

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP HASIL  
BELAJAR KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INDONESIA  
KELAS V SD NEGERI No. 1 PAJO KECAMATAN PAJO  
KABUPATEN DOMPU**



**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh Gelar sarjana pendidikan pada jurusan pendidikan guru sekolah dasar fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah Makassar**

**Oleh**

**Nur Fitria Ningsih**

**10540 9086 14**

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



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

---

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **NUR FITRIA NINGSIH**  
NIM : 10540 9086 14  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : **Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri No. 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusun proposal sampai selesainya skripsi ini, saya yang menyusunnya sendiri (tidak dengan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini yang selalu melakukan konsultasi dengan pembimbingan yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penciplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi saya
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2, dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi aturan yang ada.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, Agustus 2018  
Yang Membuat Perjanjian

**NUR FITRIA NINGSIH**  
10540 9086 14



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

---

**SURAT PENYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Nur Fitria Ningsih**  
NIM : 10540 9086 14  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : **Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri No. 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu**

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

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

Makassar, Agustus 2018

Yang Membuat Pernyataan

**Nur Fitria Ningsih**

10540 9086 14

# MOTO

**“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan,  
sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”**

**(Qs. Surah Al-Insyirah: 5-6)**

**“Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-  
sukarnya yang boleh direbutkan oleh manusia ialah  
menundukan diri sendiri”**

**(Ibu Kartini)**

**“Bunuh mereka bersama dengan ke suksesan kamu,  
kemudian kubur mereka bersama sebuah senyumanmu.”**

## **PERSEMBAHAN**

Dengan kerendahan dan ketulusan hati, ku persembahkan karya ini untuk:

- ❖ Kedua orang tuaku tercinta, papa dan mama ku Jaidin dan Salmah atas segala limpahan doa restu dan kasih sayang yang tercurah untuk saya.
- ❖ Adikku Muhammad Rizky Safrillah yang selalu memberi semangat.
- ❖ Keluarga besar Husen dan Ibrahim yang selalu mendukung dan memberi semangat dalam menyelesaikan pendidikanku.
- ❖ Untuk Nenek Tercinta Hj. Ma.Ayiah, Ua Maman Ismail S.Pd beserta Ua Siti Kalisom S.Pd yang selalu memberikan semangat dan dukungan moral dalam menyelesaikan pendidikan.
- ❖ Kakak dan adik kost “Pondok Tajriani” yang selalu memberi bantuan disaat saya kesulitan serta semangat, dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsiku
- ❖ Teman-temanku PGSD 14C yang selalu menemani perjuangan selama kuliah di Universitas Muhammadiyah Makassar.
- ❖ Almamaterku PGSD universitas Muhammadiyah Makassar.

## ABSTRAK

**Nur Fitria Ningsih.** 2018. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Strata satu (PGSD S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Sulfasyah dan pembimbing II Abdan Syakur.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan metode pembelajaran yang belum optimal sehingga hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu tahun ajaran 2018/2019.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen berbentuk eksperimental semu menggunakan *One Group Pretest Posttest Design* yang hanya memiliki satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding dan diberikan perlakuan menggunakan metode *Bermain Peran*. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu metode *Bermain Peran* dan variabel terikat yaitu hasil belajar keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 1 Pajo yang berjumlah 177 siswa dan sampel yaitu kelas V yang berjumlah 30 siswa. Teknik analisis data menggunakan uji-t untuk menguji pengaruh *metode bermain peran* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perhitungan pada hasil belajar *Pre-test* yaitu hasil yang dicapai rata-rata sebesar 43,65 dengan presentase ketuntasan sebesar 10% dan hasil belajar *Post-test* yaitu hasil yang dicapai rata-rata sebesar 77,43 dengan presentase ketuntasan sebesar 90%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan metode *bermain peran* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

**Kata Kunci:** Penggunaan Metode Bermain Peran, Hasil Belajar

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah swt, sholawat dan Taslim kepada Nabiullah Muhammad saw sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri No. 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu” dapat terselesaikan dengan baik. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ridho yang diberikan oleh Allah swt serta bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu Peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Orang Tua, Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah memberikan dukungan lahir dan batin selama ini.
2. Ibu Sitti Rahmah S.Pd. SD selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Pajo dan Bapak Syahbudin S.pd sebagai guru pamong yang telah menerima, membimbing, dan memberikan dukungan dalam melakukan penelitian.
3. Ibu Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D selaku pembimbing I dan Bapak Abdan Syakur, S. Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan yang senantiasa menjadi arahan dan dorongan dalam penyusunan skripsi.
4. Rekan- rekan sesama jurusan, khususnya rekan- rekan PGSD 14C atas segala bantuan serta dukungannya selama peneliti kuliah di Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, Semoga Allah senantiasa memberikan rahmat-Nya kepada kita semua, sehingga semua aktivitas kita bernilai ibadah di sisinya, Amin...

Makassar, Agustus 2018

Peneliti

Nur Fitria Ningsih  
NIM. 10540908614



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	v
SURAT PERJANJIAN .....	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	vii
ABSTRAK .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS .....	7
A. Kajian Pustaka .....	7
1. Hasil Penelitian Relevan .....	7
2. Metode Bermain Peran .....	8
3. Hasil Belajar .....	12
4. Keterampilan Berbicara .....	15
5. Hakikat Bahasa Indonesia .....	21
B. Kerangka Pikir .....	23
C. Hipotesis .....	25
BAB III METODE PENELITIAN .....	26
A. Rancangan Penelitian .....	26
B. Populasi dan Sampel .....	28
C. Definisi Operasional Variabel .....	30
D. Instrument penelitian .....	30
E. Teknik Pengumpulan Data .....	31
F. Teknik Analisis Data .....	32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Penelitian .....	36
B. Pembahasan.....	44
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....	47
A. Simpulan .....	47
B. Saran .....	48
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian .....	27
Tabel 3.2 Populasi Penelitian .....	28
Tabel 3.3 Sampel Penelitian .....	29
Tabel 3.4 Kisi-kisi Penelitian Keterampilan Berbicara yang dikembangkan .....	
Penelitian .....	31
Tabel 3.5 Kriteria menentukan Hasil Belajar Bahasa Indonesia .....	33
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor <i>pre-test</i> Hasil Belajar .....	
Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pajo .....	37
Tabel 4.2 Deskripsi ketuntasan hasil belajar <i>pre-test</i> .....	38
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase <i>Post-test</i> Hasil Belajar Bahasa	
Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pajo .....	39
Tabel 4.4 Deskripsi ketuntasan hasil belajar <i>Post-test</i> .....	41

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir .....	24
Gambar 4.1 Diagram Skor Hasil <i>pre-test</i> Bahasa Indonesia Kelas .....	
V SD Negeri 1 Pajo .....	37
Gambar 4.2 Diagram Skor Hasil <i>post-test</i> Bahasa Indonesia Kelas V SD .....	
Negeri 1 Pajo .....	40

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkan kembangkan potensi sumber daya manusia murid dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Secara detail, dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 (1) :

Pendidikan di definisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Hafid. 2013: 28-29).

Dalam hal ini, tentu saja diperlukan adanya pendidikan yang professional terutama guru di sekolah-sekolah dasar.

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.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru menggunakan metode pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intstias keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat secara aktif dan menyenangkan

sehingga dapat meraih hasil belajar yang optimal. Demikian juga pentingnya pemahaman guru terhadap sarana dan fasilitasnya sekolah yang tersedia, kondisi kelas dan beberapa factor lain yang berkaitan dengan pembelajaran.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membelajarkan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar secara lisan maupun tertulis. Dengan kesimpulan tersebut, maka standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang mengembangkan pengetahuan, sikap positif terhadap empat komponen keterampilan berbahasa, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), keterampilan menulis (*writing skill*). Keterampilan berbahasa saling berkaitan satu sama lain, karena pada dasarnya merupakan satu kesatuan (Tarigan, 2008: 1).

Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari adalah keterampilan berbicara sebagai media komunikasi lisan yang efektif. Djago Tarigan (1992: 132) menyatakan bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Sejalan dengan pendapat, H. G Tarigan (2008: 16) berpendapat bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa lisan yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan di sekolah dasar. Oleh karena itu, seharusnya seorang guru dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran agar mereka dapat mengenai pelajaran bahasa Indonesia melalui fakta-fakta yang mereka temukan sendiri. Namun, pada kenyataannya guru kurang dapat memanfaatkan suasana ini, guru cenderung mendominasi kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah karena pengetahuannya kurang, tidak serius dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Akibatnya siswa menjadi bosan dan hasil belajarnya pun rendah.

Hal ini terungkap berdasarkan kegiatan observasi serta wawancara yang dilakukan oleh penelitian. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di sekolah SDN 1 Pajo dengan guru kelas V menunjukkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70 sedangkan tingkat ketuntasan belajar yang diperoleh siswa hanya mencapai 60. Diketahui bahwa siswa kelas V SDN 1 Pajo masih cenderung pasif dalam kegiatan proses pembelajaran Bahasa Indonesia, karena selain itu guru hanya menggunakan metode pemberian tugas dan metode ceramah.

Melalui penggunaan metode *bemain peran*, diharapkan merasa senang dan termotivasi dalam belajar. Murid belajar dalam situasi bermain akan merasa tidak tertekan dan tidak merasa takut sehingga situasi kelas menjadi lebih hidup, rileks, dan menyenangkan. Dalam kondisi pembelajaran yang menyenangkan, murid dapat lebih terdorong melalui aktivitas belajar. Hal ini berarti bahwa melalui metode pembelajaran *bermain peran*, motivasi murid dalam belajar dapat

dikembangkan, karena efektivitas penggunaan metode sangat mudah ditentukan oleh ada tidaknya peningkatan kemampuan dan hasil belajar murid. Selain itu, murid diharapkan memiliki motivasi belajar melalui penggunaan metode *bermain peran* sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Mulyatiningsih (2013: 251) mengemukakan bahwa bermain peran digunakan untuk membantu peserta didik memahami perspektif dan perasaan orang lain menurut variasi kepribadian dan isu sosial. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa metode *bermain peran* merupakan metode dalam pelajaran yang menekankan pada aspek permainan sambil belajar. Penggunaan metode *bermain peran* memiliki kelebihan, karena murid belajar sambil bermain, namun kegiatan bermain yang dilakukan sifatnya terarah sehingga pemahaman terhadap materi pembelajaran dapat optimal. Berbagai materi pembelajaran dalam Bahasa Indonesia yang dapat digunakan metode *bermain peran* di kelas V Sekolah Dasar, di antaranya materi tentang drama. Diharapkan dengan menggunakan metode *bermain peran* murid dapat lebih aktif, lebih termotivasi dalam belajar, dan lebih mudah menguasai materi pelajaran Bahasa Indonesia.

