

**KEEFEKTIFAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) TERHADAP ASPEK
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SDN MATTOANGIN II
KELURAHAN MATTOANGIN KECAMATAN MARISO KOTA MAKASSAR**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

AYU ISNAENI

10540 9179 14

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

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : **AYU ISNAENI**
Nim : 10540 9170 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Keefektifan Metode bermain Peran (*Role Playing*)
terhadap Aspek Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V
SDN Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan
Mariso Kota Makassar**

Makassar, Agustus 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. A.Rahman Rahim, M.Hum.

Drs. H. M. Amier, S. Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP

Unismuh Makassar

Ketua Jurusan PGSD S1

Erwin Akib, SPd., MPd., PhD.
NBM.858 625

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd
NBM. 1148913

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : **AYU ISNAENI**
Nim : 10540 9170 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Keefektifan Metode bermain Peran (*Role Playing*)
terhadap Aspek Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V
SDN Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan
Mariso Kota Makassar**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan di hadapan tim penguji ujian skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Makassar, Agustus 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. A.Rahman Rahim, M.Hum.

Drs. H. M. Amier, S. Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP

Unismuh Makassar

Ketua Jurusan PGSD S1

Erwin Akib, SPd., MPd., PhD.

NBM.858 625

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd

NBM. 1148913

SURAT PERNYATAAN

Nama : **AYU ISNAENI**
NIM : 10540 9179 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Keefektifan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)
terhadap Aspek Keterampilan Berbicara Siswa kelas V
SDN Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan
Mariso Kota Makassar**

Skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan atau dibuatkan oleh orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2018

Yang Membuat Permohonan

AYU ISNAENI
10540 9179 14

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **AYU ISNAENI**
NIM : 10540 9179 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Keefektifan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)
terhadap Aspek Keterampilan Berbicara Siswa kelas V
SDN Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan
Mariso Kota Makassar**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi, saya akan menyusun sendiri skripsi saya dan tidak dibuatkannya oleh siapapun.
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan selalu melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2,dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang ada

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, Juli 2018

Yang Membuat Perjanjian

AYU ISNAENI
10540 9179 14

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada kemudahan

Karena itu bila kau telah selesai (mengerjakan yang lain)

dan kepada Tuhan, berharaplah

(QS Al Insyira : 6-8)

Jika kau tidak mencoba, maka kau tidak akan tahu hasilnya.

(Roronoa Zoro)

Kamu tidak bisa mengubah masa lalu, maka dari itu

Tataplah masa depan dan jangan buat kesalahan yang sama

(Penulis)

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, saudaraku, keluarga tercintaku

dan sahabatku,

ABSTRAK

AYU ISNAENI. 2018. *Keefektifan Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Aspek Keterampilan Berbicara siswa Kelas V SDN Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh: A. Rahman Rahim dan H. M. Amier.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan metode bermain peran (*role playing*) terhadap aspek keterampilan berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di tinjau dari: (1) Hasil belajar siswa dan (2) aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sampel penelitian ini diambil dari satu kelas yaitu kelas VA SDN Mattoangin II Kota Makassar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar sebelum dan setelah pemberian perlakuan dalam test keterampilan berbicara serta lembar observasi aktivitas siswa setelah pembelajaran dengan penerapan metode bermain peran (*role playing*). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar siswa pretest dan posttest dan lembar observasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Pengolahan data hasil penelitian di lakukan dengan menggunakan teknik statistic t (uji-t). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas 5 pada pembelajaran bahasa Indonesia yang menerapkan metode bermain peran terdapat perbedaan dengan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan metode bermain peran. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pretest 53 dan nilai rata-rata posttest 79. Sehingga dapat dikatakan bahwa metode bermain peran (*role playing*) efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas V SDN Mattoangin II Kota Makassar.

Kata kunci :Bermain Peran (*Role Playing*), Keterampilan Berbicara

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah Subhanawataala, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul “Keefektifan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Aspek Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Mattoangin II Kota Makassar” dapat diselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Beragam kendala dan hambatan yang dilalui oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini, namun berkat usaha yang optimal dan dukungan berbagai pihak hingga akhirnya penulis dapat melewati rintangan tersebut.

Penulis haturkan terima kasih yang tak terhingga kedua orang tua, yang telah berdoa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.

Penulis juga mengucapkan rasa terima kasih dan penghargaan kepada Dr. A. Rahman Rahim, M. Hum., Pembimbing I dan Drs. H. M. Amier, S. Pd., M.Pd.,

Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Penulis juga hanturkan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE, MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd, M.Pd, Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Drs. H. A. Baso, M.Pdi, Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan, Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis, serta seluruh staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi.

Ucapan terima kasih juga kepada Dra. Hasminari, Kepala sekolah SDN Mattoangin II, Hafsa AM, S. Pd. SD, Guru kelas V SDN Mattoangin II, dan Bapak/Ibu Guru serta seluruh staf SDN Mattoangin II Kota Makassar atas segala bimbingan, kerjasama, dan bantuannya selama penulis mengadakan penelitian. Tidak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada Siswa-siswi SDN Mattoangin II khususnya Kelas V atas kerjasama, motivasi serta semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kepada rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2014 terkhusus Kelas E Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini. Ucapan terima kasih pula kepada seluruh keluarga dan sahabat-sahabatku yang setia dan tulus mengorbankan waktu, tenaga, materi, doa, dukungan dan masukan kepada penulis demi diselesaikannya skripsi ini, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu, semoga segala bantuan dan pengorbanannya bernilai ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya.

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, Juli 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.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II : KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	
A. Kajian Pustaka	9
1. Penelitian yang Relevan	9
2. Pengertian Belajar	11

3. Metode Pembelajaran.....	13
4. Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	13
a. Pengertian Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>).....	13
b. Kelebihan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>).....	15
c. Kekurangan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>).....	16
d. Langkah-langkah Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	16
5. Keterampilan Berbicara	18
a. Pengertian Keterampilan Berbicara.....	18
b. Tujuan Keterampilan Berbicara	19
6. Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar	22
a. Pengertian Bahasa	22
b. Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar	23
B. Kerangka Pikir	25
C. Hipotesis	27

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	28
B. Desain Penelitian	28
C. Devinisi Operasional Variabel	30
D. Populasi dan Sampel	31
E. Instrument Penelitian	32
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
G. Teknik Analisis Data.....	34

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	37
1. Deskripsi Hasil Belajar (<i>Pretest</i>) dan (<i>Posttest</i>) Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN Mattoangin II	37
2. Deskripsi Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia pada aspek Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Mattoangin II	

selama diterapkan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> (bermain peran).....	43
3. Keefektifan Metode Pembelajaran bermain peran (<i>Role Playing</i>) terhadap aspek Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Mattoangin I	45
4. Menentukan harga t _{Tabel}	48
B. Pembahasan.....	48
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	56
RIWAYAT HIDUP	104

DAFTAR TABEL

Tabel	
3.1 Rancangan Penelitian	29
4.1 Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-rata) Pretest.....	38
4.2 Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Pretest.....	39
4.3 Dekskripsi Ketuntasan Keterampilan Berbicara Pretest	39
4.4 Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-rata) Posttest	40
4.5 Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Posttes	41
4.6 Dekskripsi Ketuntasan Keterampilan Berbicara Posttest.....	42
4.7 Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa.....	43
4.8 Hasil Analisis Skor Pretest dan Posttest	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar	
2.1 Bagan Keterampilan Berbicara	18
2.2 Bagan Kerangka Pikir	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	59
2. Daftar Hadir Siswa.....	80
3. Daftar Nilai Pretest dan Posttest siswa.....	82
4. Hasil lembar Observasi Aktivitas siswa.....	87
5. Analisis data Observasi Aktivitas siswa	91
6. Perhitungan untuk mencari Mean (Rata-rata) <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	93
7. Tabel Distribusi T	96
8. Dokumentasi	98
9. Persuratan.....	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa serta sebagai hak asasi setiap individu anak bangsa sebagaimana dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 (dalam Purwandari, 2012: 1), ditegaskan bahwa: Pasal 3 Nomor 20, tujuan pendidikan nasional yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia 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.

Pendidikan merupakan salah satu sarana penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas SDM jauh lebih mendesak untuk segera direalisasikan terutama dalam menghadapi era persaingan global. Oleh karena itu, peningkatan kualitas SDM harus dipikirkan secara sungguh-sungguh.

Jadi, singkatnya masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa kurang didorong untuk mengembangkan keterampilan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan untuk kemampuan siswa menghafal informasi, siswa terbiasa untuk mengingat dan menimbun informasi, tanpa berusaha untuk menghubungkan

yang diingat itu dengan kehidupan sehari-hari. Akhirnya siswa hanya pintar secara teoretis tapi miskin dalam aplikasi.

Interaksi pembelajaran di kelas untuk menciptakan siswa aktif dalam proses belajar sangat diperlukan. Serta pengembangan metode-metode pembelajaran harus dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan Pendapat Rusman, (2014:V) yang menyatakan bahwa Guru merupakan ujung tombak keberhasilan kegiatan pembelajaran disekolah yang terlibat langsung dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kualitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan sangat bergantung pada perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan guru. Tugas guru bukan semata-mata mengajar (*teacher centered*), tapi lebih kepada membelajarkan siswa (*children centered*).

Seorang guru yang profesional harus mampu memilih dan menerapkan metode yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Pada kenyataannya metode pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari metode yang tepat, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru / fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai metode pembelajaran.

Pemanfaatan metode seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru / fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru /

fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan metode pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Masalah umum yang dijumpai guru-guru di Indonesia mulai dari tingkat dasar sampai pendidikan menengah adalah kurang tersedianya metode pembelajaran yang tepat untuk mendukung proses belajar siswa. Mempelajari aspek-aspek kebahasaan, tentu sangat dangkal jika hanya bermodalkan buku dan informasi melalui ceramah.

