ph.D. dan Pembimbing II Dr. Tarman A. Arief, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan

dukungan secara langsung dengan baik dan penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada; Dr. H. Irwan Akib, M.Pd., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. A. Sukri Syamsuri, M.Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Sulfasyah, MA., P.hD., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar - besarnya juga penulis ucapkan kepada semua pihak di SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar yang telah memberikan izin penelitian, dan pengalaman yang tidak akan terlupakan. Penulis juga ucapkan terima kasih kepada Sahabat-sahabatku terkasih serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2014 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah - mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin

Makassar, Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A.....	Lat
ar Belakang	1
B.....	Ru
musan Masalah	5
C.....	Tuj
uan Penelitian.....	6
D.....	Ma
nfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN	8
A.....	Kaji
an Pustaka	8
1.....	Pen
elitian yang relevan	8
2.....	Pe
mbelajan model <i>Role Playing</i>	9

a.	Pengertian <i>Role Playing</i>	9
b.	Prosedur Pembelajaran Model <i>Role Playing</i>	12
c. Per	
an Guru.....	15	
d. Kel	
ebih Model <i>Role Playing</i>	15	
e. Kek	
urangan Model <i>Role Playing</i>	16	
3. Ket	
erampilan Berbicara.....	17	
a. Pen	
ertian Berbicara.....	17	
4. Bah	
asa Indonesia di Sekolah Dasar.....	18	
a. Pen	
ertian Bahasa.....	18	
b. Bah	
asa Indonesia di Sekolah Dasar.....	19	
B. Ker	
angka Pikir.....	21	
C. Hip	
otesis.....	23	
BAB III	METODE PENELITIAN.....	24
A. Jeni	
s Penelitian.....	24	
B. Des	
ain Penelitian.....	24	
C. Pop	
uasi dan Sampel.....	26	
D. Def	
inisi Operasional dan Pengukuran Variabel.....	26	
E. Inst	
rumen Penelitian.....	28	
F. Tek	
nik Pengumpua data.....	28	
G. Tek	
nik Analisis Data.....	29	

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A.....	Des
kripsi Hasil dan Analisis Data	34
1.....	Des
kripsi Hasil Belajar <i>Pretest</i>	34
2.....	Des
kripsi Hasil Belajar <i>Posttest</i>	37
3.....	Des
kripsi Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia	39
4.....	Pen
garuh Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	42
B.....	Pe
mbahasan	45
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	48
A.....	Sim
pulan.....	48
B.....	Sar
an.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN - LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1	Stan
dar Ketuntasan Bahasa Indonesia	31
4.1 Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai pretest.....	35
4.2 Distribusi Freskuensi dan persentase Skor Hasil <i>Pretest</i>	36
4.3 Deskripsi ketuntasan keterampilan Berbicara	36
4.4	Per
hitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai posttest.....	37
4.5 Tingkat keterampilan Berbicara Posttest.....	38
4.6	Des
kripsi Ketuntasan Keterampilan Berbicara	39
4.7	Has
il Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa.....	40
4.8 Analisis Skor Pretest dan Posttest	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1	Bag
an Kerangka Pikir	23
3.1	Des
ain penelitian one group pre test-post test design	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Ren
cana Pelaksanaan Pembelajaran *pretest*
2. Ren
cana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1
3. Ren
cana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2
4. Ren
cana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 3
5. Le
mbar Pretest Siswa
6. Le
mbar Posttest Siswa
7. Daf
tar nilai *pretest* siswa
8. Daf
tar nilai *posttest* siswa
9. Daf
tar Hadir Siswa

10.	Has
il Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 1	
11.	Has
il Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 2	
12.	Has
il Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 3	
13.	Ana
lisis Data Observasi Aktivitas siswa	
14.	Tab
el distribusi-t	
15.	Dok
umentasi	
16.	Pers
uratan	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kegiatan pembelajaran yang berlangsung sepanjang zaman dalam segala situasi kegiatan kehidupan, berlangsung di dalam segala jenis, bentuk dan tingkat lingkungan hidup, yang kemudian mendorong pertumbuhan segala potensi yang ada dalam diri individu. (Suhartono,2015:49).

Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 3 dijelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik, agar menjadi manusa yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sanjaya, 2006:273).

Sekarang ini, Pendidikan menjadi hal yang lebih mudah didapat terutama pendidikan formal, sudah banyak sekolah-sekolah yang telah dibangun oleh pemerintah untuk memenuhi kebutuhan masyarakat pada pendidikan. Pendidikan dimulai bahkan sebelum manusia itu sendiri lahir sampai akhir hayatnya. Artinya, pendidikan seumur hidup. Pendidikan bertujuan untuk menciptakan manusia yang berbalut dengan nilai-nilai kepintaran, kepekaan, dan kepedulian. Pendidikan merupakan tonggak kuat untuk mengentaskan kemiskinan pengetahuan, menyelesaikan persoalan kebodohan, dan menuntaskan segala permasalahan

bangsa yang selama ini terjadi. Pendidikan mampu mempengaruhi manusia dalam segala aspek baik itu kepribadiannya maupun kehidupannya.

Berbagai mata pelajaran diajarkan di sekolah, salah satunya adalah pelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang diajarkan secara berkesinambungan pada setiap jenjang Pendidikan formal dari jenjang sekolah dasar (SD) sampai kejenjang lanjutan yang lebih tinggi. Bahasa Indonesia sekolah berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi, baik dalam membantu menjelaskan dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan berbahasa mempunyai (empat) keterampilan yang perlu dikembangkan yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan satu sama lain. Setiap aspek keterampilan tersebut berhubungan erat dengan aspek keterampilan yang lain dengan cara yang beraneka ragam. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya (Rahim, 2007: 1-2). Dari keempat aspek kemampuan bahasa tersebut salah satu aspek dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD yang memegang peranan penting adalah keterampilan berbicara. Berbicara berkaitan dengan pengucapan kata-kata yang bertujuan untuk menyampaikan apa yang akan disampaikan baik itu perasaan, ide atau gagasan.

Fungsi utama bahasa adalah salah satu alat komunikasi untuk menyampaikan gagasan/pendapat dan perasaan kepada orang lain. Melalui bahasa

manusia dapat saling berhubungan (berkomunikasi), saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan meningkatkan kemampuan intelektual.

Pentingnya fungsi bahasa sebagai alat komunikasi dan alat berpikir terlihat pada mata pelajaran bahasa yang diberikan mulai dari pendidikan dasar. penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi yang baik dan benar belum selalu memuaskan. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Standar kurikulum mata pelajaran. Siswa harus dibimbing dalam keterampilan berbahasa agar mampu memahami bahasa yang dapat menambah pengetahuan dan pengalaman, agar mampu berkomunikasi dengan baik dan benar. Keterampilan berkomunikasi seorang anak perlu terus ditingkatkan guna meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial. Keberadaan siswa sebagai makhluk sosial hanya dapat dikembangkan dalam kebersamaan dengan sesamanya. Melalui kebersamaan itulah seorang siswa mengenal dan membentuk dirinya. Buah pikirannya diuji dalam pikiran orang lain melalui keterampilannya dalam berkomunikasi.

Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di SD, guru sering menemukan kesulitan membelajarkan siswa agar mampu berbicara untuk mengemukakan pendapat atau bertanya maupun berinteraksi dengan temannya, masih ada sejumlah siswa yang selalu ragu untuk berbicara. akibatnya keterampilan berbicara siswa rendah. Dari hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SD

Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso, menunjukkan bahwa keterampilan berbicara (lafal, kosakata, volume suara, ekspresi, dan kelancaran) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V tergolong masih rendah. Hal ini disebabkan karena pada umumnya, guru masih menggunakan pola lama yaitu proses pembelajaran satu arah yang didominasi oleh guru melalui metode ceramah, masih kurang melibatkan murid untuk aktif dalam proses belajar mengajar.

Melihat beberapa masalah di atas, tenaga pendidik dapat menggunakan beberapa model pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran dengan berpusat pada keterampilan berbicara peserta didik, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *role playing* (bermain peran).

Model *role playing* (bermain peran) adalah sejenis model permainan gerak yang diperankan berdasarkan tokoh atau karakter yang sesuai dengan skenario yang dilakukan lebih dari dua orang. Model ini juga melatih siswa untuk mengasah keterampilan bicaranya agar dapat menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Karena pada saat siswa terjun ke masyarakat kelak, ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi di mana begitu banyak peran terjadi, seperti lingkungan keluarga, bertetangga, bermain, bekerja, dan lain-lain. Melalui model pembelajaran bermain peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan mengenal perasaannya sendiri serta perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya

dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan suatu masalah dalam kelompok.

Menurut Zuhairini dalam (Kartini 2007:2) Model bermain peran adalah bentuk metode mengajar dengan mendramakan/ memerankan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, yang lebih menekankan pada kenyataan-kenyataan dimana para murid diikutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramakan masalah-masalah hubungan sosial. Metode ini kadang-kadang disebut dengan dramatisasi .

Berdasarkan pembahasan secara singkat tentang model pembelajaran bermain peran dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia, maka peneliti mengambil kesimpulan untuk uraian tersebut, mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap aspek keterampilan Berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka perlu adanya perincian masalah yang dirumuskan sebagai berikut ”apakah ada pengaruh model Pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap aspek keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar?”.

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian terdapat tujuan yang selalu diharapkan, berdasarkan masalah yang telah dirumuskan tentunya dalam penelitian ini, sebagai berikut “Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap aspek keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso”.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini, jika tujuan penelitian dapat tercapai, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan yaitu menggunakan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa :

1. Meningkatkan minat, keaktifan, dan keterampilan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
2. Dapat memaksimalkan keterampilan berbicara siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia

b. Bagi guru :

1. Sebagai referensi bagi para guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran pada saat mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Guru dapat termotivasi agar bisa menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan demi tercapainya tujuan pembelajaran.

c. Bagi sekolah :

1. Meningkatkan perbaikan dan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada pelajaran bahasa Indonesia.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam upaya dengan menggunakan model pembelajaran di sekolah.
3. Hasil penelitian juga dapat meningkatkan kualitas Pendidikan Sekolah yang semakin maju.

d. Bagi Peneliti :

1. Mendapat pengalaman langsung pelaksanaan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) untuk mata pelajaran bahasa Indonesia, sekaligus contoh yang dapat dilaksanakan dan dikembangkan di lapangan.
2. Dapat menambah pengetahuan peneliti untuk menekuni dan mempersiapkan diri dalam dunia pendidikan serta mengembangkan keterampilan maupun pengetahuan yang sesuai dengan profesi peneliti

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Penelitian yang relevan

Ada beberapa penelitian yang menurut peneliti relevan dengan pembahasan mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing (bermain peran) terhadap aspek keterampilan Berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar”.

