

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK DIALOG PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN 127 INPRES MONCONGLOE KABUPATEN MAROS**



**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:  
SYAMSIAH  
10540 8637 13**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR S1  
2018**

# FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **SYAMSIAH**, NIM **10540 8637 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: **012/Tahun 1439 H/2018 M**, tanggal **09 Jumadil Awal 1439 H/26 Januari 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 Rabu tanggal **31 Januari 2018**.

14 Jumadil Awal 1439 H  
Makassar, 31 Januari 2018 M

### Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.**  
: **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**
2. Ketua : **Dr. Khaerudin, S.Pd., M.Pd.**
3. Sekretaris : **1. Dr. Hj. Andi Tenri Ampa, M.Hum.**  
**2. Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.**
4. Dosen Penguji : **3. Dr. Hj. Rosmini Madeamin, M.Pd.**  
**4. Dr. Tarman A. Arief, S.Pd., M.Pd.**

Disahkan Oleh :

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

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



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

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama Mahasiswa : **SYAMSIAH**  
NIM : 10540 8637 13  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar  
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role  
Playing* terhadap Keterampilan Menyimak Dialog pada  
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 127  
Inpres Moncongloe Kabupaten Maros**

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

Makassar, Januari 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

**Dr. Hj. Andi Tenri Ampa, M.Hum.**

Pembimbing II

**Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.**

Mengetahui,

Dekan FKIP

Universitas Muhammadiyah Makassar

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

Ketua Prodi PGSD

**Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.**  
NBM : 970 635



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
**Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp (0411)-860132, 90221 Makassar**

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syamsiah  
NIM : 10540 8637 13  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Manymak pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe Kabupaten Maros

Dengan ini menyatakan bahwa:

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

Makassar, 2 Juli 2017  
Yang membuat pernyataan

**Syamsiah**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp (0411)-860132, 90221 Makassar**

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Syamsiah**  
Stambuk : **10540 8637 13**  
Jurusan : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**  
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Manyimak pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe Kabupaten Maros**

Dengan ini menyatakan bahwa:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2017

Yang membuat perjanjian

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

*Kesuksesan adalah masalah waktu bagi seseorang yang mau berusaha dengan sekuat tenaga dalam menghadapi setiap masalah dan rintangan dalam proses pencapaian tersebut. Berusaha dan berdoa Merupakan kunci kesuksesan*

**Kupersembahkan karya ini buat:  
Kedua orang tuaku, suamiku, saudaraku, serta sahabat-sahabatku,  
Atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis  
Mewujudkan harapan menjadi kenyataan**

## ABSTRAK

**SYAMSIAH. 2017.** *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Menyimak Dialog pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe Kabupaten Maros.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Yang dibimbing oleh Andi Tenri Ampa dan Sulfasyah.

Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental design* jenis *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan menyimak dialog pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe Kabupaten Maros tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini melibatkan populasi dan sampel yaitu kelas V yang berjumlah 22 siswa. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 8 kali pertemuan. Keberhasilan siswa ditinjau dari aspek yaitu ketercapaian ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia secara klasikal. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar. Hasil analisis statistik deskriptif terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* positif, keterampilan menyimak siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum diterapkan model pembelajaran *role playing*. Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{\text{hitung}}$  sebesar 13,87. Dengan frekuensi (dk) sebesar  $22 - 1 = 21$ , pada taraf signifikan 0,05 (5%) diperoleh  $t_{\text{tabel}} = 2,08$ . Oleh karena  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  pada taraf signifikan 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan menyimak dialog pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe Kabupaten Maros.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran *Role Playing*, Keterampilan Menyimak, dan Dialog.

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah Swt, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Menyimak Dialog pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe Kabupaten Maros”**. dapat diselesaikan.

Setiap orang dalam berkarya selalu mengharapkan kesempurnaan, termasuk dalam tulisan ini. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, tetapi penulis telah mengerahkan segala daya dan upaya untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Skripsi ini berupaya memberi gambaran dan informasi sejauh mana Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Menyimak Dialog pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe Kabupaten Maros.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua

orang tua, Suman Dg Janji dan Hasnawati yang telah berdoa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Serta peran suami Muhammad Rijal yang setia dan tulus mengorbankan waktu, tenaga, materi, doa dan dukungan kepada penulis demi menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE.,MM. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Erwin Akib, S.Pd, M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Dr. Munirah, M.Pd. Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan.
5. Dr. Hj. Andi Tenri Ampa, M.Hum., Pembimbing I dan Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D., Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.
6. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis.
7. H. Muh. Amin Nur, SE., Kepala SDN 127 Inpres Moncongloe atas bantuannya selama penulis mengadakan penelitian.

8. Jumatiah, S.Pd., Guru kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe atas segala bimbingan dan kerjasamanya selama penulis mengadakan penelitian.
9. Bapak/Ibu Guru serta seluruh staf SDN 127 Inpres Moncongloe yang telah memberikan bantuan dan petunjuknya selama penulis mengadakan penelitian.
10. Siswa-siswi SDN 127 Inpres Moncongloe khususnya Kelas V atas kerjasama, motivasi serta semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran.
11. Rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2013 terkhusus Kelas I Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini.
12. Rekan P2K terutama posko Cendrana yang telah membantu dan memberi support saya sehingga skripsi ini selesai.
13. Saudara-saudaraku yang setia dan tulus mengorbankan waktu, tenaga, materi, doa, dukungan dan masukan kepada penulis demi terselesainya skripsi ini serta seluruh keluarga besar.
14. Semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu semoga menjadi ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya

Akhir kata, penulis berdoa semoga Allah Swt senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya dalam menjalankan kehidupan di hari-hari yang akan datang dan hanya Allah yang akan membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis. Dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan

tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

Makassar, Desember 2017

**Syamsiah**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERJANJIAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan masalah .....	4
C. Tujuan pembelajaran.....	4
D. Manfaat penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian pustaka.....	6
1. Penelitian yang relevan .....	6
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	7
3. Keterampilan menyimak .....	11
4. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	15
B. Kerangka Pikir .....	22

C. Hipotesis Penelitian .....	24
-------------------------------	----

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Rancangan Penelitian .....	25
-------------------------------	----

1. Jenis Penelitian.....	25
--------------------------	----

2. Desain Penelitian .....	25
----------------------------	----

B. Populasi dan Sampel .....	26
------------------------------	----

1. Populasi.....	26
------------------	----

2. Sampel.....	27
----------------	----

C. Definisi Operasional Variabel.....	27
---------------------------------------	----

D. Instrument Penelitian .....	27
--------------------------------	----

E. Teknik Pengumpulan Data.....	28
---------------------------------	----

F. Teknik Analisis Data.....	28
------------------------------	----

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	31
---------------------------	----

