

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV SDN 165
BIRA KECAMATAN BONTO BAHARI KABUPATEN BULUKUMBA**



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

ELMA CITRA PRATIWI

NIM : 10540 9130 1

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

2018



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **ELMA CITRA PRATIWI**
NIM : 10540 9130 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap
Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 165 Bira
Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar Oktober 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Tarman A. Ariel, S.Pd., M.Pd.

Andi Adam, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934

Ketua Prodi PGSD

Alicm Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM: 1148913



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **ELMA CITRA PRATIWI**, NIM **10540 9130 14** dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 181/Tahun 1440 H/2018 M, tanggal 19 Muharram 1440 H/29 September 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis tanggal 04 Oktober 2018.

Makassar, 24 Muharram 1440 H
04 Oktober 2018 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji :
 1. **Dr. H. Anif Sukri Syamsuri, M.Hum.** (.....)
 2. **Dr. Hj. Rosmini Madamin, M.Pd.** (.....)
 3. **Dr. Syafruddin, M.Pd.** (.....)
 4. **Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 924

MOTTO

"Dan Allah bersama orang-orang yang sabar."

(surat Al-Anfal ayat 66)

Sabar memang sedikit sulit, namun jika dijalani pasti akan membuahkan hasil yang sangat baik dan bermanfaat untuk kita dan semuanya. Bagi kami, sabar itu seperti pepaya, ranting, daun dan kulitnya pahit. Tapi buahnya manis.

PERSEMBAHAN

Karya kecilku ini saya persembahkan sebagai wujud kasih sayang dan terima kasih

Kepada :

Ayahandaku Dahlan dan Ibunda Rormawati atas keringat, doa, semangat, air mata, motivasi dan inspirasi yang tucurahkan untuk saya

Ku bingkiskan karya kecilku

kepada:

kakandaku Arvina Dahlan dan Adindaku Ahmad Alan Ghozali yang tersayang sebagai sumber sengatku, sahabat – sahabat seperjuangan yang telah banyak memberikan dukungan dan bantuan serta almamater yang saya banggakan, Universitas Muhammadiyah Makassar

ABSTRAK

Elma Citra Pratiwi. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Tarman A. Arief dan pembimbing II Andi Adam.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Pre-experimental Designs* bentuk *Pre Test Post Test Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kelas control) untuk bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 165 Bira Kecamatan Bonto bahari Kabupaten Bulukumba tahun ajaran 2018/2019. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas IV sebanyak 15 orang. Penelitian dilakukan selama 6 kali pertemuan. Keberhasilan proses pembelajaran ditinjau dari aspek, yaitu: ketercapaian ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal, aktivitas siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil jika aspek diatas terpenuhi. Teknis analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis statistic inferensial (uji-t). Hasil penelitian menunjukkan, pada uji paired sampel T Test digunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Kemudian diperoleh t_{hitung} 9,70. Untuk mencari t_{tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $db = N - 1 = 15 - 1 = 14$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,145$. Setelah diperoleh $t_{hitung} = 9,70$ dan $t_{tabel} = 2,145$ maka diperoleh di peroleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $9,70 > 2,145$. Sehingga dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Role Playing*, Keterampilan Berbicara

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmannirrohim

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt, yang karena-Nya kita hidup dan hanya kepada-Nya kita kembali. Dari-Nya segala sumber kekuatan dan inspirasi terindah dalam menapaki jalan hidup ini, Dialah yang memberikan begitu banyak nikmat khususnya kesehatan dan kesempatan sehingga proposal yang berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 165 Bira Kecamatan Bonto Bahari Kabupaten Bulukumba*" dapat penulis selesaikan. Shalawat dan taslim semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad saw. yang merupakan uswatun hasanah atau suri tauladan yang baik bagi ummat manusia sampai akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Akan tetapi, berkat pertolongan dan petunjuk dari Allah SWT dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan walaupun dalam wujud yang sederhana. Oleh karena itu ucapan terima kasih dan penghargaan yang istimewa dengan segenap cinta dan hormat penulis haturkan kepada seluruh keluarga terutama kedua orang tuaku Ayahanda Dahlan dan Ibunda tercinta Rosmawati yang telah mencurahkan segala kasih sayang dan cintanya serta doa restu yang tak henti-hentinya untuk keberhasilan penulis. Semoga apa yang beliau berikan kepada penulis bernilai kebaikan dan dapat menjadi penerang kehidupan di dunia dan di akhirat.

Terima kasih penulis ucapkan kepada beberapa pihak yang telah sangat membantu selama penulis menyusun skripsi ini yaitu diantaranya :

1. Dr.Tarman A.Arif,S.Pd.,M.Pd. sebagai pembimbing I yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
2. Andi Adam,S.Pd.,M.Pd. sebagai pembimbing II yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

3. Dr.H.Abdul Rahman Rahim, SE.,M.M. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Erwin Akib, S.Pd., M.pd., Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Aliem Bahri,S.Pd.,M.Pd. Ketua jurusan Pendidikan Guru sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.
6. Dra. Andi Marliah Bakri, M.Si, Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan.
7. Bapak dan Ibu dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, atas segala bimbingan dan ilmu yang diberikan kepada penulis selama dibangku kuliah.
8. Hj.Bau Nurung,S.Pd. kepala sekolah SDN 165 Bira dan Indah Irawati,S.Pd guru kelas V SDN 165 Bira,serta guru-gurunya yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di SDN 165 Bira kecamatan Bonto bahari kabupaten Bulukumba.
9. Teman-teman seperjuangan kelas PGSD D angkatan 2014 yang tidak dapat dituliskan namanya satu persatu, terimah kasih atas segala kekompakan, kerja sama, dan pengertiannya selama bersama-sama dalam masa perkuliahan.
10. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar GENERATIF 2014 yang tidak dapat dituliskan namanya satu persatu, terimah kasih atas segala kekompakan, kerja sama, dan pengertiannya selama bersama-sama dalam masa perkuliahan.
11. Semua pihak yang telah membantu penulis, dan tidak sempat disebutkan satu persatu namanya, selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Terlalu banyak orang yang berjasa dan mempunyai andil kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar, sehingga tidak akan muat bila dicantumkan dan dituturkan dalam ruang yang terbatas ini, kepada mereka semua tanpa terkecuali penulis ucapkan terimah kasih yang

teramat dalam dan penghargaan yang setinggi-tingginya hanya Allah Subuhana Wata'ala yang dapat memberikan imbalan yang setimpal. Sebagai manusia biasa yang tak luput dari kesalahan, Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca sangat diharapkan demi kesempurnaan karya ini. Semoga saran dan kritik tersebut menjadi motivasi kepada penulis untuk lebih tekun lagi belajar. penulis berharap bahwa apa yang disajikan dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Semoga aktivitas kita senantiasa bernilai ibadah di sisi-Nya. *Amin.*

Makassar, Septembar 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIBMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	
1. Hasi Penelitian yang Relevan	8
2. Hakekat Bahasa Indonesia	9
3. Model <i>Role Playing</i>	10
4. Keterampilan Berbicara	18
B. Kerangka Pikir	22
C. Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	25
B. Populasi dan Sampel	26
C. Definisi Operasional Variabel	27
D. Instrumen Penelitian	28
E. Teknik Pengumpulan Data	29

F. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBEHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	34
B. Pembahasan.....	44
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	46
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN - LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

3.1 Model one-group pretest-posttest design.....	25
3.2 Populasi	26
3.3 Sampel Penelitian.....	27
3.4 Tehnik kategori standar berdasarkan ketetapan depdiknas.....	31
3.5 Kriteria ketuntasan hasil belajar.....	32
4.1 Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai pretest	34
4.2 Distribusi dan Persentase Skor Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 165 Bira Sebelum Diberi Perlakuan atau <i>Pretest</i>	35
4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	36
4.4 Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai posttest	37
4.5 Tingkat keterampilan berbicara posttest	37
4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	38
4.7 Analisis Skor Pretest dan Posttest Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 165 Bira Kecamatan Bonto bahari Kabupaten Bulukumba	39
4.8 Menentukan MD.....	40
4.9 Tabel Distribusi T	42

DAFTAR GAMBAR

Bagan Kerangka Pikir	23
----------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa yang bersangkutan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan output yang berdaya pikir tinggi dan kreatif. Pendidikan itu merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan, manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga Negara masyarakat.

UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suatu belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan rohani dan jasmani, masyarakat, bangsa dan Negara. (Hafid,dkk, 2013:30).

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membina anak - peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif dalam menjalani kehidupan. Jadi, suatu proses pendidikan dan pembelajaran dikatakan berhasil apabila para peserta didik beroleh perubahan kearah

yang lebih baik dalam penambahan pengetahuan, perubahan penguasaan keterampilan, dan perubahan positif menuju kedewasaan sikap – perilaku.

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi dalam kehidupan sehari – hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

Menurut Basiran dalam Wimpiadi,dkk (2014) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan komunikasi dalam berbagai konteks komunikasi. Kemampuan yang dikembangkan adalah daya tangkap makna, peran, daya tafsir, menilai, dan mengekspresikan diri dengan berbicara. Berdasarkan hal tersebut kita patut memahami setiap orang dikodratkan untuk bisa berbicara atau berkomunikasi secara baik dan benar, tetapi tidak semua orang memiliki keterampilan untuk berbicara secara baik dan benar. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia seharusnya mendapat perhatian dalam pengajaran keterampilan berbicara di Sekolah Dasar.

Keterampilan berbicara sangat penting untuk ditingkatkan dalam praktik persekolahan, terutama tingkat dasar. Hal tersebut dikarenakan berbicara merupakan keterampilan yang paling mendasar untuk jenjang sekolah dasar. Keterampilan berbicara siswa perlu ditingkatkan dengan cara melatih siswa untuk berbicara di depan teman sebangku atau teman-teman sekelasnya. Bericara berarti mengemukakan idea tau pesan secara lisan agar terjadi kegiatan komunikasi antara penanya dan penjawab. Memang

setiap orang dikodratkan untuk berbicara secara lisan, tapi tidk semua memiliki keterampilan untuk berbicara secara baik dan benar. Selain itu hala yang menjadi masalah dalam berenteraksi dengan orang laian adalah metode atau caranya saat berkomunikasi dengan orang lain.

Kegiatan berbicara sebenarnya sudah sering dilakukan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari, namun tak jarang kebanyakan siswa mengalami kesulitan berbicara dalam pembelajaran di sekolah. Permasalahan dalam keterampilan berbicara juga terjadi pada siswa kelas IV SD 165 Bira. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD 165 Bira dan hasil observasi langsung di SD 165 Bira Kabupaten Bulukumba terdapat permasalahan yang dihadapi siswa kelas IV di sekolah tersebut, yaitu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan berbicara siswa masih minim. Banyak dari siswa yang belum mampu menunjukkan keterampilan berbicara dengan baik. Kenyataan menunjukkan bahwa taraf kemampuan berbicara siswa bervariasi mulai taraf yang baik, sedang, gagap atau kurang. Tidak sedikit juga siswa yang masih takut-takut berdiri dihadapan teman sekelasnya. Bahkan tidak jarang juga siswa lupa segalanya jika ia berhadapan dengan sejumlah temannya sehingga membuat anak susah untuk mengeluarkan pembicaraaan. Di samping itu siswa kurang bersemangat karena kurangnya penggunaan media pembelajaran, guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, hal ini di temukan peneliti dari hasil observasi dalam setting kelas IV di sekolah dasar tersebut berdampak pada kurangnya

keaktifan siswa dalam keterampilan berbicara, sehingga temuan peneliti secara umum dapat diuraikan sebagai berikut: (1) guru cenderung menggunakan pendekatan konvensional sehingga pembelajaran berlangsung monoton dan membosankan. (2) guru terkadang hanya menyuruh siswa menulis tentang pengalamannya tanpa memberi kesempatan kepada siswa untuk berbicara di depan kelas untuk menceritakan pengalamannya. (3) kurangnya motivasi yang diberikan guru kepada siswa agar berani menyampaikan pendapatnya.

Selain dari hasil penelitian yang peneliti lakukan juga ada nilai awal yang peneliti peroleh untuk mengetahui sejauh mana tingkat keterampilan berbicara yang dimiliki oleh siswa kelas IV sebanyak 15 orang terungkap bahwa nilai rata-rata siswa kelas IV pada keterampilan berbicara yaitu 5,00. Yang seharusnya nilai rata-rata yang diperoleh adalah 7,0. Alasan dari perolehan nilai ini karena siswa kurang berani menyampaikan pendapatnya sehingga berakibat pada rendahnya keterampilan berbicara siswa kelas IV SD 165 Bira Kabupaten Bulukumba.

Maka dari itu dibutuhkan kreatifitas seorang guru dalam memberikan suatu pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia dalam aspek berbicara. Salah satu hal yang dapat digunakan guru dalam menunjang proses pembelajaran yaitu menggunakan model Role Playing.

Model pembelajaran Role Playing merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan

siswa terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam pelaksanaannya model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung kepada apa yang diperankan.

Sejalan dengan penelitian Kadek Wimpiadi,dkk menyatakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing berpengaruh terhadap pada keterampilan berbicara siswa.

Bahasa ini tidak akan berbicara tentang aspek pengetahuan dan sikap bahasa-berbahasa dalam pengertian teoretis, melainkan hanya secara praktik-aplikasi membahas seputar keterampilan berbahasa yang meliputi empat aspek keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.(Nurjamal dkk, 2011: 2).