Metode-metode mengajar yang tepat diterapkan oleh guru tentang materi bermain drama pada pembelajaran Bahasa Indonesia adalah metode Bermain Peran (*Role Playing*). Menurut Ridwan, (2013:170) metode Bermain Peran (*Role Playing*) dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk menirukan suatu aktivitas atau mendramatisasikan situasi, ide, atau karakter khusus. Metode Bermain Peran (*Role Playing*) digunakan untuk menjelaskan sikap dan konsep, rencana dan menguji penyelesaian masalah, membantu peserta didik menyiapkan situasi nyata dan memahami situasi sosial secara lebih mendalam. Metode ini juga dapat diterapkan untuk menanamkan sikap normatif yang harus direfleksikan dalam apresiasi jiwa melalui peran dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

Pernyataan di atas menegaskan bahwa materi bermain drama memerlukan keterampilan berbicara dan keterampilan menyimak. Keterampilan berbicara digunakan dalam menyampaikan pesan dalam drama sedangkan keterampilan menyimak digunakan untuk memahami pesan yang disampaikan dalam drama. Kedua keterampilan memiliki peran masing-masing, namun aspek yang dinilai lebih menitikberatkan pada kemampuan berbicara peserta didik dalam mengungkapkan pesan.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan penelitian yang relevan, sebelumnya telah ada penelitian yang dilakukan oleh Rustiyana (2011) yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Metode *Role Playing* Pada Materi Menghargai Keputusan Bersama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SD Negeri 02 Sungapan Kabupaten Pematang”. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 02 dan 03 Sungapan tahun ajaran 2010/2011, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 02 Sungapan sebagai kelompok eksperimen dan peserta didik kelas V SD Negeri 03 Sungapan sebagai kelompok kontrol. Hasil perhitungan nilai tes akhir menunjukkan taraf signifikansi kedua kelompok Sig (2- tailed) sebesar 0,019 yaitu lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Kesimpulannya yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai tes akhir kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Dengan demikian, metode *Role Playing* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik materi menghargai keputusan bersama.

Penelitian yang dilakukan oleh Nuramelia (2011) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berbicara melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Siswa Kelas V SD Inpres Minasa Upa 1”. Dalam penelitiannya, Nuramelia telah menemukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap kemampuan berbicara murid, yaitu terjadi peningkatan pemahaman murid terhadap materi/konsep yang dipelajari melalui kegiatan yang telah dilaksanakan. Selain itu keaktifan murid dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti hanya 30% siswa yang memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, diketahui bahwa siswa kelas V SDN Mattoangin II masih cenderung pasif dalam kegiatan proses pembelajaran Bahasa Indonesia, karena selama ini guru hanya menggunakan metode pemberian tugas. Peserta didik mengungkapkan pikiran, pendapat, perasaan, fakta secara lisan dengan menanggapi suatu persoalan, menceritakan hasil pengamatan, atau berwawancara di depan kelas dan kemudian diikuti dengan mengerjakan tugas yang berkaitan dengan pesan terkandung dalam percakapan itu. Peserta didik dalam pembelajaran masih pasif dan masih berpusat pada guru. Pembelajaran bahasa Indonesia dasar (SD) berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) lebih menekankan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti berfokus pada keterampilan berbicara.

Berdasarkan kenyataan itu, perlu adanya sebuah strategi yang dapat membuat peserta didik aktif dan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik dapat terlibat secara langsung menyerap informasi dan menyatakan kembali hasil rekaman informasi yang diperolehnya sesuai kemampuan individu peserta didik. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat diharapkan tidak membuat jenuh dalam penyajian materi pelajaran. Metode pembelajaran yang baik serta memudahkan peserta didik memahami materi menurut peneliti yaitu menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*).

Kenyataan yang terjadi di lapangan, guru tidak menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) dikarenakan metode ini memakan waktu lama. Alasan tersebut yang membuat guru berfikir lagi untuk menggunakan metode bermain peran (*Role*

Playing) tanpa melihat kelebihan yang diperoleh ketika metode bermain peran (*Role Playing*) digunakan dalam pembelajaran .

Melihat permasalahan yang terjadi di kelas V SDN Mattoangin II. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada lokasi tersebut, dengan tujuan untuk menawarkan sebuah alternatif pemecahan masalah pada pembelajaran Bahasa Indonesia , agar dapat mengetahui perbedaan aktivitas dan hasil belajar peserta didik di kelas tersebut. Berdasarkan uraian diatas, penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap aspek keterampilan Berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas V SDN Mattoangin II”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka perlu adanya perincian masalah yang dirumuskan sebagai berikut“Bagaimanakah penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) efektif dalam meningkatkan aspek keterampilan Berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Mattoangin II?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian terdapat tujuan yang selalu diharapkan, berdasarkan pada masalah yang telah dirumuskan tentunya dalam penelitian ini, sebagai berikut “Untuk mengetahui keefektifan metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap aspek keterampilan Berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Mattoangin II”.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik bersifat teoretis maupun bersifat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini adalah.

- a. Mendapatkan teori baru tentang peningkatan kemampuan berbicara murid melalui metode bermain peran (*Role Playing*).
- b. Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dengan penelitian dipaparkan sebagai berikut.

- a. Bagi guru, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan guru tentang metode bermain peran (*Role Playing*) sekaligus dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengadopsi metode

pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah

- b. Bagi murid, diharapkan dengan penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia, serta dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam keterampilan berbahasa, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan teman sebaya melalui penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- c. Bagi sekolah, diharapkan melalui penelitian ini dapat menjadi sumbangan bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka yang diuraikan dalam penelitian ini pada dasarnya dijadikan acuan untuk mendukung dan memperjelas penelitian ini. Sehubungan dengan masalah yang akan diteliti, kerangka teori yang dianggap relevan dengan penelitian ini diuraikan sebagai berikut .

1. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang dijadikan referensi bagi penulis, diantaranya :

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Rustiyana (2011) yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Metode *Role Playing* Pada Materi Menghargai Keputusan Bersama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SD Negeri 02 Sungapan Kabupaten Pematang Jaya”. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 02 dan 03 Sungapan tahun ajaran 2010/2011, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 02 Sungapan sebagai kelompok eksperimen dan peserta didik kelas V SD Negeri 03 Sungapan sebagai kelompok kontrol. Hasil perhitungan nilai tes akhir menunjukkan taraf signifikansi kedua kelompok Sig (2- tailed) sebesar 0,019 yaitu lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Kesimpulannya yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti, terdapat perbedaan hasil belajar yang

signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai tes akhir kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Dengan demikian, metode *Role Playing* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik materi menghargai keputusan bersama.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Nuramelia (2011) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berbicara melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Siswa Kelas V SD Inpres Minasa Upa 1”. Dalam penelitiannya, Nuramelia telah menemukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap kemampuan berbicara murid, yaitu terjadi peningkatan pemahaman murid terhadap materi/konsep yang dipelajari melalui kegiatan yang telah dilaksanakan. Selain itu keaktifan murid dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan.
- 3) Penelitian yang dilakukan Purwandari (2012) dengan judul penelitian “Kefektifan Penerapan metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada pembelajaran Bahasa Indonesia Materi pesan Melalui Telepon di kelas IV SDN Purbalingga Kidul 1 Kabupaten Purbalingga”. Antara lain menyimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik dibandingkan dengan penerapan metode pemberian tugas dalam pembelajaran bahasa Indonesia Materi pesan Melalui Telepon di kelas IV SDN Purbalingga Kidul 1 Kabupaten Purbalingga.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Siska (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.
- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Nurhaida(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.

2. Pengertian Belajar

Untuk memperoleh pengertian yang objektif tentang belajar terutama belajar di sekolah, perlu dirumuskan secara jelas pengertian belajar. Menurut, Husdarta dan Yudha (2013: 2) belajar dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Tingkah laku itu mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Menurut teori Behaviorisme (Sani, 2013 : 4) belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret, dengan menggunakan model hubungan stimulus-respons dan menempatkan peserta didik sebagai individu yang pasif. Pembelajaran dilakukan memberikan stimulus kepada peserta didik agar menimbulkan respons yang tepat seperti yang diinginkan.

Menurut W.S. Winkel (Susanto, 2013 : 4) belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relative konstan dan berbekas.

Dari uraian tentang pengertian belajar maka dapat di simpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang melibatkan jiwa dan raga sehingga dapat menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, pengalaman, sikap, nilai yang dilakukan oleh seseorang melalui latihan, pengalaman serta berinteraksi dengan lingkungannya yang selanjutnya akan disebut dengan hasil belajar.

3. Metode Pembelajaran

Menurut Sani (2013:90) Metode adalah cara menyampaikan materi pelajaran dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Metode merupakan cara mengajar yang telah disusun berdasarkan prinsip dan sistem tertentu. Menurut Hamdani (2011:71) pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik.

Metode Pembelajaran menurut Hamdani (2011:80) yaitu cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk menciptakan lingkungan belajar dan mendasari aktivitas guru dan peserta didik.

4. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

a. Pengertian Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Pengertian metode Bermain Peran (*Role Playing*) menurut Ridwan (2013 : 70) adalah metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk menirukan suatu aktivitas atau mendramatisasikan situasi, ide, atau karakter khusus. Metode Bermain Peran (*Role Playing*) digunakan untuk menjelaskan sikap dan konsep, rencana dan menguji penyelesaian masalah, membantu peserta didik menyiapkan situasi nyata dan memahami situasi sosial secara lebih mendalam. Metode ini juga dapat diterapkan untuk menanamkan sikap normatif yang harus direfleksikan dalam apresiasi jiwa melalui peran dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

Pengajar melibatkan peserta didik dalam bermain peran (*Role Playing*) karena berbagai alasan. Berbagai alasan yang mendukung bermain peran (*Role Playing*) yaitu karena dalam bermain peran (*Role Playing*) dapat: (1) membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan, (2) menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah, (3) menjadikan problem yang abstrak menjadi konkret,

(4)melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial,(5) mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik, (6)dan mengembangkan pemahaman yang empatik. Zaini (Shery, 2012 : 31).

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

Menurut Sumaatmadja (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.