Berkaitan dengan hal itu, maka peneliti ingin mengkaji hal tersebut melalui penelitian yang berjudul “**Pengaruh Metode *Bermain Peran* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Kelas V SDN 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh penerapan metode *bermain peran*



terhadap hasil belajar keterampilan berbicara Bahasa Indonesia kelas V SDN 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu?”.

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *bermain peran* terhadap hasil belajar keterampilan berbicara Bahasa Indonesia kelas V SDN 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritik

Penelitian ini diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa melalui pengalaman langsung yang diperolehnya dan dapat diaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai dampak dari pembelajaran yang mereka terima di sekolah dan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.

#### 2. Manfaat Praktis

Adapun perubahan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut:

- a. Bagi siswa diharapkan dapat mempengaruhi minat, perhatian, motivasi serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui metode *bermain peran* yang digunakan.

- b. Bagi guru diharapkan dapat menjadi pedoman untuk kegiatan pembelajaran berikutnya, memiliki keterampilan membuat dan menyajikan informasi yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan dalam bentuk metode *bermain*.
- c. Bagi sekolah diharapkan dapat menjadi acuan untuk menetapkan kebijakan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *bermain peran*.
- d. Bagi pemegang kebijakan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk mengambil kebijakan dalam dunia pendidikan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

#### A. KAJIAN PUSTAKA

##### 1. Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut :

- a. Nur Fadillah Andi. 2014 “*Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Murid Kelas V SD Inpres Panaikang 1/1 Kecamatan Panakukang Kota Makassar*”. Skripsi Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Hasil penelitian ini menunjukan aktivitas siswa dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus I dan siklus II setelah diterapkan metode *role playing* mengalami peningkatan, walaupun peningkatannya tidak signifikan yaitu 66,60% meningkat menjadi 82,40%. Ketuntasan belajar mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I terdapat 18 orang murid yang berada pada kategori tuntas dengan persentase 72% pada siklus II meningkat menjadi 25 orang murid dengan persentasi 100%.
- b. Mustafa Kamal Ali. 2013 “*Penggunaan Metode Role Playing Berbantu Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang*”. Skripsi Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Hasil

penelitian ini menunjukkan aktivitas siswa dengan menggunakan metode *role playing* berbantu media *audiovisual* pada siklus I 75% meningkat pada siklus II menjadi 72,85% meningkat pada siklus II menjadi 77,14% dan sudah mencapai indikator ketuntasan minimal secara klasifikal yaitu  $\geq 75\%$ , sehingga penelitian dicukupkan pada siklus II.

## **2. Metode Bermain Peran**

### **a. Pengertian Metode Bermain Peran**

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran tematik adalah metode bermain peran. Djamarah (2010: 87) mengungkapkan bahwa metode *Role Playing* dan Sosiodrama dapat dikatakan sama artinya, dalam pemakaiannya juga mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

Roestiyah (2001: 90) menyatakan bahwa dengan Sosiodrama siswa dapat mendramatisasi tingkah laku, gerak-gerik seseorang dalam hubungannya dengan sesama manusia. Sedangkan dengan *Role Playing* siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial. Karena kedua teknik ini hamper sama, penggunaan secara bergantian tidak ada salahnya.

Uno (2010: 26) menyatakan bahwa *Role Palying* atau bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran yang bertujuan membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Dalam artinya, melalui *Role Playing* siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain.

Sumiati (2009: 100) berpendapat bahwa *Role Playing* atau bermain peran menggambarkan peristiwa yang terjadi pada masa lampau atau kemungkinan yang terjadi di masa mendatang, *Role Playing* merupakan bagian dari simulasi yang dapat diartikan sebagai proses pembelajaran dengan melakukan tingkah laku secara tiruan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah cara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dimana siswa memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap materi pelajaran yang dilaksanakan. Melalui bermain peran siswa dapat mengekspresikan perasaannya serta dapat menghargai peran orang lain.

#### **b. Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran**

Setiap metode yang digunakan dalam pembelajaran tentu memiliki keunggulan dan kekurangannya masing-masing. Guru selaku penentu metode yang akan digunakan dalam pembelajaran semestinya paham akan hal ini. Maka dari itu digunakan berbagai variasi metode dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Metode *Role Playing* sebagai salah satu variasi metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran juga memiliki kegunaan sebagaimana metode lainnya. Adapun kelebihan dan kelemahan dari metode *Role Playing* ini menurut Djamarah (2010: 89) adalah :

- a) Kelebihan metode bermain peran :
  1. Melatih siswa memahami isi bahan yang didramakan.
  2. Siswa akan terlatih dan berinisiatif untuk kreatif.

3. Bakat siswa akan terpupuk sehingga dapat memunculkan bakat seni drama.
4. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya.
5. Siswa menjadi terbiasa menerima dan membangun tanggung jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

b) Kelemahan metode bermain peran :

1. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
4. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

Setiap metode pembelajaran tentunya ada keunggulan dan kelemahan masing-masing. Metode bermain peran juga demikian, menjadi tugas guru untuk selalu mencoba dan berinovasi dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan yang diharapkan bersama.

### **c. Prosedur dalam Penggunaan Metode Bermain Peran**

Guru dalam menggunakan suatu metode pembelajaran akan lebih baik jika memperhatikan petunjuk dalam penggunaannya. Djamarah (2010: 89) menyebutkan petunjuk dalam metode *Role Playing* sebagaimana berikut :

- a. Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
- b. Ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
- c. Tetapkanlah siswa yang bersedia untuk memainkan perannya di depan kelas.
- d. Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu *Role Playing* berlangsung.
- e. Berikan kesempatan beberapa menit kepada siswa untuk berunding sebelum memainkan perannya.
- f. Akhiri *Role Playing* dengan diskusi kelas untuk memecahkan masalah.
- g. Menilai hasil *Role Playing* tersebut sebagai pertimbangan lanjut.

Berdasarkan langkah-langkah dalam pemakaian metode bermain peran yang telah diuraikan di atas, penelitian akan menggunakan langkah-langkah metode bermain peran yang dikemukakan oleh Djamarah (2010: 89). Langkah-langkah tersebut oleh penulis dijadikan acuan dalam penyusunan kegiatan pembelajaran dalam pembuatan RPP dan penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Belajar**

Terdapat beberapa pengertian belajar seperti menurut Sardiman (2011: 20) mengungkapkan bahwa belajar itu berupa perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya. Terkait dengan pengertian berupa

aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap”.

Pendapat lain berasal dari Fathurrohman (2010: 6) bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, perubahan tersebut ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya fikir, dan lain sebagainya.

Berdasarkan dari beberapa pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan yang berasal dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

#### **b. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dilihat setelah siswa mengalami proses belajar seperti yang dikemukakan Slameto (2008: 7) bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari usaha setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat diukur dengan menggunakan tes guna melihat kemajuan siswa. Hasil belajar diukur dengan rata-rata hasil tes yang diberikan. Sedangkan menurut Sudjana (2009: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Selanjutnya, menurut Dimiyati (2015: 4) adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pembelajaran.



Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disebutkan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan perolehan penguasaan kemampuan yang dapat diukur melalui tes setelah menjalani proses pembelajaran.

### **c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Tercapainya hasil belajar yang optimal dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Purwanto (2007: 102-107) mengemukakan bahwa berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung dari beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat di bagi menjadi dua, yaitu faktor individual dan faktor sosial. Faktor individual meliputi kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi sosial. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Rusman (2012: 124) antara lain meliputi:

#### **1. Faktor Internal**

- a. Faktor fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.
- b. Faktor psikologis. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

## 2. Faktor Eksternal

- a. Faktor lingkungan. Faktor lingkungan dapat dipengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.
- b. Faktor instrumental. Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Metode bermain peran masuk ke dalam faktor eksternal yaitu dalam faktor eksternal yaitu dalam faktor instrumental, dalam hal ini penetapan metode pembelajaran ditentukan oleh guru yang disesuaikan dengan kurikulum yang dipakai serta sarana dan prasarana pembelajaran yang menunjang tercapainya hasil belajar yang optimal.

## 4. Keterampilan Berbicara

### a. Pengertian keterampilan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga (2011: 1180), keterampilan merupakan kecakapan untuk menyelesaikan tugas, bahasa *Ling* merupakan kecakapan seseorang untuk memakai bahasa dalam menulis, membaca, menyimak, atau berbicara. Keterampilan merupakan kecakapan

menyelesaikan tugas (Yasin, 2012). Pendapat yang serupa dikemukakan oleh Satria (2008), pengertian keterampilan adalah kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Pengertian ini biasanya cenderung pada aktivitas psikomotorik. Satria (2008), pengertian keterampilan (*skill*) adalah kegiatan yang memerlukan praktik atau dapat diartikan sebagai dari aktivitas.

Berdasarkan sejumlah pengertian di atas, dapat disimpulkan keterampilan merupakan kecakapan untuk menyelesaikan suatu tugas atau kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas praktik.

#### **b. Pengertian Berbicara**

Berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi yang dalam proses itu terjadi pemidahan pesan dari satu pihak (komunikator) ke pihak lain (komunikasi). Pesan yang akan disampaikan kepada komunikasi lebih dahulu diubah ke simbol-simbol yang dipahami oleh kedua belah pihak (Saddhono dan Slamet, 2012: 6).

Menurut Tarigan (2008: 16) berbicara adalah Kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyaakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara juga didefinisikan sebagai suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan sang pendengar dan penyimak.

Senada dengan pendapat tersebut Saddhono dan Slamet (2012: 6) menyatakan bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui lisan. Saddhoro dan Slamet (2012 :34), mengungkapkan bahwa berbicara secara

umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud bisa berupa gagasan, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain.