Penelitian-penelitian tersebut antara lain :

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Siska tahun 2011 dengan judul “Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa bahwa keterampilan sosial dan keterampilan berbicara pada anak terjadi peningkatan yang cukup besar dengan menggunakan metode bermain peran (Siska, 2011:1)
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhaida tahun 2016 dengan judul “Pengaruh model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar murid kelas III SDN Aroepala Kota Makassar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pebelajaran PKn mengalami peningkatan, yaitu : Skor rata-rata yang diperoleh murid setelah mengikuti tes akhir dari dari siklus I ke siklus II setelah diterapkan model pembelajaran Role Playing mengalami peningkatan dan terlihat adanya pengaruh terhadap hasil belajar PKn murid terhadap Hasil Belajar murid

kelas III SDN Aroepala Kota Makassar setelah diterapkan model pembelajaran role playing (Nurhaida, 2016).

c. Penelitian yang dilakukan oleh Tien Kartini tahun 2007 dengan judul penelitian “Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung” Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode role playing sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak. Efektivitas penggunaan metode tersebut dapat dilihat dari dijumpainya beberapa perubahan yang positif, baik yang terjadi pada guru IPS itu sendiri maupun yang terjadi pada diri siswa, terutama perubahan adanya peningkatan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Dari beberapa penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran role playing (bermain peran) dapat meningkatkan keterampilan pada siswa dan meningkatkan minat belajarnya.

2. Pembelajaran Model Role Playing (Bermain Peran)

a. Pengertian Role Playing (bermain peran)

Menurut Zuhairini dalam (Kartini, 2007:2) Model bermain peran adalah bentuk metode mengajar dengan mendramakan/ memerankan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, yang lebih menekankan pada kenyataan-kenyataan dimana para murid diikutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramakan masalah-masalah hubungan sosial. Metode ini kadang-kadang disebut dengan dramatisasi.

Model bermain peran, pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Role Playing (bermain peran) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial khususnya masalah kemanusiaan. Model ini juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah (Huda, 2016:115).

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa untuk menemukan makna diri (jati diri) dan memecahkan permasalahan dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4)

mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja dan lain-lain (Uno, 2012:26).

Model bermain peran ini dikategorikan sebagai model belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati (Siska, 2011:33).

Bermain peran adalah suatu model penguasaan bahan-bahan peajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan (Komalasari, 2017:80).

Menurut Sumaatmadja dalam (Kartini, 2007:2) metode bermain peran sebagai salah satu metode pembelajaran yang dipilih dalam proses belajar mengajar di kelas diyakini akan mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa. Sebab biasanya siswa sangat antusias atau memperhatikan sekali terhadap pelajaran manakala pelajaran tersebut memang menyangkut kehidupan dia sehari-hari di lingkungan masyarakat. sementara metode bermain peran sangat difokuskan pada kenyataankenyataan yang terjadi di lingkungan masyarakat. Metode ini berhubungan dengan penghayatan suatu peranan sosial yang dimainkan anak di masyarakat.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap peran yang telah ditampilkan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa Model Bermain Peran adalah sejenis model permainan gerak yang diperankan berdasarkan tokoh atau karakter yang sesuai dengan skenario yang dilakukan lebih dari dua orang.

b. **Prosedur Pembelajaran Model Role Playing (bermain Peran)**

Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti oleh analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (real life situation) Prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu :

1. **Pemanasan**, guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah mengabarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyiapkan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut dan memprediksi hasil dari cerita.

2. Memilih pemain (partisipan), Siswa dan guru pembahasan karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya. Langkah kedua ini lebih baik. Langkah pertama dilakukan jika siswa pasif dan enggan untuk berperan apapun. Sebagai contoh, seorang anak memilih peran sebagai ayah. Dia ingin memerankan seorang ayah yang galak dengan kumis tebal. Guru menunjuk salah seorang siswa untuk memerankan peran seperti ilustrasi diatas.

3. Menata panggung, dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan perainan peran. Misalnya siapa dulu yang muncul, keudian diikuti oleh siapa dan seterusnya. Seentara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesoris lain seperti kostum dan lain-lain. Konsep sederhana memungkinkan untuk dilakukan karena intinya bukan keewahan panggung, tetapi proses bermain peran itu sendiri.

4. Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat, namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun ereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka dapat terlibat aktif dala permainan peran tersebut.

5. Permainan peran dimulai, permainan peran dilaksanakan secara spontan, pada awalnya akan banyak siswa yang asih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera asuk ke langkah berikutnya.

6. Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran. Atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

7. Permainan peran ulang, seharusnya pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

8. Diskusi dan evaluasi kedua, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? Karena pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi. Contoh lain seorang siswa memerankan peran orang tua yang galak. Kegagalan yang dilakukan orang tua ini dapat dijadikan bahan diskusi.

9. Pada langkah terakhir, siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat

kesimpulan, misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, siswa akan belajar tentang kehidupan (Uno, 2012:26).

c. Peran Guru

Pertama, guru seharusnya menerima semua respons dan saran siswa, khususnya pendapat dan perasaan mereka, dengan cara yang tidak terkesan menghakimi. Kedua, guru harusnya membantu siswa menelusuri sisi-sisi yang berbeda dalam situasi permasalahan tertentu, mempehitungkan dan mempertimbangkan alternatif yang muncul dari sudut pandang yang berbeda. Ketiga, dengan merefleksikan, memparafrasa, dan merangkum respons ini, guru dapat meningkatkan kesadaran siswa mengenai perasaan dan pikiran mereka sendiri. Keempat, guru harus menitikberatkan bahwa ada beberapa cara berbeda untuk memainkan peran yang sama dan adapula konsekuensi berbeda yang akan mereka temui dari proses pemeranan ini. Kelima, ada banyak cara alternatif untuk memecahkan suatu masalah; tidak ada satu jalan yang mutlak benar. Guru membantu siswa mempertimbangkan dan melihat konsekuensi-konsekuensi dari solusi yang diperoleh dan membandingkannya dengan alternatif lain (Huda, 2016:118-119).

d. Kelebihan model Role Playing (bermain peran)

1. Melibatkan seluruh siswa dan siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.

2. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
3. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
4. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
5. Permainan merupakan penguasaan belajar yang menyenangkan bagi anak (Komalasari, 2017:80).

- Adapun manfaat penggunaan pembelajaran Role Playing (bermain peran) yaitu sebagai berikut :

1. Memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapinya secara nyata
2. Dengan pembelajaran bermain peran membantu siswa menentukan makna-makna kehidupan dan lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya, dan
3. Melatih siswa untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis sekaligus bertanggung jawab dalam mengimplementasikan nilai-nilai pancasila.

e. Kekurangan model Role Playing (bermain peran)

1. Model bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
2. Memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. ini tidak semua guru memilikinya.

3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan sosiadrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini (Shoimin, 2016:163).

3. Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Berbicara

Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang didahului oleh keterampilan menyimak, pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Berbicara sudah barang tentu erat berhubungan dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh anak melalui kegiatan menyimak dan membaca. Sebelum matang dalam perkembangan bahasa juga merupakan suatu keterlambatan dalam kegiatan berbahasa (Siska, 2011:33)

Berbicara secara umum dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut mudah dipahami oleh orang lain (Mardiati, 2014:19)

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang lebih sering memilih berbicara untuk berkomunikasi, karena berkomunikasi lebih efektif jika dilakukan dengan berbicara. Berbicara

memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari (Nurgiyantoro, 2012:276)

Berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi yang didengar itu kemudian manusia belajar untuk mengucapkan dan akhirnya terampil berbicara. Berbicara diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menanyakan dan menyampaikan pikiran, agasan, serta perasaan (Tarigan, 2008:14)

Berdasarkan beberapa pengertian berbicara diatas maka dapat disimpulkan bahwa Berbicara berkaitan dengan pengucapan kata-kata yang bertujuan untuk menyampaikan apa yang akan disampaikan baik itu perasaan, ide atau gagasan.

Tanpa berbicara, orang lain tidak akan mengetahui kebutuhan, perasaan, tidak akan memberikan petunjuk, tidak akan memperjelas sesuatu kepada orang lain, dan sebagainya. Selain itu, tanpa berbicara seseorang tidak dapat mengekspresikan perasaannya, menanyakan sesuatu, menjelaskan sesuatu, melakukan percakapan, dan lain-lain. Berbicara merupakan hal yang paling penting dalam berkomunikasi.

Berbicara dilakukan untuk menginformasikan, menghibur memberitahukan, dan meyakinkan orang lain dalam rangka berkomunikasi untuk menambah pengetahuan dan cakrawala.

4. Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

a. Pengertian Bahasa

Sejak zaman dahulu, bahkan mungkin semenjak zaman manusia diciptakan, bahasa merupakan salah satu aspek yang tidak dapat dipisahkan dari seluruh kehidupan umat manusia. Oleh karena itulah, bahasa sampai saat ini merupakan salah satu persoalan yang sering dimunculkan dan dicari jawabannya. Karena bahasa merupakan karunia Tuhan untuk manusia, maka upaya mengetahuinya merupakan suatu kewajiban dan sekaligus merupakan amal saleh. Jika seseorang mampu mengetahui bahasa maka ia sudah pasti termasuk orang yang banyak pengetahuannya (Hidayat, 2009:21)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, memberikan pengertian “bahasa” ke dalam tiga batasan, yaitu : 1) sistem lambang bunyi yang berartikulasi (yang dihasilkan alat-alat ucap) yang bersifat sewenang-wenang(arbitrer,pen) dan konvensional yang dipakai sebagai alat komunikasi untuk mewakili perasaan dan pikiran; 2) perkataan-perkataan yang dipakai oleh suatu bangsa (suku bangsa daerah, negara, dsb); 3) percakapan (perkataan yang baik:sopan santun tingkah laku yang baik) (Hidayat, 2009:22)

Menurut Depdikbud, Belajar bahasa pada hakekatnya adalah belajar komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi antara satu dengan yang lain baik lisan maupun tulisan (Mardiati, 2014:15)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa Bahasa Indonesia adalah alat kontrol sosial yang bisa mempermudah kita dalam berbicara

dengan menggunakan tata bahasa di lingkungan baru untuk beradaptasi dengan orang lain.

b. Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pendidikan dasar atau sekolah dasar merupakan momentum awal bagi anak untuk meningkatkan kemampuan dirinya. Dari Bangku sekolah dasarlah mereka mendapatkan imunitas belajar yang kemudian menjadi kebiasaan-kebiasaan yang akan mereka lakukan di kemudian hari. Sehingga peran seorang guru sangatlah penting untuk dapat menanamkan kebiasaan baik bagi siswanya, bagaimana mereka dituntut memiliki kompetensi-kompetensi yang kemudian dapat meningkatkan kemampuan siswanya.