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

b. Kelebihan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Menurut Zaini (dalam Purwandari 2012 : 32) Kelebihan dari metode bermain peran (*Role Playing*) yaitu:

- a. bermain peran dapat membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan,
- b. menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah,
- c. menjadikan problem yang abstrak menjadi konkret,
- d. melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial,
- e. mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik,
- f. memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik,
- g. mengembangkan pemahaman yang empatik,
- h. dan memberikan timbal balik (*feedback*) yang segera bagi pengajar dan peserta didik.

c. Kekurangan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode Bermain Peran tidak hanya memiliki kelebihan. Metode bermain peran (*Role Playing*) juga memiliki kelemahan. Kelemahan dari metode Bermain peran (*Role Playing*) antara lain:

Menurut Afroh, (2012) Kelemahan metode Bermain peran (*Role Playing*) diantaranya yaitu:

- a. bermain peran (*Role Playing*) memakan waktu yang banyak,
- b. peserta didik sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik
- c. bermain peran (*Role Playing*) tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung,
- d. peserta didik yang tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh,
- e. dan tidak semua materi pelajaran dapat menerapkan metode ini

d. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode bermain peran (*Role Playing*) dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) harus memperhatikan langkah-langkah pelaksanaannya, sehingga paham dengan jelas mengenai metode bermain peran (*Role Playing*).

Menurut Ridwan, (2013:171) langkah-langkah dalam menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*) sebagai berikut :

- i. Guru menyusun / menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.
3. Guru memberikan skenario untuk dipelajari.
4. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM (Kegiatan Belajar Mengajar).

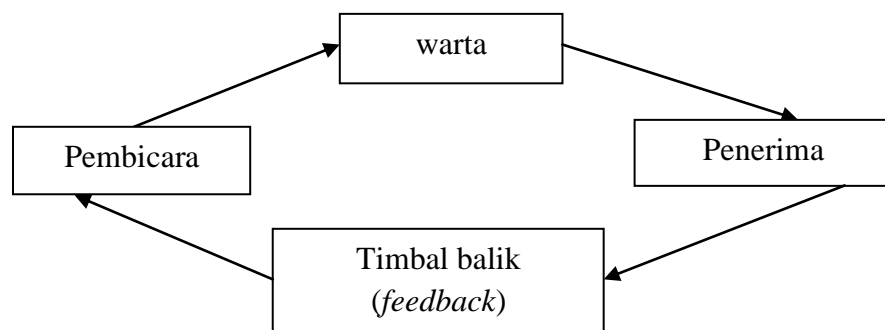
5. Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh yang terdapat pada scenario.
6. Peserta didik yang telah ditunjuk bertugas memainkan peran maju dan bermain peran didepan peserta didik lainnya.
7. Peserta didik yang tidak bermain peran berada dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang diperagakan, mengamati kejadian khusus dan mengevaluasi peran masing-masing tokoh.
8. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
9. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
10. Peserta didik merefleksi kegiatan bersama-sama.
11. Guru memberikan kesimpulan secara umum..

5. Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa. Berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Menurut Iskandarwassid (2009: 241), keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Keterampilan berbicara melibatkan pereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan maksud dan penerima maksud tersebut. Orang yang mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk

menyampaikan maksud disebut pembicara. Pembicara dalam menyampaikan suatu maksud ditujukan kepada penerima. Penerima nantinya dapat memberikan timbal balik terhadap maksud yang disampaikan pembicara. Pendapat di atas diperjelas dengan bagan di bawah ini:



Gambar 2.1 Bagan Keterampilan Berbicara

Pembicara berlaku sebagai pengirim pesan sedangkan penerima berperan sebagai penerima pesan. Pesan merupakan informasi yang disampaikan oleh pembicara kepada penerima. Setelah penerima menerima pesan, penerima pesan memberikan reaksi atau timbal balik mengenai pesan yang disampaikan pembicara.

Keterampilan berbicara seperti bagan di atas, dapat dilakukan dengan mudah apabila dalam pembelajaran keterampilan berbicara melibatkan peserta didik untuk aktif berkomunikasi. Guru dituntut untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam melakukan keterampilan berbicara. Hal tersebut dikarenakan guru dapat melatih keterampilan berbicara peserta didik dan melakukan penilaian terhadap keterampilan berbicara yang dimiliki peserta didik itu.

b. Tujuan Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara yang diberikan di SD pada peserta didik memiliki tujuan tertentu. Tujuan dari keterampilan berbicara ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Menurut Iskandarwassid (2009: 242) tujuan keterampilan berbicara mencakup pencapaian hal-hal, diantaranya dijelaskan sebagai berikut:

a) Kemudahan berbicara

Peserta didik harus mendapat kesempatan yang besar untuk berlatih berbicara sampai mereka mengembangkan keterampilan ini secara wajar, lancar, dan menyenangkan, baik di dalam kelompok kecil maupun di hadapan pendengar umum yang lebih besar jumlahnya. Para peserta didik perlu mengembangkan kepercayaan yang tumbuh melalui latihan.

b) Kejelasan

Dalam hal ini peserta didik berbicara dengan tepat dan jelas, baik artikulasi maupun diksi kalimat-kalimatnya. Gagasan yang diucapkan harus tersusun dengan baik. Dengan latihan berdiskusi yang mengatur cara berfikir yang logis dan jelas, kejelasan berbicara tersebut dapat dicapai.

c) Bertanggung jawab

Latihan berbicara yang bagus menekankan pembicara pembicara untuk bertanggung jawab agar berbicara secara tepat, dan dipikirkan dengan sungguh-sungguh mengenai apa yang menjadi topik

pembicaraan, tujuan pembicaraan, siapa yang diajak berbicara, dan bagaimana situasi pembicaraan serta momentumnya. Latihan demikian akan menghindarkan peserta didik dari berbicara yang tidak bertanggung jawab atau bersifat lidah yang mengelabui kebenaran.

d) Membentuk pandangan yang kritis

Latihan berbicara yang baik sekaligus mengembangkan keterampilan menyimak secara tepat dan kritis juga menjadi tujuan utama program ini. Di sini peserta didik perlu belajar untuk dapat mengevaluasi kata-kata, niat, dan tujuan pembicara yang secara implisit.

e) Membentuk kebiasaan

Kebiasaan berbicara tidak dapat di capai tanpa kebiasaan berinteraksi dalam bahasa yang dipelajari atau bahkan dalam bahasa ibu. Faktor ini demikian penting dalam membentuk kebiasaan berbicara dalam perilaku seseorang.

Tujuan keterampilan berbicara seperti yang dikemukakan di atas akan dapat dicapai jika program pengajaran dilandasi prinsip-prinsip yang relevan, dan pola KBM yang membuat para peserta didik secara aktif mengalami kegiatan berbicara. Prinsip-prinsip tersebut adalah pengintegrasian program latihan keterampilan berbicara sebagai bagian dari penggunaan bahasa secara menyeluruh dengan penekanan pada unit-unit khusus yang melibatkan aktivitas pengajar dan peserta didik .

Tujuan keterampilan berbicara di SD yang dikemukakan di atas, dapat terwujud apabila pembelajaran yang dilakukan melibatkan peserta didik

secara aktif dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara. Peserta didik yang terlibat secara penuh dalam pembelajaran keterampilan berbicara akan memberikan pengalaman berbicara pada peserta didik itu sendiri, di mana nantinya akan berguna untuk menambah kualitas keterampilan berbicara peserta didik

6. 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 sekaius 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)

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

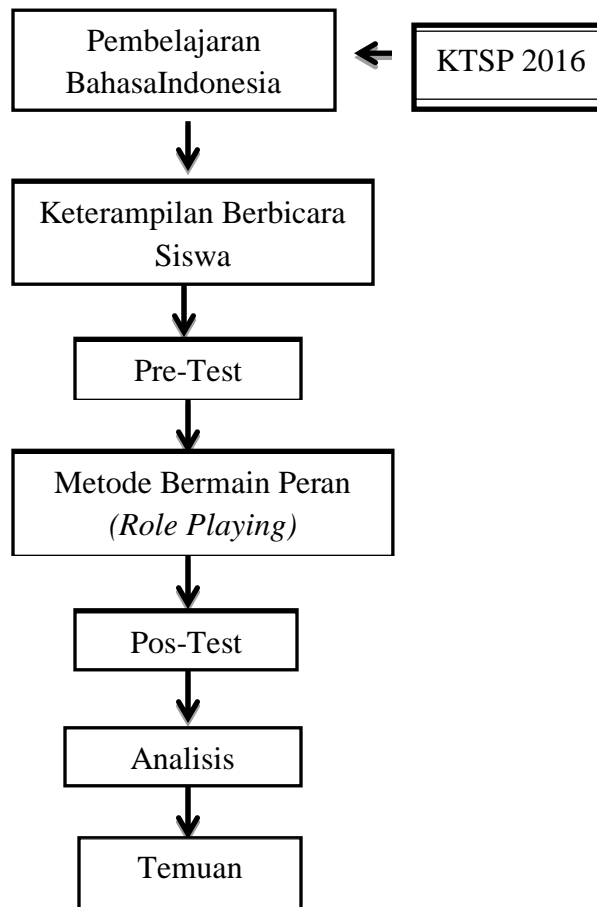
Kerangka pikir bertujuan memberikan gambaran tentang konsep dasar yang digunakan dalam penelitian ini sehingga dapat menunjukkan alur pikir secara tepat sekaligus mampu mengakomodasi semua permasalahan yang ada dengan cara memecahkan permasalahannya.

Berdasarkan pengalaman dalam proses pembelajaran dikelas umumnya guru harus memperhatikan penggunaan metode pembelajaran yang tepat, agar pembelajaran dapat lebih bermakna dan menjadi pengetahuan jangka panjang. Penerapan metode pembelajaran yang tepat harus mempertimbangkan beberapa hal. Salahsatu bahan pertimbangan yaitu kesesuaian metode pembelajaran dengan materi.