Saddhono dan Slamet (2012: 57), mengungkapkan bahwa berbicara sebagai salah satu aspek kemampuan berbahasa yang berfungsi untuk menyampaikan informasi secara lisan. Pendapat itu juga dikuatkan oleh pendapat yang diungkapkan oleh Saddhono dan Slamet (2012: 58), menyatakan bahwa berbicara adalah suatu peristiwa penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dipahami orang lain. Pada hakikatnya berbicara merupakan ungkapan pikiran dan perasaan seseorang dalam bentuk bunyi-bunyi bahasa (Solchan, dkk. 2008: 131).

Berdasarkan sejumlah pengertian di atas disimpulkan berbicara adalah suatu kegiatan kemampuan berbahasa untuk menyampaikan sebuah ide, gagasan, pendapat, pikiran, dan isi hati kepada orang lain dalam menjalin berkomunikasi dalam lingkup kehidupan sehari-hari.

### **c. Pengertian Keterampilan Berbicara**

Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2007 Tentang Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar mengatakan bahwa keterampilan berbicara merupakan bagian fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Empat fungsi bahasa sebagai alat komunikasi: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis.

Keterampilan menurut Yudha dan Rudhyanto (2005: 7) adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas seperti motoric, berbahasa,

sosial emosional, kognitif, dan efektif. Selanjutnya Sukatmi (2009: 27) mengungkapkan keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan. Lebih jauh Wilkin dalam Oktarina (2002: 199) menyatakan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan menyusun kalimat karena komunikasi terjadi melalui kalimat-kalimat untuk menampilkan perbedaan tingkah laku bervariasi dari masyarakat yang berbeda.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang dalam menyusun kalimat untuk menyampaikan pendapat, pikiran atau perasaan kepada orang lain.

#### **d. Tujuan Berbicara**

Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, sebaiknya pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan (Tarigan, 2008: 16). Saddhono & Slamet (2012: 36), mengungkapkan bahwa berbicara dapat dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan ide, perasaan, dan kemauan, serta untuk lebih menambahkan pengetahuan dan cakrawala pengetahuan. Berbicara pada dasarnya mempunyai maksud umum yang ingin disampaikan. Ada tiga maksud umum dalam berbicara, yaitu: (a) memberitahu dan melaporkan (*to inform*), (b) menjamu dan menghibur (*to entertain*), dan (c) membujuk, mengajak, mendesak, serta meyakinkan (*to persuade*) (Tarigan, 2008: 16-17). Sejalan dengan pendapat di atas, Saddhono & Slamet (2012: 37), menyatakan bahwa tujuan berbicara meliputi: (1) menghibur, (2) menginformasikan, (3) menstimuli, (4) meyakinkan, dan (5) menggerakkan. Menurut Mudini Salamat Purba (2009: 4-5), secara umum tujuan

pembicaraan adalah: (1) mendorong atau menstimulasi, (2) meyakinkan, (3) menggerakkan, (4) menginformasikan, dan (5) menghibur. Tujuan suatu uraian dikatakan mendorong atau menstimulasi apabila pembicara berusaha memberi semangat dan gairah hidup kepada pendengar. Reaksi yang diharapkan adalah menimbulkan inspirasi atau membangkitkan emosi para pendengar. Tujuan suatu uraian dikatakan meyakinkan apabila pembicara berusaha mempengaruhi keyakinan, pendapat atau sikap para pendengar. Alat yang paling penting dalam uraian itu adalah argumentasi. Untuk itu diperlukan bukti, fakta, dan contoh konkret yang dapat memperkuat uraian untuk meyakinkan pendengar. Reaksi yang diharapkan adalah adanya persesuaian keyakinan, pendapat atau sikap atas persoalan yang disampaikan. Tujuan suatu uraian disebut menggerakkan apabila pembicara menghendaki adanya tindakan atau perbuatan dari para pendengar. Misalnya, berupa seruan persetujuan atau ketidaksetujuan, pengumpulan dana, penandatanganan suatu resolusi, mengadakan aksi sosial. Dasar dari tindakan atau perbuatan itu adalah keyakinan yang mendalam atau terbakarnya emosi. Tujuan suatu uraian dikatakan menginformasikan apabila pembicara ingin memberi informasi tentang sesuatu agar para pendengar dapat mengerti dan memahaminya. Misalnya seorang guru menyampaikan pelajaran di kelas, seorang dokter menyampaikan masalah kebersihan lingkungan, seorang polisi menyampaikan masalah tertib berlalu lintas, dan sebagainya. Tujuan suatu uraian dikatakan menghibur, apabila pembicara bermaksud menggembirakan atau menyenangkan para pendengarnya. Pembicaraan seperti ini biasanya dilakukan dalam suatu resepsi, ulang tahun, pesta, atau pertemuan gembira lainnya. Reaksi yang diharapkan adalah timbulnya rasa gembira, senang, dan bahagia pada hati

pendengar. Berdasarkan sejumlah tujuan yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan tujuan berbicara yaitu: untuk menginformasikan, menghibur, memberitahukan dan meyakinkan orang lain dalam rangka berkomunikasi untuk menambah pengetahuan dan cakrawala.

#### **e. Langkah-langkah Berbicara**

Berbicara merupakan sebuah rangkaian proses. Dalam berbicara terdapat langkah-langkah yang harus dikuasai dengan baik oleh seorang pembicara. Berikut ini merupakan langkah-langkah yang harus dikuasai oleh seorang pembicara yang baik yaitu:

- (a) memilih topik, minat pembicara, kemampuan berbicara, minat pendengar, kemampuan mendengar, waktu yang disediakan, (b) memahami dan menguji topik, memahami pendengar, situasi, latar belakang pendengar, tingkat kemampuan, sarana, dan (c) menyusun kerangka pembicaraan, pendahuluan, isi serta penutup (Saddhono dan Slamet, 2012: 6).

Menurut Arsjad & Mukti (1993: 26-30), langkah-langkah berbicara yaitu: (1) memilih topik pembicaraan, (2) menentukan tujuan, (3) mengumpulkan bahan, dan (4) menyusun kerangka. Pendapat yang senada 18 tentang langkah-langkah berbicara juga dikemukakan oleh Tarigan (2008: 32) yaitu: (1) memilih pokok pembicaraan yang menarik, (2) membatasi pokok pembicaraan, (3) mengumpulkan bahan, dan (4) menyusun bahan, yang terdiri atas: (a) pendahuluan, (b) isi, serta (c) simpulan. Kelangsungan kegiatan berbicara dipengaruhi oleh si pembicara sendiri itu. Pembicara harus memperhatikan beberapa hal agar kegiatan berbicara berjalan dengan baik. Hal-hal tersebut yaitu:

- (a) menguasai masalah yang dibicarakan, (b) mulai berbicara kalau situasi sudah mengizinkan, (c) pengarahannya yang tepat akan dapat memancing perhatian pendengar, (d) berbicara harus jelas dan tidak terlalu cepat, (e) pandangan mata dan gerak-gerik yang membantu, (f) pembicara sopan, hormat, dan meliukkan rasa

persaudaraan, (g) dalam komunikasi dua arah, mulailah berbicara kalau sudah dipersilakan, (h) kenyaringan suara, serta (i) pendengar akan lebih terkesan kalau ia dapat menyaksikan pembicara sepenuhnya (Arsjad & Mukti, 1993: 31-32).

Berdasarkan sejumlah pendapat di atas, disimpulkan langkah-langkah berbicara dalam penelitian ini yaitu: (1) memilih topik pembicaraan, (2) menentukan tujuan, (3) membatasi pokok pembicaraan, (4) mengumpulkan bahan, dan (5) menyusun kerangka, yang terdiri atas: (a) pendahuluan, (b) isi, serta (c) simpulan.

## **5. Hakikat Bahasa Indonesia**

### **a. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD**

Menurut Hernaman, A.H. dkk. (2007: 3) pembelajaran pada hakikatnya adalah proses transaksional antara guru dan siswa dimana dalam proses tersebut bersifat timbal balik, proses transaksional juga terjadi antara siswa dengan siswa. Pengajaran bahasa Indonesia adalah proses mengajar atau diajarkan Indonesia (Indihadi, D, dkk 2009: 174).

Berdasarkan pendapat tersebut, pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan proses diajarkan bahasa Indonesia, dimana dalam prosesnya terdapat hubungan timbal balik antara guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa. Mata pelajaran bahasa Indonesia telah diajarkan di jenjang sekolah dasar. Karena mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran penting, dimana bahasa pengantar pembelajaran pun menggunakan bahasa Indonesia. Sehingga untuk keperluan komunikasi, pembelajaran bahasa Indonesia perlu dikuasai oleh siswa. Hal tersebut sesuai dengan yang ditetapkan Diknas dalam Resmini, N. dkk (2009: 29) pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di



SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesusastraan. Indhadi (2009: 174) mengemukakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia yang dilaksanakan di sekolah dasar adalah mengajar bahasa Indonesia yang berkedudukan sebagai bahasa nasional dan bahasa Negara. Sehingga pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar menekankan pada kemampuan siswa berkomunikasi dan memahami serta mampu menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional. Untuk dapat berkomunikasi dengan baik sesuai kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, siswa perlu ditunjang oleh pengetahuan tentang keterampilan berbahasa Indonesia serta kemampuan memahami makna bahasa Indonesia.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD**

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang Standar isi menyebutkan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- c. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.

- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan bahasa.
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

## **B. Kerangka Pikir**

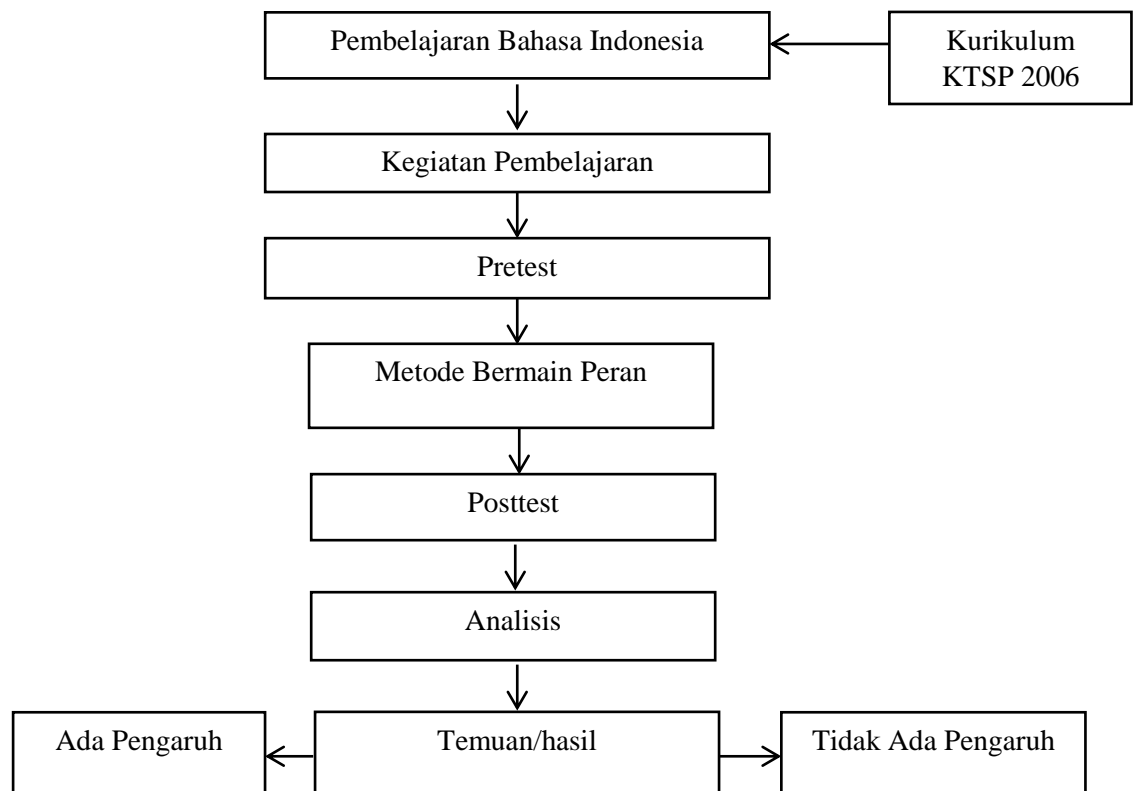
Kemampuan guru dalam memilih dan memilah metode yang relevan dengan tujuan dan materi pembelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam pencapaian prestasi belajar murid. Tuntunan tersebut mutlak dilakukan oleh seorang guru, apabila melakukan transfer ilmu khususnya Bahasa Indonesia. Hal tersebut juga sejalan dengan tuntunan kurikulum saat ini yang sangat memperhatikan kepentingan pembelajaran yang akan digunakan.

Terdapat banyak strategi pembelajaran dan dari sekian banyak pembelajaran tersebut, dapat dikatakan bahwa tidak ada metode pembelajaran yang lebih menarik dari pada metode pembelajaran yang lain. Oleh karena itu, guru menguasai dan menerapkan berbagai metode pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sangat beraneka ragam tersebut. Tidaklah cukup bagi seorang guru untuk hanya menggantungkan diri pada satu metode pembelajaran saja.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai

beban refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap peran yang telah ditampilkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka pelaksanaan metode pembelajaran bermain peran atau yang lebih dikenal dengan sebutan *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 1 Pajo pada prinsipnya adalah upaya untuk meningkatkan hasil belajar murid mengingat kondisi belajar yang dialami murid kelas V SDN 1 Pajo saat ini 47 orang hasil belajarnya selama proses belajar mengajar di kelas cukup rendah, yang ditunjukkan dengan kurangnya perhatian murid terhadap guru saat materi pembelajaran disampaikan, murid lebih banyak bermain dan sibuk dengan sesame rekannya. Sejalan dengan uraian di atas, maka skema kerangka pikir penelitian dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

### **C. Hipotesis**

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah metode *bemain peran* berpengaruh positif terhadap hasil belajar keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian (Sutedi: 2011: 53). Metode yang dipilih harus tepat agar tujuan dari suatu penelitian dapat tercapai. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian bersifat eksperimen berarti metode percobaan untuk mempelajari pengaruh dari variabel tertentu terhadap variabel yang lain, melalui uji coba dalam kondisi khusus yang sengaja diciptakan.

Dalam Suryabrata (2004: 2) tujuan dari eksperimental semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan/ atau memanipulasikan semua variabel yang relevan.

##### **2. Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pretest Posttest Design*. Menurut Arikunto (2006:85) makna dari *pretest posttest one group before after design* adalah desain yang diadakan dengan melakukan penelitian langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding, sehingga setiap subjek merupakan kelas control untuk dirinya sendiri. Dalam rancangan ini terdapat satu kelompok subjek penelitian yang mendapatkan perlakuan atau *treatment*. Untuk

selanjutnya diberikan pengukuran sebanyak dua kali sebelum dan sesudah perlakuan (*posttest dan pretest*).

Data penelitian yang diperoleh, maka hasil tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan akan dibandingkan untuk melihat apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Pretest	Treatment	Posttest
O1	X	O2

keterangan:

O1 = Kemampuan awal dengan pemberian *pre-test*

X = Treatment dengan menggunakan metode bermain peran

O2 = Hasil *post-test* kelas eksperimen

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Noor (2011: 147) menjelaskan bahwa populasi digunakan untuk menyebutkan seluruh elemen atau anggota dari suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian atau merupakan keseluruhan (*universum*) dari obyek penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2014: 117) populasi adalah wilayah yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu

yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan definisi yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdapat di lokasi penelitian. Dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa di SDN 1 Pajo ajaran 2018/2019.

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
V	15	15	30
Total			30

Data sementara Siswa SD Negeri No. 1 Pajo

## 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2014 : 118) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Jumlah sampel pada penelitian ini adalah semua siswa kelas V SDN 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu berjumlah 30 siswa. Pemilihan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik total sampling.

Lebih jelasnya mengenai keadaan dan penyebaran populasi penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah</b>		<b>Jumlah</b>
	<b>Laki-laki</b>	<b>Perempuan</b>	
<b>V</b>	15	15	30
<b>Total</b>			<b>30</b>

Sumber Data Siswa Tahun Ajaran 2018/2019

### **C. Definisi Operasional Variabel**

#### **a. Metode Bermain Peran**

Metode bermain peran adalah cara yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dimana siswa memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap materi pelajaran yang dilaksanakan.

#### **b. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat diukur setelah menjalani proses pembelajaran.

### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang yang digunakan oleh penelitian dalam mengumpulkan data pekerjaannya agar lebih mudah, dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah (Arikunto 2006: 160). Dalam penelitian ini penelitian menggunakan beberapa instrumen untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

Instrumen yang digunakan adalah:



a. Pendoman Penilaian Tes

Tes kinerja atau tugas-tugas berunjuk kerja bahasa yang memakai saluran lisan misalnya, wawancara, menceritakan kembali wacana yang didengar atau dibaca, berbagai jenis membaca bersuara seperti membaca naying, membaca puisi, cerpen, drama, deklamasi, dan lain-lain. (Nurgiyantoro, 2012: 143).

Penilaian dalam penelitian ini mengacu pendapat Rofi'uddin dan Darmiyanti Zuhdi (1998/1999: 244) yang dibagi menjadi dua aspek, yaitu aspek kebahasaan dan nonkebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi: (1) tekanan, (2) ucapan, (3) nada dan irama, (4) kosa kata/ungkapan atau diksi, dan (5) struktur kalimat yang digunakan. Sedangkan, aspek nonkebahasaan meliputi: (1) kelancaran, (2) pengungkapan materi wicara (penguasaan materi), (3) keberanian, (4) keramahan, dan (5) sikap. Oleh karena aspek yang dinilai tidak lengkap maka berikut ini dipaparkan penialain yang diramu berdasarkan pendapat Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyanti Zuhdi (1998/1999: 244).

Table 3.4 Kisi-kisi penilaian keterampilan berbicara yang dikembangkan peneliti

No	Aspek yang dinilai	Skor maksimal
<b>A.</b>	<b>Kebahasaan</b>	
1.	Tekanan	8
2.	Ucapan	10
3.	Nada dan irama	30
4.	Kosa kata/ungkapan atau diksi	10
5.	Skruktur kalimat yang digunakan	10
<b>B.</b>	<b>Nonkebahasaan</b>	
6.	Kelancaran	10
7.	Penguasaan materi	6
8.	Keberanian	10
10	Sikap	6
	Skor maksimal	100

(sumber: Modifikasi dari peneliti yang mengacu pada Ahmad Rofi'uddin dan Darmayati Zuhdi, 1998/1999: 244)

Untuk mempermudah pemahaman penelitian atau pembaca dalam menentukan skor penilaian keterampilan berbicara siswa dipaparkan rubrik penilaian yang dikembangkan penelitian.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti ini adalah tes menilai keterampilan berbicara siswa bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan. Saddhono dan Slamet (2012: 59) mengungkapkan bahwa alat penilaian (tes) itu harus dapat menilai kemampuan mengkomunikasi gagasan yang tentu saja mencakup kemampuan menggunakan kata, kalimat, dan wacana yang sekaligus mencakup kemampuan kognitif dan psikomotorik. Tes dalam penelitian ini dilaksanakan yaitu tes kinerja/perbuatan. Hasil nilai tes ini diperbolehkan dengan mengamati siswa selama bermain peran.

Penilaian dalam penelitian ini mengacu pendapat Rofi'uddin dan Darmiyanti Zuhdi (1998/1999: 244) yang dibagi menjadi dua aspek, yaitu aspek kebahasaan dan nonkebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi: (1) tekanan, (2) ucapan, (3) nada dan irama, (4) kosa kata/ungkapan atau diksi, dan (5) struktur kalimat yang digunakan. Sedangkan, aspek nonkebahasaan meliputi: (1) kelancaran, (2) pengungkapan materi wicara (penguasaan materi), (3) keberanian, (4) keramahan, dan (5) sikap. Oleh karena aspek yang dinilai tidak lengkap maka berikut ini dipaparkan penilaian yang diramu berdasarkan pendapat Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyanti Zuhdi (1998/1999: 244).