Pada saat anak-anak memasuki usia tujuh tahun, anak dapat membuat cerita yang lebih teratur. Mereka dapat menyusun cerita dengan cara mengemukakan masalah. Adapun pada saat anak-anak memasuki kelas 2 sekolah dasar, diharapkan anak-anak dapat bercerita dengan menggunakan kalimat yang lebih panjang dengan menggunakan kongjungsi; dan, lalu, dan kata depan seperti di, ke, dan dari. Umumnya, plot yang terdapat dalam cerita masih belum jelas. Pelatihan perlu dilakukan agar anak dapat mengungkapkan kejadian secara kronologis.

Tujuan pelajaran bahasa Indonesia di SD antara lain agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran bahasa Indonesia, antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan

kehidupannya. Pengajaran bahasa Indonesia juga dimaksudkan untuk melatih keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis yang masing-masing erat hubungannya. Pada hakikatnya, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan.

Fungsi bahasa yang paling utama adalah tujuan kita berbicara. Dengan berbahasa, kita bisa menyampaikan berita, informasi, pesan, kemauan, dan keberatan kita (Susanto, 2013:243-246).

Bahasa Indonesia yang baik dan benar adalah bahasa Indonesia yang digunakan sesuai norma kemasyarakatan yang berlaku dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku. Tanpa adanya pembinaan dan pengembangan, bahasa Indonesia tidak akan dapat berkembang, sehingga dikhawatirkan bahasa Indonesia tidak dapat mengemban fungsi-fungsinya. Salah satu cara dalam melaksanakan pembinaan dan pengembangan bahasa Indonesia itu adalah melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah khususnya di Sekolah Dasar (SD). Pembinaan dan pengembangan kemampuan dan keterampilan berbahasa yang diupayakan di sekolah berorientasi pada empat jenis keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut berhubungan erat satu dengan yang lain.

B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah dasar pemikiran dari penelitian yang dihindarkan dari fakta-fakta dan observasi. Dari hasil observasi yang peneliti lakukan, menunjukkan

bahwa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di SD, keterampilan berbicara (volume suara, kelancaran, pelafalan intonasi dan penampilan) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V tergolong masih rendah. Hal ini disebabkan karena pada umumnya, guru masih menggunakan pola lama yaitu proses pembelajaran satu arah yang didominasi oleh guru melalui metode ceramah, masih kurang melibatkan murid untuk aktif dalam proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia ada banyak model dan metode yang dapat diterapkan untuk dapat mengembangkan kemampuan berbicara siswa salah satunya adalah model pembelajaran Role Playing (bermain peran).

Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut :

Gambar. 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan tentatif yang merupakan dugaan atau terkaan tentang apa saja yang kita amati dalam usaha untuk memahaminya. Berdasarkan permasalahan dan landasan teori yang telah diuraikan di atas, maka dapat disusun hipotesis yaitu ada perbedaan pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran role playing (bermain peran) terhadap aspek keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai “model penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono 2017:107).

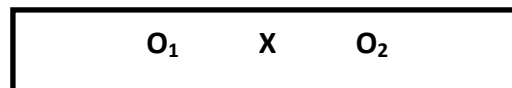
Dengan demikian, tujuan penelitian eksperimen sejalan dengan tujuan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu untuk mencari pengaruh model Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) terhadap aspek keterampilan Berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso.

B. Desain Penelitian

Peneliti menggunakan desain penelitian *pre-eksperimental design* dengan menggunakan jenis penelitian *one grup pre test-post test design*. Desain ini melakukan dua kali pengukuran terhadap hasil belajar siswa kelas V. Pengukuran pertama (*pre-test*) dilakukan untuk melihat kondisi sampel sebelum diberikan perlakuan atau sebelum diterapkan model pembelajaran bermain peran.

Pengukuran kedua (*post-test*) dilakukan untuk mengetahui hasil Belajar siswa kelas V SD Inpres Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso setelah diterapkan pembelajaran model bermain peran.

Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3. 1 desain penelitian one group pre test-post test design

Keterangan:

O₁ : Pre test, untuk mengukur keterampilan berbicara siswa kelas V

X : Perlakuan dengan model bermain peran

O₂ : post test, untuk mengukur keterampilan berbicara siswa SD Inpres Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso setelah perlakuan dengan model bermain peran.

C. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2017:117).

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017:118)

Teknik pengumpulan sampel pada penelitian ini adalah *sampling* jenuh. *sampling* jenuh merupakan teknik pengumpulan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel penelitian ini diambil dari kelas kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang, yaitu jumlah siswa laki-laki 15 orang, dan jumlah siswa perempuan 11 orang.

D. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah model permainan gerak yang diperankan berdasarkan tokoh atau karakter yang sesuai dengan skenario yang dilakukan lebih dari dua orang.

- b. Keterampilan Berbicara berkaitan dengan pengucapan kata-kata yang bertujuan untuk menyampaikan apa yang akan disampaikan baik itu perasaan, ide atau gagasan.
- c. Bahasa Indonesia adalah alat kontrol sosial yang bisa mempermudah kita dalam berbicara dengan menggunakan tata bahasa di lingkungan baru untuk beradaptasi dengan orang lain.

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen. Sehingga variabel ini dapat dikatakan sebagai variabel bebas (X). Sedangkan variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel ini juga disebut variabel terikat (Y), perubahan variabel ini disebabkan variabel independen. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model bermain peran (*role playing*), sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara siswa kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar.

E. Instrumen Penelitian

1. Lembar observasi

Lembar observasi aktifitas siswa dalam pembelajaran, instrumen ini digunakan untuk mengelola aktifitas siswa dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item –item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran .

2. Tes hasil belajar

Instrumen ini berupa *pretest* dan *posttest*, *pretest* diberikan kepada siswa pada awal pertemuan (sebelum model pembelajaran *role playing* diterapkan) dan *posttest* diberikan setelah menerapkan model pembelajaran *role playing*.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan penelitian dengan cara mengamati objek yang diteliti. Dalam penelitian ini menempuh 2 cara :

1. Pengamatan langsung merupakan pengamatan yang dilakukan tanpa perantara terhadap objek yang diteliti, pengamatan dengan cara turun langsung ke lapangan atau tempat yang diteliti.
2. Pengamatan tidak langsung merupakan pengamatan yang dilakukan terhadap suatu objek melalui perantara, suatu alat atau cara, baik dilaksanakan dalam situasi sebenarnya maupun buatan. Dengan cara mendapatkan data dari internet yang berkaitan dengan pengaruh

model bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso.

3. Tes

Teknik yang digunakan untuk memperoleh hasil belajar siswa adalah dengan memberikan tes, yaitu :

1. Pretest

Pretest dilaksanakan sebelum penerapan model pembelajaran bermain peran diberikan kepada peserta didik. Pretest ini dilakukan kepada kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pelajaran yang disampaikan.

2. Posttest

Posttest atau tes akhir dilaksanakan setelah proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Naskah tes akhir dibuat sama dengan naskah tes awal. Dengan demikian dapat diketahui apakah tes akhir lebih baik, sama, ataukah lebih jelek daripada hasil tes awal. Jika hasil tes akhir itu lebih baik dari pada tes awal, maka dapat diartikan bahwa penerapan model pembelajaran telah berjalan dan berhasil dengan sebaik-baiknya.

G. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistic deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa *pre test* dan *post test* kemudian dibandingkan, membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara

nilai yang didapatkan antara nilai pretest dengan nilai post test . Pengujian perbedaan ini nilai hanya dilakukan terhadap rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji – t (t-test).

Adapun langkah-langkah analisis data tersebut adalah sebagai berikut :

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut :

a) Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

b) Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Dimana :

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini penelitian menetapkan tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Dekdikbud (2011) yaitu :

Tabel 3.1 Standar Ketuntasan Bahasa Indonesia

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 65	Sangat Rendah
66 – 74	Rendah
75 – 83	Sedang
84 – 92	Tinggi
93 – 100	Sangat Tinggi

2. Analisis data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji – t) . Dengan Tahap sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum x^2 d}}{\sqrt{N(N-1)}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan pretest dan posttest

X₁ = Hasil belajar sebelum perlakuan (pretest)

X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (Posttest)

d = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengajuan hipotesis adalah sebagai berikut :

a) Mencari Harga “Md” dengan menggunakan rumus :

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan pretest dengan posttest

$\sum d$ = Jumlah dari gain (Posttest – pretest)

N = Subjek pada sampel.

b) Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus :

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = Jumlah dari gain (posttest – pretest)

N = Subjek pada sampel

c) Menentukan harga t_{hitung} dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum X^2 d}}{\sqrt{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan pretest dan posttest

X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (pretest)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (Posttest)

d = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan. Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan model *Role Playing* (bermain peran) berpengaruh hasil belajar siswa kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima berarti penggunaan model *Role Playing* (bermain peran) tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar.

Menentukan harga t_{tabel} dengan mencari t_{tabel} menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $di = N - 1$

e) Membuat kesimpulan apakah penggunaan model *Role Playing* (bermain peran) berpengaruh terhadap aspek keterampilan berbicara siswa kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil dan Analisis Data

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengadakan konsultasi dengan Kepala Sekolah SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar terkait penelitian yang akan dilaksanakan. Setelah itu peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas V, pada kesempatan tersebut peneliti bersama dengan guru menyepakati waktu penelitian yang dimulai pada tanggal 7 Mei 2018 di kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar.

1. Deskripsi Hasil Belajar (*Pretest*) Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar sebelum diterapkan Model Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui observasi sehingga dapat diketahui keterampilan berbicara siswa melalui nilai dari kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar. Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai pretest dari siswa kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso dapat dilihat melalui tabel dibawah ini :

Tabel 4.1 Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai pretest

X	F	F.X
44	2	88
48	1	48
52	11	572
56	6	336
60	5	300
64	1	64
Jumlah	26	1408

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1.408$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 26. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^k f x_i}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{1408}{26}$$

$$\bar{X} = 54$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas V SD Mattoangin II sebelum penerapan model *role playing* (bermain peran) adalah 54. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud) , maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan persentase Skor Hasil *Pretest*

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0-65	Sangat Rendah	26	100%
66-74	Rendah	0	0%
75-83	Sedang	0	0%
84-92	Tinggi	0	0%
93-100	Sangat Tinggi	0	0%
Jumlah		26	100

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap pretest dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 26 % , rendah 0% , sedang 0% , tinggi 0% , dan sangat tinggi berada pada persentase 0% . Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan keterampilan berbicara siswa sebelum diterapkan model *role playing* (bermain peran) tergolong rendah.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Keterampilan Berbicara

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 74	Tidak Tuntas	26	100%
75 – 100	Tuntas	0	0
Jumlah		26	100%

Dari tabel 4.3 diatas terlihat bahwa siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal, sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan

berbicara siswa kelas V SD Mattoangin II belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar.