B. Pembahasan.....	36
--------------------	----

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	41
---------------------	----

B. Saran .....	42
----------------	----

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>43</b>
----------------------------	-----------

### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

### **RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

### Tabel

4.1. Statistika Skor Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V	
SDN 127 Inpres Moncongloe ( <i>Pretest</i> ) .....	31
4.2. Tingkat Penguasaan Materi Pretest Sebelum Diterapkan Model	
Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	32
4.3. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia .....	33
4.4. Statistika Skor Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V	
SDN 127 Inpres Moncongloe ( <i>Posttest</i> ).....	34
4.5. Tingkat Penguasaan Materi Pretest Sebelum Diterapkan Model	
Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	35
4.6. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia .....	35

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar

2.1. Bagan Kerangka Pikir .....	35
---------------------------------	----

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dunia pendidikan merupakan aset nasional dan sosial yang paling strategis dan realistis dalam rangka untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia. Pendidikan yang dilaksanakan di Indonesia bertujuan meningkatkan kualitas manusia di Indonesia dengan cara meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu upaya meningkatkan kualitas pendidikan adalah bagaimana cara menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien, mengetahui kebiasaan dan kesenangan belajar siswa agar siswa bergairah dan berkembang sepenuhnya selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan cara praktek dan banyak latihan. Pada dasarnya semua model atau strategi itu baik jika sesuai dengan faktor-faktor penentu efektivitas kegiatan belajar mengajar. Konsekuensi dari suatu inovasi pendidikan serta proses pembelajaran yang dimana melatih siswa baik secara individu maupun kelompok aktif mencari, menggali dan menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari.

Kenyataan menunjukkan bahwa dalam suatu proses pembelajaran disekolah guru sebagian besar hanya menggunakan metode ceramah, bercerita, menulis, dan membaca. Sehingga siswa merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat menghambat ketercapaian hasil yang maksimal. Maka untuk

mencapai hasil yang maksimal maka diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak sekolah dasar khususnya kelas V.

Anak belum dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengekspresikan ide, gagasan, perasaan dan pengetahuan yang dimilikinya. Akibat lain dari penggunaan model pembelajaran yang tidak tepat adalah siswa merasa bosan mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam menyimak isi teks dialog, mereka menjadi pasif karena hanya duduk, dengar dan catat.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, efektif dan lebih bersifat komunikatif, proses pembelajaran tentu akan dapat berlangsung dengan melibatkan keaktifan siswa secara penuh, serta pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pada akhirnya apabila guru menggunakan model pembelajaran yang tepat diharapkan akan dapat mempengaruhi keterampilan menyimak isi teks dialog, meningkatkan nilai belajar siswa dan mampu menyiapkan siswa terampil dalam berbicara dan menyimak sebagai sarana komunikasi dalam kehidupan sehari-hari di masa yang akan datang.

Berdasarkan hasil wawancara dari wali kelas V pada semester I tahun ajaran 2018/2019 dapat diketahui bahwa siswa yang tidak dapat menyimak materi yang telah diajarkan yaitu 12 dari 22 orang siswa kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe itu terlihat dari evaluasi yang diberikan oleh guru, siswa tidak dapat mengerjakan dengan baik. Dari beberapa dokumen tersebut banyak siswa kelas V yang mendapat nilai dibawah KKM yang ditentukan. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian siswa dari jumlah 22 orang hanya 10 orang siswa yang mencapai keberhasilan, dan 12 orang siswa memperoleh nilai kurang atau dibawah 75,

berarti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak teks percakapan atau dialog, yang dipelajari belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sesuai yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap kondisi kegiatan pembelajaran di atas terjadi di SDN 127 Inpres Moncongloe, terlihat bahwa cara mengajar guru pada umumnya hanya menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah yaitu penuturan bahan pelajaran secara lisan, kemudian sesudah itu siswa disuruh mengerjakan soal latihan, sehingga fenomena yang diamati peneliti selama di lapangan pada saat kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia di kelas kebanyakan siswa timbul kejenuhan, siswa yang cenderung menjadi malas berpikir, dan tidak ada kemampuan belajar mengakibatkan tidak ada interaksi yang terjalin antara guru dan siswa.

Upaya dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar Bahasa Indonesia pada materi teks percakapan adalah dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, ada kelompok yang memerankan tokoh yang ada dalam dialog dan kelompok lain menyimak. Proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Peneliti menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan pertimbangan yaitu model pembelajaran *role playing* merupakan model yang komunikatif karena dapat meningkatkan minat siswa untuk mempraktikkan langsung tokoh yang ada dalam dialog. Sehingga siswa dapat menyimak isi teks.

*Role playing* mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk dialog yang harus diperankannya. Dengan demikian siswa lain dapat menyimak isi dari dialog tersebut. *Role playing* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menyimak dialog, sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan siswa tuntas dalam belajar sesuai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih luas permasalahan yang timbul, yaitu dengan judul penelitian “**Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Menyimak Dialog pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe Kabupaten Maros**”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pokok dalam penelitian ini adalah “apakah model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan menyimak dialog pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe Kabupaten Maros”?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan menyimak dialog pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe Kabupaten Maros.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat mendukung teori tentang keterampilan menyimak dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat sebagai berikut :
  - a. Bagi Murid
    - 1) Melatih keterampilan menyimak dialog siswa.
    - 2) Dengan model pembelajaran *role playing* siswa lebih termotivasi dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.
  - b. Bagi guru, memberikan pengalaman bahwa penerapan model yang aktif dan menarik itu sangat bermanfaat ketika proses pembelajaran berlangsung. Dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran percakapan guna meningkatkan pemahaman siswa.
  - c. Bagi peneliti, dapat menjadi bahan perbandingan dan referensi bagi penelitian selanjutnya yang akan mengkaji masalah yang relevan dengan penelitian ini.
  - d. Bagi sekolah, memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran guna peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Penelitian yang Relevan**