Materi dinilai melalui keterampilan berbicara, dan untuk memaksimalkan keterampilan berbicara pembelajaran dilakukan dengan menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*).Metode ini telah dipertimbangkan dan mempunyai kecocokan dengan materinya.Metode ini melibatkan peserta didik secara penuh dan memberikan pembelajaran yang bermakna pada peserta didik.Peserta didik termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik dan terlibat penuh dari awal persiapan

pembelajaran hingga evaluasi pembelajaran. Alasan di atas menjelaskan bahwa metode bermain peran (*Role Playing*) efektif dalam proses belajar mengajar.

Adapun kerangka pikir penelitian ini dapat dilihat pada bagan dibawah ini:



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 “Metode bermain peran (*Role Playing*) efektif diterapkan terhadap aspek keterampilan Berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Mattoangin II”.

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 terkendali (Sugiyono 2017:107).

Dengan demikian, tujuan penelitian eksperimen sejalan dengan tujuan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu untuk mengetahui keefektifan metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap aspek keterampilan Berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso.

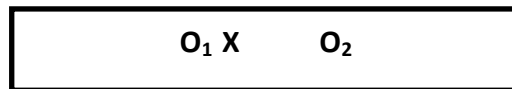
B. Desain Penelitian

Penelitian ini berjudul “Keefektifan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap aspek keterampilan Berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas V SDN Mattoangin II”.

Peneliti menggunakan desain penelitian *pre-experimental 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 2. 1 desain penelitian one group pre test-post test design

Keterangan:

O_1 : Pre test, untuk mengukur keterampilan berbicara siswa kelas V

X : Perlakuan dengan model bermain peran

O_2 : Post test, untuk mengukur keterampilan berbicara siswa kelas V setelah perlakuan dengan model bermain peran.

C. Definisi Operasional Variabel

Defenisi operasional variabel pada penelitian ini adalah :

1. Efektivitas

Efektivitas adalah pengaruh yang ditimbulkan atau disebabkan oleh adanya suatu kegiatan tertentu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan yang dicapai dalam setiap tindakan yang dilakukan. Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah efektivitas metode bermain peran

(Role Playing) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar

Adapun indikator dari efektivitas tersebut :

a) Hasil Belajar

Hasil belajar murid yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor yang diperoleh oleh murid setelah proses pembelajaran dengan metode Bermain Peran melalui tes belajar. Ketuntasan hasil belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang telah mencapai ketuntasan individual dan klasikal, yaitu murid telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 dan skor idealnya 100. Standar ketuntasan belajar murid sebagai acuan efektivitas pembelajaran pada penelitian ini adalah sekurang-kurangnya 75% dari jumlah murid yang mencapai nilai KKM.

b) Aktivitas Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran

Aktivitas siswa adalah keterlaksanaan kegiatan siswa selama proses pembelajaran yang berlangsung melalui penerapan Metode Bermain Peran. Aktivitas siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses komunikasi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru yang menghasilkan perubahan tingkah laku selama proses pembelajaran dengan menerapkan Metode Bermain Peran. Kriteria keberhasilan aktivitas siswa yang ditetapkan di SDN Mattoangin II Kelurahan

Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar yaitu sekurang-kurangnya 70% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

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

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas V SD Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar.

Tabel 3.1 Populasi siswa SD Mattoangin II Kota Makassar

Kelas	Jumlah Siswa
V	26
Jumlah	26

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017:118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

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.

E. Instrument Penelitian

Adapun Instrumen atau alat penelitian yang akan dilakukan dalam proses penelitian, yaitu :

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) Dokumentasi

Dokumentasi menurut Paul Otlet (International Economic Conference 1905) adalah kegiatan khusus berupa pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penemuan kembali dan penyebaran dokumen.

3) Test

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. (Arikunto, 2010:193). Tes yang digunakan berupa: test keterampilan berbicara (Mengungkapkan pikiran, pendapat, perasaan, fakta secara lisan dengan menanggapi suatu persoalan, menceritakan hasil pengamatan, atau wawancara). Hal-hal yang dinilai meliputi aspek pelafalan, aspek kelancaran, aspek intonasi, dan ekspresi.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian adalah:

1. Observasi

Observasi merupakan penelitian dengan cara mengamati objek yang diteliti.

Dalam penelitian ini menempuh 2 cara :

- a. Pengamatan langsung merupakan pengamatan yang dilakukan tanpa perantara terhadap objek yang diteliti, pengamatan dengan cara turun langsung ke lapangan atau tempat yang diteliti.
- b. 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.

2. 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*. 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.

Rata-rata (mean)

$$x = \frac{\sum_i^n = 1^x i}{n}$$

a. Persentase (%) nilai rata-rata

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

Keterangan :

P = angka persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = banyaknya sampel responden

2. Analisis data statistik inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistic t (uji-t) dengan tahapan sebagai berikut:

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

Md= *mean* dari perbedaan pretest dan post test

X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*Pre test*)

X₂ = hasil belajar setelah perlakuan (*post test*)

D = deviasi masing-masing subjek

N = subjek pada sampel

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dengan menggunakan *Pre-Eksperimen* yang dilakukan terhadap 26 siswa mengenai keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar sebelum dan sesudah perlakuan yang berupa metode bermain peran (*Role Playing*). Hasil penelitian tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan keterampilan berbicara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberi perlakuan, dan analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian tentang adanya perbedaan keterampilan berbicara sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran (*Role Playing*)

1. Deskripsi Hasil Belajar (*Pretest*) dan (*Posttest*) Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN Mattoangin II

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	3	132
48	4	192
52	11	572
60	5	300
64	2	128
68	1	68
Jumlah	26	1392

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1392$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 26. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut :

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

$$\bar{X} = \frac{1392}{26}$$

$$\bar{X} = 53$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas V SDN Mattoangin II sebelum penerapan model *role playing* (bermain peran) adalah 53. 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	25	96%
66-74	Rendah	1	4%
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 96 % , rendah 4% , 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 Pretest

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 kreiteria ketuntasan minimal, sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilanberbicara

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

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	4	288
76	3	228
80	7	560
84	1	84
88	4	352
92	2	184
96	1	96
Jumlah	26	2064

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 2064$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 26. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut :

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

$$\bar{X} = \frac{2064}{26}$$

$$\bar{X} = 79$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas V SDN 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	8	31%
75-83	Sedang	10	38%
84-92	Tinggi	7	27%
93-100	Sangat Tinggi	1	4%
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 27%, Sedang 38%, rendah 31%, 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 Posttest

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 74	Tidak Tuntas	8	31%
75 – 100	Tuntas	18	69%
Jumlah		26	100%

Dari tabel 4.6 di atas, terlihat bahwa masih ada 8 orang (31%) siswa yang tidak tuntas, sedangkan siswa yang mencapai dan melebihi KKM sebanyak 18 orang (69%) sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara pada siswa muris kelas V SD Mattoangin II memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar.

2. Deskripsi Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia pada aspek Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Mattoangin II selama diterapkan Metode 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	%	Kategori
		I	II	III	IV	V			
1	Murid yang hadir pada saat pembelajaran	P	26	22	24	P	24	92%	Aktif
2	Murid yang mampu mengikuti arahan dengan baik	R	26	22	24	O	24	92%	Aktif
3	Murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan	E	23	18	24	S	21,66	83%	Aktif
4	Murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung	T	-	-	-	T	-	-	-
5	Murid yang aktif dalam kegiatan berkelompok	E	26	22	22	E	23,33	90%	Aktif
6	Murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru	S	15	16	20	S	17	65%	Aktif
7	Murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes	T	14	20	18	T	17,33	67%	Aktif
8	Murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan		20	20	20		20	77%	Aktif
9	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		15	21	22		19,33	74%	Aktif
	Rata-rata						18.52	71%	

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

1. Presentase siswa yang hadir pada saat pembelajaran 92%
2. Presentase siswa yang mampu mengikuti arahan dengan baik 92%
3. Presentase siswa yang aktif mengikuti kegiatan permainan 83%
4. Presentasi siswayang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung 0%
5. Presentase siswa yang aktif dalam kegiatan berkelompok 80%
6. Presentase siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru 65%
7. Presentase siswa yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes 67%
8. Presentase yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan 77%
9. Presentase siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 74%

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

3. Keefektifan Metode Pembelajaran bermain peran(*Role Playing*) terhadap aspek Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Mattoangin II

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada perbedaan yang signifikan penggunaan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap aspek keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 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 Responden	X1 (PRETEST)	X2 (POSTEST)	d= X1-X2	d ²
1	AL	48	76	28	784
2	DP	60	76	16	256
3	DN	48	80	32	1024
4	ES	44	68	24	576
5	ENS	48	72	24	576
6	KAF	68	96	28	784
7	MA	52	80	28	784
8	MD	60	92	32	1024
9	MDL	52	80	28	784
10	MFH	52	68	16	256
11	MG	44	68	24	576
12	MI	52	72	20	400
13	MNA	52	72	20	400
14	MR	52	80	28	784
15	MRF	52	80	28	784
16	AA	64	92	28	784
17	EA	44	80	36	1296
18	JMP	60	76	16	256
19	NPA	52	88	36	1296
20	NB	52	80	28	784
21	NH	52	68	16	256

22	NHH	60	84	24	576
23	RA	60	88	28	784
24	SAH	64	88	24	576
25	SFA	48	88	40	1600
26	SW	52	72	20	400
	JUMLAH	1392	2064	672	18.400

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

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

$$= \frac{672}{26}$$

$$= 25,84$$

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

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

$$= 18.400 - \frac{(672)^2}{26}$$

$$= 18.400 - \frac{451.584}{26}$$

$$= 18.400 - 17$$

$$= 1.033$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

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

$$t = \frac{25,84}{\sqrt{\frac{1.033}{26(26-1)}}$$

$$t = \frac{25,84}{\sqrt{\frac{1,033}{650}}}$$

$$t = \frac{25.84}{\sqrt{1,589}}$$

$$t = \frac{25,84}{1,26}$$

$$t = 20,51$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d. b = N - 1 = 26 - 1 = 25$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,708$

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 20,51$ dan $t_{Tabel} = 1,708$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $20,51 > 1,708$. Sehingga dapat disimpulkan H_0 di tolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh positif yang signifikan metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar.