2. Deskripsi Hasil Belajar (*Posttest*) Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar setelah diterapkan Model Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran)

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap siswa setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan posttest.

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai posttest dari siswa kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso dapat dilihat melalui tabel dibawah ini :

Tabel 4.4 Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai posttest

X	F	F.X
68	4	272
72	3	216
76	3	228
80	6	480
84	3	252
88	5	440
92	1	92
96	1	96
Jumlah	26	2076

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 2076$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 26. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{2076}{26}$$

$$\bar{X} = 79$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas V SD Mattoangin II setelah penerapan model *Role Playing* (bermain peran) yaitu 79 dari skor ideal 100. Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5 Tingkat keterampilan berbicara posttest

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0-65	Sangat Rendah	0	0%
66-74	Rendah	7	27%
75-83	Sedang	9	35%
84-92	Tinggi	9	35%
93-100	Sangat Tinggi	1	3%
Jumlah		26	100

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap posttest dengan menggunakan instrumen tes dikategorikan sangat tinggi yaitu 3% tinggi 35%, Sedang 35%, rendah 27%, dan sangat rendah berada pada persentase 0%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat

keterampilan siswa dalam berbicara setelah diterapkan model *Role Playing* (bermain peran) tergolong tinggi.

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Keterampilan Berbicara

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 74	Tidak Tuntas	7	27%
75 – 100	Tuntas	19	73%
Jumlah		26	100%

Dari tabel 4.6 di atas, terlihat bahwa masih ada 7 orang (27%) siswa yang tidak tuntas , sedangkan siswa yang mencapai dan melebihi KKM sebanyak 19 orang (73%) sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara pada siswa muris kelas V SD Mattoangin II memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar.

3. Deskripsi Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia pada aspek Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar selama diterapkan Model Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran)

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* (Bermain Peran) selama 3 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut :

Tabel 4.7 Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa
ANALISIS DATA OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

No	Aktivitas Siswa	Jumlah murid yang aktif pada pertemuan ke -					Rata-rata	0%	Kategori	
		I	II	III	IV	V				
1	Murid yang hadir pada saat pembelajaran		26	23	26		25	96%	Aktif	
2	Murid yang mampu mengikuti arahan dengan baik		26	23	26		25	96%	Aktif	
3	Murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan	P R E T E S T	24	20	26	P O S T T E S T	23,33	90%	Aktif	
4	Murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung		-	-	-		-	-	-	-
5	Murid yang aktif dalam kegiatan berkelompok		26	23	26		25	96%	Aktif	
6	Murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru		13	17	20		16,66	64%	Aktif	
7	Murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes		12	21	18		17	65%	Aktif	
8	Murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan		20	21	22		21	80%	Aktif	

9	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		14	20	22		18,66	71%	Aktif
	Rata-rata						19	73%	

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan III menunjukkan bahwa :

1. Presentase siswa yang hadir pada saat pembelajaran 96%
2. Presentase siswa yang mampu mengikuti arahan dengan baik 96%
3. Presentase siswa yang aktif mengikuti kegiatan permainan 90%
4. Presentasi siswayang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung 0%
5. Presentase siswa yang aktif dalam kegiatan berkelompok 90%
6. Presentase siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru 64%
7. Presentase siswa yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes 65%
8. Presentase yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan 80%
9. Presentase siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 71%

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar dalam penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran pembelajaran Bahasa Indonesia telah mencapai kriteria aktif.

4. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) terhadap aspek Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso.

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada perbedaan pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap aspek keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar” Maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji t.

Tabel 4.8 Hasil Analisis Skor Pretest dan Posttest

No	Kode reponden	X1 (Pretest)	X2 (Posttest)	d= X2 - X1	d ²
1	MF	60	88	28	784
2	FS	60	80	20	400
3	MN	52	68	16	256
4	MR	52	80	28	784
5	NP	52	92	40	1600
6	DN	52	80	28	784
7	MI	56	96	40	1600
8	JM	56	76	20	400
9	MA	60	88	28	784

10	MD	60	84	24	576
11	MG	52	84	32	1024
12	KA	52	68	16	256
13	AM	52	68	16	256
14	RA	48	88	40	1600
15	NH	56	80	24	576
16	NZ	44	68	24	576
17	NB	56	72	16	256
18	DP	64	84	20	400
19	MR	60	76	16	256
20	SA	52	80	28	784
21	MD	52	80	28	784
22	SW	56	88	32	1024
23	ER	44	72	28	784
24	AL	52	76	24	576
25	SF	52	72	20	400
26	EN	56	88	32	1024
	Jumlah	1.408	2.076	668	18.544

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{668}{26} \\ &= 25,69 \end{aligned}$$

2. Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 18,544 - \frac{(668^2)}{26} \\ &= 18,544 - \frac{446,224}{26} \\ &= 18,544 - 17,162 \\ &= 1,382 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{25,69}{\sqrt{\frac{1382}{26(26-1)}}} \\ t &= \frac{25,69}{\sqrt{\frac{1,382}{650}}} \\ t &= \frac{26,59}{\sqrt{2,126}} \end{aligned}$$

$$t = \frac{26,59}{1,45}$$

$$t = 18,34$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = N - 1 = 26 - 1 = 25$ maka diperoleh

$$t_{0,05} = 1,708$$

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 18,34$ dan $t_{Tabel} = 1,708$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $18,34 > 1,708$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap aspek keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar.

B. Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan.

Role Playing (Bermain Peran) adalah sejenis model permainan gerak yang diperankan berdasarkan tokoh atau karakter yang sesuai dengan skenario yang dilakukan lebih dari dua orang. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya memainkan peran orang lain.

Selama penelitian berlangsung, siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan model *role playing* (bermain peran), sehingga aktivitas dari *pretest* dan *post-test* mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan *pretest*, aktivitas siswa belum maksimal dikarenakan masih banyak siswa yang malu dan belum terbiasa dengan penggunaan model *role playing*.

Pada *post-test* aktivitas siswa mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran siswa sudah beradaptasi dengan model *role playing* yang diterapkan guru. Dengan penerapan model *role playing* siswa akan mudah memahami materi karena siswa akan berinteraksi secara langsung dengan memerankan tokoh atau karakter masing-masing.

Berdasarkan hasil *pretest*, nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 54 dengan kategori sangat rendah yaitu 26 % , rendah 0% , sedang 0% , tinggi 0% , dan sangat tinggi berada pada persentase 0%

Melihat dari hasil presentase yang ada, dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan berbicara siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum diterapkan model *Role Paying* (bermain peran) tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil posttest adalah 79. Jadi, keterampilan berbicara siswa setelah diterapkan model *role playing* (bermain peran) mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan model *Role Playing* (bermain peran). Selain itu, persentase kategori dikategorikan sangat tinggi yaitu 3% tinggi 35%, Sedang 35%, rendah 27%, dan sangat rendah berada pada persentase 0%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 18,34. dengan frekuensi (dk) sebesar $26 - 1 = 25$, pada taraf signifikan 5 % diperoleh $t_{tabel} = 1,708$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 5 %, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Hasil analisis data diatas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *role playing* (bermain peran) terhadap aspek keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar.

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena dalam pembelajaran tersebut siswa diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang lebih rinci berkaitan dengan Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) terhadap aspek Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso sebagai berikut:

1. Berdasarkan data yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso sebelum diterapkan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan pada perolehan presentase hasil belajar siswa dengan kategori sangat rendah yaitu 100% , rendah 0% , sedang 0% , tinggi 0% , dan sangat tinggi berada pada persentase 0%
2. Berdasarkan data yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dapat berpengaruh terhadap aspek keterampilan berbicara siswa kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso. Hal ini ditunjukkan pada perolehan presentase hasil belajar siswa dengan kategori sangat tinggi yaitu 3% tinggi 35%, Sedang 35%, rendah 27%, dan sangat rendah berada pada persentase 0%.

3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa bahwa ada pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap aspek keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Mattoangin II kelurahan Mattoangin setelah diperoleh $t_{Hitung} = 18,34$ dan $t_{Tabel} = 1,708$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $18,34 > 1,708$

B. Saran

1. Kepada Kepala sekolah sebagai pemegang kebijakan pendidikan disekolah, kiranya memberikan dorongan serta fasilitas kepada guru untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang inovatif dan variatif dalam mengembangkan mutu pendidikan di sekolah.
2. Kepada para pendidik, khususnya guru SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) untuk membangkitkan minat dan motivasi murid untuk belajar.
3. Kepada peneliti, diharapkan mampu mengembangkan model *Role Playing* (bermain peran) ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan model pembelajaran ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
4. Kepada calon peneliti, akan dapat mengembangkan dan memperkuat model *Role Playing* (permainan peran) ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, Asep Ahmad. 2009. *Filsafat Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Huda, Miftahul. 2016. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kartini, Tien. 2007. *Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*. Jurnal Pendidikan Dasar. Nomor 8. (Hal. 2)
- Komalasari, Kokom. 2017. *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Mardiati. 2014. *Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe TPS (think pair share) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Murid Kelas IV SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng*. Skripsi tidak diterbitkan.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta; BPFE-Yogyakarta.
- Nurhaida. 2016. *Pengaruh model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar murid kelas III SDN Aroepala Kota Makassar*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar (tidak online).
- Nurwati, Andi. 2014. *Penilaian Ranah Psikootorik Siswa Dalam Pelajaran Bahasa*. Jurnal Penelitian Pendidikan Islam. Volume 9 Nomor 2 (hal. 389).
- Rahim, Rahman. 2007. *Bahasa Indonesia*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Shoimin, Aries. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dala Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siska, Yulia. 2012. *Penerepan Metode Bermain Peran (role playing) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Edisi Khusus No. 2 (Hal. 33)
- Sugiyono, 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Sugiyono, 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Afabeta.
- Suhartono, Suparlan. 2015. *Filsafat Pendidikan*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.

Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia group.