Berdasarkan hasil penelusuran yang telah dilakukan penulis, terdapat beberapa hasil penelitian yang akan dibahas oleh penulis, diantaranya:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Ali. (2013). “Penggunaan Metode Role Playing Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IVB SDN Gisikdromo 03 Semarang”. Hasil tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan yang direncanakan. Selain itu, keterampilan berbicara siswa secara klasikal pada siklus satu 72,85% meningkat pada siklus dua menjadi 77,14%. Dan telah mencapai indikator ketuntasan minimal secara klasikal yaitu 75%, sehingga penelitian dicukupkan pada siklus kedua.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Mujianto. (2013). “Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MI Miftahul Huda Kecamatan Marakurak Kabupaten Tuban dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing Tahun Ajaran 2013/2014”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada hasil belajar peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV MI Miftahul Huda Kecamatan Marakurak kabupaten Tuban dengan menggunakan metode pembelajaran role playing tahun ajaran 2013/2014 pada siklus I diperoleh data bahwa hasil tes evaluasi

siswa yang mencapai KKM 70 (tuntas) sejumlah 7 siswa dan yang belum mencapai KKM 70 (tidak tuntas) sejumlah 10 siswa dan ketuntasan klasikalnya adalah 47%. Pada siklus II diperoleh data bahwa hasil tes evaluasi siswa yang mencapai KKM 70 (tuntas) sejumlah 15 siswa dan yang mencapai KKM (tidak tuntas) sejumlah 2 siswa dan ketuntasan klasikal menjadi 88%.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Haryani. (2013). “Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Motivasi Belajar Siswa dengan Strategi Siodrama pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MI Ma’arif Bego Tahun Ajaran 2012/2013”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan terhadap keterampilan berbicara siswa baik pada siklus I maupun siklus II. Presentase keterampilan berbicara siswa pra tindakan adalah sebesar 55,13%, pada siklus I meningkat menjadi 58,97% dan pada siklus II meningkat menjadi 80,77%. Sedangkan presentase pada motivasi belajar siswa selalu mengalami peningkatan yaitu 58,06% pada pra tindakan dan meningkat menjadi 80,97% pada siklus I dan pada siklus II kembali meningkat menjadi 83,72%.

## **2. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

### **a. Pengertian Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang membelajarkan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar. Komunikasi ini dapat dilakukan baik secara lisan maupun tulisan. Dengan kesimpulan tersebut, maka standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penugasan, pengetahuan, keterampilan

berbahasa, sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi siswa untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional dan global. Perumusan standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia diharapkan mampu menjadikan :

- 1) Siswa dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat membutuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesusastraan dan hasil intelektual bangsa sendiri.
- 2) Guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa siswa dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa.
- 3) Guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswanya.
- 4) Orang tua dan masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan di sekolah.
- 5) Sekolah dapat menyusun program pendidikan kebahasaan sesuai dengan keadaan siswa dengan sumber belajar yang tersedia.
- 6) Daerah yang menentukan bahan dan sumber belajar kebahasaan dengan kondisi kekhasan daerah dengan tetap memperhatikan kepentingan nasional (BSNP:2016).

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar. Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang dihasilkan dari alat ucap yang bersifat sewenang-wenang dan konvensional yang dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan fikiran. Selain itu, bahasa juga merupakan percakapan atau alat komunikasi sesama manusia.

Sedangkan bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Hal yang merupakan salah satu sebab mengapa bahasa Indonesia harus diajarkan pada semua jenjang pendidikan, terutam di sekolah dasar karena bahasa Indonesia menjadi dasar dari semua mata pelajaran.

#### **b. Fungsi Bahasa Indonesia**

Fungsi bahasa Indonesia yaitu:

- 1) Sebagai alat menyatukan ide, pikiran, gagasan, atau perasaan
- 2) Sebagai alat bantu melakukan komunikasi dalam berinteraksi dengan orang lain.

Komunikasi pada hakekatnya merupakan proses penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima. Hubungan komunikasi dan interaksi antara sipengirim dan sipenerima, dibangun berdasarkan penyusunan kode atau simbol bahasa oleh pengirim dan pembongkaran ide atau simbol bahasa oleh penerima. Sedangkan jika dipandang dari segi kedudukannya sebagai bahasa negara, bahasa Indonesia berfungsi sebagai: (1) bahasa resmi kenegaraan, (2) bahasa pengantar dalam dunia pendidikan, (3) alat perhubungan pada tingkatan nasional untuk kepentingan perencanaan dan pelaksanaan pembangunan, (4) dan alat pengembangan kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

#### **c. Kedudukan Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia mempunyai kedudukan sangat penting, antara lain bersumber dari ikrar ketiga Sumpah Pemuda 1928 yang berbunyi: “Kami putra putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia”. Ini berarti

bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa nasional selain itu di dalam Undang-Undang Dasar 1945 tercantum dalam pasal khusus mengenai kedudukan bahasa Indonesia yang menyatakan bahwa “bahasa negara ialah bahasa Indonesia”. Jadi bahasa Indonesia mempunyai dua kedudukan yaitu sebagai bahasa nasional dan sebagai bahasa negara.

Bahasa Indonesia memiliki banyak ragam. Antara satu dengan yang lain mempunyai perbedaan, oleh karena itu untuk menjaga keaslian serta penyeragaman bahasa Indonesia dibuatlah bahasa baku. Jadi bahasa baku adalah bahasa pada ketetapan yang telah dibuat dan disepakati bersama mengenai ejaan, tata bahasa, kosa kata, dan istilah.

Bahasa adalah alat yang digunakan untuk meraih ilmu. Akan tetapi bahasa Indonesia juga termasuk mata pelajaran yang harus kita pelajari dan harus disejajarkan dengan ilmu-ilmu yang lain. Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia banyak sekali materi-materi yang harus dipelajari, baik dalam penyusunan kalimat, tata bahasanya dan lain sebagainya. Banyak orang beranggapan bahwa bahasa Indonesia itu mudah karena sebagai bahasa sehari-hari kita. Namun bahasa Indonesia itu sulit dan perlu keseriusan dalam mempelajarinya.

#### **d. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

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 berbahasa. Kesemuanya itu dikelompokkan menjadi kebahasaan, pemahaman, dan penggunaan.

### 3. Keterampilan Menyimak

Keterampilan berasal dari kata terampil yang berarti cakap atau cekatan. Kata terampil merupakan kata dasar dari kata keterampilan yang mendapat imbuhan ke-an. Keterampilan berbahasa merupakan suatu kecakapan atau kecekatan menggunakan bahasa yang dapat meliputi menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Mulyati, 2011:2.20).

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu:

- a. Keterampilan menyimak (*listening skills*)
- b. Keterampilan berbicara (*speaking skills*)
- c. Keterampilan membaca (*reading skills*)
- d. Keterampilan menulis (*writing skills*)

Antara keterampilan satu dengan yang lainnya memiliki hubungan yang erat. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya kita memiliki hubungan urut yang teratur, mula-mula pada masa kecil kita belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis.