## F. Teknik Analisis Data

Menganalisis data yang akan diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan “apakah ada perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria menentukan hasil belajar Bahasa Indonesia

Angka 100	Angka 10	IKIP	Huruf	Keterangan
80 – 100	8,0 – 10	8,1 – 10	A	Baik sekali
66 – 79	6,6 – 7,9	6,6 – 8,0	B	Baik
56 – 65	5,6 – 6,5	5,6 – 6,5	C	Cukup
40 – 55	4,0 – 5,5	4,1 – 5,5	D	Kurang
30 – 39	3,0 – 3,9	0 – 4,0	E	Sangat Kurang

(Sumber: Suharsimi Arikunto, 2012 : 281)

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

### a. Rata-rata (*Mean*)

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

- b. Presentase (%) nilai rata-rata

$$P = (F/N) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = frekuensi dari setiap jawaban yang telah menjadi pilihan responden

- c. Analisis Data Statistik Inferensial

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

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

- d. menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan.

Kaidah pengujian signifikan:

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

- 1) Jika  $t_{Hitung} > t_{tabel}$   $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, berarti penggunaan metode *bermain peran* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada kelas V SDN 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu.
- 2) Menentukan harga  $t_{tabel}$  dengan mencari  $t_{tabel}$  menggunakan tabel distribusi  $t$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = N - 1$ .
- 3) Membuat kesimpulan apakah penggunaan metode *bermain peran* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada kelas V SDN 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi hasil belajar *Pre-Test* Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri No. 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu

*Pre-test* adalah tahap awal dalam penelitian eksperimen ini. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengalaman dan peristiwa. Setelah melalui tahap uji validitas, reliabilitas dan uji coba di SD Negeri No. 1 Pajo, peneliti kemudian melaksanakan *pre-test* pada kelas eksperimen. Hasil *pre-test* kemudian diolah dan dijadikan pedoman untuk melaksanakan tahap penelitian yang selanjutnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SD Negeri 1 Pajo, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai dari hasil tes yang dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Pajo.

Berdasarkan data perolehan skor *pre-test* hasil belajar siswa kelas V SD Negeri No. 1 Pajo dapat dilihat pada lampiran 1 diketahui bahwa *pre-test* hasil belajar Bahasa Indonesia kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 43,57. Nilai rata-rata 43,57 masuk dalam kriteria kurang. Skor tertinggi adalah 75 dan skor terendah adalah 13.

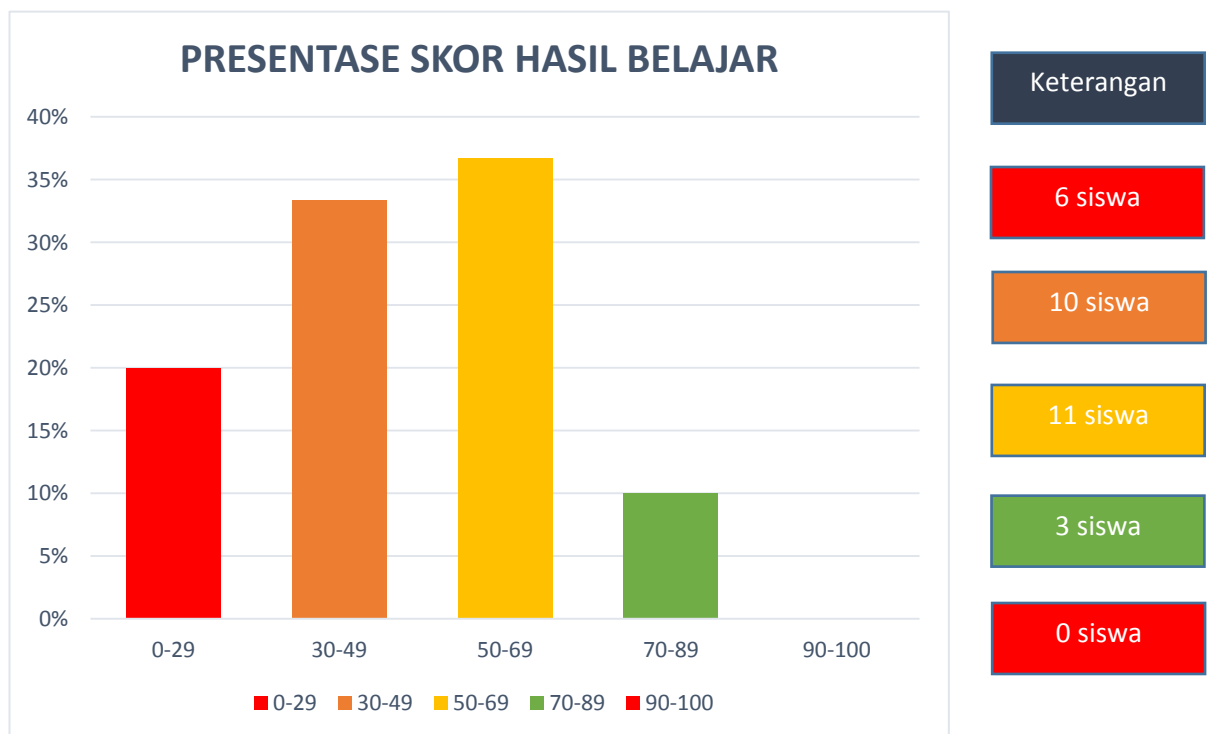
Jika hasil tes siswa dikelompokkan ke dalam skala 5 kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut :

**Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor *pre-test* Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri No. 1 Pajo**

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	0 – 29	Sangat Kurang	6	20%
2.	30 – 49	Kurang	10	33,33%
3.	50 – 69	Cukup	11	36,67%
4.	70 – 89	Baik	3	10%
5.	90 – 100	Baik sekali	-	-
Jumlah			<b>30</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa cukup bervariasi, dan terlihat masih ada siswa yang berada pada kategori sangat kurang yaitu 6 siswa atau 20 %, kategori kurang yaitu 10 siswa atau 33,33% kategori cukup yaitu 11 siswa atau 36,67% dan kategori baik yaitu 3 siswa atau 10%. Data nilai *pre-test* hasil belajar Bahasa Indonesia kelas kelas V Negeri 1 Pajo selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.

**Gambar 4.1 Diagram Skor Hasil *pre-test* Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri No. 1 Pajo**



Berdasarkan hal di atas, terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri No. 1 Pajo kecamatan pajo kabupaten dompu setelah diberikan tes hasil belajar (*pre-test*) sebelum diberikannya *treatmet* dengan menggunakan metode *bermain peran* berada dalam kategori “cukup”, dengan nilai rata-rata 43,57 masuk dalam kriteria kurang. Skor tertinggi adalah 75 dan skor terendah adalah 13. Dengan kata lain pembelajaran yang diberikan guru masih dalam kategori “kurang”, ini disebabkan guru lebih banyak menggunakan metode konvensional serta guru masih menggunakan media buku paket sebagai alat bantu mengajar.

**Tabel 4.2 Deskripsi ketuntasan hasil belajar *pre-test***

Skor	Kategori	Frekuensi	%
$0 < x \leq 69$	Tidak tuntas	27	90%
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	3	10%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pre-test* dengan menggunakan instrumen tes dikategorikan sangat rendah. Apabila tabel tersebut dikaitkan dengan dengan indikator ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) 70%, sehingga dapat disimpulkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri No. 1 Pajo belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas hanya 10% dan tidak tuntas sebanyak 90%.

## 2. Deskripsi hasil belajar *Post-test* Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri

### No. 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap hasil siswa setelah diberikan perlakuan (*Treatment*). Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *post-test*, perubahan tersebut dapat dilihat dari data perolehan skor *post-test* hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Pajo pada lampiran 1 bagian 2. Dapat diketahui bahwa *post-test* hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V diperoleh nilai rata-rata sebesar 77,33. Nilai rata-rata 77,33 masuk dalam kriteria baik (tuntas) . Skor tertinggi adalah 100 dan skor terendah adalah 37.

Jika hasil tes siswa dikelompokkan ke dalam skala 5 kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut :

**Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor *post-test* Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri No. 1 Pajo.**

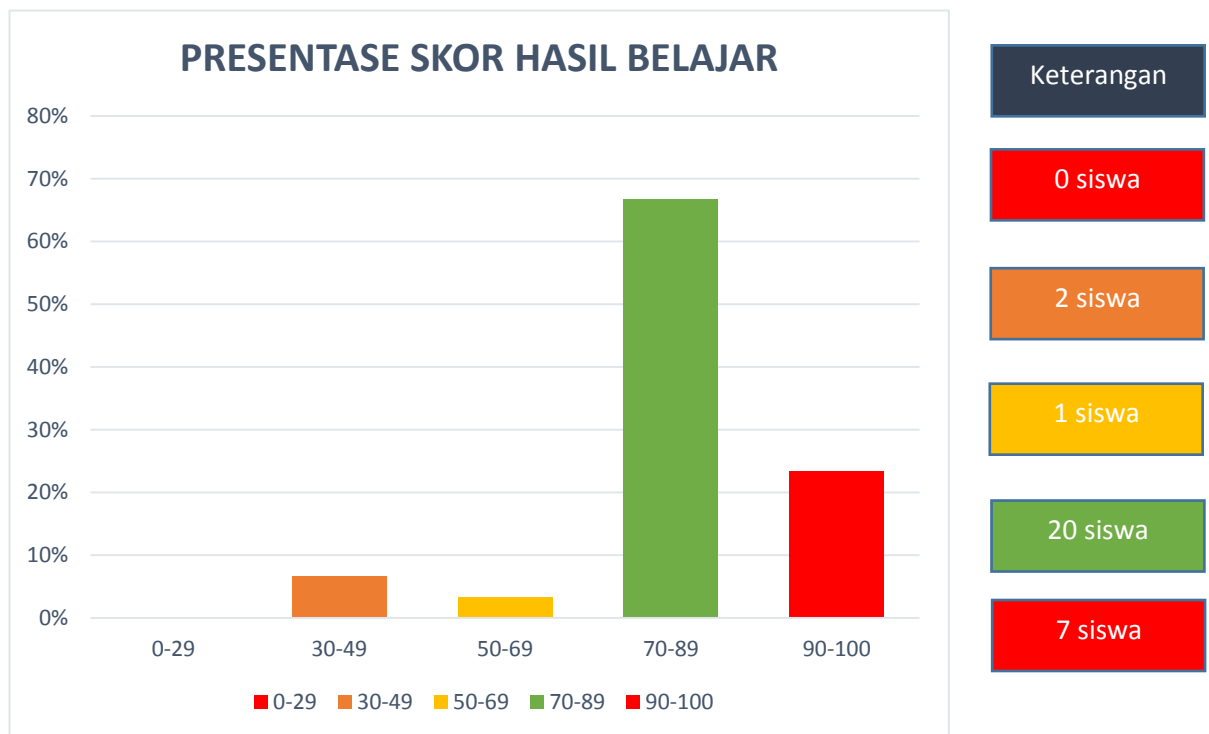
No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	0 – 29	Sangat Kurang	-	-
2.	30 – 49	Kurang	2	6,67%
3.	50 – 69	Cukup	1	3,33%
4.	70 – 89	Baik	20	66,67%
5.	90 – 100	Baik sekali	7	23,33%
Jumlah			<b>30</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa *post-test* hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V yang memperoleh kriteria kurang sebesar 6,67%, kriteria cukup sebesar 3,33%, kriteria baik sebesar 66,67%, dan kriteria baik sekali sebesar 23,33%. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa cukup bervariasi, dan terlihat bahwa siswa sudah berada pada kategori kurang yaitu 2 siswa atau 6,67%, kategori cukup yaitu 1 siswa atau 3,33%, kategori baik yaitu 20 siswa atau 66,67%, dan kategori baik sekali yaitu 7 siswa



atau 23,33%. Data nilai *post-test* hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri No. 1 Pajo selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut

**Gambar 4.2 Diagram Skor Hasil *post-test* Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri No. 1 Pajo**



Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Pajo kecamatan pajo kabupaten dompu setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *bermain peran* dan tes hasil belajar (*post-test*) berada dalam kategori “baik”, dengan nilai rata-rata 77,33 masuk dalam kriteria baik. Skor tertinggi adalah 100 dan skor terendah adalah 37. Dengan kata lain pembelajaran yang diberikan guru masuk dalam kategori “baik”, ini disebabkan siswa menerima secara positif pembelajaran menggunakan metode *bermain peran* sehingga siswa menjadi antusias dalam belajar, terlebih lagi guru

menggunakan metode bermain peran dapat menimbulkan motivasi bagi pembelajaran dan menyenangkan.

**Tabel 4.4. Deskripsi ketuntasan hasil belajar *post-test***

Skor	Kategori	Frekuensi	%
$0 < x \leq 69$	Tidak tuntas	3	10%
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	27	90%
Jumlah		30	100%

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen tes dikategorikan “baik”. Apabila tabel tersebut dikaitkan dengan dengan indikator ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ( $70 \geq 70\%$ ), sehingga dapat disimpulkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri No. 1 Pajo telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas sebesar 90% dan tidak tuntas sebesar 10%.

### **3. Pengaruh Metode *Bermain Peran* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri No. 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu**

Sesuai dengan hipotesis penelitian yaitu “berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah metode *bermain peran* berpengaruh positif terhadap hasil belajar keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu”. Maka tekhnii yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah statistik

diferensial dengan menggunakan uji-t. Ini menunjukkan bahwa nilai P (sig2. Tailed) adalah  $0.000 < 0.05$  ini berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima atau yakin metode bermain peran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri No. 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu.

Penggunaan statistic inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji-t), dengan langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga Md dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{1,013}{30} \\ &= 33,76 \end{aligned}$$

Catatan:  $\sum d$  diperoleh dari dari analisis pre-test dan post-test (lampiran 2)

2. Mencari harga " $\sum x^2 d$ " dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 42,207 - \frac{(1,013)^2}{30} \\ &= 42,207 - \frac{1,026,169}{30} \\ &= 42,207 - 34,205,63 \\ &= 3,378,356 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga  $t_{Hitung}$

$$\begin{aligned} T &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum \chi^2 d}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{33,76}{\sqrt{\frac{3378,356}{30(30-1)}}} \\ &= \frac{33,76}{\sqrt{\frac{3378,356}{870}}} \\ &= \frac{33,76}{\sqrt{3,88}} \\ &= \frac{33,76}{1,96} \\ &= 17,22 \end{aligned}$$

4. Menentukan harga  $t_{Tabel}$

Untuk mencari  $t_{Tabel}$  peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan d.b =  $N - 1 = 30 - 1 = 29$  maka diperoleh  $t_{0,05} = 1,69913$ .

Setelah diperoleh  $t_{Hitung} = 17,22$  dan  $t_{tabel} = 1,69913$ . Maka diperoleh  $t_{Hitung} > t_{tabel}$  atau  $17,22 > 1,69913$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini berarti bahwa ada Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri No. 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu.

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan bagian A, maka pada bagian B ini akan diuraikan pembahasan penelitian yang meliputi pembahasan hasil

### **1. Hasil penelitian sebelum menggunakan metode bermain peran**

Hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran menunjukkan bahwa terdapat 27 siswa dari jumlah keseluruhan 30 siswa yang tidak mencapai ketuntasan dengan kata lain hasil belajar siswa sebelum diterapkan metode bermain peran rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Berdasarkan hasil pre-test, nilai rata-rata hasil belajar siswa 43,57 pada tahap pre-test dengan menggunakan instrumen tes dikategorikan kurang 90% dan cukup 10%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami dan tingkat penguasaan materi pelajaran Bahasa Indonesia sebelum menggunakan metode bermain peran masih tergolong kurang (rendah), ini saat pelaksanaan pretest aktivitas siswa belum maksimal dikarenakan masih banyak siswa yang malu dan belum terbiasa dengan penggunaan metode bermain peran, selain itu juga guru lebih banyak menggunakan metode konvensional

### **2. Hasil belajar siswa setelah diterapkan metode bermain peran**

Hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran menunjukkan bahwa terdapat 27 siswa dari jumlah keseluruhan 30 siswa yang mencapai ketuntasan individual (skor maksimal 70). Berdasarkan hasil post-test adalah 77,33. Jadi hasil belajar Bahasa Indonesia

setelah menggunakan metode bermain peran mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan sebelum menggunakan metode bermain peran selain itu presentase kategori hasil belajar siswa pada tahap post-test dengan menggunakan instrumen test dikategorikan “baik sekali” yaitu 23,33%, baik yaitu 20%, dan cukup yaitu 46,67% serta kurang yaitu 10%, ini disebabkan siswa menerima secara positif pembelajaran menggunakan metode bermain peran karena salah satu metode pembelajaran inovatif yang menonjolkan keaktifan siswa, dimana siswa akan mengembangkan imajinasi dan penghayatannya dengan memerankan sebagai benda hidup atau benda mati.

### 3. Pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t

Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t, diperoleh harga  $t_{hitung}=17,22$ . Tabel distribusi t pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh  $t_{tabel}=1,69913$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $17,22 > 1,69913$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima, artinya skor hasil belajar keterampilan berbicara siswa setelah diberi perlakuan lebih tinggi daripada skor hasil belajar keterampilan berbicara siswa sebelum diberi perlakuan.

Hasil analisis di atas menunjukkan penggunaan metode bermain peran mempengaruhi hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri No. 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan. Berdasarkan hasil pengamatan terdapat perubahan pada siswa dimana pada awal kegiatan ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain dan bersifat acuh selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama siswa yang tidak memperhatikan sebanyak sebanyak 3 orang. Sedangkan pada pertemuan kedua hanya 2 orang siswa yang melakukan kegiatan

lain dan tidak memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung. Pada awal pertemuan hanya sedikit siswa yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung, tapi sejalan dengan pembelajaran menggunakan metode bermain peran siswa mulai aktif pada setiap pertemuan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan banyaknya siswa yang mulai aktif menanggapi dan menjawab berbagai pertanyaan yang dilontarkan guru serta mampu menjawab pertanyaan dari siswa lain sehingga siswa lain ikut termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Simpulan berkaitan tentang Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu sebagai berikut:

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan secara umum hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu sebelum menggunakan metode bermain peran dikategorikan masih cukup (rendah). Nilai rata-rata hasil belajar siswa 43,65 pada tahap pre-test dengan menggunakan instrumen tes dikategorikan sangat kurang 20%, kategori kurang 33,33%, kategori cukup 36,67%, dan kategori baik 10%.
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan secara umum hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu setelah menggunakan metode bermain peran dikategorikan baik (tinggi). Nilai rata-rata hasil post-test adalah 77,43 dengan menggunakan instrumen test dikategorikan kurang yaitu 6,67%, dikategori cukup yaitu 3,33%, dikategori baik yaitu 20%, dan dikategori sangat baik yaitu 23,33%.
3. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t, diperoleh harga  $t_{hitung}=8,93$ . Tabel distribusi t pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh  $t_{tabel}=1,69913$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $8,93 > 1,69913$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima, artinya skor hasil belajar



keterampilan berbicara siswa setelah diberi perlakuan lebih tinggi daripada skor hasil belajar keterampilan berbicara siswa sebelum diberi perlakuan.

## **B. Saran**

Berdasarkan temuan yang berkaitan dengan Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik khususnya guru yang berada di SD Negeri 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu disarankan untuk menggunakan metode pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan keaktifan serta semangat siswa dalam belajar.
2. Guru perlu memperhatikan jumlah jam pelajaran yang cukup untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Hal ini bertujuan agar kegiatan bermain peran yang dilakukan siswa tidak terpotong oleh habisnya waktu jam pelajaran.
3. Kepada calon peneliti diharapkan agar dapat menggunakan penelitian ini sebagai mana mestinya serta dapat dijadikan sebagai referensi dalam melakukan penelitian dengan judul yang sama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rofi'uddin & Darmiyati Zuhdi. 1998/1999. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Akasara.
- Arikunto, S. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsjad, Maida G. Dan Mukti U.S. 1993. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Burhan Nurgiyantoro. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta
- Depdiknas. 2007. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Proyek Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58.
- Dimiyati dan Mudjino. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri., & Zain, Aswan.2010.*Startegi Belajar Mengajar*. Bandung: Rineka Cipta.
- Djago Tarigan. 1992. *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia 1*. Jakarta: Depdikbud
- Fathurrohman, P.,& Sutikno, S.2010.*Startegi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hafid, Anwar. 2013. *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Henry Guntur Tarigan. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Hernawan, A.H. dkk.2007. *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah dasar*. Bandung: UPI PRESS.
- Indihadi, Dian. 2009. *Pembinaan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi Ketiga, 2003. Jakarta: Balai Pustaka
- Kundharu Saddhono & Slamet. 2012. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.