Suyono dan Hariyanto. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tarigan. 2008. *Bahasa Indonesia*. Makassar. Universitas Muhammadiyah Makassar

Uno, Hamzah B. 2012. *Model Pembelajaran. Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Mattoangin II

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V / II

Alokasi Waktu : 2x35 Menit

A. Standar Kompetensi

1. Menjelaskan pendengaran nara sumber

B. Kompetensi Dasar

- 2.1 Menanggapi penjelasan nara sumber

C. Indikator

Menanggapi isi penjelasan

D. Tujuan Pembelajaran

- ° Siswa dapat menjelaskan apa yang disampaikan nara sumber
- ° Siswa dapat menanggapi penjelasan nara sumber
- ° Siswa dapat mencatat informasi penting yang disampaikan nara sumber

E. Materi Ajar

- ° Penjelasan nara sumber

F. Metode Pembelajaran

- ° Ceramah, penugasan, diskusi, tanya jawab.

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a) Salam
- b) Guru mengecek kesiapan siswa
- c) Doa
- d) Mengabsen siswa

2. Kegiatan Inti (50 Menit)

- a) Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan, yaitu wawancara
- b) Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- c) Guru menyuruh siswa berpasangan bersama teman sebangkunya
- d) Guru membagikan skenario kepada siswa
- e) Siswa mulai berlatih
- f) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang telah dipersiapkan
- g) Setiap siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperankan
- h) Setelah ditampilkan, siswa diberikan kesempatan untuk membahas penampilan kelompok yang telah memerankan skenario.
- i) Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- j) Guru memmberikan kesimpulan secara umum

- k) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

3. Kegiatan Akhir (10 Menit)

- a) Guru melakukan penilaian atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.
- b) Guru memberikan pesan-pesan moral
- c) Guru menutup pelajaran dengan membaca doa bersama.

H. Sumber dan Bahan ajar

- ° Sumber : Buku pelajaran Bahasa Indonesia membuatku cerdas kelas V
- ° Bahan Ajar :Teks Wawancara

I. Penilaian

- ° Penilaian individu

Makassar, Mei 2018

Guru Kelas

Peneliti

(Hafsah AM, S.Pd)

(Chaeriani)

NIP. 19841102 200901 2 008

NIM. 10540916614

Mengetahui,

Kepala Sekolah SD Negeri Mattoangin II

(Dra. Hasminari)

NIP. 19621209 1983032 012

BAHAN AJAR

Coba kamu perhatikan wawancara dibawah ini dengan seksama

Kak Butet Manurung Guru di Tengah Hutan

Nama lengkapnya Saur Marlina Manurung. Ia biasa dipanggil Kak Butet. Panggilan "Butet" berarti anak perempuan. Kak Butet adalah seorang guru yang hebat. Ia mengajar Suku Kubu atau Suku Anak Dalam yang tinggal terpencil di tengah hutan di Jambi. Berikut wawancara Andi, salah seorang temanmu, dengan Kak Butet.

Arman : Kenapa Kak Butet mau mengajar di tengah hutan?

Kak Butet : Kakak menyukai alam, anak-anak, dan pendidikan. Kalau kakak di kota, tentunya tidak akan bertemu alam. Makanya kakak tertarik mengajar di hutan ketika ada kesempatan untuk mendidik anak-anak Suku Anak Dalam.

Arman : Kapan pertama kali Kakak masuk hutan?

Kak Butet : Sekitar tahun 1999. Kakak mengadakan riset terhadap Suku Anak Dalam. Dari pengalaman itu, kakak memahami kebiasaan dan aturan

di lingkungan mereka. Kakak bersemangat karena ternyata mereka senang belajar.

Kak Butet : Kami belajar di bawah pohon yang rindang, beralaskan rumput dan tanah. Meskipun demikian, mereka belajar dengan tekun dan bersemangat. Kalau tiba-tiba hujan, terpaksa kami pindah ke pondok atau bubar. Anak-anak belajar memakai buku tulis, sedangkan kakak menggunakan papan tulis kecil, supaya mudah dibawa ke mana-mana.

Arman : Kenapa yang diajarkan hanya membaca dan berhitung?

Kak Butet : Membaca dan berhitung sangat penting bagi mereka, supaya tidak ditipu saat berjualan rotan ke pasar.

Arman : Apa pengalaman Kak Butet yang paling menyenangkan selama di hutan?

Kak Butet : Berburu dengan anak-anak merupakan pengalaman yang menyenangkan. Kakak juga sering ikut membuat pondok. Kakak juga diberitahu bahwa hewan yang paling ditakuti bukanlah harimau tetapi beruang.

Arman : Apa keinginan Kak Butet?

Kak Butet : Kakak ingin mempunyai lembaga swadaya masyarakat sendiri yang khusus mengurus pendidikan bagi suku-suku yang ada di pedalaman.

Arman : Apa pesan Kak Butet untuk kami?

Kak Butet : Selalu bersemangat dalam belajar. Belajar mengatur waktu yang seimbang antara sekolah, belajar dan bermain

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Mattoangin II

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V / II

Alokasi Waktu : 2x35 Menit

A. Standar Kompetensi

Berbicara

2. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk dialog

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Menyusun drama tentang berbagai topik dengan memperhatikan penggunaan ejaan yang baik dan benar

C. Indikator

- 1.1.1. Menjelaskan cara membaca yang baik dan benar

D. Tujuan Pembelajaran

- ° Siswa dapat memperagakan teks drama
- ° Siswa dapat menanggapi penjelasan teks drama
- ° Siswa dapat mencatat informasi penting dalam teks drama

Karakter siswa yang diharapkan :

1. Iman dan Taqwa
2. Kerjasama
3. Responsif
4. Saling membantu
5. Percaya diri

E. Materi Ajar

- ° Drama

F. Model Pembelajaran

- ° Model : *Role Playing* (Bermain Peran)

G. Kegiatan Pembelajaran

- a. Kegiatan Awal (10 menit)
 - a) Salam
 - b) Doa

c) Mengabsen siswa

b. Kegiatan Inti (50 Menit)

- 1) Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan, yaitu drama
- 2) Guru menjelaskan teknik bermain dalam pembelajaran *role playing* yang akan diberikan kepada siswa
- 3) Guru membacakan contoh dialog drama
- 4) Guru menyiapkan teks drama yang akan ditampilkan
- 5) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok
- 6) Siswa bersama kelompok berlatih dan mempersiapkan diri untuk mempraktikkan skenario sesuai petunjuk guru
- 7) Setiap kelompok diberi kesempatan untuk melakukan pemeranan di depan kelas
- 8) Kelompok lain mengamati proses pemeranan dan memberikan komentar pada kelompok yang memerankan teks drama
- 9) Guru memberikan motivasi kepada siswa agar bersemangat dalam pembelajaran
- 10) Guru mencatat hal-hal penting dan memberikan penilaian terhadap siswa yang melakukan pemeranan.
- 11) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

c. Kegiatan Akhir (10 Menit)

- d) Guru mengumumkan kelompok yang paling baik dalam memperagakan drama dan memberikan penghargaan.

e) Guru menutup pelajaran

H. Sumber dan Bahan ajar

° Sumber :

- Buku pelajaran Bahasa Indonesia membuatku cerdas kelas V

° Bahan Ajar :

- Drama

Makassar, Mei 2018

Guru Kelas

Peneliti

(Hafsah AM, S.Pd)

(Chaeriani)

NIP. 19841102 200901 2 008

NIM. 10540916614

Mengetahui,

Kepala Sekolah SD Negeri Mattoangin II

(Dra. Hasminari)

NIP. 19621209 1983032 012

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Mattoangin II

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V / II

Alokasi Waktu : 2x35 Menit

A. Standar Kompetensi

Berbicara

1. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk dialog

B. Kompetensi Dasar

1.2 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat

C. Indikator

1.2.1 Mau membaca dialog drama di depan kelas

D. Tujuan Pembelajaran

- ° Siswa dapat memperagakan teks drama
- ° Siswa dapat menanggapi penjelasan teks drama
- ° Siswa dapat mencatat informasi penting dalam teks drama
- ° Melalui diskusi dan bermain peran, siswa dapat membaca dialog drama dengan lancar dan jelas.

E. Materi Ajar

- ° Drama

F. Model Pembelajaran

- ° Model : *Role Playing* (Bermain Peran)

G. Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Awal (10 menit)

1. Salam
2. Doa
3. Mengabsen siswa
4. Mengajak siswa untuk bernyanyi

b. Kegiatan Inti (50 Menit)

1. Guru bertanya kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya
2. Guru menjelaskan tentang beberapa hal yang harus diperhatikan pada saat membaca dialog dalam naskah drama.
3. Guru menyiapkan teks drama yang akan ditampilkan
4. Siswa mendengarkan petunjuk dari guru untuk berdiskusi dan bermain peran.
- H. Siswa berkumpul dengan kelompoknya, sesuai dengan kelompok yang telah dibagi pada pertemuan sebelumnya
- I. Siswa dan kelompoknya mulai pembagian peran masing-masing .
- J. Setiap kelompok maju ke depan untuk membaca dialog drama.
- K. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk melakukan pemeranan di depan kelas
- L. Kelompok lain mengamati proses pemeranan dan memberikan komentar pada kelompok yang memerankan teks drama
- M. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar bersemangat dalam pembelajaran

- N. Guru mencatat hal-hal penting dan memberikan penilaian terhadap siswa yang melakukan pemeranan.
- O. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

c. Kegiatan Akhir (10 Menit)

1. Guru mengumumkan kelompok yang paling baik dalam memperagakan drama dan memberikan penghargaan.
2. Guru menutup pelajaran dengan memberi salam dan menyuruh siswa untuk berdoa

8. Sumber dan Bahan ajar

° Sumber :

- Buku pelajaran Bahasa Indonesia membuatku cerdas kelas V

° Bahan Ajar :

- Drama

9. Penilaian

° Penilaian individu

° Penilaian kelompok

Makassar, Mei 2018

Guru Kelas

Peneliti

(Hafsah AM, S.Pd)

(Chaeriani)

NIP. 19841102 200901 2 008

NIM. 10540916614

Mengetahui,

Kepala Sekolah SD Negeri Mattoangin II

(Dra. Hasminari)

NIP. 19621209 1983032 012

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Mattoangin II

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V / II

Alokasi Waktu : 2x35 Menit

A. Standar Kompetensi

Berbicara

2. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk dialog

B. Kompetensi Dasar

1.2 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat

C. Indikator

1.2.2 Memerankan tokoh masing-masing dengan benar

D. Tujuan Pembelajaran

° Siswa dapat memperagakan teks drama

- Siswa dapat menanggapi penjelasan teks drama
- Siswa dapat mencatat informasi penting dalam teks drama
- Melalui diskusi dan bermain peran, siswa dapat membaca dialog drama dengan lancar dan jelas.
- Melalui kegiatan bermain peran, siswa mau membaca dialog drama di depan kelas dengan sungguh-sungguh.
- Melalui kegiatan bermain peran, siswa dapat bermain peran dengan baik sesuai dengan karakter/tokoh masing-masing

Karakter siswa yang diharapkan :

1. Iman dan Taqwa
2. Kerjasama
3. Responsif
4. Saling membantu
5. Percaya diri

E. Materi Ajar

- Drama

F. Model Pembelajaran

- Model : *Role Playing* (Bermain Peran)

G. Kegiatan Pembelajaran

- a. Kegiatan Awal (10 menit)
 - i. Salam
 - ii. Doa
- a. Kegiatan Inti (50 Menit)

1. Guru bertanya kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya dan menunjuk beberapa siswa untuk menyebutkan apa saja yang mereka ingat tentang materi drama yang telah dipelajari.
2. Guru menyiapkan teks drama yang akan ditampilkan
3. Siswa berkumpul dengan kelompoknya, sesuai dengan kelompok yang telah dibagi pada pertemuan sebelumnya
4. Siswa mulai berlatih sesuai dengan perannya masing-masing
5. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk melakukan pemeranan di depan kelas
6. Kelompok lain mengamati proses pemeranan dan memberikan komentar pada kelompok yang memerankan teks drama
7. Guru mencatat hal-hal penting dan memberikan penilaian terhadap siswa yang melakukan pemeranan.
8. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

c. Kegiatan Akhir (10 Menit)

1. Guru mengumumkan kelompok yang paling baik dalam memperagakan drama dan memberikan penghargaan.
2. Guru memberikan kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari
3. Guru menutup pelajaran dengan memberi salam dan menyuruh siswa untuk berdoa.