Setiap keterampilan itu berhubungan erat dengan proses-proses berfikir yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya, semakin terampil seseorang berbahasa, semakin jelas pula jalan pikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berfikir (Tarigan, 2008:1).

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk

memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 2008:31).

Keterampilan menyimak merupakan bagian dari keterampilan berbahasa yang sangat esensial, sebab keterampilan menyimak merupakan dasar untuk menguasai suatu bahasa. Anak kecil yang mulai belajar berbahasa, dimulai dengan menyimak rentetan bunyi yang didengarnya, belajar menirukan, kemudian mencoba untuk menerapkan dalam pembicaraan. Setelah masuk sekolah, anak tersebut belajar membaca dari mengenal huruf atau bunyi bahasa yang diperlihatkan oleh guru sampai pada mengucapkan bunyi-bunyi bahasa atau kegiatan menirukan bunyi-bunyi bahasa tersebut. Pada situasi ini, anak sudah mulai menulis. Demikian seterusnya sampai anak bisa mengutarakan isi pikiran melalui bahasa lisan maupun bahasa tulisan, dan mampu memahami isi pikiran orang lain yang diungkapkan melalui bahasa lisan maupun bahasa tulisan.

Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa di antara empat keterampilan bahasa lain seperti menulis, membaca, dan berbicara. Kegiatan menyimak berperan penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa seseorang. Menyimak sangat dekat maknanya dengan mendengar dan mendengarkan. Namun kalau kita pelajari lebih jauh, ketiga kata itu memiliki perbedaan pengertian. Banyak orang yang masih kurang memahami perbedaan tersebut.

Mendengar mempunyai makna dapat menangkap bunyi dengan telinga. Sadar atau tidak, kalau ada bunyi maka alat pendengaran kita akan menangkap

atau mendengar bunyi-bunyi tersebut. Kita mendengar suara itu, tanpa unsur kesengajaan. Proses mendengar terjadi tanpa perencanaan tetapi datang secara kebetulan. Bunyi-bunyi yang hadir di telinga itu mungkin menarik perhatian, mungkin juga tidak.

Mendengarkan atau menyimak merupakan proses menangkap pesan atau gagasan yang disajikan melalui ujaran. Mendengarkan adalah salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting, disamping membaca, berbicara, dan menulis. Dalam kehidupan banyak komunikasi banyak dilakukan secara lisan sehingga kemampuan menyimak sangat penting dimiliki oleh setiap pemakai bahasa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa menyimak mendominasi kegiatan berbahasa yang lain. Meskipun mendengarkan sangat berperan penting, namun sering kali penyimak mengalami kesulitan sehingga informasi yang diperoleh pun tidak maksimal. Tanpa kemampuan menyimak secara baik dimungkinkan terjadi kesalahpahaman dalam komunikasi antara sesama pemakai bahasa yang dapat menyebabkan berbagai hambatan dalam pelaksanaan tugas dan kegiatan sehari-hari. Oleh karena itu kemampuan menyimak merupakan bagian yang penting dan tidak dapat diabaikan dalam pengajaran bahasa, terutama bila tujuan penyelenggaraannya adalah penguasaan kemampuan berbahasa selengkapnyanya.

Tujuan menyimak yaitu:

- a. Menyimak bertujuan untuk belajar
- b. Menyimak bertujuan untuk menikmati
- c. Menyimak bertujuan untuk mengevaluasi

- d. Menyimak bertujuan untuk mengapresiasi
- e. Menyimak bertujuan untuk mengkomunikasikan ide-ide
- f. Menyimak bertujuan untuk membedakan bunyi-bunyi
- g. Menyimak bertujuan untuk memecahkan masalah
- h. Menyimak bertujuan untuk meyakinkan

Proses menyimak dilakukan secara bertahap. Tahap-tahap ini sangat mempengaruhi hasil menyimak yang tujuan akhirnya adalah apakah si penyimak memahami apa yang telah disampaikan. Berikut ini adalah tahap-tahap dalam menyimak: Tahap mendengar, yaitu proses yang dilakukan dalam pembicaraan baru pada tahap mendengar atau berada dalam tahap hearing. Tahap memahami. Setelah proses mendengarkan pembicaraan yang disampaikan maka isi pembicaraan tadi perlu untuk dimengerti atau dipahami dengan baik. Tahap ini disebut tahap understanding.

Tahap menginterpretasi. Penyimak yang baik, cermat, dan teliti belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi ujaran sang pembicara tetapi ada keinginan untuk menafsirkan atau menginterpretasikan isi yang tersirat dalam ujaran, tahap ini sudah sampai pada tahap interpreting.

Tahap mengevaluasi, yaitu merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Dalam tahap ini, penyimak menanggapi isi dari pembicaraan setelah menerima gagasan, ide, dan pendapat yang disampaikan oleh pembicara.

#### 4. Model Pembelajaran *Role Playing*

*Role playing* adalah suatu aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. *Role playing* didasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari yaitu mengambil peran atau *role-taking*, membuat peran *role-making*, dan tawar menawar peran atau *role-negotiation* (Zaini, 2008: 98).

“Model pembelajaran *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati” (Hamdani, 2011:87). Amri (2010:194) berpendapat bahwa “model *role playing* adalah model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*) terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik”. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung dari apa yang diperankan.

Pengertian lain dari model pembelajaran *role playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Sedangkan menurut Sudjana (2009:89) menjelaskan bahwa “model simulasi (*role playing*) adalah suatu cara mengajar dengan cara mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial”.

Model pembelajaran bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam model simulasi. Menurut Ali (dalam Sumiati dan Asra, 2002:99) mengemukakan bahwa “model simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan”.

Model pengajaran simulasi terbagi menjadi 3 kelompok, yaitu:

- 1) Sosiodrama, yaitu semacam drama sosial berguna untuk menanamkan kemampuan menganalisa situasi sosial tertentu;
- 2) Psikodrama, yaitu hampir mirip dengan sosiodrama. Perbedaan terletak pada penekanannya. Sosiodrama menekankan kepada permasalahan sosial, sedangkan psikodrama menekankan pada pengaruh psikologisnya; dan
- 3) *Role playing* atau bermain peran yaitu model yang bertujuan menggambarkan suatu peristiwa masa lampau.

Pembelajaran dengan model bermain peran adalah dengan memainkan tokoh yang ada dalam dialog. Dalam model ini siswa berkesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dengan lebih lama mengingat, tetapi memerlukan waktu lama.