Dalam pengujian statistik, hipotesis ini dinyatakan sebagai berikut:

$$H_0 : t_{hitung} \leq t_{tabel} \text{ lawan } H_1 : t_{hitung} \geq t_{tabel}$$

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.

Selama peneitian berlangsung, siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan metode bermain peran (*role playing*), sehingga aktivitas dari *pretest* dan *post-test* mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan *preteset*, aktivitas siswa belum maksimal dikarenakan masih banyak siswa yang malu dan belum terbiasa dengan penggunaan metode bermain peran. Pada *post-test* aktivitas siswa mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran siswa sudah beradaptasi dengan metode bermain peran yang diterapkan guru. Dengan penerapan metoderole *playing* siswa akan mudah memahami materi karena siswa akan berinteraksi secara langsung dengan memerankan tokoh atau karakter masing-masing.

Berdasarkan hasil analisis statistika deskriptif menunjukkan bahwa skor hasil keterampilan berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Matooangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar sebelum diterapkan *Metode Bermain Peran* berada pada kategori kurang. Hal ini terlihat dari skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 53 dari 26 siswa.dengan kategori sangat rendah

yaitu 96 % , rendah 4% , sedang 0% , tinggi 0% , dan sangat tinggi berada pada persentase 0%.Sebanyak 25 siswa memiliki keterampilan berbicara yang kurang. Adapun ciri-ciri kurangnya hasil keterampilan berbicara yang secara umum ditunjukkan siswa antara lain seperti tidak lancar dalam berbicara, tidak jelas dalam pemenggalan kata, kurang menjiwai tokoh..

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 20,51. 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.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dinyatakan bahwa penggunaan pembelajaran metode bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso Kota Makassar, pembelajaran metode bermain peran (*Role Playing*) disediakan untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam memerankan tokoh.

Penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya meningkatkan keterampilan berbicara siswa, seperti yang telah dikemukakan sebelumnya dan berdasar dari penelitian-penelitian terdahulu.

Dengan demikian menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*), siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicaranya, tidak lagi mengalami kesulitan berbicara dan tidak mengeluh pada saat proses belajar mengajar di kelas. Keberhasilan suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan karena “mengajar yang baik mencakup mengajari siswa bagaimana belajar, bagaimana mengingat, bagaimana berpikir dan bagaimana mendorong diri sendiri. Kemampuan para pendidik teristimewa guru dalam membimbing siswanya amat dituntut karena jika guru dalam keadaan siap dan memiliki profesiensi (berkemampuan yang tinggi) dalam menunaikan kewajibannya, harapan tercapainya sumber daya manusia yang berkualitas sudah tentu akan tercapai.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang lebih rinci berkaitan dengan Keefektifan Metode Pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap aspek Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso sebagai berikut:

Hasil keterampilan berbicara siswa sebelum diberi perlakuan (*pretest*) berdasarkan skor rata-rata mencapai hasil belajar siswa sebesar 53 dari 26 siswa. dengan kategori sangat rendah yaitu 96 % , rendah 4% , sedang 0% , tinggi 0% , dan sangat tinggi berada pada persentase 0%. Hasil keterampilan berbicara siswa setelah diberi perlakuan (*posttest*) berdasarkan skor rata-rata mencapai 79 persentase kategori dikategorikan sangat tinggi yaitu 3% tinggi 35%, Sedang 35%, rendah 27%, dan sangat rendah berada pada persentase 0%.

Metode bermain peran efektif digunakan untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan bicaranya, dalam hal ini terjadi peningkatan keterampilan berbicara setelah diberikan metode bermain peran (*Role Playing*) siswa Kelas V SDN Mattoangin II Kelurahan Mattoangin Kecamatan Mariso

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya kreatif dalam menciptakan suasana kelas agar siswa tidak cepat bosan dan tegang dalam belajar serta lebih termotivasi untuk memperhatikan apa yang diajarkan.
2. Sebaiknya guru harus pandai menerapkan sebuah metode yang cocok untuk materi yang akan di bawakannya
3. Kiranya metode *Bermain Peran* dapat di terapkandalam proses belajar mengajar sebagai salah satu upaya meningkatkan hasil belajar siswa serta aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
4. Sebagai tindak lanjut penerapan, pada saat proses pembelajaran diharapkan guru untuk lebih mengawasi dan mengontrol serta membimbing siswa dalam belajar mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Afroh. 2012. *Apa Sih Metode Role Playing Itu?*. (<http://mylibraryy.blogspot.com/2012/05/apa-sih-metode-role-playingitu.html>). Diakses Jumat 27 Maret 2015. 03.38).
- Alex. 2013. *Kamus Saku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Tamer Press
- Aunurrahman. 2012. *Belajaran Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Dendy, Sugono. Dkk. 2011. *Kamus Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Hasriani, M, S. 2008. *Pengaruh Penggunaan Metode Langsung dalam Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMA Negeri 1 Tanete Rialau Kabupaten Barru*. Skripsi Makassar : UNM Makassar.
- Husdarta, Yudha M Saputra. 2013. *Belajaran Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Iskandarwassid. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Komalasari, Kokom. 2017. *Pembelajaran Kontektual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Nuramelia. 2011. *Peningkatan Kemampuan Berbicara melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Siswa Kelas V SD Inpres Minasa Upa 1*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Nurhaida. 2016. *Pengaruh model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar murid kelas III SDN Aroepala Kota Makassar*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar (tidak online).
- Purwandari, Shery Novita. 2012. *Keefektifan Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pesan Melalui Telepon di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Purbalingga Kidul Kabupaten Purbalingga*. Skripsi Semarang. Universitas Negeri Semarang

- Putri, Ananda. 2012. *Pengertian dan Tujuan Informasi*. (<http://putriananda3012.blogspot.com/2012/10/pengertian-dan-tujuan-informasi.html>. Diakses Selasa 31 Maret 2015, 03.38).
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta :Rajawali Pers.
- Rustiyana, Puput Indah. 2011. *Keefektifan Penggunaan Metode Role Playing Pada Materi Menghargai Keputusan Bersama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 02 Sungapan Kabupaten Pemalang*. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Ridwan. 2013 *metode bermain peran (roleplaying)* (<http://mylibraryy.blogspot.com/2012/05/keterampilan-membacaitu.html>.) Diakses Sabtu 12 Maret 2016. 00.40
- Sani, Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta :Bumi Aksara.
- 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, 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Afabeta
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta :Kencana Prenada Media Group.
- Syamsuri, Andi Sukri. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar. FKIP Unismuh Makassar.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model-Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta :Kencana Prenada Media Group.

LAMPIRAN

Lampiran

1. Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2. Lampiran 2 Daftar Hadir Siswa
3. Lampiran 3 Data nilai pretest dan posttest siswa
4. Lampiran 4 Perhitungan untuk mencari Mean (Rata-rata) *Pretest* dan *Posttest*
5. Lampiran 5 Tabel Distribusi T
6. Lampiran 6 Dokumentasi

LAMPIRAN 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah	: SDN Mattoangin II
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: V/ 2
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi:

6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama.

B. Kompetensi Dasar:

6.2 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

C. Indikator:

- Menjelaskan cara membaca drama yang baik dan benar

D. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat memerankan tokoh drama dengan lafal dan intonasi yang tepat

❖ Karakter yang diharapkan :

- *Tanggung jawab, Bersahabat / komunikatif*

E. Materi Pembelajaran

- Drama Pendek

F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model Pembelajaran: *Cooperative Learning*

2. Metode Pembelajaran: Bermain peran

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Guru mengucapkan salam</p> <p>Guru mengajak siswa untuk berdoa</p> <p>Guru mengecek kehadiran siswa</p> <p>Guru melakukan apersepsi</p> <ol style="list-style-type: none">1. Mengingatkan kepada siswa tentang pelajaran minggu lalu melalui Tanya jawab2. menyampaikan tujuan pembelajaran	10 menit
Kegiatan inti	<p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru menjelaskan tentang materi yang akan diajarkan2. Guru menjelaskan tentang metode pembelajaran role playing kepada siswa3. Menyiapkan teks drama yang akan di tampilkan <p>Elaborasi</p>	50 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa dalam 4 kelompok 2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari teks drama yang sudah di persiapkan dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar 3. Guru memberi penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai 4. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan drama yang sedang dipersiapkan 5. Setiap siswa berada dikelompoknya sambil mengamati scenario yang sedang diperankan 6. Setelah ditampilkan, siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan kelompok masing-masing 7. Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa membahas jawaban yang tepat dari lembar kerja yang telah dikerjakan oleh setiap kelompok 2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti 	
--	--	--

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memandu siswa untuk merangkum/menyimpulkan apa yang sudah dipelajari 2. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa 3. Guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi atas kegiatan yang baru saja mereka lakukan 4. Guru memberikan tugas kepada siswa (PR) untuk dikerjakan di rumah. 5. Guru mempersilakan siswa untuk beristirahat. 	10 menit
---------	--	----------

H. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran:

1. Sumber Belajar: Buku Pelajaran Bahasa Indonesia membuatku cerdas kelas V
2. Media Pembelajaran
 - a) Naskah drama
 - b) Gambar
 - c) Lembar Kerja Siswa

Makassar, Mei 2018

Guru Kelas

Mahasiswa/Peneliti

Hafsa AM, S.Pd

Ayu Isnaeni

NIP. 19841102 200901 2 008

NIM. 10540917914

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Dra. Hasminari

NIP. 19621209 1983032 012

Materi Ajar

Drama termasuk karya sastra. Naskah drama lebih banyak berupa dialog antar tokoh karenaditujukan untuk pementasan. Drama yaitu cerita yang menggambarkan kehidupan dan watak setiap tokohnya, melalui tingkah laku dan dialog atau percakapan yang di pentaskan. Unsur-unsur dalam drama yaitu:

1. Tema

Tema adalah ide pokok atau gagasan utama sebuah cerita drama.