- Mulyatiningsih, Endang. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustafa Kamal Ali. 2013. *Skripsi Penggunaan Metode Role Playing Berbantu Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Nur Fadillah Andi. 2014. *Skripsi Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Murid Kelas V SD Inpres Panaikang 1/1 Kecamatan Panakukang Kota Makassar*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metode Penelitian*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Oktarina & Wilkin. 2002. *Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Purwanto, Ngalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Roestiyah, N.K. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Resmini, N. dkk. 2009. *Pembinaan dan Pengembangan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: UPI PRESS.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sanjaya Yasin. 2011. *Keterampilan Berbahasa | Pengertian, Jenis*. Diakses dari <http://www.sarjanaku.com/2011/08/keterampilan-berbahasa.html> pada tanggal 4 April 2018 jam 21.30 WITA.
- Satria. 2008. *Pengertian Keterampilan dan Jenisnya*. Diakses dari <http://id.shvoong.com/business-management/human-resources/2197108-pengertian-keterampilan-dan-jenisnya/> pada 4 April 2018 jam 21.45 WITA.
- Slameto. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumadi Suryabrata. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Sutedi. 2009. *Jenis Penelitian*. Jakarta: Sinar Grafika
- Sugiyono. 2014. *Metode dan Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sukatmi. 2009. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Media Gambar*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- Solchan, dkk. 2008. *Materi Poko Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigon, Guntur Henry. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Uno, Hamzah, B. 2010. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oktaviani. 2017. *Skripsi Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar pada Tema 9 Subtema 1 Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung*. Bandar Lampung: Universitas Lampung
- Yasin, 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Amanah
- Yudha, M Saputra dan Rudhyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- <http://jurnalnya-andre.blogspot.co.id/2013/11/jenis-dan-desain-penelitian.html>  
20/01/2017 02:19

# **LAMPIRAN 1**

## **NILAI PRE-TEST DAN POST-TEST**

## LAMPIRAN 1

### NILAI PRE-TEST DAN POST-TEST

**Tabel 4.1** Data perolehan skor *pre-test* hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Pajo

NO	NAMA	PRE-TEST	KETERANGAN
1	Anggun Sasmita	53	Tidak Tuntas
2	Anhar	43	Tidak Tuntas
3	Aulia Huraiyah	75	Tuntas
4	Elfarah Fajrina	30	Tidak Tuntas
5	Fanesa Abelia	56	Tidak Tuntas
6	M. Alfarok Zaelani	50	Tidak Tuntas
7	M. Fadilah	50	Tidak Tuntas
8	M. Rasya	33	Tidak Tuntas
9	M. Risqi Ananda Putra	66	Tidak Tuntas
10	M. Arifudin	13	Tidak Tuntas
11	Muslima	50	Tidak Tuntas
12	Marlina	57	Tidak Tuntas
13	Moh. Riski	36	Tidak Tuntas
14	Moh. Tri Faisal	75	Tuntas
15	Moh. Suriansyah	75	Tuntas
16	Nurlailah Qadriah	67	Tidak Tuntas
17	Puput Aprilia	37	Tidak Tuntas
18	Dea Magfira Ramadhani	57	Tidak Tuntas
19	Sri ndari	23	Tidak Tuntas
20	Putri Joho Ratu	13	Tidak Tuntas
21	Abi Sabilillah	23	Tidak Tuntas
22	Muh. Nanang Tegar	57	Tidak Tuntas
23	Vatu Rahman	33	Tidak Tuntas
24	Tiara	13	Tidak Tuntas
25	Ayu Desita Islamia	23	Tidak Tuntas
26	Aldiansyah	33	Tidak Tuntas
27	Kamelia	40	Tidak Tuntas
28	M. Rangga	40	Tidak Tuntas
29	M. Afdalul Ramadhan	63	Tidak Tuntas
30	Putri Naila	30	Tidak Tuntas
<b>RATA-RATA</b>		<b>43,57</b>	

**Tabel 4. 2 Data perolehan skor *post-test* hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Pajo**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>POST-TEST</b>	<b>KETERANGAN</b>
1	Anggun Sasmita	93	Tuntas
2	Anhar	83	Tuntas
3	Aulia Huraiyah	100	Tuntas
4	Elfarah Fajrina	50	Tidak Tuntas
5	Fanesa Abelia	77	Tuntas
6	M. Alfarok Zaelani	83	Tuntas
7	M. Fadilah	77	Tuntas
8	M. Rasya	76	Tuntas
9	M. Risqi Ananda Putra	76	Tuntas
10	M. Arifudin	37	Tidak Tuntas
11	Muslima	70	Tuntas
12	Marlina	87	Tuntas
13	Moh. Riski	73	Tuntas
14	Moh. Tri Faisal	73	Tuntas
15	Moh. Suriansyah	87	Tuntas
16	Nurlailah Qadriah	83	Tuntas
17	Puput Aprilia	93	Tuntas
18	Dea Magfira Ramadhani	100	Tuntas
19	Sri ndari	37	Tidak Tuntas
20	Putri Joho Ratu	73	Tuntas
21	Abi Sabilillah	70	Tuntas
22	Muh. Nanang Tegar	77	Tuntas
23	Vatu Rahman	70	Tuntas
24	Tiara	70	Tuntas
25	Ayu Desita Islamia	73	Tuntas
26	Aldiansyah	73	Tuntas
27	Kamelia	93	Tuntas
28	M. Rangga	93	Tuntas
29	M. Afdalul Ramadhan	80	Tuntas
30	Putri Naila	93	Tuntas
	Rata-rata	<b>77,33</b>	

# **LAMPIRAN 2**

## **ANALISIS SKOR PRE-TEST DAN POST-TEST**



## LAMPIRAN 2

**Tabel 4.9 Analisis skor *pre-test* dan *post-test***

No.	X1 (Pre-Test)	X2 (Post-Test)	$d = X2 - X1$	$d^2$
1	53	93	40	1,600
2	43	83	40	1,600
3	75	100	25	625
4	30	50	20	400
5	56	77	21	441
6	50	83	33	1,089
7	50	77	27	729
8	33	76	43	1,849
9	66	76	10	100
10	13	37	24	576
11	50	70	20	400
12	57	87	30	900
13	36	73	37	1,369
14	73	73	0	0
15	70	87	17	289
16	67	83	16	256
17	37	93	56	3,136
18	57	100	43	1,849
19	23	37	14	196
20	13	73	60	3,600
21	23	70	47	2,209
22	57	77	20	400
23	33	70	37	1,369

24	13	70	57	3,249
25	23	73	50	2,500
26	33	73	40	1,600
27	40	93	53	2,809
28	40	93	53	2,809
29	63	80	17	289
30	30	93	63	3,969
	<b>1,307</b>	<b>2,320</b>	<b>1,013</b>	<b>42,207</b>

# **LAMPIRAN 3**

## **PERHITUNGAN MEAN**

### LAMPIRAN 3

#### PERHITUNGAN MEAN

**Tabel perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai *pre-test***

No.	X	F	X.F
1	13	3	39
2	23	3	69
3	30	2	60
4	33	3	99
5	36	1	36
6	37	1	37
7	40	2	80
8	43	1	43
9	50	3	150
10	53	1	53
11	56	1	56
12	57	3	171
13	63	1	63
14	66	1	66
15	67	1	67
16	70	1	70
17	73	1	73
18	75	1	75
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>1,307</b>

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 1,307$  sedangkan nilai dari N sendiri adalah 30. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut:

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

$$\bar{x} = \frac{1,307}{30}$$

$$= 43,57$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas V SD Negeri No. 1 Pajo sebelum menggunakan metode *bermain peran* adalah 43,57

**Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai *post-test***

No.	X	F	X.F
1	37	2	74
2	50	1	50
3	70	4	280
4	73	5	365
5	76	2	152
6	77	3	231
7	80	1	80
8	83	3	249
9	87	2	174
10	93	5	465
11	100	2	200
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>2,320</b>

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 2,320$  sedangkan nilai dari N sendiri adalah 30. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut:

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

$$\bar{x} = \frac{2,320}{30}$$

$$= 77,33$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Pajo sebelum menggunakan metode *bermain peran* adalah 77,33.

# **LAMPIRAN 4**

## **RPP**

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Pajo

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V/I

Alokasi Waktu : 2 × 35 Menit

### **A. STANDAR KOMPETENSI**

1. Memahami penjelasan narasumber dan cerita rakyat secara lisan

### **B. KOMPETENSI DASAR**

1. Menanggapi suatu persoalan atau peristiwa dan memberikan saran pemecahan dengan memperhatikan pikiran, kata dan santun berbahasa anggap penjelasan narasumber (petani, pedagang, nelayan, karyawan, dll) dengan memperhatikan santun berbahasa.