Berbicara adalah sesuatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebut kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. (Tarigan, 2015:3).

Berbicara merupakan perwujudan komunikasi secara lisan. Komunikasi secara lisan sering dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari – hari dengan berbagai tujuan. Oleh karena itu, keterampilan berbicara telah dijadikan bagian yang esensial dalam kehidupan manusia agar dapat melancarkan komunikasi dengan orang lain. (Munir, 2015 : 10).

Secara alamiah-ilmiah kegiatan-keterampilan berbicara itu merupakan keterampilan berikutnya yang kita harus kuasai setelah kita

menjalani proses latihan – belajar menyimak. Berbicara itu merupakan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan gagasan –pikiran-perasaan secara lisan kepada orang lain. Sejatinya bicara itu, bisa dikatakan gampang – gampang mudah prinsipnya, asal kita menguasai apa yang akan kita bicarakan. Syarat mudah berbicara lainnya perbanyaklah aktivitas menyimak dan membaca. (Nurjamal,dkk, 2011: 4).

Berdasarkan uraian di atas, kiranya perlu diadakan penelitian sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Mengingat banyak masalah dan materi yang ada serta keterbatasan dari peneliti, maka peneliti membatasi masalah dan memilih judul “**pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD 165 Bira Kabupaten Bulukumba**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di bahas sebelumnya maka, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah. “ Apakah ada Pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD 165 Bira Kabupaten Bulukumba ?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV SD 165 Bira Kabupaten Bulukumba.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat dan memberikan kontribusi teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah :
 - a. Dapat dijadikan referensi strategi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan berbicara.
 - b. Dapat dijadikan acuan pengembangan keterampilan berbicara.
 - c. Dapat dijadikan sebagai perbandingan bagi penelitian selanjutnya yang terkait dengan pembelajaran bahasa Indonesia keterampilan berbicara.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru
Sebagai masukan dan inovasi bagi guru dalam memilih model pembelajaran efektif dan efisien dalam setiap pembelajaran.
 - b. Bagi Siswa
Dapat memberikan motivasi bagi murid dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar di sekolah.
 - c. Bagi Sekolah
Dapat memberikan informasi terhadap upaya perbaikan pembelajaran sehingga dapat menunjang tercapainya target kurikulum dan daya serap murid yang diharapkan.
 - d. Bagi Peneliti
Penelitian ini sebagai latihan bagi penulis dalam menyusun karya tulis ilmiah.
 - e. Bagi Pembaca
Pembaca dapat mengetahui, memahami konsep dasar penulisan karya ilmiah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Hasi Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang dijadikan referensi bagi penulis diantaranya:

- a. Dharmawan. 2014. “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V”. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia. Berdasarkan pencatatan dokumen, rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa di SD Gugus VI Kecamatan Buleleng yaitu SD No. 1 Kampung Baru 72,00; SD No. 2 Kampung Baru 70,69; SD No. 3 Kampung Baru 73,98; SD No. 4 Kampung Baru 74,00; SD No. 5 Kampung Baru 71,12 dan SD No. 6 Kampung Baru 71,56. Dari rata-rata diatas dapat disimpulkan bahwa nilai bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara masih dibawah standar nilai yang telah ditetapkan.
- b. Mahendra. 2017. “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V”. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia. Berdasarkan pencatatan dokumen yang dilakukan tanggal 11 Januari 2017, diketahui rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa di SD Gugus I Kecamatan

Kubutambahan, yaitu SD Negeri 8 Kubutambahan 67,76; SD Negeri 1 Bukti 67,80; SD Negeri 2 Bukti 68,59; dan SD Negeri 3 Bukti 70,00. Berdasarkan hal tersebut rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa kelas V di SD Gugus I Kecamatan Kubutambahan masih berada disekitar KKM yang telah ditetapkan sekolah. Ini berarti, keterampilan berbicara siswa masih perlu ditingkatkan karena siswa cenderung pasif dalam berbicara.

2. Hakikat Bahasa Indonesia

Bahasa adalah sistem simbol yang bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat arbitrer dan konvensional yang dipakai sebagai alat komunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran.(Wibowo, 2001:3).

Bahasa adalah satu diantara sejumlah kebutuhan pokok manusia sehari-hari, betapa pentingnya bahasa sebagai alat komunikasi yang primer yang dapat dirasakan oleh setiap pengguna bahasa.

Bahasa Indonesia mulai diajarkan kepada anak-anak sejak duduk di sekolah dasar, meski pembelajaran Bahasa Indonesia sudah diberikan sejak anak duduk di sekolah dasar namun hasilnya belum sesuai dengan yang diharapkan. Salah satu cara dalam melaksanakan pembinaan dan pengembangan bahasa Indonesia 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 medapat nyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

3. Model *Role Playing*

a. Pengertian Model

Istilah model dalam perspektif yang dangkal hamper sama dengan strategi. Jadi, model pembelajaran hampir sama dengan strategi pembelajaran. Menurut Sagala istilah model dapat dipahami sebagai sebagai suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Model dapat dipahami juga sebagai:

1) suatu tipe atau desain. 2) suatu deskripsi atau analogi yang dipergunakan untuk membantu proses visualisasi sesuai yang tidak dapat dengan langsung diamati. 3) suatu sistem asumsi-asumsi, data-data, dan inferensi-inferensi yang digunakan menggambarkan secara sistem suatu objek atau peristiwa. 4) suatu desain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja, suatu terjemahan realita yang disederhanakan. 5) suatu deskripsi dari suatu sistem yang mungkin atau imajiner. 6) penyajian yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat bentuk aslinya. (Fathurrohman, 2015: 29).

Menurut Joyce Weil (Fathurrohman, 2015: 30) mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembeajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajran.

Adapun ciri-ciri model pembelajaran adalah: 1) rasional, teoritis, dan logis yang disusun oleh para pengembang model pembelajaran; 2) memiliki landasan pemikiran yang kuat mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai; 3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar

model tersebut dapat dilaksanakan dengan baik dan berhasil; 4) lingkungan belajar yang kondusif diperlukan agar tujuan ini, termasuk juga pembentukan masyarakat demokratis yang memahami dan menyadari akan adanya setiap perbedaan pandangan antara individu. (Fathurrohman, 2015: 29).

b. Pengertian Model *Role Playing*

Role Playing (bermain peran) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing – masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dapat membantu memecahkan dilemma pribadi dengan bantuan kelompok. (Huda, 2016: 115).

Menurut Yamin (Wimpiadi, dkk, 2011: 165) Model pembelajaran *role playing* banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar, sehingga bermain peran dapat dikatakan mempunyai nilai tambah, yaitu: “siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil, dan pemahaman merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa”.

Role Playing adalah suatu cara penggunaan bahan – bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau mati. Permainan ini pada

umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bertanggung pada apa yang diperankan. (Huda, 2016: 209).

c. Tujuan *Role Playing*

Role playing sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Menurut Djamarah dan Zain (2006: 70) tujuan penggunaan dari model *role playing* yaitu:

- 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggungjawab.
- 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- 4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

d. Fungsi *Role Playing*

- 1) Mengeksplorasi perasaan siswa
- 2) Mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa.
- 3) Mengembangkan skil pemecahan masalah dan tingkah laku.
- 4) Mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara yang berbeda.

(Huda, 2016: 116).

e. Manfaat *Role Playing*

- 1) *Role playing* dapat memberikan semacam hidden practice, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan – ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari.
- 2) *Role plating* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
- 3) *Role playing* dapat memberikan kepada murid kesenangan karena role playing pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa.

(Hamdayama, 2015: 190).

f. Sintak model pembelajaran *role playing*

- 1) Sintak model pembelajaran *Role Playing* dapat dilihat dalam tahap – tahapnya adalah sebagai berikut :
 - a) Guru menyusun / menyiapkan scenario yang akan ditampilkan.
 - b) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
 - c) Guru membentuk kelompok siswa yang masing – masing beranggotakan 5 orang.
 - d) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.

- e) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
 - f) Masing – masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati scenario yang sedang diperagakan.
 - g) Setelah selesai ditampilkan, masing – masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas / member penilaian atas penampilan masing – masing kelompok.
 - h) Masing – masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
 - i) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.
- (Huda, 2016: 209).

2) Sintak strategi *Role Playing* dapat dilihat dalam tahap – tahapnya adalah sebagai berikut :

Tahap 1 : Pemanasan suasana kelompok

- a) Guru mengidentifikasi dan memaparkan masalah.
- b) Guru menjelaskan masalah.
- c) Guru menafsirkan masalah.
- d) Guru menjelaskan *Role Playing*.

Tahap 2 : Seleksi Partisipan

- a) Guru menganalisis peran.
- b) Guru memilih pemain (siswa) yang akan melakukan peran.

Tahap 3 : pengaturan setting

- a) Guru mengatur sesi – sesi peran.
- b) Guru menegaskan kembali tentang peran.
- c) Guru dan siswa mendekati situasi yang bermasalah.

Tahap 4 : Persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat

- a) Guru dan siswa memutuskan apa yang akan dibahas.
- b) Guru member tugas pengamatan terhadap salah seorang siswa.

Tahap 5 :Pemeranan

- a) Guru dan siswa melalui *role playing*.
- b) Guru dan siswa mengukuhkan *role playing*.
- c) Guru dan siswa menyudahi *role playing*.

Tahap 6 : Diskusi dan Evaluasi

- a) Guru dan siswa mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan).
- b) Guru dan siswa mendiskusikan fokus – fokus utama.
- c) Guru dan siswa mengembangkan pemeranan selanjutnya.

Tahap 7 : Pemeranan Kembali :

- a) Guru dan siswa memainkan peran yang berbeda.
- b) Guru member masukan atau alternative perilaku dalam langkah selanjutnya.

Tahap 8 : Diskusi dan Evaluasi

Dilakukan sebagaimana pada tahap 6.

Tahap 9 : Sharing dan Generalisasi Pengalaman

- a) Guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan di dunia nyata dan masalah – masalah lain yang mungkin muncul.
- b) Guru menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku.

(Huda, 2016: 116).

g. Ada beberapa keunggulan yang bisa di peroleh siswa dengan menggunakan strategi *Role Playing* ini. Diantaranya adalah:

- 1) Dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- 2) Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
- 3) Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias.
- 4) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan
- 5) Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.
- 6) Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.

- 7) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 8) Permainan merupakan penentuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 9) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 10) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

(Huda, 2016: 211 dan Hamdayama, 2015: 191).

h. Kelemahan strategi *Role Playing*, Diantaranya adalah:

- 1) Banyak waktu yang dibutuhkan.
- 2) Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik.
- 3) Ketidakmungkinan menerapkan PR jika suasana kelas tidak kondusif
- 4) Membutuhkan persiapan yang benar – benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui strategi ini.
- 6) Sebagian anak yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif.
- 7) Memerlukan tempat yang luas.
- 8) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.

(Huda, 2016: 211 dan Hamdayama, 2015: 191).

4. Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Keterampilan berbicara

Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebut kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. (Tarigan, 2015: 3)

Berbicara merupakan perwujudan komunikasi secara lisan. Komunikasi secara lisan sering dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari – hari dengan berbagai tujuan. Oleh karena itu, keterampilan berbicara telah dijadikan bagian yang esensial dalam kehidupan manusia agar dapat melancarkan komunikasi dengan orang lain. (Munir, 2015: 10)

Secara alamiah – ilmiah kegiatan – keterampilan berbicara itu merupakan keterampilan berikutnya yang kita harus kuasai setelah kita menjalani proses latihan – belajar menyimak. Berbicara itu merupakan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan gagasan – pikiran-perasaan secara lisan kepada orang lain. Sejatinya bicara itu, bisa dikatakan gampang – gampang mudah prinsipnya, asal kita menguasai apa yang akan kita bicarakan. Syarat mudah berbicara lainnya perbanyaklah aktivitas menyimak dan membaca. (Nurjamal dkk, 2011: 4).

b. Tujuan Keterampilan Berbicara

Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seyogianyalah sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan.

Dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap (para) pendengarnya dan harus mengetahui prinsip – prinsip yang mendasari segala situasi pembicara, baik secara umum maupun perorangan. (Tarigan, 2015: 16).

c. Dasar Keterampilan Berbicara

Pada dasarnya berbicara mempunyai tiga maksud umum, yaitu :

- 1) Memberitahukan dan melaporkan (*to inform*).
- 2) Menjamu dan menghibur (*to entertain*).
- 3) Membujuk, mengajak, mendesak dan meyakinkan (*to persuade*).

d. Prinsip Keterampilan Berbicara

Beberapa Prinsip umum yang mendasari kegiatan berbicara, antara lain :

- 1) Membutuhkan paling sedikit dua orang.
- 2) Mempergunakan suatu sandi linguistic dan dipahami bersama.
- 3) Menerima atau mengetahui suatu daerah referensi umum.
- 4) Merupakan suatu pertukaran antara partisipan.
- 5) Menghubungkan setiap pembicara dengan yang lainnya dan kepada lingkungannya dengan segar.
- 6) Berhubungan atau berkaitan dengan masa kini.
- 7) Hanya melibatkan aparat atau perlengkapan yang berhubungan dengan suara/bunyi bahasa/pendengaran (*vocal and auditory apparatus*). Secara tidak pandang bulu menghadapi serta memperlakukan apa yang nyata dan apa yang diterima sebagai dalil. (tarigan, 2015: 17).

e. **Faktor-faktor keterampilan berbicara**

Munir (2015: 13) berikut ini adalah beberapa faktor keterampilan berbicara meliputi (1) Mengucap bunyi bahasa dengan baik dan jelas, (2) Mengucap kata-kata dengan betul., (3) Menyatakan sesuatu dengan jelas, sehingga jelas perbedaannya dengan pertanyaan yang lain, (4) Bersikap berbicara yang baik, (5) Memiliki nada berbicara yang menyenangkan, (6) Menggunakan kata-kata secara tepat sesuai dengan maksud yang dinyatakan, (7) Menggunakan kalimat efektif, (8) Mengorganisasi pokok-pokok pikiran dengan baik, (9) Mengetahui tentang waktu harus berbicara dan waktu mendengarkan lawan bicara, (10) Berbicara secara bijaksana dan mendengarkan pembicara dengan sopan.

f. **Ciri-ciri Berbicara Yang Santun**

Kegiatan berbicara mempunyai ciri-ciri tertentu. Ciri-ciri tersebut dijelaskan secara ringkas berikut ini:

- 1) Adanya perhatian yang merupakan perwujudan rasa cinta yang tercermin dalam perilaku pembacanya yang berusaha memahami minat, situasi, kondisi, ataupun respons pendengar serta berusaha menyesuaikan diri dengannya.
- 2) Menggunakan bunyi-bunyi ujaran lingual sebagai alatnya untuk menyampaikan gagasan dengan diperkaya aspek gerak dan mimik, baik dalam berkomunikasi searah maupun dua arah.