2. Tokoh

Tokoh adalah pemain dalam drama yang terdiri dari tokoh utama dan tokoh pembantu. Tokoh pembantu biasanya disebut figuran.

3. Watak

Watak adalah perilaku yang diperankan oleh tokoh drama. Watak dalam drama terdiri dari watak protagonis (watak yang baik), watak antagonis (watak yang tidak baik/jahat), dan watak tritagonis.

4. Latar

Latar atau setting adalah gambaran tempat, waktu, dan situasi peristiwa dalam cerita drama.

5. Alur

Alur yaitu jalan cerita dari sebuah pertunjukkan drama mulai babak pertama hingga babak terakhir.

6. Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada penonton. Amanat drama atau pesan disampaikan melalui peran para tokoh drama.

Berikut ini beberapa hal yang harus diperhatikan pada saat membaca dialog dalam naskah drama.

a. Lafal

Pelafalan atau pengucapan kata-kata harus jelas.

b. Intonasi

Intonasi disebut juga lagu kalimat. Dalam membacakan dialog, intonasi harus tepat. Misalnya, untuk menyampaikan pertanyaan, nada akhir harus naik.

c. Jeda

Jeda disebut juga perhentian. Dalam membaca, penempatan jeda harus tepat. Jika salah menempatkan jeda, maksud kalimat akan salah.

d. Volume Suara

Suara harus dapat diterima pendengar dengan jelas. Namun, tidak perlu terlalu keras.

e. Mimik dan Gerak Anggota Tubuh

Mimik merupakan ekspresi wajah ketika sedang berbicara. Mimik dan anggota tubuh, misalnya, tangan, bahu, dan kepala sangat membantu dalam berdialog. Dialog akan lebih hidup jika disampaikan dengan penuh ekspresi disertai gerak yang wajar, sesuai dengan makna kalimat yang disampaikan.

Ada beberapa langkah yang harus diperhatikan dalam memerankan tokoh drama, antara lain adalah:

- a. Membaca dialog dalam naskah drama. Dalam membaca tersebut diperlukan penghayatan watak atau karakter tokoh. Kamu juga harus memahami seluruh isinaskah.
- b. Akting adalah gerakan-gerakan yang dilakukan pemain sebagai wujud penghayatan atas peran yang dilakukan. Akting harus sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan dan suasana (latar). Misalnya, pada saat gembira, aktingnya memperlihatkan keadaan gembira.
- c. *Blocking* atau penguasaan panggung. *Blocking* adalah perpindahan dari tempat yang satu ke tempat yang lain agar penampilan tidak monoton atau menjemukan.

Membantu Pengemis

Pada pagi hari, Dona dan Mira sedang berjalan-jalan di pinggir taman. Kemudian, ada seorang pengemis tua datang menghampiri mereka.

Pengemis : Dek, sedekahnya dek. Saya lapar sekali.

Dona : Tidak. Tidak.Jangan dekat-dekat. Pergi sana! *(sambil mendorong bahu pengemis)*

Mira :Dona, jangan begitu. Ini untuk Bapak.*(sambil mengeluarkan makanan yang ia bawa)*

Pengemis :Terimakasih dek. *(sambil berlalu pergi)*

Dona :Eh Mir, mengapa kamu memberi makanan kepada pengemis itu?

Mira :Kasihannya Don, Bapak itu terlihat lapar sekali. Sebagai sesama manusia kita harus saling tolong menolong Don.Kita harus menolong orang yang sedang membutuhkan.

Don : Hmm, ya sudahlah. Ayo jalan lagi.

Ikut Lomba

Septia : “Feb, bagaimana jika sepulang dari sekolah, kamu mampir ke rumahku dulu, terus kita berangkat bersama menyaksikan lomba bacapuisi?”

Febi : “Aduh maaf, Tia. Aku nanti ada les menari dan PR-ku banyak.”

Septia : “Oh, ya tidak apa-apa.”

Febi : “Benar? Masalahnya dua minggu lagi aku ikut lomba menari, Tia. Lho, apa kamu nggak ikut lomba baca puisi?”

Septia : “Jelas ikut, dong! Makanya kuajak kamu supaya memberi semangat padaku. Kamu kan paling pintar membangkitkan semangat sehingga penampilanmu bagus.”

Febi : “Tentu saja penampilanmu bagus. Kamu kan sudah beberapa kali ikut lomba baca puisi. Tanpa kehadiranku kamu pasti bisa tampil bagus”.

Septia : “Makasih, Feb. Mudah-mudahan kita semua nanti sama-sama dapat juara satu ya. Wah, sudah sampai di rumahku. Ayo mampir ! Kita masuk dulu yuuuk.”

Febi : “Amiiin, makasih juga, Tia. Yuuuk”

Percakapan di atas berisi keinginan Septia untuk mengajak Febi menonton lomba baca puisi. Septia ingin mendapat dukungan dari Febi. Febi tidak dapat mendampingi Septia karena ia harus les menari dan mengerjakan PR. Septia memaklumi keadaan Febi.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah	: SDN Mattoangin II
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: V/ 2
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi:

6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama.

B. Kompetensi Dasar:

6.2 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

C. Indikator:

- Menjelaskan cara membaca drama yang baik dan benar

D. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat memerankan tokoh drama dengan lafal dan intonasi yang tepat

❖ Karakter yang diharapkan :

- *Tanggung jawab, Bersahabat / komunikatif*

E. Materi Pembelajaran

- Drama Pendek

F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model Pembelajaran: *Cooperative Learning*
2. Metode Pembelajaran: Bermain peran

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Guru mengucapkan salam</p> <p>Guru mengajak siswa untuk berdoa</p> <p>Guru mengecek kehadiran siswa</p> <p>Guru melakukan apersepsi</p> <ol style="list-style-type: none">1. Mengingatn kepada siswa tentang pelajaran minggu lalu melalui Tanya jawab2. menyampaikan tujuan pembelajaran	10 menit
Kegiatan inti	<p>Eksplorasi</p> <p>Siswa membaca dialog drama pendek dengan lancar dan jelas melalui kegiatan latihan dan demonstrasi</p> <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru membagi siswa dalam 4 kelompok2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk	50 menit

	<p>mempelajari teks drama yang sudah di persiapkan dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru memberi penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai 3. Guru bersama siswa membahas jawaban yang tepat dari lembar kerja yang telah dikerjakan oleh setiap kelompok 4. Siswa memerankan drama pendek anak-anak dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi yang sesuai karakter tokoh <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa 2. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan 	
--	---	--

H. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran:

1. Sumber Belajar: Buku Pelajaran Bahasa Indonesia membuatku cerdas kelas V
2. Media Pembelajaran
 - a) Naskah drama
 - b) Lembar Kerja Siswa

Makassar, Mei 2018

Guru Kelas

Mahasiswa/Peneliti

Hafsa AM, S.Pd

Ayu Isnaeni

NIP. 19841102 200901 2 008

NIM. 10540917914

Materi Ajar

Drama termasuk karya sastra. Naskah drama lebih banyak berupa dialog antar tokoh karenaditujukan untuk pementasan. Drama yaitu cerita yang menggambarkan kehidupan dan watak setiap tokohnya,melalui tingkah laku dan dialog atau percakapan yang di pentaskan. Unsur-unsur dalam drama yaitu:

1. Tema

Tema adalah ide pokok atau gagasan utama sebuah cerita drama.

2. Tokoh

Tokoh adalah pemain dalam drama yang terdiri dari tokoh utama dan tokoh pembantu.Tokoh pembantu biasanya disebut figuran.

3. Watak

Watak adalah perilaku yang diperankan oleh tokoh drama.Watak dalam drama terdiri dari watak protagonis (watak yang baik), watak antagonis (watak yang tidak baik/jahat), dan watak tritagonis.

4. Latar

Latar atau setting adalah gambaran tempat, waktu, dan situasi peristiwa dalam cerita drama.

5. Alur

Alur yaitu jalan cerita dari sebuah pertunjukkan drama mulai babak pertama hingga babak terakhir.

6. Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada penonton. Amanat drama atau pesan disampaikan melalui peran para tokoh drama.

Berikut ini beberapa hal yang harus diperhatikan pada saat membaca dialog dalam naskah drama.

a. Lafal

Pelafalan atau pengucapan kata-kata harus jelas.

b. Intonasi

Intonasi disebut juga lagu kalimat. Dalam membacakan dialog, intonasi harus tepat. Misalnya, untuk menyampaikan pertanyaan, nada akhir harus naik.

c. Jeda

Jeda disebut juga perhentian. Dalam membaca, penempatan jeda harus tepat. Jika salah menempatkan jeda, maksud kalimat akan salah.

d. Volume Suara

Suara harus dapat diterima pendengar dengan jelas. Namun, tidak perlu terlalu keras.

e. Mimik dan Gerak Anggota Tubuh

Mimik merupakan ekspresi wajah ketika sedang berbicara. Mimik dan anggota tubuh, misalnya, tangan, bahu, dan kepala sangat membantu dalam berdialog. Dialog akan lebih hidup jika disampaikan dengan penuh ekspresi disertai gerak yang wajar, sesuai dengan makna kalimat yang disampaikan.

Ada beberapa langkah yang harus diperhatikan dalam memerankan tokoh drama, antara lain adalah:

- a. Membaca dialog dalam naskah drama. Dalam membaca tersebut diperlukan penghayatan watak atau karakter tokoh. Kamu juga harus memahami seluruh isinaskah.
- b. Akting adalah gerakan-gerakan yang dilakukan pemain sebagai wujud penghayatan atas peran yang dilakukan. Akting harus sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan dan suasana (latar). Misalnya, pada saat gembira, aktingnya memperlihatkan keadaan gembira.
- c. *Blocking* atau penguasaan panggung. *Blocking* adalah perpindahan dari tempat yang satu ke tempat yang lain agar penampilan tidak monoton atau menjemukan.