F. Sumber dan Bahan ajar

° Sumber :

- Buku pelajaran Bahasa Indonesia membuatku cerdas kelas V

° Bahan Ajar :

- Drama

Makassar, Mei 2018

Guru Kelas

Peneliti

(Hafsah AM, S.Pd)

(Chaeriani)

NIP. 19841102 200901 2 008

NIM. 10540916614

Mengetahui,

Kepala Sekolah SD Negeri Mattoangin II

(Dra. Hasminari)

NIP. 19621209 1983032 012

SOAL PRETEST

NAMA :

KELAS :

SOAL !

Ceritakan di depan kelas tentang pengalaman Kak Butet selama berada di hutan!

Nama :

LEMBAR PENILAIAN

Berilah tanda cek (√) pada kolom skala nilai yang sesuai dengan kriteria penilaian!

Komponen yang dinilai	Skala skor					Skor
	5	5	5	5	5	

Lafal						
Kosakata						
Volume Suara						
Ekspresi						
Kelancaran						
Jumlah						

Kriteria penilaian :

a. Lafal

- 1) 5 pelafalan fonem jelas, standar, dan intonasi tepat
- 2) 4 pelafalan fonem jelas, standar, dan intonasi kurang tepat
- 3) 3 pelafalan fonem kurang jelas, terpengaruh dialek, dan intonasi kurang tepat
- 4) 2 pelafalan fonem kurang jelas terpengaruh dialek, dan intonasi tidak tepat
- 5) 1 pelafalan fonem kurang jelas, banyak dipengaruhi dialek, dan intonasi tidak tepat

b. Kosakata

- 1) 5 penguasaan kata-kata, istilah, dan ungkapan yang tepat, sesuai dengan variatif
- 2) 4 penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang tepat, kurang sesuai meskipun variatif
- 3) 3 penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang tepat, dan kurang sesuai serta kurang variatif
- 4) 2 penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang tepat, kurang sesuai dan sangat terbatas
- 5) 1 penggunaan kata, istilah dan ungkapan tidak tepat, tidak sesuai dan sangat terbatas

c. Volume Suara

- 1) 5 suara jelas dan terdengar seluruh penghuni ruang kelas
- 2) 4 suara jelas tapi tidak terdengar seluruh penghuni ruang kelas
- 3) 3 suara tidak terlalu jelas

- 4) 2 suara jelas, ada beberapa kata yang tidak terdengar
- 5) 1 suara tidak jelas dan tidak terdengar seluruh penghuni ruang kelas

d. Ekspresi

- 1) Ekspresi sesuai saat menanggapi lawan bicara disertai gerak yang wajar dan sesuai dengan makna kalimat yang disampaikan
- 2) 4 Ekspresi sesuai saat menanggapi lawan bicara tapi tidak disertai gerak yang wajar
- 3) 3 Ekspresi tidak sesuai saat menanggapi lawan bicara, gerak wajar dan sesuai dengan makna kalimat yang disampaikan
- 4) Ekspresi tidak sesuai saat menanggapi lawan bicara, disertai gerak yang wajar tapi tidak sesuai dengan makna kalimat yang disampaikan
- 5) 1 Ekspresi tidak ada, gerak tidak wajar dan tidak sesuai dengan makna kalimat yang disampaikan.

e. Kelancaran

- 1) 5 pembicaraan lancar sejak awal sampai akhir
- 2) 4 pembicaraan lancar, jeda kurang tepat
- 3) 3 pembicaraan agak tersendat, jeda kurang tepat
- 4) 2 pembicaraan sering tersendat, jeda tidak tepat
- 5) 1 pembicaraan tersendat-sendat, dan jeda tidak tepat.

Pedoman Penilaian :

Skor Maksimal = 25

Skor Minimal = 5

Penilaian = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

SOAL POSTEST

NAMA : 1.

2.

KELAS :

SOAL !

Bacakan drama dibawah ini dengan baik dan benar bersama pasanganmu!

Sahabat Tempat Berbagi

Deni : “Ca, kamu tahu nggak kenapa ikan hidup di air?”

Caca : (Dengan suara acuh dan wajah cemberut) “Nggak tahu.”

Deni : “Loh kok gitu sih? Kamu kenapa muram banget hari ini?”

Caca : “Aku ada masalah, Den!”

Deni : “Masalah? Masalah apa sih, Ca? Coba kamu kasih tahu aku, mungkin aku bisa bantu.”

Caca : “Udahlah, ini rumit kok. Kamu nggak usah ganggu aku.”

Deni : “Semua masalah itu rumit. Udah deh, bilang sama aku. Jangan menyimpan masalah sendiri, apa gunanya aku sebagai sahabat kalau tidak bisa di ajak berbagi saat susah?”

Caca : (Tertunduk lemas, nada pelan) “Sudah beberapa hari ini orang tua ku tidak akur. Setiap hari bertengkar terus, aku jadi stress.”

Deni : “Kalau boleh tahu. Apa penyebab pertengkaran mereka?”

Caca : “Tidak jelas. Intinya mereka sudah tidak sehati dan ingin menjauh satu sama lain.”

Deni : “Sabar ya, Ca. Terus berdo’a dan berusaha mengakurkan mereka.”

Caca : “Maunya sih begitu, tapi apa mungkin? Kalau mereka sudah otot-ototan hanya amarah yang keluar dari benak orang tua ku.”

Deni : “Siapa saja yang bermasalah, pasti akan bersikap begitu.”

Caca : “Iya. Tapi aku nggak sanggup terus-terusan menjalani hari seperti ini.”

Deni : “Setiap orang pasti mengalami masa-masa sulit. Mereka di tuntut untuk mencari solusi dan bukan ikut terbenam dalam kondisi yang menyulitkan.”

Caca : “Kamu benar, tapi ini tidak mudah. Setiap hari hanya ada kegaduhan.”

Deni : “Tidak ada masalah tanpa solusi, begitupun masalah kamu. Meski ini menyangkut orang tua, pasti ada jalan keluarnya, percaya sama aku. Berdo’a pada yang di atas agar semua bisa kembali seperti semula.”

Caca : “Makasih ya, Den. Kamu memang sahabat yang paling ngertiin aku. Aku janji, akan terus berusaha untuk menyelesaikan setiap masalah tanpa putus asa.”

Deni : “Janji?” (mengacungkan kelingkingnya)

Caca : “Janji.”

Deni : “Nah gitu dong. Coba tebak lagi, kenapa ikan hidup di air?”

Caca : “Udah suratan takdir kali.”

Nama :

LEMBAR PENILAIAN

Berilah tanda cek (√) pada kolom skala nilai yang sesuai dengan kriteria penilaian!

Komponen yang dinilai	Skala skor					Skor
	5	5	5	5	5	
Lafal						
Kosakata						
Volume Suara						
Ekspresi						
Kelancaran						
Jumlah						

Kriteria penilaian :

- a. Lafal

- 1) 5 pelafalan fonem jelas, standar, dan intonasi tepat
- 2) 4 pelafalan fonem jelas, standar, dan intonasi kurang tepat
- 3) 3 pelafalan fonem kurang jelas, terpengaruh dialek, dan intonasi kurang tepat
- 4) 2 pelafalan fonem kurang jelas terpengaruh dialek, dan intonasi tidak tepat
- 5) 1 pelafalan fonem kurang jelas, banyak dipengaruhi dialek, dan intonasi tidak tepat

b. Kosakata

- 1) 5 penguasaan kata-kata, istilah, dan ungkapan yang tepat, sesuai dengan variatif
- 2) 4 penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang tepat, kurang sesuai meskipun variatif
- 3) 3 penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang tepat, dan kurang sesuai serta kurang variatif
- 4) 2 penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang tepat, kurang sesuai dan sangat terbatas
- 5) 1 penggunaan kata, istilah dan ungkapan tidak tepat, tidak sesuai dan sangat terbatas

c. Volume Suara

- 1) 5 suara jelas dan terdengar seluruh penghuni ruang kelas
- 2) 4 suara jelas tapi tidak terdengar seluruh penghuni ruang kelas
- 3) 3 suara tidak terlalu jelas
- 4) 2 suara jelas, ada beberapa kata yang tidak terdengar
- 5) 1 suara tidak jelas dan tidak terdengar seluruh penghuni ruang kelas

d. Ekspresi

- 1) Ekspresi sesuai saat menanggapi lawan bicara disertai gerak yang wajar dan sesuai dengan makna kalimat yang disampaikan
- 2) 4 Ekspresi sesuai saat menanggapi lawan bicara tapi tidak disertai gerak yang wajar
- 3) 3 Ekspresi tidak sesuai saat menanggapi lawan bicara, gerak wajar dan sesuai dengan makna kalimat yang disampaikan
- 4) Ekspresi tidak sesuai saat menanggapi lawan bicara, disertai gerak yang wajar tapi tidak sesuai dengan makna kalimat yang disampaikan

5) 1 Ekspresi tidak ada, gerak tidak wajar dan tidak sesuai dengan makna kalimat yang disampaikan.

e. Kelancaran

- 1) 5 pembicaraan lancar sejak awal sampai akhir
- 2) 4 pembicaraan lancar, jeda kurang tepat
- 3) 3 pembicaraan agak tersendat, jeda kurang tepat
- 4) 2 pembicaraan sering tersendat, jeda tidak tepat
- 5) 1 pembicaraan tersendat-sendat, dan jeda tidak tepat.