Persiapan metode bermain peran:

- 1) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh siswa;
- 2) Guru memberikan gambaran masalah dalam teks dialog yang akan disimulasikan;
- 3) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi yang sesuai dengan tokoh dalam teks dialog;

- 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat yang terlibat dalam simulasi;

Pada model pembelajaran *role playing* ini, proses pembelajaran ditekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi, baik guru maupun siswa. Istilah ini *role playing* dan bermain peran kadang-kadang juga disebut model dramatisasi. Hanya bedanya, kedua metode tersebut tidak disiapkan terlebih dahulu naskahnya.

Langkah-langkah model *role playing* menurut Uno (2011:122) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan;
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM;
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang;
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai;
- 5) Memanggil para siswa yang telah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah dipersiapkan;
- 6) Masing-masing siswa duduk dikelompoknya kemudian memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperankan;
- 7) Setelah dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas;
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kerja kelompoknya;
- 9) Guru memberikan simpulan secara umum;
- 10) Evaluasi; dan

11) Penutup.

**a. Manfaat Model Pembelajaran *Role Playing***

Manfaat model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Banyak macam pengalaman bisa dibawah ke dalam kelas lewat *role playing*. Rentangan fungsi dan struktur bahasa dan luasnya kosakata yang diperkenalkan melaju/berkembang tanpa batas. Melalui *role playing* kita dapat melatih siswa mengembangkan keterampilan berbicara dalam berbagai situasi.
- 2) Model pembelajaran *role playing* meletakkan siswa pada berbagai situasi yang bermanfaat mengembangkan bahasa dalam memperlicin hubungan sosial.
- 3) Model pembelajaran *role playing* membantu kebanyakan siswa pemalu dengan menyediakannya topeng. Beberapa siswa pendiam akan mulai ikut berinteraksi.
- 4) Alasan terpenting menggunakan model pembelajaran *role playing* tidak lain adalah kegembiraan. Siswa dapat melatih keterampilan menyimak sekaligus menikmati imajinasinya.

Beberapa manfaat penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran, antara lain: pada waktu dilaksakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa khawatir mendapat sanksi; mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan; bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan melalui ide-ide orang lain;

identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa meneriam karakter orang lain; dengan cara ini anak-anak dilengkapi cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah di antara kelompok atau individu-individu (Hamalik, 2011:214).

Akhirnya, model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu dari seluruh teknik komunikasi yang mengembangkan siswa lancar berbahasa, yang memajukan interaksi di kelas, meningkatkan motivasi siswa serta membantu siswa untuk menyimak isi teks dialog. *Role playing* tidak hanya mendorong siswa belajar bersama teman sekelasnya, tetapi juga meningkatkan kebersamaan guru dan siswa untuk bertanggung jawab terhadap proses belajar. *Role playing* merupakan teknik yang paling fleksibel digunakan oleh guru-guru di sekolah.

#### **b. Hal-hal yang Perlu Diperhatikan dalam Model Pembelajaran *Role Playing***

##### 1) Siap untuk berhasil

*Role playing* ditingkat dasar mencoba memikirkan bahasa yang akan siswa gunakan. Siswa mungkin perlu ekstra dukungan untuk memiliki bahasa tersebut. Ketika mereka sedang bermain peran, siswa merasa telah dilengkapi dengan bahasa yang memadai. Untuk tingkat lebih tinggi, siswa tidak perlu banyak dukungan tetapi mereka perlu waktu masuk dalam peranan itu.

##### 2) Peranan guru

Beberapa kemungkinan peran guru, yakni a) fasilitator, siswa mungkin membutuhkan kosakata baru dari guru, b) penonton: guru mengamati, memberi

komentar dan nasehat pada akhirnya, c) partisipan: kadang-kadang ikut ambil peranan pada permainan tersebut.

3) Bawalah situasi kegiatan menjadi hidup

Bermain peran dengan mengambil cerita dan juga properti yang nyata, misalnya berperan sebagai pemilik toko dengan konsumennya. Hal ini akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah diingat.

4) Tetap nyata dan relevan

Cobalah menjaga peranan siswa untuk bermain senyata mungkin. Walaupun sulit guru harus membantu siswa membayangkan keadaan tersebut sehingga terlihat nyata diperankan oleh siswa.

5) Pembetulan kesalahan

Ada banyak cara untuk membenarkan kesalahan ketika menggunakan teknik bermain peran. Beberapa siswa senang dibenarkan langsung setelah permainan selesai. Kalimat yang salah bisa ditulis dipapan tulis untuk dikoreksi bersama. Ada 3 cara dalam pembetulan kesalahan, yakni: 1) *self correction* jika alat perekam seperti video atau audiocasette ada, siswa diberi kesempatan mendengarkan hasil tampilannya dan merenungkan bahasa yang telah digunakan. Mereka mungkin dengan mudah memeriksanya sendiri, 2) *peer-correction* teman sekelasnya bisa mengoreksi kesalahan temannya. Hati-hati untuk tetap menjaga bahwa koreksi teman sebaya merupakan pengalaman positif dan menguntungkan untuk keterlibatan semua siswa, dan 3) buat catatan kesalahan-kesalahan yang umum demi keberhasilan pelajaran berikutnya agar siswa tidak kehilangan

motivasi setelah dibetulkan. Negosiasi dengan siswa terlebih dahulu bahaimana mereka ingin dikoreksi (Ngalimun, 2016:242).

6) Gunakan imajinasimu dan bersenang-senanglah

Model pembelajaran *role playing* (bermain peran), pemain diminta untuk melakukan peran tertentu dan menyajikan “permainan peran” dan melakukan “dialog-dialog” tertentu yang menekankan pada karakter, sifat atau sikap yang perlu dianalisis. Bermain peran haruslah mengungkapkan suatu masalah atau kondisi nyata yang akan dipergunakan bahan diskusi atau pembahasan materi tertentu. Dengan demikian, setelah selesai melakukan peran, langkah penting adalah analisis dari bermain peran tersebut. Para pemain diminta untuk mengemukakan peran dan perasaan mereka tentang peran yang dimainkan, demikian pula dengan peserta lain.

Menerapkan *role playing* ke dalam kelas dapat menambah variasi, perubahan dan kesempatan menghasilkan bahasa dan juga memberikan banyak kesenangan. *Role playing* juga dapat menjadi bagian dari kelas secara menyeluruh. Jika guru yakin bahwa kegiatan akan berlangsung dan dukungan penting tersedia akan membawa keberhasilan. Bagaimanapun juga guru tidak yakin akan keberhasilan bermain peran maka dia jatuh ke dalam keinginannya tersebut. Oleh karena itu, berfikirlah positif dan terus lakukan kemungkinan anda mendapatkan kejutan yang menyenangkan.