SIKAP TOLERANSI

Dayu : “Eh....Lani kenapa kamu baru datang ?apakah tidak ada yang mengantar kamu kesini ?

Andi : “Iya....Padahal kami disini sudah lama lho menunggumu untuk belajar kelompok. Sampai-sampai pisang Dayu ludes aku makan”

Lani pun hanya tertunduk diam dan tersenyum kecil, lalu ia pun menjawab pertanyaan teman-temannya

Lani : “Maafkan aku ya, Dayu, Andi, aku datang terlambat. Orang tuaku sibuk bekerja di sawah, jadi aku tidak ada yang mengantar. Tadi aku terpaksa jalan kaki untuk sampai dirumah Dayu

Dayu dan Andi pun terdiam, mereka berpikir kasihan sekali Lani harus berjalan dari rumahnya menuju rumah Dayu. Jaraknya tidaklah dekat.

Merekapun merasa bersalah, jika mengajak belajar kelompok di rumah Dayu, padahal Lani tinggal jauh dari tempat tinggal mereka. Lagipula Dayu dan Andi memiliki saudara yang mengantar mereka dengan sepeda motor jika mereka belajar di rumah Lani. Akhirnya mereka pun sepakat mengubah lokasi belajar kelompok.

Dayu : “oke gini saja Lani, untuk belajar kelompok nanti, bagaimana kalau kita di rumah kamu saja, lagi pula disana suasananya bagus. Dekat sawah dan perbukitan, pasti suasananya akan seru. Lagian kami kesana bisa diantar oleh saudara kami. Gimana menurutmu An?”

Andi : “Oke....aku setuju sekali dengan usulmu Dayu, besok kita belajar di rumah Lani saja, kasian juga Lani tidak ada yang mengantar”

Akhirnya Andi, Dayu dan Lani melanjutkan kegiatan belajar mereka, disana mereka begitu saling bertoleransi terhadap masalah yang dialami oleh teman mereka.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah	: SDN Mattoangin II
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: V/ 2
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi:

6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama.

B. Kompetensi Dasar:

6.2 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

C. Indikator:

- Menjelaskan hal-hal yang diperhatikan dalam memeragakan drama

D. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat memerankan tokoh drama dengan lafal dan intonasi yang tepat

❖ Karakter yang diharapkan :

- *Tanggung jawab, Bersahabat / komunikatif*

E. Materi Pembelajaran

- Drama Pendek

F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model Pembelajaran: *Cooperative Learning*
2. Metode Pembelajaran: Bermain peran

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Guru mengucapkan salam</p> <p>Guru mengajak siswa untuk berdoa</p> <p>Guru mengecek kehadiran siswa</p> <p>Guru melakukan apersepsi</p> <ol style="list-style-type: none">1. Mengingatn kepada siswa tentang pelajaran minggu lalu melalui Tanya jawab2. menyampaikan tujuan pembelajaran	10 menit
Kegiatan inti	<p>Eksplorasi</p> <p>Siswa membaca dialog drama pendek dengan lancar dan jelas melalui kegiatan latihan dan demonstrasi</p> <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru membagi siswa dalam 4 kelompok2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk	50 menit

	<p>mempelajari teks drama yang sudah di persiapkan dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru memberi penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai 4. Guru bersama siswa membahas jawaban yang tepat dari lembar kerja yang telah dikerjakan oleh setiap kelompok 5. Siswa memerankan drama pendek anak-anak dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi yang sesuai karakter tokoh <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa 2. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memandu siswa untuk merangkum/menyimpulkan apa yang sudah dipelajari 2. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa 3. Guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi atas kegiatan yang baru saja mereka lakukan 4. Guru memberikan tugas kepada siswa (PR) untuk dikerjakan di rumah. 5. Guru mempersilakan siswa untuk beristirahat. 	10 menit

H. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran:

1. Sumber Belajar: Buku Pelajaran Bahasa Indonesia membuatku cerdas kelas V
2. Media Pembelajaran
 - c) Naskah drama
 - d) Lembar Kerja Siswa

Makassar, Mei 2018

Guru Kelas

Mahasiswa/Peneliti

Hafsa AM, S.Pd

NIP. 19841102 200901 2 008

Ayu Isnaeni

NIM. 10540917914

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Dra. Hasminari

NIP. 19621209 1983032 012

Materi Ajar

Drama termasuk karya sastra. Naskah drama lebih banyak berupa dialog antar tokoh karenaditujukan untuk pementasan. Drama yaitu cerita yang menggambarkan kehidupan dan watak setiap tokohnya, melalui tingkah laku dan dialog atau percakapan yang di pentaskan. Unsur-unsur dalam drama yaitu:

1. Tema

Tema adalah ide pokok atau gagasan utama sebuah cerita drama.

2. Tokoh

Tokoh adalah pemain dalam drama yang terdiri dari tokoh utama dan tokoh pembantu. Tokoh pembantu biasanya disebut figuran.

3. Watak

Watak adalah perilaku yang diperankan oleh tokoh drama. Watak dalam drama terdiri dari watak protagonis (watak yang baik), watak antagonis (watak yang tidak baik/jahat), dan watak tritagonis.

4. Latar

Latar atau setting adalah gambaran tempat, waktu, dan situasi peristiwa dalam cerita drama.

5. Alur

Alur yaitu jalan cerita dari sebuah pertunjukkan drama mulai babak pertama hingga babak terakhir.

6. Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada penonton. Amanat drama atau pesan disampaikan melalui peran para tokoh drama.

Berikut ini beberapa hal yang harus diperhatikan pada saat membaca dialog dalam naskah drama.

a. Lafal

Pelafalan atau pengucapan kata-kata harus jelas.

b. Intonasi

Intonasi disebut juga lagu kalimat. Dalam membacakan dialog, intonasi harus tepat. Misalnya, untuk menyampaikan pertanyaan, nada akhir harus naik.

c. Jeda

Jeda disebut juga perhentian. Dalam membaca, penempatan jeda harus tepat. Jika salah menempatkan jeda, maksud kalimat akan salah.

d. Volume Suara

Suara harus dapat diterima pendengar dengan jelas. Namun, tidak perlu terlalu keras.

e. Mimik dan Gerak Anggota Tubuh

Mimik merupakan ekspresi wajah ketika sedang berbicara. Mimik dan anggota tubuh, misalnya, tangan, bahu, dan kepala sangat membantu dalam berdialog. Dialog akan lebih hidup jika disampaikan dengan penuh ekspresi disertai gerak yang wajar, sesuai dengan makna kalimat yang disampaikan.

Ada beberapa langkah yang harus diperhatikan dalam memerankan tokoh drama, antara lain adalah:

- a. Membaca dialog dalam naskah drama. Dalam membaca tersebut diperlukan penghayatan watak atau karakter tokoh. Kamu juga harus memahami seluruh isi naskah.
- b. Akting adalah gerakan-gerakan yang dilakukan pemain sebagai wujud penghayatan atas peran yang dilakukan. Akting harus sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan dan suasana (latar). Misalnya, pada saat gembira, aktingnya memperlihatkan keadaan gembira.
- c. *Blocking* atau penguasaan panggung. *Blocking* adalah perpindahan dari tempat yang satu ke tempat yang lain agar penampilan tidak monoton atau menjemukan.

LAMPIRAN 2

DAFTAR HADIR SISWA

DAFTAR HADIR SISWA KELAS VA

No	Nama Siswa	L/P	PERTEMUAN					KET
			I	II	III	IV	V	
1	Muh. Fiqri Haikal	L	√	√	√	√	√	
2	Efendi Saputra	L	√	√	–	√	√	
3	Muh. Nurwais Aidid	L	√	√	√	√	√	
4	Muh. Resky	L	√	√	√	√	√	
5	Niken Putri Ayu	P	√	√	√	√	√	
6	Dermawan	L	√	√	–	√	√	
7	Muh. Ilham	L	√	√	√	√	√	
8	Jessika Maharani Putri	P	√	√	√	√	√	
9	Muh. Apriadi	L	√	√	√	√	√	
10	Muh. Daffa	L	√	√	√	√	√	
11	Muh. Gibrata	L	√	√	–	–	√	
12	Keyza Ahmad Fahrezi	P	√	√	√	√	√	
13	Amira	P	√	√	√	√	√	
14	Reskiya Amin	P	√	√	√	√	√	
15	Nurfadilla H	P	√	√	–	√	√	
16	Nurfaizah H	P	√	√	√	√	√	
17	Nurfadillah B	P	√	√	–	√	√	
18	Dimas Prayoga	L	√	√	√	√	√	
19	Muh. Rey Fikra	L	√	√	√	√	√	
20	St. Arsy Hanifah	P	√	√	√	√	√	
21	Muh. Dasrul	L	√	√	√	√	√	
22	Sri Wahyuningsih	P	√	√	√	√	√	
23	Efika	P	√	√	√	√	√	
24	Aldino	L	√	√	√	–	√	
25	ST. Fatimah Azzahra	P	√	√	√	√	√	
26	Erwin Nur Sanjaya	L	√	√	–	√	√	