- 3) Adanya tahap-tahap yang dipersiapkan pembicara sebelum melakukan kegiatan berbicara.
- 4) Adanya semangat seseorang pembicara dalam menyampaikan suatu gagasan sebagai salah satu kekuatan yang tumbuh dari suatu ketertiban pembicara dengan gagasan yang ditampilkan, ataupun pandangannya serta dari kedalaman emosi pembicara itu sendiri, sehingga dapat lebih menarik minat pendengarnya.

g. Berbicara sebagai seni dan ilmu

Berbicara dapat ditinjau sebagai *seni* dan juga sebagai *ilmu*.

Kalau kita memandang bicara sebagai seni maka penekanan diletakkan pada penerapannya sebagai alat komunikasi dalam masyarakat, dan butir – butir yang mendapat perhatian, antara lain :

- 1) Berbiara dimuka umum.
- 2) Semantik : pemahaman makna kata.
- 3) Diskusi kelompok.
- 4) Argumentasi.
- 5) Debat.
- 6) Prosedur parlementer.
- 7) Penafsiran lisan.Seni drama.
- 8) Berbicara melauai udara.

(Tarigan, 2015: 22).

5. Kerangka Pikir

Keterampilan berbicara dalam pembelajaran pada siswa kelas IV SD 165 Bira Kabupaten Bulukumba yang masih rendah, karena lemahnya pemahaman siswa dalam berbicara baik dan benar. Banyak dari siswa yang belum mampu menunjukkan keterampilan berbicara dengan baik. Kenyataan menunjukkan bahwa taraf kemampuan berbicara siswa bervariasi mulai taraf yang baik, sedang, gagap atau kurang. Tidak sedikit juga siswa yang masih takut-takut berdiri dihadapan teman sekelasnya. Bahkan tidak jarang juga siswa lupa segalanya jika ia berhadapan dengan sejumlah temannya sehingga membuat anak susah untuk mengeluarkan pembicaraan.

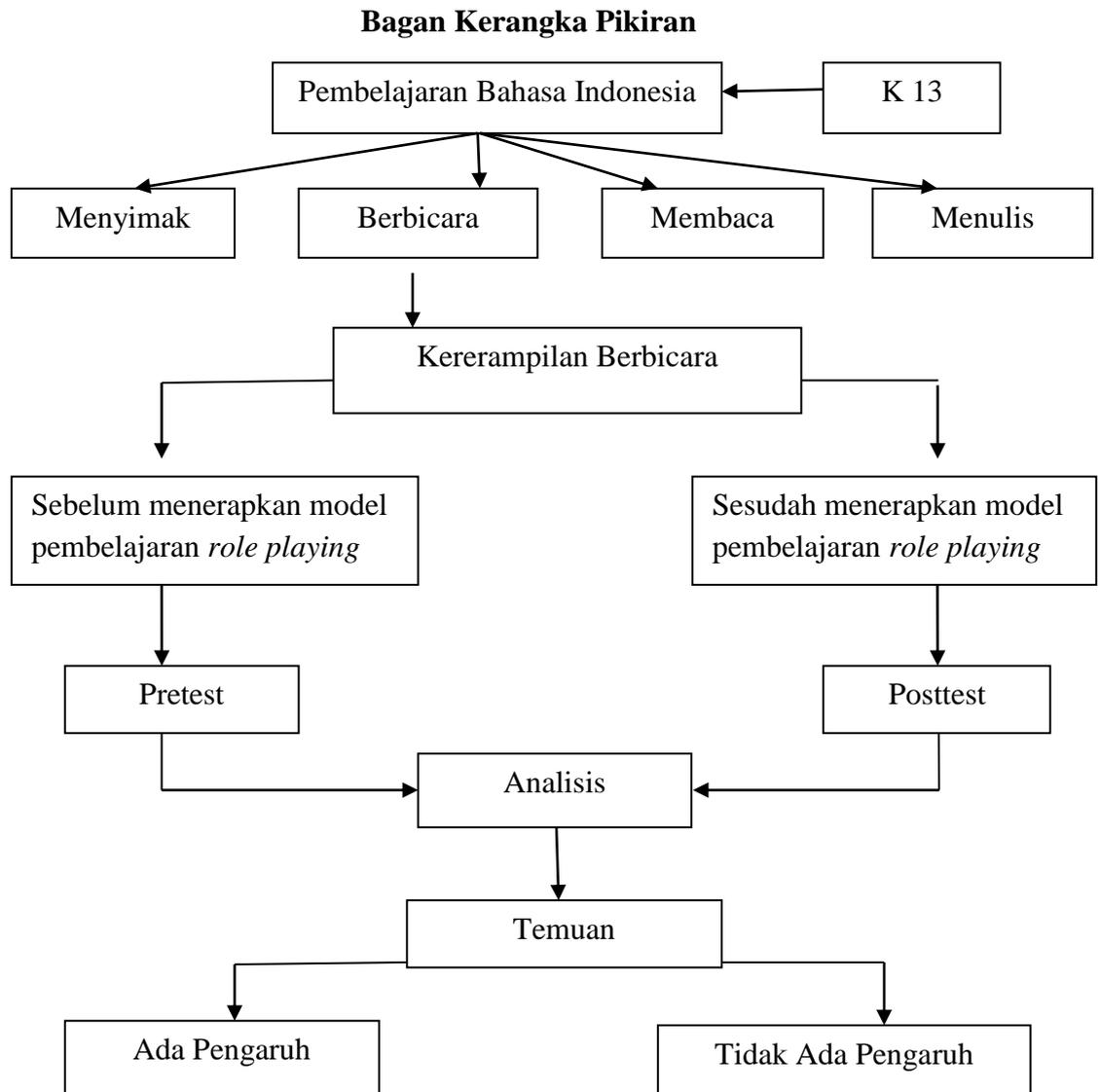
Tahap selanjutnya guru memberikan soal *pretest* (tes awal) agar guru mengetahui sampai dimana siswa memahami keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SD 165 Bira Kabupaten Bulukumba.

Maka dari itu dibutuhkan kreatifitas seorang guru dalam memberikan suatu pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia dalam aspek berbicar. Salah satu hal yang dapat digunakan guru dalam menunjang proses pembelajaran yaitu menggunakan model Role Playing dalam pembelajaran.

Setelah guru memberi perlakuan kepada siswa, guru memberikan soal *posttest* (tes akhir) kepada siswa, lalu siswa mengerjakan soal tersebut dan mengumpulkannya kepada guru. Tahap selanjutnya, guru menganalisis data yang telah terkumpul sesuai dengan teknik analisis.

Data tersebut berupa hasil dari tes siswa. Tahap terakhir, membuat kesimpulan atas apa yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan.

Berdasarkan dari uraian di atas maka disusun kerangka yang disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut :



6. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir, maka hipotesis penelitian dalam penelitian yaitu ada pengaruh secara signifikan pengaruh

model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD 165 Bira Kabupaten Bulukumba.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, yaitu jenis *Pre-experimental Designs*. Desain ini dikatakan *Pre-experimental Designs*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Penelitian *Pre-experimental Design* penelitian yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD 165 Bira Kabupaten Bulukumba.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen yang digunakan adalah *One-Group. Pretest-Posttest Design*. Dengan penelitian ini hasil perlakuan lebih akurat karena kita dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Model One-Group Pretest-Posttest Design

O1	X	O2
----	---	----

Keterangan:

O1 :Sebelum diberi perlakuan (*pretest*)

O2 :Sesudah diberi perlakuan (*posttest*)

X :Perlakuan

(Sugiono, 2016: 110)

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimoulannya (Sugiono,2016:117).

Dari pengertian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa populasi merupakan seluruh objek yang kemudian akan diteliti. Jadi populasi penelitian ini adalah sekuruh siswa kelas IV SD 165 Bira Kabupaten Bulukumba tahun ajaran 2017/2018. Poulasi penelitian disajikan pada table berikut:

Table. 3.2 Jumlah murid kelas IV SD 165 Bira Kabupaten Bulukumba 2017/2018

No	Jumlah peserta didik	Jenis kelamin		Sampel
		Laki-laki	Perempuan	
1.	15	3	12	15
Jumlah				15

Sumber: Absen kelas IV SDN 165 Bira Kabupaten Bulukumba

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau mewakili populasi yang diteliti. Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel. (Arikunto, 2013:174). Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. (Sugiono, 2016: 118).

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan yaitu, sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 orang. Intilah sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Dalam penelitian ini sampelnya terdiri dari semua populasi kelas IV SDN 165 Bira Kabupaten Bulukumba yang berjumlah 15 murid, yang terdiri dari 3 orang murid laki-laki dan 12 orang murid perempuan.

Tabel 3.3 Keadaan Sampel

No	Objek	Laki-laki	Perempuan	Sampel
1.	Kelas IV	3	12	15 Orang
Total		3	12	15 Orang

Sumber: Sd 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel X dan Variabel Y. variabel X dalam penelitian ini adalah model

pembelajaran *Role Playing* sebagai variabel bebas (dependen), sedangkan variabel Y adalah Keterampilan Berbicara sebagai variabel terikat (independen).

Agar dapat menghindari terjadinya salah penafsiran mengenai variabel dalam penelitian ini, maka peneliti memperjelas definisi operasional variabel yang dimaksud.

1. Yang dimaksud dengan model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu model pembelajaran dengan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.
2. Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

D. Instrumen Penelitian

Pada penelitian kualitatif, yang menjadi instrument atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu peneliti sebagai instrument juga harus “divalidasi” seberapa jauh peneliti kuantitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun kelapangan. Instrument dalam penelitian kuantitatif dapat berupa test, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan kuesioner. (Sugiono, 2016: 305).

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

1. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dengan jenis *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan sebelum model pembelajaran *Role Playing* diterapkan, sedangkan *posttest* digunakan setelah siswa mengikuti pelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*.

2. Observasi

Observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang kebiasaan belajar siswa dalam kelas termasuk untuk menilai keterampilan berbicara siswa. Dalam penelitian ini penilaian keterampilan berbicara siswa dilakukan pada saat post-test diberikan. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan guru dalam mengevaluasi keterampilan berbicara siswa, antara lain: pelafalan, intonasi, pemahaman/ekspresi, struktur kalimat, dan kelancaran berbicara.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang partisipasi murid dalam proses belajar mengajar melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* pengambilan dokumentasi berupa foto.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*), adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes awal (*pretest*)

Tes awal diberikan sebelum diberikan perlakuan, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan bahasa Indonesia yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran *role playing*.

2. Pemberian perlakuan (*treatment*)

Dalam hal ini peneliti menerapkan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia.

3. Tes akhir (*posttest*)

Setelah diberikan perlakuan, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing*.

F. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang 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 antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Pengujian 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 dengan model eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data dari variabel yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti dan tidak dimaksudkan untuk pengujian hipotesis. (Azwar, 2016: 126).

Statistik Deskriptif adalah statistic yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan dan menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum, (Sugiyono, 2015: 147).

Dalam analisis ini penelitian menetapkan tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

Table 3.4 Standar ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

No	Kategori Hasil Belajar	Tingkat Penguasaan (%)
1.	Sangat Rendah	0 – 59
2.	Rendah	60 – 69
3.	Sedang	70 – 79
4.	Tinggi	80 – 89
5.	Sangat Tinggi	90 - 100

Sumber: Penilaian hasil belajar SD 165 Bira Kabupaten Bulukumba, 2017

Dalam menganalisis data khususnya untuk mengklasifikasikan ketuntasan hasil belajar digunakan standar penilaian yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel berikut :

Tabel 3.5 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar

Nilai	Kriteria Ketuntasan
≤ 69	Tidak Tuntas
≥ 70	Tuntas

Sumber : SD 165 Bira Kabupaten Bulukumba, 2018

Kriteria ketuntasan keterampilan berbicara siswa dikatakan tuntas belajar apabila memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan oleh sekolah yakni 70, sedangkan ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 80% siswa di kelas tersebut telah mencapai skor ketuntasan minimal. Untuk mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Presentase ketuntasan hasil belajar klasikal dapat dihitung dengan rumus :

$$\frac{\text{banyaknya siswa dengan skor} \geq 70}{\text{banyaknya siswa}} \times 100\%$$

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistic inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistic t (uji-t). Dengan tahap sebagai berikut:

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

T = perbedaan dua mean

Md = mean dari perbedaan pretest dan posstest

$\Sigma X^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

(Arikunto, 2013: 350)

- b) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan:

Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penerapan model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD 156 Bira Kabupaten Bulukumba.