Penerapan model pembelajaran *role playing* pembelajaran teks dialog maka siswa akan lebih mudah dalam pemahaman isi, kelogisan penafsiran, ketepatan penangkapan isi, ketahanan konsentrasi, ketelitian menangkap dan

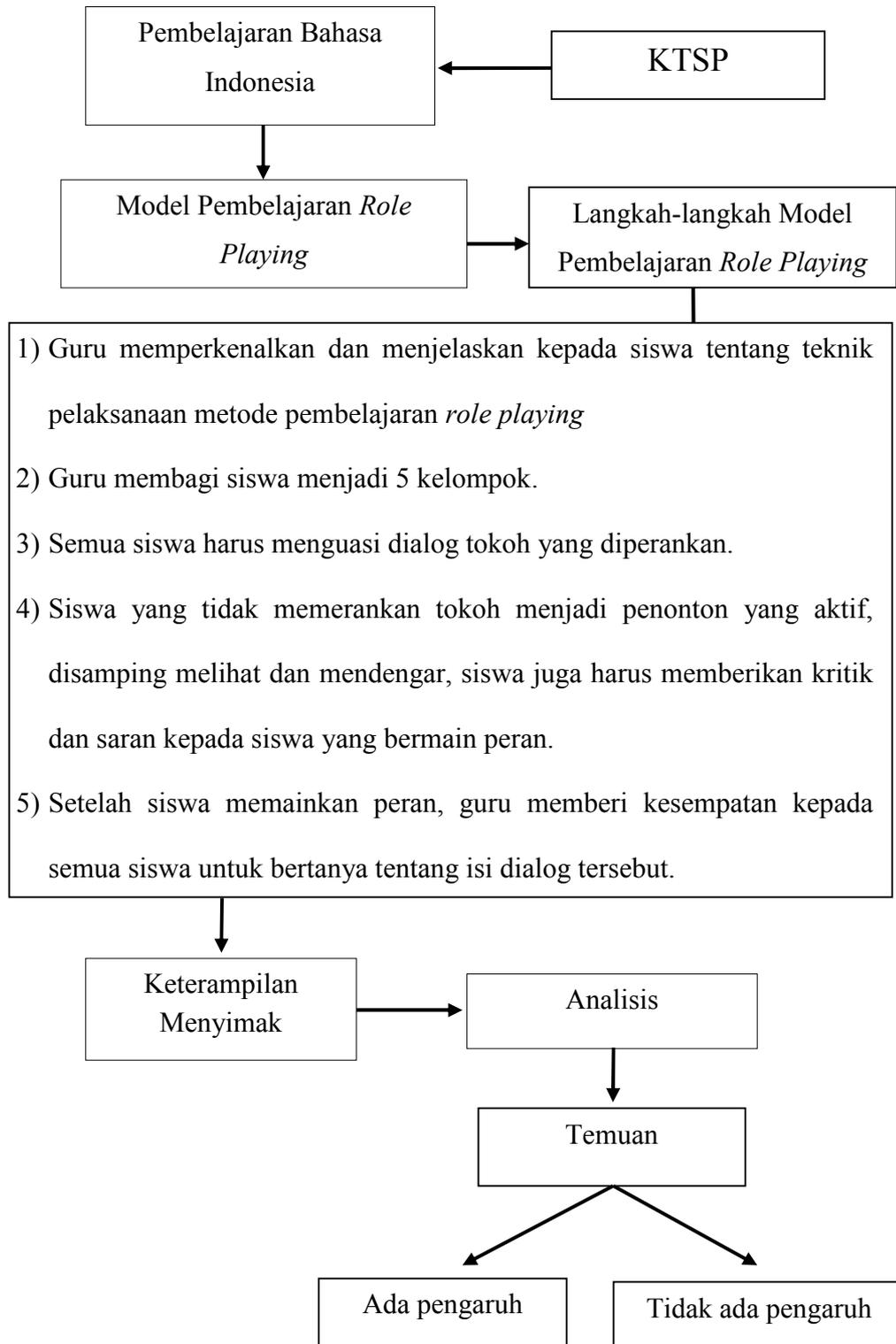
kemampuan memahami materi. Dalam metode ini, siswa mempraktekkan secara langsung adegan-adegan dalam teks dialog tersebut. Di samping itu, proses pembelajaran berbicara pun menjadi lebih menyenangkan dan menarik sehingga anak akan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang diikuti dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

### **B. Kerangka Pikir**

Umumnya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih membuat siswa pasif, kurang bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, dan pembelajaran dinilai kurang menyenangkan dan tidak memberikan pengalaman langsung kepada siswa yang dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Seharusnya guru mengupayakan suatu pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

Model pembelajaran *role playing* dapat membantu siswa dalam penguasaan konsep berbicara. Model pembelajaran *role playing* merupakan kegiatan dimana siswa dilatih untuk menyimak dengan memerankan tokoh dalam sebuah teks percakapan (teks dialog) atau cerita sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa. Selain dapat melatih keterampilan berbicara siswa, model pembelajaran *role playing* ini juga dapat memudahkan siswa dalam menyimak isi teks dialog.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Bagan kerangka pikir.

### **C. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan dari uraian kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan menyimak dialog pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe Kabupaten Maros”.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan (Sugiyono, 2016:107). Menurut Gay (Emzir 2007:63) penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab akibat).

##### 2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian *pre-eksperimental design* jenis *One-Group Pretes-Posttest Design*. Dari penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$\boxed{O_1 X O_2}$$

Sumber: Sugiyono, 2016:111

Keterangan:

$O_1$  = Tes awal (*pre test*)

$O_2$  = Tes akhir (*post test*)

X = Perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- a) Memberikan *pre test* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- b) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* (bermain peran).

Langkah-langkah model pembelajaran *role playing*

- 1) Guru memperkenalkan dan menjelaskan kepada siswa tentang teknik pelaksanaan metode pembelajaran *role playing*
  - 2) Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok.
  - 3) Semua siswa harus menguasai dialog tokoh yang diperankan.
  - 4) Siswa yang tidak memerankan tokoh menjadi penonton yang aktif, disamping melihat dan mendengar, siswa juga harus memberikan kritik dan saran kepada siswa yang bermain peran.
  - 5) Setelah siswa memainkan peran, guru memberi kesempatan kepada semua siswa untuk bertanya tentang isi dialog tersebut.
  - 6) Guru memberikan kesimpulan isi dialog.
- c) Memberikan *post test* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan. Setelah siswa selesai memerankan dialog tersebut maka diberikan tes. Siswa akan diukur kemampuan menyimaknya dengan memberikan tes tersebut.