Pedoman Penilaian :

Skor Maksimal = 25

Skor Minimal = 5

Penilaian = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 10$

DAFTAR NILAI *PRETEST*
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SD NEGERI
MATTOANGIN II KELURAHAN MATTOANGIN KECAMATAN
MARISO KOTA MAKASSAR

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian					Jumlah	Nilai
		Lafal	Kosa kata	Volume suara	Ekspresi	Kelancaran		
1	Muh. Fiqri Haikal	3	3	3	3	3	15	60
2	Fendi Saputra	3	3	3	3	3	15	60
3	Muh. Nurwais Aidid	3	3	2	3	2	13	52
4	Muh. Resky	2	2	3	3	3	13	52
5	Niken Putri Ayu	2	3	3	3	2	13	52
6	Dermawan	2	3	2	3	3	13	52
7	Muh. Ilham	2	3	3	3	3	14	56
8	Jessika Maharani	3	3	2	3	3	14	56
9	Muh. Apriadi	3	3	3	3	3	15	60
10	Muh. Daffa	3	3	2	4	3	15	60
11	Muh. Gibrata	2	2	3	3	3	13	52
12	Keyza Ahmad Fahrezi	3	2	3	2	3	13	52
13	Amira	2	3	3	2	3	13	52
14	Reskiya Amin	2	2	3	3	2	12	48
15	Nurfadilla H	3	2	3	3	3	14	56
16	Nurfaizah H	2	2	3	2	2	11	44
17	Nurfadillah B	3	2	3	3	3	14	56
18	Dimas Prayoga	3	3	3	3	4	16	64
19	Muh. Rey Fikra	2	4	3	4	2	15	60
20	St. Arsy Hanifah	2	2	3	3	3	13	52

21	Muh. Dasrul	2	3	2	3	3	13	52
22	Sri Wahyuningsih	3	3	3	3	2	14	56
23	Erika	2	2	3	2	2	11	44
24	Aldino	2	2	3	3	3	13	52
25	ST. Fatimah Azzahra	2	2	3	3	3	13	52
26	Erwin Nur Sanjaya	3	3	3	2	3	14	56
Jumlah								1408
Nilai Minimal								44
Nilai Maksimal								60
Rata-rata								54

Kriteria penilaian :

- a. Lafal
 - 1) 5 pelafalan fonem jelas, standar, dan intonasi tepat
 - 2) 4 pelafalan fonem jelas, standar, dan intonasi kurang tepat
 - 3) 3 pelafalan fonem kurang jelas, terpengaruh dialek, dan intonasi kurang tepat
 - 4) 2 pelafalan fonem kurang jelas terpengaruh dialek, dan intonasi tidak tepat
 - 5) 1 pelafalan fonem kurang jelas, banyak dipengaruhi dialek, dan intonasi tidak tepat

- b. Kosakata
 - 6) 5 penguasaan kata-kata, istilah, dan ungkapan yang tepat, sesuai dengan variatif
 - 7) 4 penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang tepat, kurang sesuai meskipun variatif
 - 8) 3 penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang tepat, dan kurang sesuai serta kurang variatif
 - 9) 2 penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang tepat, kurang sesuai dan sangat terbatas

- 10) 1 penggunaan kata, istilah dan ungkapan tidak tepat, tidak sesuai dan sangat terbatas
- c. Volume Suara
- 6) 5 suara jelas dan terdengar seluruh penghuni ruang kelas
 - 7) 4 suara jelas tapi tidak terdengar seluruh penghuni ruang kelas
 - 8) 3 suara tidak terlalu jelas
 - 9) 2 suara jelas, ada beberapa kata yang tidak terdengar
 - 10) 1 suara tidak jelas dan tidak terdengar seluruh penghuni ruang kelas
- d. Ekspresi
- 6) Ekspresi sesuai saat menanggapi lawan bicara disertai gerak yang wajar dan sesuai dengan makna kalimat yang disampaikan
 - 7) 4 Ekspresi sesuai saat menanggapi lawan bicara tapi tidak disertai gerak yang wajar
 - 8) 3 Ekspresi tidak sesuai saat menanggapi lawan bicara, gerak wajar dan sesuai dengan makna kalimat yang disampaikan
 - 9) Ekspresi tidak sesuai saat menanggapi lawan bicara, disertai gerak yang wajar tapi tidak sesuai dengan makna kalimat yang disampaikan
 - 10) 1 Ekspresi tidak ada, gerak tidak wajar dan tidak sesuai dengan makna kalimat yang disampaikan.
- e. Kelancaran
- 6) 5 pembicaraan lancar sejak awal sampai akhir
 - 7) 4 pembicaraan lancar, jeda kurang tepat
 - 8) 3 pembicaraan agak tersendat, jeda kurang tepat
 - 9) 2 pembicaraan sering tersendat, jeda tidak tepat
 - 10) 1 pembicaraan tersendat-sendat, dan jeda tidak tepat.

Pedoman Penilaian :

Skor Maksimal = 25

Skor Minimal = 5

Penilaian = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

DAFTAR NILAI *POSTEST*
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SD NEGERI
MATTOANGIN II KELURAHAN MATTOANGIN KECAMATAN
MARISO KOTA MAKASSAR

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian					Jumlah	Nilai
		Lafal	Kosa kata	Volume suara	Ekspresi	Kelancaran		
1	Muh. Fiqri Haikal	4	4	5	5	4	22	88
2	Fendi Saputra	4	4	4	4	4	20	80
3	Muh. Nurwais Aidid	3	3	4	4	3	17	68
4	Muh. Resky	4	4	4	4	4	20	80
5	Niken Putri Ayu	4	5	5	5	4	23	92
6	Dermawan	4	4	4	4	4	20	80
7	Muh. Ilham	4	5	5	5	5	24	96
8	Jessika Maharani	4	4	4	4	3	19	76
9	Muh. Apriadi	4	4	5	5	4	22	88
10	Muh. Daffa	4	4	3	5	5	21	84

11	Muh. Gibrata	4	4	4	5	4	21	84
12	Keyza Ahmad Fahrezi	3	3	4	4	3	17	68
13	Amira	3	4	4	3	3	17	68
14	Reskiya Amin	4	4	5	5	4	22	88
15	Nurfadilla H	3	3	5	5	4	20	80
16	Nurfaizah H	3	3	4	4	3	17	68
17	Nurfadillah B	4	4	3	3	4	18	72
18	Dimas Prayoga	4	4	4	4	5	21	84
19	Muh. Rey Fikra	3	3	5	5	3	19	76
20	St. Arsy Hanifah	3	3	5	5	4	20	80
21	Muh. Dasrul	3	3	5	5	4	20	80
22	Sri Wahyuningsih	4	4	5	5	4	22	88
23	Erika	4	4	3	3	4	18	72
24	Aldino	4	3	4	4	4	19	76
25	ST. Fatimah Azzahra	3	3	4	4	4	18	72
26	Erwin Nur Sanjaya	4	4	5	5	4	22	88
Jumlah								207
Nilai Minimal								6
Nilai Maksimal								68
Rata-rata								96
Rata-rata								79

Kriteria penilaian :

- a. Lafal

- 1) 5 pelafalan fonem jelas, standar, dan intonasi tepat
 - 2) 4 pelafalan fonem jelas, standar, dan intonasi kurang tepat
 - 3) 3 pelafalan fonem kurang jelas, terpengaruh dialek, dan intonasi kurang tepat
 - 4) 2 pelafalan fonem kurang jelas terpengaruh dialek, dan intonasi tidak tepat
 - 5) 1 pelafalan fonem kurang jelas, banyak dipengaruhi dialek, dan intonasi tidak
- b. Kosakata
- 1) 5 penguasaan kata-kata, istilah, dan ungkapan yang tepat, sesuai dengan variatif
 - 2) 4 penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang tepat, kurang sesuai meskipun variatif
 - 3) 3 penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang tepat, dan kurang sesuai serta kurang variatif
 - 4) 2 penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang tepat, kurang sesuai dan sangat terbatas
 - 5) 1 penggunaan kata, istilah dan ungkapan tidak tepat, tidak sesuai dan sangat terbatas
- c. Volume Suara
- 1) 5 suara jelas dan terdengar seluruh penghuni ruang kelas
 - 2) 4 suara jelas tapi tidak terdengar seluruh penghuni ruang kelas
 - 3) 3 suara tidak terlalu jelas
 - 4) 2 suara jelas, ada beberapa kata yang tidak terdengar
 - 5) 1 suara tidak jelas dan tidak terdengar seluruh penghuni ruang kelas
- d. Ekspresi
- 1) Ekspresi sesuai saat menanggapi lawan bicara disertai gerak yang wajar dan sesuai dengan makna kalimat yang disampaikan
 - 2) 4 Ekspresi sesuai saat menanggapi lawan bicara tapi tidak disertai gerak yang wajar
 - 3) 3 Ekspresi tidak sesuai saat menanggapi lawan bicara, gerak wajar dan sesuai dengan makna kalimat yang disampaikan
 - 4) Ekspresi tidak sesuai saat menanggapi lawan bicara, disertai gerak yang wajar tapi tidak sesuai dengan makna kalimat yang disampaikan
 - 5) 1 Ekspresi tidak ada, gerak tidak wajar dan tidak sesuai dengan makna kalimat yang disampaikan.
- e. Kelancaran

- 1) 5 pembicaraan lancar sejak awal sampai akhir
- 2) 4 pembicaraan lancar, jeda kurang tepat
- 3) 3 pembicaraan agak tersendat, jeda kurang tepat
- 4) 2 pembicaraan sering tersendat, jeda tidak tepat
- 5) 1 pembicaraan tersendat-sendat, dan jeda tidak tepat.