Keterangan : a : alfa

s : sakit

i : izin

Laki-laki = **14** orang

Perempuan = **12** orang +

Jumlah Siswa = **26** orang

LAMPIRAN 3

DAFTAR NILAI PRETEST DAN POSTTEST SISWA

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	Intonasi	Ekspresi	Kelancaran	Pemahaman		
1	Aldino	2	3	2	3	2	12	48
2	Dimas Prayoga	3	3	4	3	3	15	60
3	Dermawan	3	2	2	3	2	12	48
4	Efendi Saputra	2	3	2	2	2	11	44
5	Erwin Nur Sanjaya	3	3	2	3	1	12	48
6	Keyza Ahmad Fahrezi	3	4	4	3	3	17	68
7	Muh. Apriadi	3	3	2	3	2	13	52
8	Muh. Daffa	3	4	3	3	2	15	60
9	Muh. Dasrul	3	3	2	3	2	13	52
10	Muh. Fiqri Haikal	2	3	3	3	2	13	52
11	Muh. Gibrata	2	2	3	2	2	11	44
12	Muh. Ilham	2	3	3	3	2	13	52
13	Muh. Nurwais Aidid	2	2	4	3	2	13	52
14	Muh. Rezky	3	3	3	2	2	13	52
15	Muh. Rey Fikra	3	3	2	3	2	13	52
16	Amira	3	4	4	3	2	16	64
17	Efika	3	2	2	3	1	11	44
18	Jessika Maharani Putri	3	3	4	3	2	15	60
19	Niken Putri Ayu	3	3	2	3	2	13	52
20	Nurfadillah B	3	3	2	3	2	13	52
21	Nurfadilla H	3	3	3	2	2	13	52
22	Nurfaizah H	3	3	4	3	2	15	60
23	Reskiya Amin	3	4	3	2	3	15	60
24	St. Arsy Hanifah	3	3	3	4	3	16	64
25	ST. Fatimah Azzahra	2	2	2	3	3	12	48
26	Sri Wahyuningsih	3	3	3	2	2	13	52
Jumlah								1392
Nilai Minimal								44
Nilai Maksimal								68
Rata-rata								53.54

Kriteria penilaian :

- a. Lafal
 - 1) 5 pelafalan sangat jelas
 - 2) 4 pelafalan jelas
 - 3) 3 pelafalan cukup jelas
 - 4) 2 pelafalan kurang jelas
 - 5) 1 pelafalan tidak jelas

- b. Intonasi
 - 1) 5 Intonasi kata/suku kata sangat tepat
 - 2) 4 Intonasi kata/suku kata tepat
 - 3) 3 Intonasi kata/suku kata cukup tepat
 - 4) 2 Intonasi kata/suku kata kurang tepat
 - 5) 1 Intonasi kata/suku kata tidak tepat

- c. Ekspresi Berbicara
 - 1) 5 Ekspresi berbicara sangat tepat
 - 2) 4 Ekspresi berbicara tepat
 - 3) 3 Ekspresi berbicara cukup tepat
 - 4) 2 Ekspresi berbicara kurang tepat
 - 5) 1 Ekspresi berbicara tidak tepat

- d. Kelancaran
 - 1) 5 Berbicara sangat lancar
 - 2) 4 Berbicara dengan lancar
 - 3) 3 Berbicara cukup lancar
 - 4) 2 Berbicara kurang lancar
 - 5) 1 Berbicara tidak lancar

- e. Pemahaman Isi
 - 1) 5 Sangat memahami isi pembicaraan
 - 2) 4 memahami isi pembicaraan
 - 3) 3 cukup memahami isi pembicaraan
 - 4) 2 kurang memahami isi pembicaraan
 - 5) 1 tidak memahami isi pembicaraan

Pedoman Penilaian :

Skor Maksimal = 25

Skor Minimal = 5

Penilaian = $\frac{\text{skoryangdiperoleh}}{\text{skormaksimal}} \times 100$

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	Intonasi	Ekspresi	Kelancaran	PemahamanIs		
1	Aldino	3	4	5	4	3	19	76
2	Dimas Prayoga	2	5	5	4	3	19	76
3	Dermawan	4	4	5	4	3	20	80
4	Efendi Saputra	3	3	4	4	3	17	68
5	Erwin Nur Sanjaya	4	4	4	3	3	18	72
6	Keyza Ahmad Fahrezi	5	5	5	5	4	24	96
7	Muh. Apriadi	4	4	4	4	4	20	80
8	Muh. Daffa	4	5	5	5	4	23	92
9	Muh. Dasrul	4	4	5	4	3	20	80
10	Muh. Fikri Haikal	3	4	4	3	3	17	68
11	Muh. Gibrata	3	4	4	4	2	17	68
12	Muh. Ilham	4	4	4	4	2	18	72
13	Muh. Nurwais Aidid	3	4	5	4	2	18	72
14	Muh. Resky	4	4	4	4	4	20	80
15	Muh. Rey Fikra	5	3	5	4	3	20	80
16	Amira	4	5	5	5	4	23	92
17	Efika	4	4	4	4	4	20	80
18	Jessika Maharani Putri	4	5	5	2	3	19	76
19	Niken Putri Ayu	5	4	5	5	3	22	88
20	Nurfadillah B	3	5	3	5	4	20	80
21	Nurfadilla H	4	4	5	2	2	17	68
22	Nurfaizah H	5	4	5	3	4	21	84
23	Reskiya Amin	4	5	5	5	3	22	88
24	St. Arsy Hanifah	4	4	5	5	4	22	88
25	ST. Fatimah Azzahra	4	5	5	4	4	22	88
26	Sri Wahyuningsih	3	3	5	5	2	18	72
Jumlah							2064	
Nilai Minimal								68
Nilai Maksimal								96
Rata-rata								79.38

Kriteria penilaian :

- f. Lafal
 - 6) 5 pelafalan sangat jelas
 - 7) 4 pelafalan jelas
 - 8) 3 pelafalan cukup jelas
 - 9) 2 pelafalan kurang jelas
 - 10) 1 pelafalan tidak jelas

- g. Intonasi
 - 6) 5 Intonasi kata/suku kata sangat tepat
 - 7) 4 Intonasi kata/suku kata tepat
 - 8) 3 Intonasi kata/suku kata cukup tepat
 - 9) 2 Intonasi kata/suku kata kurang tepat
 - 10) 1 Intonasi kata/suku kata tidak tepat

- h. Ekspresi Berbicara
 - 6) 5 Ekspresi berbicara sangat tepat
 - 7) 4 Ekspresi berbicara tepat
 - 8) 3 Ekspresi berbicara cukup tepat
 - 9) 2 Ekspresi berbicara kurang tepat
 - 10) 1 Ekspresi berbicara tidak tepat

- i. Kelancaran
 - 6) 5 Berbicara sangat lancar
 - 7) 4 Berbicara dengan lancar
 - 8) 3 Berbicara cukup lancar
 - 9) 2 Berbicara kurang lancar
 - 10) 1 Berbicara tidak lancar

- j. Pemahaman Isi
 - 6) 5 Sangat memahami isi pembicaraan
 - 7) 4 memahami isi pembicaraan
 - 8) 3 cukup memahami isi pembicaraan
 - 9) 2 kurang memahami isi pembicaraan
 - 10) 1 tidak memahami isi pembicaraan

Pedoman Penilaian :

Skor Maksimal = 25

Skor Minimal = 5

Penilaian = $\frac{\text{skoryangdiperole h}}{\text{skormaksimal}} \times 100$

LAMPIRAN 4

HASIL LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

LEMBAR OBSERVASI PERTEMUAN (I)

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Muh. Fiqri Haikal	√	√	√	–	√	√	√	√	√
2	Efendi 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	Efika	√	√	√	–	√	–	–	√	–
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	6	7	8	9
1	Muh. Fiqri Haikal	√	√	√	—	√	√	√	√	√
2	Efendi 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	Efika	√	√	√	—	√	√	√	√	√
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)

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Muh. Fiqri Haikal	√	√	√	–	√	√	√	√	√
2	Efendi 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	Efika	√	√	√	–	√	√	√	√	√
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

LAMPIRAN 5

ANALISIS DATA OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

ANALISIS DATA OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

No	Aktivitas Siswa	Jumlah murid yang aktif pada pertemuan ke -					Rata-rata	%	Kategori
		I	II	III	IV	V			
1	Murid yang hadir pada saat pembelajaran	P	26	22	24	P	24	92%	Aktif
2	Murid yang mampu mengikuti arahan dengan baik	R	26	22	24	O	24	92%	Aktif
3	Murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan	E	23	18	24	S	21.66	83%	Aktif
4	Murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung	T	-	-	-	T	-	-	-
5	Murid yang aktif dalam kegiatan berkelompok	E	26	22	22	T	23.33	90%	Aktif
6	Murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru	S	15	16	20	E	17	65%	Aktif
7	Murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes	T	14	20	18	S	17.33	67%	Aktif
8	Murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan		20	20	20	T	20	77%	Aktif
9	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		15	21	22		19.33	74%	Aktif
	Rata-rata						18.52	71%	

LAMPIRAN 6

PERHITUNGAN UNTUK Mencari Mean (rata-rata) *PRETEST* DAN *POSTTEST*

Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai pretest

X	F	F.X
44	3	132
48	4	192
52	11	572
60	5	300
64	2	128
68	1	68
Jumlah	26	1392

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1392$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 26. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut :

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

$$\bar{X} = \frac{1392}{26}$$

$$\bar{X} = 53$$

Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai posttest

X	F	F.X
68	4	272
72	4	288
76	3	228
80	7	560
84	1	84
88	4	352
92	2	184
96	1	96
Jumlah	26	2064

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 2064$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 26. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut :

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

$$\bar{X} = \frac{2064}{26}$$

$$\bar{X} = 79$$

LAMPIRAN 7

TABEL DISTRIBUSI T

Tabel Distribusi T

α untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,3330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	<u>1,708</u>	2,060	2,485	2,787

26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
----	-------	-------	-------	-------	-------	-------

Sumber: Sugiyono (2017:612)

LAMPIRAN 8

DOKUMENTASI PENELITIAN













LAMPIRAN 9

PERSURATAN

RIWAYAT HIDUP



Ayu Isnaeni,. Lahir di Ujung PandangKelurahan Sudiang RayaKecamatan BiringkanayaKota Makassar pada tanggal 25Desember 1996. Anak ke 3 dari 3 bersaudara dari pasangan ayahanda

Lasamsi dan ibunda Hajrah. Penulis menempuh pendidikan SD(sekolah dasar) pada tahun 2002 di SDINP Pajjaiang, dan pada tahun 2007 penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di MTsn 02 Makassar dan tamat pada Tahun 2011, kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas diSMK SMTI Makassar dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun yang sama (2014), penulis melanjutkan pendidikan pada program stasa (S1) program studi Pendidikan Sekolah Dasar fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.