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakter tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016:117).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 127 Inpres Mocongloe, Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros. Berdasarkan data yang diperoleh dari guru kelas V yang terdapat pada tahun ajaran 2016-2017 (semester ganjil) diperoleh jumlah keseluruhan siswa untuk kelas V adalah 22 siswa.

## **2. Sampel**

Menurut Sugiyono (2016:118) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe Kabupaten Maros yang berjumlah 22 siswa.

## **C. Definisi Operasional Variabel**

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

1. Keterampilan menyimak dialog yang dimaksud adalah siswa mampu menyimak isi cerita yang diperankan sehingga mampu menyelesaikan tugas yang diberikan.
2. Model pembelajaran *role playing* (bermain peran) yang diterapkan dalam penelitian ini adalah salah satu model pembelajaran dengan cara memainkan peran yang ada dalam teks dialog.

## **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Tes hasil belajar dengan jenis *pre test* dan *post test*. *Pretest* dilaksanakan sebelum

model pembelajaran *role playing* (bermain peran) diterapkan, sedangkan *post test* dilaksanakan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* (bermain peran). Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan menyimak dialog siswa. Bentuk tes yang digunakan adalah tes dalam bentuk uraian.

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

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan intelegensi kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini tes menjadi metode utama yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab. Penelitian dengan metode tes digunakan untuk memperoleh data tentang keterampilan menyimak siswa yang diterapkan pada *pre test* dan *post test*. Dalam penelitian ini data diperoleh dari tes kemampuan siswa melalui aspek kebahasaan yaitu: pemahaman isi, kelogisan berfikir, struktur kalimat. Jumlah soal yang diberikan adalah 5 butir soal. Jika jawaban lengkap diberi angka 20, jika jawaban kurang maka diberi angka 10, dan apabila salah diberi angka 0. Jadi, nilai maksimum yang diperoleh siswa adalah 100.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus statistik, dimana data yang diperoleh berasal dari nilai *pre test* yang merupakan data tes awal, dan nilai *post test* merupakan data akhir, maka dilakukan analisis dengan rincian sebagai berikut:

1. Mencari gain (d) antara *pre test* dan *post test*

$$d = T2 - T1$$

Keterangan:

d = gain antara *pre test* dan *post test*

T1 = nilai *pre test*

T2 = nilai *post test*

2. Mencari nilai rata-rata (mean) dari kedua variabel dengan rumus:

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

Keterangan:

Md = mean gain atau selisih *pre test* dan *post test*

d = jumlah dari gain (*pre test* dan *post test*)

N = jumlah subjek pada sampel

3. Mencari jumlah kuadrat deviasi

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

Keterangan:

$X^2 d$  = jumlah kuadrat deviasi

$d^2$  = jumlah dari gain setelah dikuadratkan

d = jumlah dari gain

N = jumlah subjek pada sampel

4. Mencari nilai t-hitung dengan rumus sebagai berikut:

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

### 5. Mencari harga $t_{Tabel}$

Mencari  $t_{Tabel}$  dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = N - 1$ .

### 6. Memberi interpretasi terhadap nilai t-hitung

Adapun aturan pengambilan keputusan atau kriteria kaidah pengujian signifikan yaitu:

- a. Jika  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, berarti penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe Kabupaten Maros.
- b. Jika  $t_{Hitung} < t_{Tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, berarti penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe Kabupaten Maros.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Hasil Belajar (*pre test*) Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe Sebelum Diterapkan Model Pembelajaran *Role Playing*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 127 Inpres Moncongloe Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros mulai tanggal 28 November 2017, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui keterampilan menyimak siswa berupa nilai dari kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe.

Data perolehan skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe dapat diketahui sebagai berikut:

**Tabel 4.1. Statistika Skor Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe (*Pre test*)**

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran sampel	22
Skor ideal	100
Skor maksimum	80
Skor minimum	50
Rentang skor	30
Skor rata-rata	64,55
Simpangan baku	10,11

*Sumber: data olah lampiran B*

Berdasarkan tabel 4.1 di atas diperoleh informasi bahwa skor rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum diajar menggunakan model pembelajaran *role playing* adalah 64,55 dengan simpangan baku 10,11. Skor yang tertinggi yang diperoleh adalah 80 dari skor ideal yang mungkin tercapai.

Jika skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dikelompokkan dalam kriteria penilaian hasil belajar, maka diperoleh tabel distribusi frekuensi dan presentase skor sebagai berikut.

**Tabel 4.2. Tingkat Penguasaan Materi *Pre test* Sebelum Diterapkan Model Pembelajaran *Role Playing***

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 54	4	18,2	Sangat rendah
2	55 – 74	14	63,6	Rendah
3	75 – 80	4	18,2	Sedang
4	81 – 90	0	0	Tinggi
5	91 – 100	0	0	Sangat tinggi
Jumlah		22	100	

*Sumber: Data olah lampiran B*

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pre test* sebelum diterapkan model pembelajaran *role playing* terdapat 4 siswa (18,2%) dalam kategori sangat rendah, 14 siswa (63,6%) dalam kategori rendah, dan 4 siswa (18,2%) dalam kategori sedang. Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *role playing* masih terdapat 4 siswa dalam ketegori sangat rendah.

**Tabel 4.3. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia**

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 74$	Tidak tuntas	18	81,8
$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	4	18,2
Jumlah		22	100

*Sumber: Data olah lampiran B*

Apabila tabel 4.3 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 hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal di mana siswa yang tuntas hanya  $18,2\% < 75\%$ .

## **2. Deskripsi hasil belajar (*post test*) Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe Setelah Diterapkan Model Pembelajaran *Role Playing***

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini:

Data perolehan skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe dapat diketahui sebagai berikut:

**Tabel 4.4. Statistika Skor Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe (*Post test*)**

<b>Statistik</b>	<b>Nilai Statistik</b>
Ukuran sampel	22
Skor ideal	100
Skor maksimum	100
Skor minimum	70
Rentang skor	30
Skor rata-rata	94,09
Simpangan baku	10,07

*Sumber: Data olah lampiran B*

Berdasarkan tabel 4.4 di atas diperoleh informasi bahwa skor rata-rata hasil belajar setelah diajar dengan model pembelajaran *role playing* adalah 94,09 dengan simpangan baku 10,07 skor tertinggi yang diperoleh adalah 100 dan skor ideal adalah 100.