Pedoman Penilaian :

Skor Maksimal = 25

Skor Minimal = 5

Penilaian = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

DAFTAR HADIR SISWA

	Nama Siswa	PERTEMUAN					K E T
	Muh. Fiqri Haikal						
	Saputra						

	Muh. Nurwais Aidid							
	Muh. Resky							
	Niken Putri Ayu							
	Dermawan							
	Muh. Ilham							
	Jessika Maharani Putri							
	Muh. Apriadi							
	Muh. Daffa							
	Muh. Gibrata							
	Keyza Ahmad Fahrezi							
	Amira							
	Reskiya Amin							
	Nurfadilla H							
	Nurfaizah H							
	Nurfadillah B							
	Dimas Prayoga							
	Muh. Rey Fikra							

	St. Arsy Hanifah							
	Muh. Dasrul							
	Sri Wahyuningsih							
	Erika							
	Aldino							
	ST. Fatimah Azzahra							
	Erwin Nur Sanjaya							

Keterangan : a : alfa

s : sakit

i : izin

Laki-laki = **14** orang

Perempuan = **12** orang ±

Jumlah Siswa = **26** orang

LEMBAR OBSERVASI PERTEMUAN (I)

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5
----	------------	---	---	---	---	---

1	Muh. Fiqri Haikal	√	√	√	-	√	
2	Saputra	√	√	√	-	√	
3	Muh. Nurwais Aidid	√	√	√	-	√	
4	Muh. Resky	√	√	√	-	√	
5	Niken Putri Ayu	√	√	√	-	√	
6	Dermawan	√	√	√	-	√	
7	Muh. Ilham	√	√	√	-	√	
8	Jessika Maharani Putri	√	√	√	-	√	
9	Muh. Apriadi	√	√	√	-	√	
10	Muh. Daffa	√	√	√	-	√	
11	Muh. Gibrata	√	√	√	-	√	
12	Keyza Ahmad Fahrezi	√	√	√	-	√	
13	Amira	√	√	√	-	√	
14	Reskiya Amin	√	√	√	-	√	
15	Nurfadilla H	√	√	√	-	√	
16	Nurfaizah H	√	√	√	-	√	
17	Nurfadillah B	√	√	√	-	√	
18	Dimas Prayoga	√	√	√	-	√	
19	Muh. Rey Fikra	√	√	√	-	√	

20	St. Arsy Hanifah	√	√	√	-	√
21	Muh. Dasrul	√	√	√	-	√
22	Sri Wahyuningsih	√	√	-	-	√
23	Erika	√	√	-	-	√
24	Aldino	√	√	√	-	√
25	ST. Fatimah Azzahra	√	√	√	-	√
26	Erwin Nur Sanjaya	√	√	√	-	√

Keterangan :

1. Murid yang hadir pada saat pembelajaran
2. Murid yang mampu mengikuti arahan dengan baik
3. Murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan
4. Murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung
5. Murid yang aktif dalam kegiatan berkelompok
6. Murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru
7. Murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes
8. Murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan
9. Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran

LEMBAR OBSERVASI PERTEMUAN (II)

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5
1	Muh. Fiqri	√	√	√	-	√

	Haikal						
2	Saputra	√	√	√	-	√	
3	Muh. Nurwais Aidid	√	√	√	-	√	
4	Muh. Resky	√	√	√	-	√	
5	Niken Putri Ayu	√	√	√	-	√	
6	Dermawan	√	√	√	-	√	
7	Muh. Ilham	√	√	√	-	√	
8	Jessika Maharani Putri	√	√	√	-	√	
9	Muh. Apriadi	√	√	√	-	√	
10	Muh. Daffa	√	√	√	-	√	
11	Muh. Gibrata	√	√	√	-	√	
12	Keyza Ahmad Fahrezi	√	√	√	-	√	
13	Amira	√	√	√	-	√	
14	Reskiya Amin	√	√	√	-	√	
15	Nurfadilla H	-	-	-	-	-	
16	Nurfaizah H	-	-	-	-	-	
17	Nurfadillah B	√	√	√	-	√	
18	Dimas Prayoga	√	√	-	-	√	

19	Muh. Rey Fikra	√	√	-	-	√	
20	St. Arsy Hanifah	√	√	√	-	√	
21	Muh. Dasrul	√	√	√	-	√	
22	Sri Wahyuningsih	√	√	-	-	√	
23	Erika	√	√	√	-	√	
24	Aldino	√	√	√	-	√	
25	ST. Fatimah Azzahra	-	-	-	-	-	
26	Erwin Nur Sanjaya	√	√	√	-	√	

Keterangan :

1. Murid yang hadir pada saat pembelajaran
2. Murid yang mampu mengikuti arahan dengan baik
3. Murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan
4. Murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung
5. Murid yang aktif dalam kegiatan berkelompok
6. Murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru
7. Murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes
8. Murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan
9. Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran

LEMBAR OBSERVASI PERTEMUAN (III)

	hyu nin gsi h									
	Eri ka									
	Ald ino									
	ST. Fati ma h Azz ahr a									
	Er win Nur San jay a									

Keterangan :

1. Murid yang hadir pada saat pembelajaran
2. Murid yang mampu mengikuti arahan dengan baik
3. Murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan
4. Murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung
5. Murid yang aktif dalam kegiatan berkelompok
6. Murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru
7. Murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes
8. Murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan
9. Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran

ANALISIS DATA OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

No	Aktivitas Siswa	Jumlah murid yang aktif pada pertemuan ke -					Rata-rata	0%	Kategori
		I	II	III	IV	V			
1	Murid yang hadir pada saat pembelajaran	P R E T E S T	26	23	26	P O S T T E S T	25	96%	Aktif
2	Murid yang mampu mengikuti arahan dengan baik		26	23	26		25	96%	Aktif
3	Murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan		24	20	26		23,33	90%	Aktif
4	Murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung		-	-	-		-	-	-
5	Murid yang aktif dalam kegiatan berkelompok		26	23	26		25	96%	Aktif
6	Murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru		13	17	20		16,66	64%	Aktif
7	Murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes		12	21	18		17	65%	Aktif
8	Murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan		20	21	22		21	80%	Aktif

9	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		14	20	22		18,66	71%	Aktif
	Rata-rata						19	73%	

TABEL DISTRIBUSI – t

α untuk uji dua fihak (two tail test)						
	0	0	0	0	0	0
	,	,	,	,	,	,
	5	2	1	0	0	0
	0	0	0	5	2	1
α untuk uji satu fihak (one tail test)						
	0	0	0	0	0	0
	,	,	,	,	,	,
	2	1	0	0	0	0
	5	0	5	2	1	0
				5		5
	1	3	6	1	3	6
	,	,	,	2	1	3
	0	0	3	,	,	,
	0	7	1	7	8	6
	0	8	4	0	2	5
	0	1	2	6	1	7
	,	,	,	4	6	9

	8	8	9	,	,	,
	1	8	2	3	9	9
	6	6	0	0	6	2
	0	1	2	3	5	5
	,	,	,	3	4	5
	7	6	3	,	,	,
	6	3	5	1	5	8
	5	8	3	8	4	4
	0	1	2	2	1	1
	,	,	,	2	3	4
	7	5	1	,	,	,
	4	3	3	7	7	6
	1	3	2	7	4	0
	0	1	2	6	7	4
	,	,	,	2	3	4
	7	4	0	,	,	,
	2	7	1	5	3	0
	7	6	5	7	6	3
	0	1	1	1	5	2
	,	,	,	2	3	3
	7	4	9	,	,	,
	1	4	4	4	1	7
	8	0	3	4	4	0
	0	1	1	7	3	7
	,	,	,	2	2	3
	7	4	8	,	,	,
	1	1	9	3	9	4
	1	5	5	6	9	9

	0	1	1	5	8	9
	,	,	,	2	2	3
	7	3	8	,	,	,
	0	9	6	3	8	3
	6	7	0	0	9	5
	0	1	1	6	6	5
	,	,	,	2	2	3
	7	3	8	,	,	,
	0	8	3	2	8	2
	3	3	3	6	2	5
	0	1	1	2	1	0
	,	,	,	2	2	3
	7	3	8	,	,	,
	0	7	1	2	7	1
	0	2	2	2	6	6
	0	1	1	8	4	9
	,	,	,	2	2	3
	6	3	7	,	,	,
	9	6	9	2	7	1
	7	3	6	0	1	0
	0	1	1	1	8	6
	,	,	,	2	2	3
	6	3	7	,	,	,
	9	5	8	1	6	0
	5	6	2	7	8	5
	0	1	1	9	1	5
	,	,	,	2	2	3
	6	3	7	,	,	,

	9	5	7	1	6	0
	2	0	1	6	5	1
	0	1	1	0	0	2
	,	,	,	2	2	2
	6	3	7	,	,	,
	9	4	6	1	6	9
	1	5	1	4	2	7
	0	1	1	5	4	7
	,	,	,	2	2	2
	6	3	7	,	,	,
	9	4	5	1	6	9
	0	1	3	3	0	4
	0	1	1	1	2	7
	,	,	,	2	2	2
	6	3	7	,	,	,
	8	3	4	1	5	9
	9	7	6	2	8	2
	0	1	1	0	3	1
	,	,	,	2	2	2
	6	3	7	,	,	,
	8	3	4	1	5	8
	8	3	0	1	6	9
	0	1	1	0	7	8
	,	,	,	2	2	2
	6	3	7	,	,	,
	8	3	3	1	5	8
	8	3	4	0	5	7
	0	0	1	1	2	8

	,	1	,	2	2	2
	6	,	7	,	,	,
	8	3	2	0	5	8
	7	2	9	9	3	6
	0	8	1	3	9	1
	,	1	,	2	2	2
	6	,	7	,	,	,
	8	3	2	0	5	8
	7	2	5	8	2	4
	0	5	1	6	8	5
	,	1	,	2	2	2
	6	,	7	,	,	,
	8	3	2	0	5	8
	6	2	1	8	1	3
	0	3	1	0	8	1
	,	1	,	2	2	2
	6	,	7	,	,	,
	8	3	1	0	5	8
	6	2	7	7	0	1
	0	1	1	4	8	9
	,	1	,	2	2	2
	6	,	7	,	,	,
	8	3	1	0	5	8
	5	1	4	6	0	0
	0	9	1	9	0	7
	,	1	,	2	2	2
	6	,	7	,	,	,
	8	3	1	0	4	7

	5	1	1	6	9	9
	0	8	<u>1</u>	4	2	7
	,	1	,	2	2	2
	6	,	<u>7</u>	,	,	,
	8	3	<u>0</u>	0	4	7
	4	1	<u>8</u>	6	8	8
	0	6	1	0	5	7
	,	1	,	2	2	2
	6	,	7	,	,	,
	8	3	0	0	4	7
	4	1	6	5	7	7
		5		6	9	9

Sumber: Sugiyono (2017:612)

RIWAYAT HIDUP



CHAERIANI , lahir di SERUI, pada tanggal 27 Februari 1997. Anak ke 2 dari 3 bersaudara, anak dari pasangan **Muhammad Ramli** dan **Muallim**. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar (SD) pada Tahun 2002 di SDN 1 Pekkae, dan pada tahun 2007 penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Tanete Rilau dan tamat pada tahun 2011, kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Tanete Rilau, dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikan pada Program Strata Satu (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Makassar.