- c) Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak, berarti penerapan model pembelajaran *role playing* tidak berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD 165 Bira Kabupaten Bulukumba.

- d) Membuat kesimpulan apakah model pembelajaran Role Playing berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD 165 Bira Kabupaten Bulukumba.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dan analisis data penelitian dibuat berdasarkan data yang di peroleh dari kegiatan penelitian tentang hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Role Playing* yang telah di laksanakan di SDN 165 Bira Kecamatan Bonto bahari Kabupaten Bulukumba. Penelitian ini di laksanakan selama enam kali pertemuan, di mana pertemuan pertama di beri *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan di beri *posttest* setelah perlakuan.

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

a. Tingkat Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 165 Sebelum diberi Perlakuan atau *Pretest*

Dari hasil analisis tes hasil belajar yang menunjukkan hasil belajar keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SDN 165 Bira Kecamatan Bonto Bahari Kabupaten Bulukumba. Berikut di sajikan skor hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 165 Bira sebelum di beri perlakuan.

Berdasarkan lampiran tersebut untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai pretest dari siswa kelas IV SDN 165 Bira dapat dilihat melalui tabel dibawah ini

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

X	F	F.X
30	2	60
40	2	80
50	4	200
60	5	300

70	2	140
Jumlah	15	780

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 780$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 15. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{780}{15} \\ &= 52\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas IV SDN 165 Bira sebelum penerapan model pembelajaran *Role Playing* yaitu 52. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Distribusi dan Persentase Skor Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 165 Bira Sebelum Diberi Perlakuan atau *Pretest*

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0-40	Sangat Rendah	4	26,7
45-55	Rendah	4	26,7
60-75	Sedang	7	46,6
76-80	Tinggi	-	0,00
85-100	Sangat Tinggi	-	0,00
Jumlah		15	100

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap pretest dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 26,7%, rendah 26,7%, sedang 46,6%. Tinggi 0,00%, sangat tinggi 0,00%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan

bahwa tingkat kemampuan keterampilan berbicara siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Role Playing* tergolong rendah.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
00 – 69	Tidak tuntas	13	86,7
70-100	Tuntas	2	13,3

Berdasarkan tabel 4.3 sebelum perlakuan (*pretest*) dapat di gambarkan bahwa yang telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 2 orang dari jumlah keseluruhan 15 orang dengan persentase 13,3%, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar sebanyak 13 orang dari jumlah keseluruhan 13 siswa dengan persentase 86,7%.

b. Deskripsi Hasil Belajar (Posttest) Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 165 Bira setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing*

Selama peelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap siswa setelah diberikan perlakuan . Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan posttest. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini :

Data Perolehan skor tes hasil keterampilan berbicara murid kelas IV SDN 165 Bira setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing* akan disajikan pada lampiran.

Berdasarkan lampiran tersebut untuk mencari mean (ata-rata) nilai posttest dari siswa kelas IV SDN 165 Bira

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

X	F	F>X
70	2	140
75	3	225
80	3	240
85	4	340
95	3	285
Jumlah	15	1230

Dari data hasil posttest di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1230$

Dan nilai dari N sendiri adalah 15. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_1}{n} \\ &= \frac{1230}{15} \\ &= 82 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas IV SDN 165 Bira setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing* yaitu 82 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 Belajar	Hasil	Frekuensi	Persentase (%)
0-40	Sangat Rendah	-	-	0,00
45-55	Rendah	-	-	0,00
60-75	Sedang	5	5	33,3

76-80	Tinggi	3	20
85-100	Sangat Tinggi	7	46,7
Jumlah		15	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 46,7%, tinggi 20%, Sedang 33,3%, rendah 0,00 %, dan sangat rendah berada pada persentase 0,00 %. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan siswa dalam berbicara setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing* tergolong tinggi.

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
00 – 69	Tidak tuntas	-	0,00
70-100	Tuntas	15	100

Apabila tabel 4.6 dikaitkan dengan indikator. Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti Yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM (75) $\geq 75\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara pada siswa muris kelas IV SDN 165 Bira telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas adalah 100 % $\geq 75\%$

c. **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas IV SDN 165 Bira Kecamatan Bonto bahari Kabupaten Bulukumba**

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan

keterampilan berbicara pada Siswa Kelas IV SDN 165 Bira Kecamatan Bonto bahari Kabupaten Bulukumba”.

Maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji

Tabel 4.7 Analisis Skor Pretest dan Posttest Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 165 Bira Kecamatan Bonto bahari Kabupaten Bulukumba

No	X1 (Pretest)	X2 (Posttest)	d= X2 - X1	d ²
1	30	70	40	1600
2	70	85	15	225
3	60	95	35	1225
4	30	75	25	625
5	60	85	25	625
6	50	80	30	900
7	40	75	35	1225
8	60	85	25	625
9	40	75	35	1225
10	60	85	25	625
11	50	80	30	900
12	30	70	40	1600
13	60	95	35	1225
14	50	80	30	900
15	70	95	25	625
Jumlah	760	1.230	450	14.150

Dalam penelitian ini hipotesis yang di ajukan adalah “ ada pengaruh media gambar seri terhadap keterampilan menulis cerita dongeng “. Untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidaknya media gambar seri sebelum (*Pretest*) dan setelah diberi perlakuan (*Posttest*) digunakan analisis Uji T(t-test). Hasil uji akan diuraikan di bawah ini

Rumus yang digunakan adalah :

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

- Menentuka/ mencari MD (Mean dari perbedaan *Pretets* dan *Posttest*)

Tabel 4.8 Menentukan MD

No	X_1 Pretest	X_2 Posttest	$d = X_1 - X_2$
1	30	70	40
2	70	85	15
3	60	95	35
4	30	75	25
5	60	85	25
6	50	80	30
7	40	75	35
8	60	85	25
9	40	75	35
10	60	85	25
11	50	80	30
12	30	70	40
13	60	95	35
14	50	80	30
15	70	95	25
Jumlah	760	1.230	450

- Mencari “Md” dengan rumus :

$$\begin{aligned} Md &= \sum \frac{d}{N} \\ &= \frac{450}{15} \\ &= 30 \end{aligned}$$

- Mencari “ $\sum x^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 14.150 - \frac{(450)^2}{15} \\ &= 14.150 - \frac{202.500}{15} \\ &= 14.150 - 13.500 \\ &= 650 \end{aligned}$$

- Menentukan t_{hitung}

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

$$t = \frac{30}{\sqrt{\frac{650}{15(15-1)}}}$$

$$t = \frac{30}{\frac{\sqrt{650}}{210}}$$

$$t = \frac{30}{\sqrt{3,09}}$$

$$t = \frac{30}{3,09}$$

$$t = 9,70$$

- Menentukan t_{tabel} :

Untuk mencari t_{tabel} distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha =$

$$0,05d.b = N - 1 = 15 - 1 = 14$$

Tabel 4.9 Tabel Distribusi T

DF	0.1	0.05	0.01	0.002
1	6.314	12.71	63.66	318.3
2	2.92	4.303	9.925	22.33
3	2.353	3.182	5.841	10.21
4	2.132	2.776	4.604	7.173
5	2.015	2.571	4.032	5.893
6	1.943	2.447	4.707	5.208
7	1.895	2.365	3.499	4.785
8	1.86	2.306	3.355	4.501
9	1.833	2.262	3.25	4.297
10	1.812	2.228	3.169	4.144
11	1.796	2.201	3.106	4.025
12	1.782	2.179	3.055	3.93
13	1.771	2.16	3.012	3.852
14	1.761	2.145	2.977	3.787
15	1.753	2.131	2.947	3.733
16	1.746	2.12	2.921	3.686
17	1.74	2.11	2.898	3.646
18	1.734	2.101	2.878	3.61
19	1.729	2.093	2.861	3.579
20	1.725	2.086	2.845	3.552
21	1.721	2.08	2.831	3.527
22	1.717	2.074	2.819	3.505
23	1.714	2.069	2.807	3.485
24	1.711	2.064	2.797	3.467
25	1.708	2.060	2.787	3.45
26	1.706	2.056	2.779	3.435
27	1.703	2.052	2.771	3.421
28	1.701	2.048	2.763	3.408
29	1.699	2.045	2.756	3.396
30	1.687	2.042	2.75	3.385
31	1.696	2.04	2.744	3.375
32	1.694	2.037	2.738	3.365

33	1.692	2.035	2.733	3.356
34	1.691	2.032	2.728	3.348
35	1.69	2.03	2.724	3.34
36	1.688	2.028	2.719	3.333
37	1.687	2.026	2.715	3.326
38	1.686	2.024	2.712	3.319
39	1.685	2.023	2.708	3.313
40	1.684	2.021	2.704	3.307

Berdasarkan tabel diatas, maka di peroleh $t_{0,05} = 2,145$. Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 9,70$ dan $t_{Tabel} = 2,145$ maka $t_{Hitung} \geq t_{Tabel}$ atau $9,70 \geq 2,145$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara.

Dalam pengajuan statistic, hipotesis ini dinyatakan sebagai berikut :

H_0 : maka $t_{Hitung} \leq t_{Tabel}$ lawan H_1 : maka $t_{Hitung} \geq t_{Tabel}$

Berdasarkan nilai yang diuraikan, terlihat bahwa jumlah nilai dari *Posttest* (setelah perlakuan) lebih tinggi di bandingkan *pretest* (sebelum perlakuan) yang diperoleh murid kelas IV SDN 165 Bira . Hal ini dapat di lihat pada rata-rata nilai yang di peroleh oleh murid kelas IV SDN 165 Bira sebelum perlakuan terlihat rendah yaitu 5,2. Sedangkan rata-rata nilai siswa setelah perlakuan lebih tinggi yaitu 8,2. Dengan demikian, model pembelajaran *Role playing* efektif diterapkan dalam meningkatkan keterampilan berbicara

B. Pembahasan Hasil Penelitian

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

1. Analisis Deskriptif

Berdasarkan hasil pretest, nilai rata-rata hasil belajar siswa 54 dengan kategori yaitu sangat rendah yaitu 26,7 % , rendah 26,7 % , sedang 46,6 % . Tinggi 0,00 % , sangat tinggi 0,00 % . melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan berbicara siswa sebelum diterapkan mode pembelajaran *Role Playing* tergolong sangat rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil posttest adalah 8,2 jadi keterampilan berbicara murid setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan model pembelajaran *Role Playing* . Selain itu, persentase kategori hasil belajar Bahasa Indonesia murid juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 46,7%, tinggi 20%, Sedang 33,3%, rendah 0,00 %, dan sangat rendah berada pada persentase 0,00 %.

2. Analisis Statistik inferensial

Pada uji *paired sampel T Test* digunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Kemudian di peroleh t_{hitung} 9,70. Untuk mencari t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $db = N - 1 = 15 - 1 = 14$ maka di peroleh $t_{0,05} = 2,145$.

Setelah diperoleh $t_{hitung} = 9,70$ dan $t_{tabel} = 2,145$ maka di peroleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $9,70 > 2,145$. Sehingga dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil keterampilan berbicara seiring dengan peningkatan proses pembelajaran siswa di kelas IV SDN 165 Bira Kecamatan Bonto bahari Kabupaten Bulukumba. Hal ini dapat dilihat dari segi proses mengajar guru dan proses belajar siswa dimana pada pretest berada pada kategori rendah sedangkan pada posttest telah mencapai standar sesuai dengan indikator keberhasilan dengan kategori baik dan dari segi hasil belajar secara klasikal siswa sudah mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sesuai dengan indikator keberhasilan dengan kategori baik. Dengan demikian, terdapat pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SDN 165 Bira Kecamatan Bonto bahari Kecamatan Bulukumba.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian bahwa penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 165 Bira Kecamatan Bonto bahari Kabupaten Bulukumba, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada Kepala sekolah sebagai pemegang kebijakan pendidikan disekolah, kiranya memberikan dorongan serta fasilitas kepada guru untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang inovatif dan variatif dalam mengembangkan mutu pendidikan di sekolah.
2. Kepada para pendidik khususnya guru SDN 165 Bira yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playig* disarankan agar tidak hanya menjelaskan secara verbal tetapi juga