### **C. INDIKATOR**

- Siswa dapat memperagakan teks percakapan
- Siswa dapat menjawab pertanyaan dari isi bacaan
- Siswa dapat memcatat pokok-pokok persoalan dalam percakapan
- Siswa dapat memberikan saran dan pendapat terhadap persoalan dengan bahasa yang benar

### **D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Siswa mampu memperagakan teks percakapan
- Siswa mampu menjawab pertanyaan dari isi bacaan
- Siswa mampu memcatat pokok-pokok persoalan dalam percakapan

- Siswa mampu memberikan saran dan pendapat terhadap persoalan dengan bahasa yang benar

#### **E. MATERI AJAR**

- Peristiwa dan teks percakapan

#### **F. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN**

Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab dan Tugas

Model : Bermain Peran (Role Playing)

#### **G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**

No	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengkondisikan peserta didik baik secara fisik maupun psikis agar siap menerima pembelajaran</li> <li>2. Berdoa</li> <li>3. Mendata kehadiran murid</li> <li>4. Menginformasikan materi yang akan di belajarkan</li> </ol>	10 menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memperlihatkan sebuah wacana cerita tentang Gempa Bumi.</li> <li>• Guru menyuruh murid untuk mengamati wacana cerita Gempa Bumi.</li> <li>• Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai drama</li> <li>• Guru bertanya kepada siswa mengenai berbagai watak atau karakter, kemudian mendeskripsikan</li> <li>• Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mejadi pamaran dalam sebuah drama</li> </ul>	80 menit



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagikan naskah drama kepada siswa</li> <li>• Guru memberikan petunjuk pada sekelompok siswa yang akan memerankan drama</li> <li>• Guru membagi siswa yang tidak memerankan drama menjadi beberapa kelompok</li> <li>• Guru meminta siswa yang tidak menjadi pemeran drama untuk mengamati kegiatan pemeran drama</li> <li>• Guru memperhatikan dan mengamati pementasan drama.</li> <li>• Guru memfasilitasi siswa untuk mengadakan diskusi</li> <li>• Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengemukakan pengalaman siswa pada saat menghadapi orang tua, teman, guru, dsb</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti</li> <li>• Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan hasil dari kegiatan belajar</li> </ul>	
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran</li> <li>• Menginformasikan materi yang akan datang agar siswa dapat mencari referensi dan mempelajarinya lebih dulu</li> <li>• menutup pembelajaran dengan berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing</li> </ul>	15 menit

#### **H. ALAT/BAHAN DAN SUMBER BELAJAR**

- Papan tulis, kapur, penghapus papan tulis
- Buku BSE Bahasa Indonesia kelas V SD/MI.

Ismail Kusmayadi, Nandang R. Pamungkas & Ahmad Supena. 2008. Bahasa Indonesia untuk SD dan MI kelas V Halaman 2-9 Penerbit: Depdiknas.

## I. PENILAIAN

### 1. Penilaian proses

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai								
		Kognitif			Afektif			Psikomotorik		
		Paparan cerita			Keseriusan			Keterampilan		
		A	B	C	A	B	C	A	B	C

Keterangan :

A = amat baik (80-100)

B = baik (60-79)

C = cukup (40-59)

2. Penilaian hasil

- Jawaban benar : skor 5
- Jawaban kurang tepat : skor 3
- Jawaban salah : skor 1
- Tidak membuat jawaban : skor nol

Dompu, 24 Juli 2018

Mengetahui,  
Mahasiswa

**Nur Fitria Ningsih**  
**NIM. 1054090861**

Menyetujui,  
Kepala Sekolah SDN 1 Pajo

Guru kelas 5

**Sitti Rahmah, S.Pd. SD**  
**NIP. 196212311986052036**

**Syahbudin, S.Pd**  
**NIP. 197604212007011011**

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah : SDN 1 Pajo

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V/I

Alokasi Waktu : 2 × 35 Menit

### **A. STANDAR KOMPETENSI**

#### **Menulis**

4. mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman secara tertulis dalam bentuk karangan, surat undangan, dan dialog tertulis

### **B. KOMPETENSI DASAR**

- 4.1 Menuliskan karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan kata dan penggunaan ejaan

### **C. INDIKATOR**

- 4.1.1 Mampu menyusun kerangka karangan
- 4.1.2 Mampu mengembangkan kerangka kerangka

### **D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Melalui tanya jawab siswa dapat menjelaskan langkah-langkah dalam membuat kerangka karangan.
- Menyusun kerangka karangan dari teks bacaan yang didengar.
- Melalui diskusi kelompok siswa dapat mengurutkan kalimat acak yang disusun menjadi kerangka yang runtut.
- Mengembangkan kerangka karangan yang telah disusun menjadi karangan yang utuh.

### **E. MATERI AJAR**

Penulisan karangan.

Langkah-langkah dalam menyusun kerangka karangan

## **F. METODE PEMBELAJARAN**

- Tanya jawab
- Diskusi kelompok
- Pemberian tugas

## **G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**

### ➤ **Kegiatan Awal (10 Menit)**

1. Salam pembuka, Presensi, dan doa
2. Menanyakan kabar dan kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran (disiplin)
3. Apersepsi : Guru menanyakan pada siswa. “siapa yang pernah menulis sebuah karangan?” (Eksplorasi)
4. Tanya jawab tentang materi yang akan dipelajari (eksplorasi) / (rasa ingin tahu)
  - Siapa yang tahu langkah-langkah dalam menyusun kerangka karangan?
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

### ➤ **Kegiatan Inti (50 Menit)**

1. Guru dan siswa bertanya jawab mengenai langkah-langkah menyusun kerangka karangan (ekplorasi) / (rasa ingin tahu)
2. Guru menyajikan sebuah karangan
3. Siswa mendengarkan karangan yang dibaca guru (elaborasi)
4. Siswa menyusun kerangka karangan dari teks bacaan yang didengarkan (elaborasi) / (mandiri, rasa ingin tahu)
5. Guru membagikan karangan yang masih acak kalimatnya pada setiap kelompok
6. Siswa menyusun kalimat acak menjadi karangan yang utuh dan runtuh dalam kegiatan kerja kelompok (elaborasi) / (rasa ingin kerjasama)

7. Siswa menyusun kerangka karangan kemudian mengembangkan kerangka karangan tersebut menjadi karangan yang utuh (elaborasi) / (disiplin, tanggung jawab)
8. Guru melakukan umpan balik positif meluruskan kesalahpahaman (konfirmasi)
9. Guru bersama siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari (konfirmasi) / (tanggung jawab, kerjasama)

➤ **Kegiatan Penutup**

1. Siswa dan guru menyimpulkan cara menyusun kerangka dan mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan utuh
2. Motivasi dan salam penutup

**H. ALAT/BAHAN DAN SUMBER BELAJAR**

- Papan tulis, kapur, penghapus papan tulis
- Buku BSE Bahasa Indonesia kelas V SD/MI.  
Ismail Kusmayadi, Nandang R. Pamungkas & Ahmad Supena. 2008. Bahasa Indonesia untuk SD dan MI kelas V Halaman 2-9 Penerbit: Depdiknas.

**I. PENILAIAN**

3. Penilaian proses

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai								
		Kognitif			Afektif			Psikomotorik		
		Paparan cerita			Keseriusan			Keterampilan		
		A	B	C	A	B	C	A	B	C

Keterangan :

A = amat baik (80-100)

B = baik (60-79)

C = cukup (40-59)

4. Penilaian hasil

- Jawaban benar : skor 5
- Jawaban kurang tepat : skor 3
- Jawaban salah : skor 1
- Tidak membuat jawaban : skor nol

Dompu, 25 Juli 2018

Mengetahui,  
Mahasiswa

**Nur Fitria Ningsih**  
**NIM. 1054090861**

Menyetujui,  
Kepala Sekolah SDN 1 Pajo

Guru kelas 5

**Sitti Rahmah, S.Pd. SD**  
**NIP. 196212311986052036**

**Syahbudin, S.Pd**  
**NIP. 197604212007011011**

# **LAMPIRAN 5**

**TEKS DRAMA PRE-TEST POST-TEST**



Contoh drama bermain peran yang digunakan saat Pre-test dan Post-test.

### GEMPA

Disuatu sekolah dasar terdapat 5 siswa yang sedang bermain, ke 5 siswa tersebut adalah dea, yaya, fanesa, ansya, dan putra sedang asyik bermain tiba-tiba...

Dea : “Eh teman-teman kalian ngerasain apa-apa sih?”

Yaya : “Ngerasain apaan emang? Nggak ngerasain apa-apa tuh”

Putra : “Iya ngerasain apaan sih dea ?

Dea : “yakin ini kalian nggak ngerasaain apa-apa?”

Yaya, Putra dan ansya : “nggak”

Dari arah kelas fanesa datang menghampiri.

Fanesa : “Heey. Tadi kalian ada ngerasaain sesuatu nggak? Seperti ngerasaain bumi ini bergetar”

Dea : “Iya aku juga ngerasain loh”

Yaya, Putra dan ansya : “Nggak, emang apaan sih?”

Fanesa : “Ya ampun kalian bertiga nggak ngerasain? Tadi tuh ada Gempa Bumi”

Yaya, Putra dan ansya : \*panik\* “Haa gempa bumi? Terus kita harus apa dong?”

Dea dan Fanesa : “Tenang, kita nggak boleh panik, gempanya udah nggak ada kok, tapi sebaiknya kita tetap berada di luar kelas sampai benar aman baru kita kembali ke kelas”

Akhirnya mereka berlima menunggu hingga suasana benar-benar aman, dan mereka pun mereka pun kembali ke kelas.

# **LAMPIRAN 6**

**TITIK PRESENTASE DISTRIBUSI t**

## Titik Presentase Distribusi t

**Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)**

df	Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
		0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1		1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2		0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3		0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4		0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5		0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6		0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7		0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8		0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9		0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10		0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11		0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12		0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13		0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14		0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15		0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16		0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17		0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18		0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19		0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20		0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21		0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22		0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23		0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24		0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25		0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26		0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27		0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28		0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40815
29		0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30		0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31		0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32		0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33		0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34		0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35		0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36		0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37		0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38		0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39		0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40		0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Catatan: Probabilita yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung

# **LAMPIRAN 7**

## **PERSURATAN**

# **DOKUMENTASI**

## DOKUMENTASI





## RIWAYAT HIDUP



NUR FITRIA NINGSIH, dilahirkan di Kabupaten Bima tepatnya di Desa Raba (Bima) Kecamatan Dompu pada hari Senin tanggal 07 Juli 1996. Anak pertama dari dua bersaudara pasangan dari Jaidin dan Salmah. Peneliti menyelesaikan pendidikan TK (Taman Kanak-Kanak Raudhatul athfal Al-Husna Kecamatan Periuk Kota Tangerang Pada Tahun 2002. Sekolah dasar di SD Negeri Gembor 6 Kecamatan Periuk Kabupaten Tangerang Kota Tangerang pada tahun 2008. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 5 Pasar Kemis Kecamatan Periuk Kabupaten Tangerang dan tamat pada tahun 2011 dan kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Pajo Kecamatan Pajo Kabupaten Dompu pada tahun 2011 dan selesai pada tahun 2014. Pada tahun 2014 peneliti melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi swasta, tepatnya di Universitas Muhammadiyah Makassar (UNISMUH) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Makassar. Peneliti menyelesaikan Strata Satu (S1) pada tahun 2018.