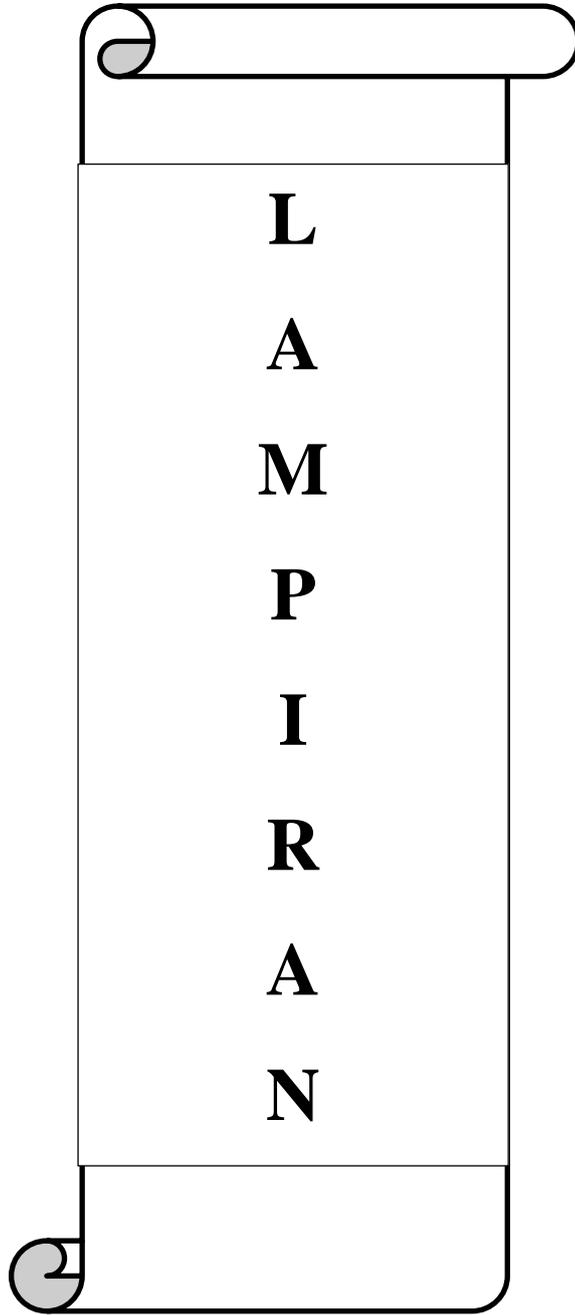
membimbing siswa yang mengalami kesulitan, meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

3. Kepada peneliti, diharapkan mampu mengembangkan model pembelajaran *Role Playing* ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan model pembelajaran ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan dan Sebaiknya diadakan pertemuan berkala sesering mungkin untuk membahas upaya-upaya dan permasalahan yang ditemukan di kelas dengan bertukar pikiran yang bermuara pada peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.
4. Kepada calon peneliti, akan dapat mengembangkan dan memperkuat model pembelajaran *Role Playing* ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimin. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aswar, Saifuddin. 2016. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dharmawan, Donnie Weda, dkk. 2014. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 10 Pamecutan*. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia. E-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol. 2 No. 1 di akses 7 Februari 2018.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Depok. AR-RUZZ MEDIA.
- Hafid, Anwar, dkk. 2012. *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. Kendari: ALFABETA.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdayama, Jumanta. 2015. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, Miftahul. 2016. *Model – model Pembelajaran dan Pembelajaran*. Malang: Pustaka Pelajar.
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori Praktik dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta.
- Mahendra, I Gd Fajar Dian, dkk. 2017. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Palaying Berbantuan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V*. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia. E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD Vol: 5 No: 2 di akses 7 Februari 2018.

- Munir, Abdul. 2015. *Keterampilan Berbahasa dan Apresiasi Sastra Indonesia di Sekolah dasar*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Nurjamal, Daeng, dkk. 2011. *Terampil Bahasa*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung. Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *BERBICARA*. Bandung: Angkasa
- Wimpiadi, Kadek, dkk. 2014. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SDN 10 Pamecutan*. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 2 No: 1 di akses 7 Februari 2018.



L

A

M

P

I

R

A

N

	<p>LAMPIRAN 1</p> <p>RPP PRETEST</p> <p>DAN</p> <p>POSTTEST</p>

RENCANA PE RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 165 Bira

Kelas / Semester : IV / II

Tema 8 : Tempat Tinggalku

Sub.Tema 3 : Aku bangga dengan tempat tinggalku

Pembelajaran : 3

Alokasi Waktu : 1 X 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator :

- 1. Siswa mampu menceritakan kembali cerita drama yang dibacanya.
- 2. Siswa mampu memerankan cerita drama yang dibacanya

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1. Dengan membaca dan mendiskusikan teks drama, siswa mampu menuliskan unsur instrinsik cerita dengan benar.
- 2. Dengan membaca dan mendiskusikan teks drama, siswa mampu menceritakan kembali teks drama yang dibacanya secara runtut.
- 3. Dengan membaca dan mendiskusikan teks drama, siswa mampu memerankan cerita drama yang telah dibaca secara berkelompok

D. MATERI PEMBELAJARAN

- 1. Teks Petualang

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : Simulasi, percobaan, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat :1. Teks bacaan.

Bahan : -

Sumber Belajar :1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas IV, Tema 8: Tempat Tinggalku. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa.3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur.4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan.5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas.6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap disiplin yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.8. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali.	15 menit

Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk membaca dan menuliskan teks mengenai teks petualang 2. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok 3. Siswa diminta untuk membaca teks bacaan yang telah guru bagikan dengan teman kelompoknya 4. Guru membimbing siswa untuk memilih peran yang akan dimainkan siswa yang terdapat pada bacaan tersebut. 5. Siswa memahami teks bacaan yang akan diperankan 6. Guru menunjuk kelompok siswa secara acak untuk maju kedepan memerankan cerita yang sudah di hafalnya 7. Siswa melakukan drama di depan kelasnya 8. Kemudian siswa yang dibawah mengomentari hasil drama kelompok lain 9. Kemudian guru memberi kritik dan saran kepada siswa atas kemampuannya 10. Siswa mengerjakan lembar kerja siswa secara individu 	180 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung <ul style="list-style-type: none"> • Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? • Apa yang akan dilakukan untuk menghargai perbedaan di sekitar? 2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 3. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. 	15 menit

	<p>4. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i>.</p> <p>5. Siswa melakukan operasi semut untuk menjaga kebersihan kelas.</p> <p>6. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.</p>	
--	---	--

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap *disiplin*.

b. Penilaian Pengetahuan

Bahasa Indonesia: Unsur Intrinsik dan gambar beruntun

Kriteria	Ya	Tidak
Menuliskan tokoh dan karakternya dengan benar		
Menuliskan latar peristiwa dengan benar		
Menuliskan alur cerita dengan benar		
Menuliskan konflik cerita dengan benar		

c. Remedial

Siswa yang belum terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dapat diberikan contoh-contoh tambahan teks sebagai latihan tambahan. Siswa dapat dibantu oleh siswa lain yang telah sangat terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung.

d. Pengayaan

Apabila memiliki waktu, siswa dapat memainkan ansambel bunyi mereka kepada kelas lain.

2. Bentuk Instrumen Penilaian

a. Jurnal Penilaian Sikap

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Refleksi Guru:

Bira, Juli 2018

Guru Kelas IV

Mahasiswa

INDAH IRAWATI, S.Pd

ELMA CITRA PRATIWI

NIP. 19840307 201503 2 002

NIM. 10540913014

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Hj.BAU NURUNG, S.Pd.SD

NIP. 19621331 198303 2 128

	<p>LAMPIRAN 2</p> <p>TEST</p> <p>PRETEST</p>

Misteri Bangunan Tua

Pada suatu sore, Regita, Nagita, dan Pradiipta, tiga bersaudara tengah berkunjung ke rumah pamannya untuk mengisi liburan kenaikan kelas. Saat ini, Regita, Nagita, dan Pradiipta baru saja sampai di kediaman pamannya yang sebelumnya menumpang bemo dari rumah mereka

Regita : “(mengetuk pintu) Om Rery! Om Rery!

Om Rery : “(membuka pintu) Ee.. ponakan om semuanya sudah datang, ayo masuk dulu.”

Pradiipta : “Wah, sekarang rumah om sudah berubah, menjadi lebih rapi!”

Nagita : “ Betul! Sekarang sudah berlapis tembok!”

Om Rery : “(bangga) Oiya,dong. Om kan hidup sendiri disini, jadi kalau mau hemat ya gampang. “

Regita : “Oiya, nanti kita tidur dimana?”

Om Rery : “Karena disini cuma ada satu kasur, ya kalian terpaksa tidur beralaskan matras kalian. Kalian tidurnya di ruangan pojok itu ya. Maaf nggak ada kasur.”

Nagita : “Untung kita kepikiran bawa matras.”

Om Rery : “ Ya sudah, kalo gitu om pergi dulu ke ladang dulu, om mau metik mangga. Kalo mau pergi kuncinya ada di dekat kasur. ”

Nagita, Pradiipta dan Regita : “Iya om” (Om Rery pergi)

Setelah selesai menata tempat tidur dan tas-tas, mereka berinisiatif untuk pergi jalan-jalan sekeliling kampung. Saat itu, kampung tersebut menjadi sepi, karena musim ini adalah musim liburan, dimana banyak orang kampung yang memilih pergi ke kota untuk berlibur.

Nagita : “(menunjuk ke suatu arah) Hei! Lihat tempat itu! Kelihatannya sudah lama sekali ya.”

Regita : “ (melihat ke pandangan yang sama) Iya, kira-kira apa isinya ya?”

Pradiipta : “ Aku tebak isinya kalo nggak emas-emas atau berlian super gede, pasti tempat nyimpen narkoba dan barang terlarang lainnya.”

Nagita : “Sok tau kali jadi orang! Mana mungkin bangunan gak kerawat kayak gitu bisa jadi tempat nyimpen narkoba?”

Regita : “Eh, bisa aja lho.. “

Pradipta : “Mending kita tanya aja ke orang yang netep disini. “

Nagita : “Yok ne.”

(Regita, Pradipta, dan Nagita melihat orang lewat)

Regita : “Permisi pak, kami mau nanya sebentar.”

Orang desa :”(menoleh,kebingungan)”

Pradipta : “Mungkin dia nggak ngerti Bahasa Indonesia. Coba pake bahasa daerah.”

Nagita : “ee,ee.. dados titiang mapitaken?”

Orang desa : “Nggih dados. Mepitaken nabi?”

Nagita : “ee.. ee (kebingungan)”

Regita : “ Pidan umah to griya nika anggana nabi?(menunjuk suatu arah)”

Orang desa : “Oh, tiang ten nawang. Pidan tiang taen nyingakin wenten truk sane misi padi. Liu anak di sisine, majaga-jaga. “

Pradipta : ee...ee.. Mangkin griya nika anggana nabi?”

Orang desa : “ Sampunan masuk ka griya nika, krana drika tenget. Sampunan mrika,sampunan. “

Nagita : “ Hah? Tenget? Apa tu? “

Regita : “Angker.”

Orang desa : “Nggih angker drika. Liu misi.. misi.. misi hantu! Ten dados mrika, sampunan mrika.”

Regita : “maadolan niki?”

Orang desa : “(balik) Nggih, kayun matumbasan? Kari akidik niki.”

Nagita : “ Hmm.. Numbas niki kalih. “

Pradipta : “ Niki kalih”

Regita : “Niki asiki. Aji kuda nika?”

Orang desa : “ Siu, siu, siu. Telung tali gek.”

Pradipta, Regita, Nagita : “(Menyerahkan uang seribu-seribu).”

Orang desa : “Suksma nggih.(pergi)”

Pradiipta, Regita, Nagita : “Nggih.”

Regita : “Kita pulang aja sekarang.”

Pradiipta, Nagita :” Yuk ne(pulang).”

Narator : “Akhirnya Regita, Nagita, dan Pradiipta kembali ke rumah Om Rery. Regita sibuk memikirkan isi dari percakapannya dengan orang desa tersebut, sedangkan Nagita dan Pradiipta sibuk icip-icip jajanan yang mereka beli tadi. “

Nagita : “ Ee, tucker ee, enak kali yang itu.”

Pradiipta : Tucker? Boleh - boleh, sekalian icip-icip juga. (mencoba snack yang Nagita beli) Ini lumayan juga.”

Nagita : “Regita kok dari tadi kayak merenung gitu?”

Regita : “Aneh aja.”

Pradiipta : “Apanya aneh?”

Regita : “Cara ngomong orang tadi. Kayak ngelarang banget kita masuk kesana.”

Pradiipta : “Mungkin dia yang termasuk dalam perkumpulan penyimpan barang-barang berlogam mulia atau narkoba?”

Nagita : “Aku tau kamu sok tahu, tapi gausah segitunya kali.”

Regita :” Itu yang aku pikirin.”

Nagita : “ Apa? Pradiipta sok tahu?”

Regita : “ Enggak lah, aku mikirin bisa jadi katanya Pradiipta itu bener.”

Nagita : “Tapi mana mungkin.”

Pradiipta : Segalanya bisa terjadi asal Tuhan memberkati.”

Nagita : “Iya sih.”

Regita : “ Gimana kalo kita tanya Om Rery aja? Om Rery kan penduduk tetap.”

Pradiipta : “ Yuk ne. Tunggu aja dia datang.”

(Om Rery datang)

Om Rery : “ Halo, maaf om dari tadi nggak jadi bawain kalian mangga, soalnya tadi waktu lewatin warung ada temennya om, ya ngobrol-ngobrol gitu, abis itu dia minta mangganya, yaudah om kasi.”

Regita : “Nggak apa-apa om. Oiya om, tadi kita kan jalan-jalan, abis itu liat ada bangunan tua gitu. Itu dulunya apa sih?”

Om Rery : “Om nggak tahu itu tempat apa. Tapi, kalo dikira-kira sih tempat nyimpen padi.”

Pradipta : “Lah sekarang kok jadi gitu?”

Om Rery : “Dulu sih dibidang kalau tempatnya itu berdiri di tanah negara, jadi mereka musti pergi. Yaudah banyak yang pergi. Kok kalian nanya gitu ?”

Nagita : “Pengen tau aja om.”

Om Rery : “Oiya kalo gitu om pergi lagi ya. Oiya, kalo makan malem om cuma makan itu, jadi kalo kalian mau makan, nanti om beliin.”

Regita : “Ya,om.”

(Om rery pergi)

Pradipta : “Eh, kok Om Rery nggak jelas banget kerjanya? Pulang pergi pulang pergi. Dan kayaknya kalo dari tadi dia metik mangga sampe jam segini nggak masuk akal. “

Nagita : “Negatif banget pikiranmu, kan bisa aja kebunnya itu jauh, jadi otomatis lama.”

Regita : “ Aku juga mikir gitu. Dan sekarang pergi lagi. Nah, abis itu sekarang rumahnya udah ditembokin, yang dulunya cuma anyaman bambu. Lagi pula kerjaan masuk akal apa yang ada disini sampe bisa nembokin rumah?”

Pradipta : “Mungkin nggak sih kalo Om Rery itu punya perkumpulan, komplotan, atau apapun yang curi emas atau ngedarin narkoba?Bisa jadi kan? ”

Nagita : “ Bisa jadi, bisa jadi. “

Regita : “Gimana kalo kita ke bangunan tua itu?”

(Nagita dan Pradipta kaget)

Pradipta : “Kesana? Hari ini juga? Belum lagi kalo misalnya hujan. “

Nagita : “Iish yaudah kalo gitu kamu sendiri di sini.”

Pradiipta : “Iya, tapi kalian harus bawa hape, karena aku bisa nelpon kalian kalo ada apa-apa. “

Regita : “ Oke, dan sekarang apa alasan aku sama Nagita keluar nanti malem?”

Pradiipta : “ Gampang, bilang aja dia lama nggak pulang-pulang dan kalian lagi nyari dagang nasi. “

Pradiipta : “ Jadi, tugasku nanti adalah aku harus bisa nyari alasan yang se-logic mungkin biar Om Rery percaya. Tapi kalian kalo beneran ketemu dagang nasi beli ya. Kita pasti laper banget nanti.”

Nagita : “ Oiya kira-kira jam berapa kita keluar?”

Regita : “ Jam setengah sembilan.”

Nagita : “Yakin tuh Om Rery nggak curiga?”

Regita : “Selama kita bisa atur nafas, hati-hati ngomong dan gerak, kita pasti bisa.”

Narator :” Mereka pun menunggu hingga jam setengah sembilan. Setelah jam setengah sembilan, Regita dan Nagita bersiap-siap pergi ke bangunan tua tersebut.

Regita : “ Pradiipta, aku sama Nagita pergi dulu ya.”

Pradiipta : “Iya hati-hati.”

(Regita dan Nagita pergi menuju bangunan tua)

Nagita : “(berbisik-bisik) Eh, kamu inget jalan kesana?”

Regita : “(berbisik-bisik) Nggak juga. Tapi yang jelas dari rumah Om Rery ke selatan. Nanti ada rumah nggak terawat. “

Nagita : “ (berbisik-bisik) Regita, sembunyi!”

(Regita dan Nagita sembunyi)

Nagita : “ Siapa itu?”

Regita : “(berbisik-bisik) Sstt!”

Penyelundup 1 : “ Akuda baat perhiasan sane aba Obit ibi?”

Penyelundup 2 : “ Duang kilogeram.”

Penyelundup 1 : “ Yen kene carane, ci jak cang lakar dadi jeleme sugih!“

Penyelundup 2 :” Yen sing ada ne nawang.”

Penyelundup 1 : “ Arahh, nahh mai masuk.”

(Para penyelundup masuk)

Nagita : “ (berbisik) Om Rery! Benar kata Pradiipta. Apa sih dibilang?”

Regita : “ Aku gatau. Sekarang kita intip terus mereka ngapain.”

Nagita : “Oke.”

Narator : Regita dan Nagita telah mengetahui bahwa Om Rery dan satu temannya menyelundupkan 2 kilogram perhiasan yang telah dicuri oleh teman penyelundup tersebut. Di sisi lain, Pradiipta kebingungan karena Regita dan Nagita tak kunjung pulang.

Pradiipta : “Aduuh, Regita sama Nagita kemana sih? Emang seberapa lama mereka mau intipin orang-orang nyelundupin perhiasan atau narkoba? Udah makin malem lagi. Duuh, mending sekarang aku pergi ke kantor kepala desa aja. Jangan takut Pradiipta, jangan takut.”

(Pradiipta pergi ke rumah kantor kepala desa)

Pradiipta : “(mengetuk pintu) Pak kepala!Pak kepala!”

Kepala desa : “ Iya? “

Pradiipta : “ Sekarang, saudara-saudara saya lagi ngintip orang yang kita curigai lagi nyelundupin perhiasan atau barang terlarang pak! “

Kepala desa : “ Oh gitu. Wah, harus kita tangkep segera!”

Pradiipta : “Tapi hati-hati pak, kan biasanya orang-orang kayak gitu kuat-kuat.”

Kepala desa : “ Sebentar dulu(mengambil barang) Ini buat kamu. Kalo misalnya mereka mau nyakitin kamu, sakitin aja mereka duluan. Ini tali. “

Pradiipta : “ Tapi pak, saya takut.”

Kepala desa : “ Nggak ada takut-takutan! Ini demi keselamatan saudara-saudaramu. Bawa barang-barang ini dan usahain biar ketemu sama saudara-saudaramu. “

Pradiipta : “Terus bapak ngapain?”

Kepala desa : “ Bapak nyusul, bapak belum makan malem.”

Pradiipta : “Ya udah deh pak.”(pergi ke bangunan tua)

Narator : “Pradiipta pun segera pergi ke bangunan tua. Sesampainya disana, ia melihat Regita dan Nagita. Pradiipta pun tak takut lagi.”

Nagita : “(berbisik-bisik) Pradiipta! Kamu ngapain disini?”

Pradiipta : “ (berbisik-bisik) Aku kesini ngasi kalian ini. Nah, sekarang, apa yang kalian lihat?””

Regita :”(berbisik-bisik) Om Rery dan satu temannya. Mereka bicarain tentang perhiasan yang mereka curi seberat 2 kg. “

Pradiipta : “(berbisik-bisik) Gini aja sekarang. Kita ada yang berdua, ada yang sendiri. Aku nggak mau sendiri lagi. Kita pancing om rery sama temennya biar terpisah, kita jebak satu-satu. Pak kepala lagi makan, nanti dia nyusul. Kalo udah ketangkap kita gebugin sampe pingsan atau dengan cara lain, abis itu kita bawa ke kota.”

Regita : “Kalian berdua aja, biar aku sendiri. Tapi kemarikan tali, dan beberapa alat lainnnya.”

Pradiipta : “ Oke.” (mereka pun berpisah)

Pradiipta : “Kita diem disini.”

Nagita : “ Kita patahin ranting, biar mereka keluar.(ngambil ranting) Katos banget! Bantuin nae!”

Pradiipta : “(melempar batu) Udah. “

Penyelundup 1 : “ Suara ape to? (keluar)”

(Pradiipta dan Nagita membuat penyelundup 1 pingsan dan mengikatnya)

Penyelundup 2 : “ Rery! Rery!(keluar)

(Regita dan kepala desa membuat penyelundup 2 pingsan dan mengikatnya)

Pradiipta : “ (berbisik)Pak kepala!Kok cepet banget datengnya?”

Kepala desa : “ Iya, bapak khawatir sama kalian. Yasudah, sekarang kita bawa orang-orang ini ke kota. “

Nagita : “Oiya pak, kita nggak ngambil bukti ?”

Regita : “ Aku yang ngambil.”

Pradiipta : “ Aku foto.”

Nagita : “ Ngomong-ngomong ini beneran Om Rery atau orang lain ya?(membuka masker penyelundup 1)Iii beneran Om Rery!”

Regita : “ (membuka masker penyelundup 2)Dan yang ini, ini kan pedagang yang ngasitau kita tentang bangunan ini?”

Kepala desa : “ Ayo sudah jangan cerewet, nanti lain lagi urusannya. Kita bawa dulu ke kota.”

(Setelah selesai memotret dan mengambil barang bukti, mereka segera pergi ke kota untuk melapor kasus penyelundupan tersebut).

Tamat

PRETEST
LEMBAR KERJA SISWA
(LKS)

Nama :

Kelas :

Hari/ Tanggal :

Soal

Jawablah soal-soal berikut berdasarkan teks bacaan diatas !

1. Apa yang dimaksud dengan drama?
2. Sebutkan unsur-unsur pada drama “mesteri bangunan tua”?
3. Sebutkan watak tokoh dalam drama?
4. Apa tema pada drama “mesteri bangunan tua”?
5. Bagaimana langkah-langkah mementaskan drama?

Selamat Bekerja

	<p>LAMPIRAN 3</p> <p>TEST</p> <p>POSTEST</p>

Pemeliharaan Alam Lingkungan Hidup

Suatu hari di sekolah Rina, seorang guru menyuruh muridnya untuk berkelompok masing-masing empat orang untuk melihat dan mengamati lingkungan yang ada di suatu tempat, dan Rina segera membentuk kelompok dengan temannya. Rina dan kelompoknya bertugas untuk mengamati hutan yang ada disamping sekolahnya.

Rina :Santi, kita berkelompok dengan siapa saja ?

Santi :Kita berempat berkelompok dengan Reni dan Siti.

Rina :Mari kita bagi tugas. Aku dan Santi mengamati tanaman dan pohon pohon, sedangkan kalian berdua bertugas untuk mengamati kebersihan sekitar lingkungan hutan. Kalian setuju?

Reni, Siti : Ya, Setuju

Santi : Tugas kita berempat adalah mengingatkan warga masyarakat sekitar untuk menjaga hutan agar tetap hijau, dan tidak boleh sampai ditebang, dibakar, ataupun dijadikan sebagai tempat akhir pembuangan sampah.

Reni : Ya, jika kita melihat warga ada yang melakukan tindak kejahatan terhadap alam, kita harus mencegahnya.

Siti, Rina : Ya, Setuju, Setuju !!

Bel akhir pelajaran pun berdering, tiba saat siswa siswi pulang ke rumah. Akan tetapi, kelompok Rina sepakat untuk tidak pulang terlebih dahulu, melainkan berdiskusi tentang tugas pemeliharaan alam. Rina mulai membicarakannya.

Rina : Kita sepakat untuk mengamati hutan, kapan kita akan pergi bersama kesana?

Siti : Aku setuju kalau hari Minggu, sebab hari-hari lain masih ada jadwal les dan sebagainya.

Reni : Aku juga sepakat hari Minggu, karena aku tidak perlu membuang waktu untuk belajar buat ulangan.

Rina : Berarti kita setuju hari minggu. Bagaimana dengan kamu, Santi, apakah bisa hari Minggu ?

Santi : Ya, aku bisanya cuma hari Minggu saja.

Rina : Kita akan pergi ke hutan pada hari Minggu, pagi hari. Kita akan melakukan pengamatan seharian.

Siti : Ayo, kita pulang ke rumah masing-masing.

Rina, Santi, Reni : Ya, ayo. Selamat berjumpa lagi.

Pada akhirnya, Hari Minggu telah tiba. Siti, Reni, dan Santi berkumpul di rumah Rina pada pagi hari. Mereka mempersiapkan barang seperti penunjuk arah (kompas), senter, dan makanan serta minuman. Mereka berangkat ke hutan dengan jalan kaki sejauh kurang lebih 1 km. 1 jam dalam perjalanan, akhirnya mereka berempat tiba di kawasan hutan.

Rina : Inilah hutan yang kita akan amati.

Siti : Iya, hutannya cukup luas. Ayo, kita telusuri sampai dalam !

Reni : Tampaknya hutan ini menyeramkan.

Santi : Kita harus berani. Pantang menyerah

Belum lama masuk ke hutan, tiba-tiba suara gruduk-gruduk, klonteng-klonteng pun terdengar keras. Bau busuk mulai tercium. Mereka segera menutup hidung, kemudian berlari ke arah suara. Ternyata, setelah terlihat, ada sebuah truk membuang sampah bekas bangkai, sisa makanan dan kaleng-kaleng di hutan yang hijau itu. Burung-burungpun ketakutan dan beterbangan. Santi pun segera menghampiri kepada orang yang membuang sampah, yaitu sopir truk.

Santi : Mohon jangan buang sampah disini, disini tempat tumbuh tanaman yang menyediakan udara.

Sopir truk : Saya biasa membuang sampah disini, dan tidak ada yang melarang karena hutan ini tiada yang punya.

Reni : (Agak kesal) Tapi ini kan tempatnya binatang dan tumbuhan hidup, serta hutan utama yang dapat menghasilkan udara untuk digunakan bernafas, apakah bapak belum sadar ?

Sopir Truk : Toh, hutan ini tidak ada yang memprotes, tak ada pemilik, lagipula makhluk hidup akan berpindah ke tempat yang lain. Masih banyak tempat yang lain, untuk didiami makhluk hidup. Jaman sekarang, di kota tempat pembuangan akhir telah penuh, makanya kubuang di sini.

Siti : Tapi ini kan tidak memperhatikan dampak dampaknya nanti.

Sopir Truk : (Marah) Sudah ! Kalian tak ada guna kesini, lebih baik kalian pulang saja, tak ada hubungannya dengan hutan, nanti kalian dicari orang tuamu.

(Sekejap menjadi Sunyi, Sopir truk segera masuk kedalam dan menyalakan mesin, dan pergi)

Siti : (Berteriak) Dasar orang tak bertanggung jawab!

Santi : Sudah, jangan marah. Lebih baik kita waspada terhadap orang, dan kita ciptakan lingkungan yang bersih dan indah melalui sebuah cara bersosialisasi kepada masyarakat melalui internet dan tulisan poster.

Reni : Mari kita tinggal ke tempat lain.

Rina : Kita bersihkan sampah ini, kita suruh orang lain untuk membuang ditempat lainnya.

(Rina menyuruh orang, dan membayarnya)

Reni : Nah, sekarang sudah bersih. Kita akan melakukan pengamatan di lain tempat.

Rina, Santi : Ayo, kita jalan !

Hari pun siang, mereka lelah, dan mereka mulai mengeluarkan bekal makan siangnya masing-masing dan makan. Pada saat makan, ada sekelompok orang lain yang membicarakan tentang hutan ini. Santi mendengar bahwa hutan ini akan di beli dan akan dijadikan pertokoan yang mewah dan apartemen 5 tingkat. Rina dan kawannya segera menyelesaikan makan siangnya dan segera menuju tempat segerombolan orang itu (Pembeli Hutan).

Rina : Sebaiknya bapak membatalkan rencana membangun apartemen disini, karena wilayah kita semakin hari semakin panas akibat banyaknya bangunan yang dibangun dari wilayah hutan, dan kita sering banjir disini.

Santi : Anda boleh saja membeli hutan ini, akan tetapi saran saya jangan dibuat bangunan, saya setuju kalau dibuat tetap hutan saja, agar suplai udara untuk kita bernafas tetap ada.

Pembeli Hutan : (Bingung) Sebenarnya anda ini siapa? Anda ini buat apa mengurus hutan?

Reni : Kami adalah pengamat antara manusia dengan alam, dan kami ditugaskan untuk mengamati hutan agar tetap dijaga kelestariannya.

Siti : Hutan ini tempat binatang untuk tinggal, sehingga kemungkinan jika hutan ini menjadi bangunan, binatang-binatang itu berpindah ke pemukiman warga.

Pembeli Hutan : (Terpengaruh oleh perkataan Siti) Iya, benar juga ya. Sekarang aku sadar bahwa penghasil udara terbesar di hutan ini, hutan ini merupakan tempat tinggal hewan, dan hutan ini pencegah banjir.

Rani : Bagaimana, apakah rencana bapak dibatalkan?

Pembeli Hutan : Ya, kami batalkan saja. Kami mohon maaf jika saat ini kami akan menghilangkan sumber resapan air, yaitu hutan. Kami sadar sekarang.

Reni : Hutan ini apakah sudah bapak beli? Berapakah Luasnya ?

Pembeli Hutan : Sudah, luasnya sekitar 10 hektar.

Santi : Mau dijadikan apa hutan seluas ini ?

Pembeli Hutan : Akan kami jadikan hutan lindung saja, kami akan konfirmasi dengan pemerintah setempat, dan kami akan membuat undang-undang tentang hutan ini, bila ada yang merusak atau menebang atau mengotori wilayah hutan akan mendapatkan sanksi hukum.

Siti : Betul ! Jika ada yang mengotori hutan harus di hukum!

Pada Akhirnya, mereka dan pembeli hutan berbincang-bincang dan memutuskan untuk menuju ke pemerintah tepatnya bagian departemen kehutanan yang jaraknya dekat dari hutan itu, untuk dijadikan hutan lindung. Akhirnya hari itu juga langsung mendapatkan izin menjadikan sebagai hutan lindung pada hari itu, dan mereka sangat bergembira.

Pembeli Hutan : Terima kasih untuk mengingatkan saya sehingga saya sadar sekarang.

Rina, Santi : Terima kasih kembali pak.

Siti, Reni : Sama-sama pak.

Pembeli Hutan : Saya tinggal dulu ya

Siti, Reni, Santi, Rina : Iya, pak.

Hari itu, Rina dan kawan-kawannya merasa lelah dan bahagia. Tak terasa langitpun senja. Matahari muncul di arah barat. Semuanya kembali berkumpul dan pergi ke rumah Rina.

Siti : Ayo, kita jalan !

Reni : Ayo, kita kumpul lagi di rumah Rina.

Tak terasa, 1 jam kemudian datanglah mereka ke rumah Rina dan masuk ke ruang kamar Rina.

Santi : (Sambil melihat kalender) Lho, Reni, besok kan hari libur nasional ya?

Reni : Oh, iya, sampai aku lupa, kalau besok ada hari libur.

Siti : Bagaimana ya, kalau besok mengamati hutan lagi?

Rina : Iya, aku setuju. Sekarang hutan itu jadi hutan lindung, jadi kalau ada orang yang mengotori hutan itu, maka orang itu harus dihukum.

Santi, Siti : Setuju, Setuju !!!

Santi, Reni, Siti : Ayo, kita pulang.

Rina : Jangan tidur malam-malam, istirahatlah yang banyak agar rasa lelah hari ini dapat hilang. Besok kita kumpul lagi di sini pukul enam pagi.

Santi : Ya, aku akan makan banyak dan istirahat yang cukup.

Reni, Siti, Santi : Sampai jumpa besok !

Reni, Siti, Santi segera pulang ke rumah masing-masing. Mereka segera untuk beristirahat dan mempersiapkan peralatan yang dibawanya besok. Mereka tidur jam 8 malam dan bangun pada pukul 5 keesokan harinya. Setelah bangun, mereka sarapan dan pada pukul setengah enam pagi mereka berangkat ke rumah Rina, dan akhirnya tepat pukul enam mereka semua berkumpul di rumah Rina.

Rina : Bagaimana, persiapan apakah sudah selesai? Bekal-bekal makanan, minuman, jam, kompas, alat komunikasi kalian apakah sudah dibawa?

Santi : Siap, semuanya sudah kubawa.

Siti : Aku sudah siap. Bagaimana dengan kamu, Reni ?

Reni : Aku juga sudah siap !

Rina : Mari kita berangkat !

Rina dan kawan-kawannya mulai berangkat dari rumah pada pukul enam lebih lima menit, lalu mereka berjalan kaki kembali ke hutan dan satu jam lagi, mereka datang di hutan itu. Mereka masuk ke dalam hutan dan ditemuinya pembeli hutan yang kemarin.

Rina, Siti : Selamat pagi, Pak!

Pembeli Hutan : Oh, kalian yang kemarin ya? Ini kami lagi memasang plat berisi

peraturan hutan lindung.

Santi : Apa peraturannya pak ?

Pembeli Hutan : Ini saya bacakan ya, yang pertama adalah dilarang menebang pohon di hutan ini dengan alasan apapun. Yang kedua, dilarang merusak atau membakar seisi hutan ini, Yang ketiga dilarang membuang sampah bersifat padat atau cair baik itu berbentuk sampah organik maupun sampah non organik. Hal ini sudah sesuai dengan peraturan hukum dan undang-undang Departemen Kehutanan.

Reni : Oh ya, kemarin saya lupa bercerita kepada bapak. Kemarin kami menemui ada orang yang membuang sampah busuk di hutan ini. Tempat ini dijadikan sebagai tempat pembuangan akhir.

Siti : Betul, kemarin ketika kami menasehati orang itu agar jangan buang sampah di sini, tetapi orang itu marah-marah dan meninggalkan tempat ini. Kami memanggil orang lain untuk membuang sampah dari hutan ini dan kami membayarnya.

Rina : Kami mencegahnya lalu si pembuang sampah mengatakan “Toh, hutan ini tidak ada yang memprotes, tak ada pemilik. Binatang akan berpindah ke tempat yang lain. Masih banyak tempat yang lain, untuk didiami makhluk hidup. Jaman sekarang, di kota tempat pembuangan akhir telah penuh, makanya kubuang di sini”.

Pembeli hutan : Iya, sekarang hutan ini telah dilindungi oleh hukum dan tidak ada yang berani untuk mengotori hutan ini, karena hutan ini menghasilkan udara untuk kita bernafas. Jangan sampai hutan ini penuh sampah dan makhluk hidup di sini banyak yang mati.

Beberapa saat kemudian, terdengar suara seperti kemarin, grodok-grodok dan klontang-klontang, Santi menebak bahwa itu pembuang sampah sopir truk yang kemarin pagi.

Santi : Ayo, kita periksa.

Pembeli Hutan : Iya, ayo kita bergegas !

Siti : Ternyata, itu orang yang kemarin ! Dia membuang sampah di sini lagi.

Pembeli hutan : Hai, anda telah mengotori hutan ini lagi. Kemarin kau juga

mengotori hutan ini. Anak-anak ini sebagai pengamat hutan ini.

Sopir Truk : Hutan ini tanpa pemilik. Hutan ini luas, dan sampah yang kubuang tidak lebih dari seperempatnya.

Pembeli Hutan : Kini hutan ini jadi milikku. Aku kemarin sudah membelinya, dan semula akan kubangun apartemen yang mewah, tetapi anak-anak ini yang memberitahuku bahwa janganlah membangun apartemen, karena sumber resapan di bumi ini makin berkurang dan jika pohon ini ditebang, maka sumber penghasil udara akan hilang. Termasuk sampah anda. Sampah anda mencemari kawasan hutan lindung, yang menyebabkan makhluk hidup disekitarnya dapat mati karena udara dan tanah disini tercemar oleh karena sampah anda.

Sopir Truk : Di kawasan kota tiada lagi tempat untuk membuang sampah, karena banyak gedung.

Pembeli Hutan : Sampah dapat dimusnahkan dengan cara dimanfaatkan lagi, atau dibakar di ruang pembakaran, ataupun dibuang di tempat khusus atau dinetralkan supaya tak mencemari lingkungan. Jadi, mulai hari ini jangan membuang sampah disini lagi. Apakah anda sudah paham?

Sopir Truk : (Terpengaruh) Iya, paham.

Santi : Kalau anda membuang sampah lagi di hutan lindung ini, anda dapat kena hukum!

Sopir Truk : Baiklah. Mulai hari ini aku terapkan cara pemilik hutan ini. Maafkan aku telah mengotori hutan ini. Aku akan mengembalikan sampah-sampah ini. Aku akan bersihkan.

Siti : Nah, sekarang sudah bersih.

Sopir Truk : Maaf, aku kemarin telah memarahi kalian, dan membuat kalian membersihkan sampah-sampah ini.

Rina : Tidak apa-apa kok.

Pembeli Hutan : Jika anda melanggar lagi, anda dapat kena sanksi. Anda tidak memikirkan dampak sebelumnya. Jika anda membuat kekotoran di sini, hewan juga akan terganggu, dan dapat pula berpindah ke permukiman warga, yang dapat mengganggu warga.

Sopir Truk : Aku paham. Terima kasih atas sarannya. Aku akan pulang saja.

Rina, Siti : Iya, hati-hati di jalan.

Setelah itu, sopir truk pulang meninggalkan tempat dan Rini, Santi, Siti dan Reni mengikuti Pembeli Hutan berjalan-jalan di dalam hutan untuk melihat keadaan hutan, sambil bercerita.

Siti : Susahnya mengingatkan orang agar menjaga kelestarian alam kita.

Pembeli Hutan : Betul juga, karena orang tadi sulit untuk mempercayai kita, maka diperlukan kesadaran orang tersebut agar mau mempercayai kita.

Santi : Untung, orang itu dapat percaya kepada kita setelah berbincang-bincang dan menyebutkan alasan satu-satu, dan apa peranan hutan sebenarnya.

Siang haripun tiba dan seperti biasa, Santi, Siti, Rina, Reni menyantap makan siang, lalu sedikit menjelajah hutan lindung itu. Rina bersama kawannya mengamati tumbuhan di daerah hutan itu. Juga berbincang-bincang pula dengan pembeli hutan.

Rina : Bagaimana, hari ini cukup lelah dan seru kan ?

Reni : Ya, betul. Tugas kita terselesaikan, mengamati lingkungan alam serta mengingatkan warga masyarakat sekitar akan pentingnya hutan bagi kehidupan manusia.

Pembeli Hutan : Kita telah berhasil mengamankan hutan dari segala kerusakannya. Bukan kami saja, melainkan anda sebagai pelajar atau siswa yang juga mengingatkan kami akan pentingnya hutan sehingga kami dapat sadar. Sekali lagi kami ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya.

Rina : Ini bukan apa-apa, melainkan tugas dari guru kami. Saya juga berterima kasih kepada guru pembimbing kami dan teman-teman yang juga mendukung saya untuk mengingatkan warga masyarakat sekitar.

Reni : Terima kasih juga kepada bapak, karena dapat langsung mempercayai perkataan kami, tidak seperti halnya sopir truk yang membuang sampah di sini tadi pagi, itu tidak langsung percaya pada perkataan kami, dan menanggapi dengan reaksi marah-marah.

Pembeli Hutan : Iya, sama-sama. Kami langsung mempercayai anda karena baru pertama kali ada anak seusia kalian yang dapat mengingatkan warga masyarakat.

Siti : Lihat, langit mulai memerah tanda sore telah tiba. Saya mengucapkan terima

kasih kepada bapak. Kami sekarang mau pulang, karena sudah sore.

Pembeli Hutan : Ya, sama-sama. Kami juga mau pulang. Cukup sampai di sini perjumpaan kita. Selamat tinggal.

Siti, Reni, Santi, Rina : Selamat tinggal !

Mereka pun telah berpisah dan mereka merasakan lelah. Mereka mendapatkan pengalaman baru, berupa hubungan antara manusia dengan alam haruslah dijaga dengan erat, saling merawat alam. Merekapun berjalan kaki sampai dirumah Rina selama satu jam, dan berhenti di depan rumah Rina.

Rina : Kita telah menyelesaikan tugas kita dan kita mendapatkan pengalaman baru. Kita harus terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Reni : Ya, betul. Kami merasa bahagia, karena dapat mengingatkan orang lain untuk mencintai alam. Aku merasa lelah dan ingin pulang.

Santi : Pelajaran berharga kemarin dan hari ini jangan dilupakan.

Siti : Mari kita tingkatkan rasa cinta terhadap alam dan sesamanya. Terima kasih kawan-kawan. Selamat pulang ke rumah masing-masing!

Reni, Santi : Aku pulang ya! Selamat bertemu di sekolah besok!

Rina : Ya, Selamat jalan! Beristirahatlah yang banyak dan cukup waktu !

Ikla

POSTEST

LEMBAR KERJA SISWA

(LKS)

Nama :

Kelas :

Hari/tanggal :

Soal :

Jawablah soal-soal berikut berdasarkan teks bacaan di atas !

1. Sebutkan latar tempat yang ada pada teks drama “pemeliharaan alam lingkungan hidup”?
2. Sebutkan tema yang terdapat pada teks drama “pemeliharaan alam lingkungan hidup”?
3. Sebutkan nama tokoh beserta wataknya dalam drama ?
4. Apa pesan amanat yang terdapat dari drama tersebut ?
5. Bagaimana alur pada drama tersebut ?

Selamat Bekerja

	<p>LAMPIRAN 4</p> <p>DAFTAR</p> <p>NILAI</p> <p>PRETEST</p>

SKOR NILAI PRETEST

Nama Sekolah : SDN 165 Bira

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : IV / II (dua)

NO	NAMA SISWA	NILAI
1	Akram Palakbirang	30
2	Alisa nurul yusra	70
3	Alya fatri chaerawan	60
4	Andi asmi cahaya aufa	50
5	Keysa aulia putri pangestu	60
6	Izzatul adha	50
7	Naurelia agustin	40
8	Myra azizah herman	60
9	Liza rosadin	40
10	Natasya kirana	60
11	Raden Chelsea	50
12	Subastian putra	30
13	Winda marsya kirana	60
14	Zahratus shifa ahmad	50
15	Miftahul ahkam anungrah	70

PERHITUNGAN UNTUK Mencari Mean (RATA-RATA) NILAI PRETEST

X	F	F.X
30	2	60
40	2	80
50	4	200
60	5	300
70	2	140
Jumlah	15	780

PENILAIAN KETERAMPILAN BERBICARA
PRETEST

Nama Sekolah : SDN 165 Bira

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : IV / II (dua)

NO	NAMA SISWA	ASPEK PENILAIAN					Skor	Nilai	Ket
		Pengucapan	Kelancaran	Intonasi	Pilihan Kata	Keberanian			
1	Akram Palakbirang	2	1	2	2	3	10	50	
2	Alisa nurul yusra	2	2	2	2	3	11	55	
3	Alya fatri chaerawan	2	2	2	2	3	11	55	
4	Andi asmi cahaya aufa	1	3	2	2	2	10	50	
5	Keysa aulia putri pangestu	3	3	3	2	2	13	65	
6	Izzatul adha	2	2	2	2	2	10	50	
7	Naurelia agustin	2	2	2	2	2	10	50	
8	Myra azizah herman	2	2	2	2	4	12	60	
9	Liza rosadin	2	2	2	2	2	10	50	
10	Natasya kirana	2	2	3	2	2	11	55	
11	Raden Chelsea	2	2	2	2	2	10	50	
12	Subastian putra	2	2	2	2	2	10	50	
13	Winda marsya kirana	2	2	2	2	2	10	50	
14	Zahratus shifa ahmad	2	2	2	2	2	10	50	
15	Miftahul ahkam anungrah	3	4	2	3	4	16	80	

DESKRIPTOR PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Nilai	Deskriptor Penilaian
1	Volume suara	4	a. Volume suara yang sangat nyaring, terdengar oleh semua khalayak sepanjang waktu pembicaraan (4)
		3	b. volume suara nyaring terdengar jelas oleh sedikitnya 80 % pendengar (3)
		2	c. volume suara kurang nyaring, hanya sekitar 60 % yang dapat mendengar pembicaraan dengan jelas
		1	d. volume tidak nyaring, terlalu lembut dan hampir semua pendengar tidak bisa mendengarkan pembicaraan (1)
2	Kelancaran	4	a. pembicaraan dalam segala hal sangat lancar (4)
		3	b. pembicaraan lancar tapi sekali-kali masih karang ajek /tersendat (3)
		2	c. pembicaraan sering ragu-ragu dan tersendak-sendat (2)
		1	d. pembicara selalu berhenti
3	Intonasi	4	a. semua intonasi pembicaraan sangat tepat, hampir tidak ada kesalahan (4)
		3	b. kadang-kadang terjadi kesalahan intonasi, tetapi tidak mengganggu pembicaraan (3)
		2	c. banyak terjadi kesalahan intonasi, yang mengganggu pembicaraan
		1	d. semua intonasi pembicaraan tidak tepat (1)
4	Pelafalan	4	a. Berbicara dengan sangat jelas, tidak ada kata yang salah pelafalan / ucap (4)
		3	b. Berbicara dengan sangat jelas, tetapi ada

			beberapa kata yang salah pelafalan (3)
		2	c. Berbicara kurang jelas, banyak kata yang salah pelafalan (2)
		1	d. Berbicara tidak jelas, hampir semua kata salah pelafalan (1)
5	Keberanian melakukan sesuatu adegan	4	a. Tampil dengan percaya diri sejak awal sampai akhir dan tanpa ditunjuk (4)
		3	b. Tampil dengan percaya diri sejak awal sampai akhir tetapi ditunjuk (3)
		2	c. Tampil dengan agak malu-malu pada beberapa bagian penampilan dan ditunjuk (2)
		1	d. Tampil dengan malu-malu sejak awal dan ditunjuk (1)

RUBRIK NILAI				
A	=	Sangat Baik	=	4
B	=	Baik	=	3
C	=	Cukup	=	2
D	=	Kurang	=	1

	<p>LAMPIRAN 5</p> <p>DAFTAR</p> <p>NILAI</p> <p>POSTTEST</p>

SKOR NILAI POSTEST

Nama Sekolah : SDN 165 Bira

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : IV / II (dua)

NO	NAMA SISWA	NILAI
1	Akram Palakbirang	70
2	Alisa nurul yusra	85
3	Alya fatri chaerawan	95
4	Andi asmi cahaya aufa	75
5	Keysa aulia putri pangestu	85
6	Izzatul adha	80
7	Naurelia agustin	75
8	Myra azizah herman	85
9	Liza rosadin	75
10	Natasya kirana	85
11	Raden Chelsea	80
12	Subastian putra	70
13	Winda marsya kirana	95
14	Zahratus shifa ahmad	80
15	Miftahul ahkam anungrah	95

PERHITUNGAN UNTUK MENCARI MEAN (RATA-RATA) NILAI PRETEST

X	F	F.X
70	2	140
75	3	225
80	3	240
85	4	340
95	3	285
Jumlah	15	1230

PENILAIAN KETERAMPILAN BERBICARA
POSTEST

Nama Sekolah : SDN 165 Bira

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : IV / II (dua)

NO	NAMA SISWA	ASPEK PENILAIAN					Skor	Nilai	Ket
		Pengucapan	Kelancaran	Intonasi	Pilihan Kata	Keberanian			
1	Akram Palakbirang	3	3	2	3	3	14	70	
2	Alisa nurul yusra	4	3	3	3	3	16	80	
3	Alya fatri chaerawan	4	3	3	3	3	16	80	
4	Andi asmi cahaya aufa	3	3	2	3	3	14	70	
5	Keysa aulia putri pangestu	4	4	3	3	4	18	90	
6	Izzatul adha	4	3	3	2	3	15	75	
7	Naurelia agustin	4	3	3	2	3	15	75	
8	Myra azizah herman	3	4	4	2	4	17	85	
9	Liza rosadin	4	3	3	2	3	15	75	
10	Natasya kirana	3	4	4	2	4	17	85	
11	Raden Chelsea	3	2	3	2	2	12	60	
12	Subastian putra	4	3	3	2	3	15	75	
13	Winda marsya kirana	4	3	3	3	3	16	80	
14	Zahratus shifa ahmad	4	2	4	2	4	16	80	
15	Miftahul ahkam anungrah	4	4	3	3	4	18	90	

DESKRIPTOR PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Nilai	Deskriptor Penilaian
1	Volume suara	4	e. Volume suara yang sangat nyaring, terdengar oleh semua khalayak sepanjang waktu pembicaraan (4)
		3	f. volume suara nyaring terdengar jelas oleh sedikitnya 80 % pendengar (3)
		2	g. volume suara kurang nyaring, hanya sekitar 60 % yang dapat mendengar pembicaraan dengan jelas
		1	h. volume tidak nyaring, terlalu lembut dan hampir semua pendengar tidak bisa mendengarkan pembicaraan (1)
2	Kelancaran	4	e. pembicaraan dalam segala hal sangat lancar (4)
		3	f. pembicaraan lancar tapi sekali-kali masih karang ajek /tersendat (3)
		2	g. pembicaraan sering ragu-ragu dan tersendak-sendat (2)
		1	h. pembicara selalu berhenti
3	Intonasi	4	e. semua intonasi pembicaraan sangat tepat, hampir tidak ada kesalahan (4)
		3	f. kadang-kadang terjadi kesalahan intonasi, tetapi tidak mengganggu pembicaraan (3)
		2	g. banyak terjadi kesalahan intonasi, yang mengganggu pembicaraan
		1	h. semua intonasi pembicaraan tidak tepat (1)
4	Pelafalan	4	e. Berbicara dengan sangat jelas, tidak ada kata yang salah pelafalan / ucap (4)

		3	f. Berbicara dengan sangat jelas, tetapi ada beberapa kata yang salah pelafalan (3)
		2	g. Berbicara kurang jelas, banyak kata yang salah pelafalan (2)
		1	h. Berbicara tidak jelas, hampir semua kata salah pelafalan (1)
5	Keberanian melakukan sesuatu adegan	4	e. Tampil dengan percaya diri sejak awal sampai akhir dan tanpa ditunjuk (4)
		3	f. Tampil dengan percaya diri sejak awal sampai akhir tetapi ditunjuk (3)
		2	g. Tampil dengan agak malu-malu pada beberapa bagian penampilan dan ditunjuk (2)
		1	h. Tampil dengan malu-malu sejak awal dan ditunjuk (1)

RUBRIK NILAI				
A	=	Sangat Baik	=	4
B	=	Baik	=	3
C	=	Cukup	=	2
D	=	Kurang	=	1

	<p>LAMPIRAN 6</p>
	<p>DAFTAR</p>
	<p>HADIR</p>
	<p>MURID</p>
	<p>KELAS IV</p>

ABSENSI

SISWA KELAS IV

SDN 165 BIRA KECAMATAN BONTO BAHARI KABUPATEN

BULUKUMBA

NO	NAMA SISWA	PERTEMUAN					
		1	2	3	4	5	6
1.	Akram Palakbirang	√	√	√	√	√	√
2.	Alisa nurul yusra	√	√	√	√	√	√
3.	Alya fatri chaerawan	√	√	√	√	√	√
4.	Andi asmi cahaya aufa	√	√	√	√	√	√
5.	Keysa aulia putri pangestu	√	√	√	√	√	√
6.	Izzatul adha	√	√	√	√	√	√
7.	Naurelia agustin	√	√	√	√	√	√
8.	Myra azizah herman	√	√	√	√	√	√
9.	Liza rosadin	√	√	√	√	√	√
10.	Natasya kirana	√	√	√	√	√	√
11.	Raden Chelsea	√	√	√	√	√	√
12.	Subastian putra	√	√	√	√	√	√
13.	Winda marsya kirana	√	√	√	√	√	√
14.	Zahratus shifa ahmad	√	√	√	√	√	√
15.	Miftahul ahkam anungrah	√	√	√	√	√	√

	<p style="text-align: center;">LAMPIRAN 7 DOKUMENTASI</p>

Dokumentasi Penelitian Kelas IV SDN 165 Bira



Foto bersama siswa kelas IV SDN 165 Bira



Mengajar tanpa menggunakan model pembelajaran



Pemberian test awal (*pretest*)



Mengajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing*

RIWAYAT HIDUP



Elma Citra Pratiwi, Lahir di Kabupaten Bulukumba sebagai anak kedua dari tiga bersaudara pada tanggal 23 September 1995 dan merupakan buah kasih sayang dari pasangan Dahlan dan Rosmawati

Penulis pertama kali menempuh pendidikan sekolah dasar pada tahun 2002 di SDN Panggung Lor 1 Kabupaten Semarang pada tahun 2007, tamat SMP Muhammadiyah 1 Semarang tahun 2010, dan tamat SMK Ibu Kartini Semarang tahun 2013. Pada tahun yang sama (2014), penulis melanjutkan pendidikan pada program studi (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai tahun 2018. Penulis sangat bersyukur diberi kesempatan oleh Allah SWT bisa menimba ilmu yang merupakan bekal di masa depan. Saat ini penulis berharap dapat mengamalkan ilmu yang telah diperoleh dengan baik dan membahagiakan kedua orang tua serta berusaha menjadi manusia yang berguna bagi agama, keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.