Jika skor hasil belajar siswa ini dikelompokkan dalam kriteria penilaian hasil belajar, maka diperoleh tabel distribusi, frekuensi dan presentase skor sebagai berikut

**Tabel 4.5. Tingkat Penguasaan Materi *Post test* Setelah Diterapkan Model Pembelajaran *Role Playing***

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 54	-	0	Sangat rendah
2	55 – 74	2	9,1	Rendah
3	75 – 80	2	9,1	Sedang
4	81 – 90	3	13,6	Tinggi
5	91 – 100	15	68,2	Sangat tinggi
Jumlah		22	100	

*Sumber: data olah lampiran B*

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada tahap *post test* setelah diterapka model pembelajaran *role playing* terdapat 2 siswa (9,1%) dalam kategori rendah, 2 siswa (9,1%) dalam kategori sedang, 3 siswa (13,6%) dalam kategori tinggi, dan 15 siswa (68,2%) dalam kategori sangat tinggi.

**Tabel 4.6. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia**

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 74$	Tidak tuntas	2	9,1
$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	20	90,9
Jumlah		22	100

*Sumber: data olah lampiran B*

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 hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas adalah  $90,9\% > 75\%$ .

### **3. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe**

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan menyimak dialog pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe Kabupaten Maros”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t, maka diperoleh nilai  $t_{Hitung}$  adalah 13,87. Untuk mencari harga  $t_{Tabel}$  peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = N - 1 = 22 - 1 = 21$ , maka diperoleh  $t_{0,05} = 2,08$ .

Setelah diperoleh  $t_{Hitung} = 13,87$  dan  $t_{Tabel} = 2,08$  maka diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  atau  $13,87 > 2,08$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini berarti bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe Kabupaten Maros.

## **B. Pembahasan**

### **1. Deskripsi Hasil *Pre Test***

Berdasarkan hasil *pre test*, nilai rata-rata siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *role playing* adalah 64,55. Skor tertinggi yang diperoleh adalah 80, sedangkan skor idealnya adalah 100. Tingkat penguasaan materi terbagi ke dalam lima kategori yakni sangat rendah (18,2%), rendah (63,6%), sedang (18,2%), tinggi (0%) dan sangat tinggi (0%). Persentase ketuntasan hasil belajar siswa yang tidak tuntas adalah 81,8% dan yang tuntas hanya 18,2%

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal di mana siswa yang tuntas hanya  $18,2\% < 75\%$ .

Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam menyimak isi teks drama sebelum diterapkan model pembelajaran *role playing* tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *role playing* karena kurangnya minat belajar siswa. Sehingga harus diberikan model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *role playing*.

### **2. Deskripsi Hasil *Post Test***

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti, nilai rata-rata hasil *post test* yang diperoleh setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* adalah 94,09 dengan skor tertinggi yang diperoleh 100. Tingkat penguasaan siswa setelah penerapan model pembelajaran *role playing* dibagi dalam lima kategori

yaitu sangat tinggi (68,2%), tinggi (13,6%), sedang (9,1%), rendah (9,1%) dan sangat rendah (0%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas adalah 90,9% > 75%.

Jadi, hasil belajar Bahasa Indonesia setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum diterapkan model pembelajaran *role playing*. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan pada tahap *pre test* yaitu 18,2% dan *post test* yaitu 90,9%.

### **3. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe**

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{\text{Hitung}}$  sebesar 13,87. Dengan frekuensi (dk) sebesar  $22 - 1 = 21$ , pada taraf signifikan 0,05 (5%) diperoleh  $t_{\text{tabel}} = 2,08$ . Oleh karena  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  pada taraf signifikan 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe Kabupaten Maros.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh keterampilan menyimak siswa yang dapat dilihat dari hasil belajar *pre test* dan *post test*.

Pengaruh yang signifikan dalam penelitian ini karena adanya menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Haryani (2013), hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan terhadap keterampilan berbicara siswa baik pada siklus I maupun siklus II.

Pembelajaran dengan model *role playing* adalah dengan memainkan tokoh yang ada dalam dialog. “Model pembelajaran *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati” (Hamdani, 2011:87). Dalam model ini siswa berkesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dengan lebih lama mengingat, tetapi memerlukan waktu lama. Menerapkan *role playing* ke dalam kelas dapat menambah variasi, perubahan dan kesempatan menghasilkan bahasa dan juga memberikan banyak kesenangan.

Penerapan model pembelajaran *role playing* dalam menyimak teks dialog maka siswa akan lebih mudah dalam pemahaman isi, ketepatan penangkapan isi, ketahanan konsentrasi, ketelitian menangkap dan kemampuan memahami materi.

Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu dari seluruh teknik komunikasi yang mengembangkan siswa lancar berbahasa, yang memajukan interaksi di kelas, meningkatkan motivasi siswa serta membantu siswa untuk menyimak isi teks dialog. *Role playing* tidak hanya mendorong siswa

belajar bersama teman sekelasnya, tetapi juga meningkatkan kebersamaan guru dan siswa untuk bertanggung jawab terhadap proses belajar.

*Role playing* merupakan teknik yang paling fleksibel digunakan oleh guru-guru di sekolah. Dalam metode ini, siswa mempraktekkan secara langsung adegan-adegan dalam teks dialog tersebut. Di samping itu, proses pembelajaran berbicara pun menjadi lebih menyenangkan dan menarik sehingga anak akan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang diikuti dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Untuk mengetahui keterampilan menyimak siswa dapat dilihat dari test hasil belajar siswa.

## BAB V

### KASIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar (*pre test*) Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe sebelum diterapkan model pembelajaran *role playing* yaitu belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal di mana siswa yang tuntas hanya  $18,18\% < 75\%$ .
2. Hasil belajar (*post test*) Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* yaitu telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas adalah  $90,9\% > 75\%$ .
3. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{\text{Hitung}}$  sebesar 13,87. Dengan frekuensi (dk) sebesar  $22 - 1 = 21$ , pada taraf signifikan 0,05 (5%) diperoleh  $t_{\text{tabel}} = 2,08$ . Oleh karena  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  pada taraf signifikan 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe Kabupaten Maros.

## **B. Saran**

Sebagai upaya meningkatkan penelitian lebih lanjut, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran menyimak, sebaiknya menggunakan variasi model pembelajaran, sehingga pembelajaran menyimak lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Salah satunya model pembelajaran *role playing*.

### 2. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan sekolah untuk menambah sarana prasarana yang dapat memfasilitasi sumber belajar siswa.

### 3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan penelitian berikutnya yang lebih mendalam.

## Daftar Pustaka

- Ali, M. K. 2013. *Penggunaan Metode Role Playing Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IVB SDN Gisikdromo 03 Semarang*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Guru dan Murid dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Haryani, Sri 2013. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Motivasi Belajar Siswa dengan Strategi Sosiodrama pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MI Ma'arif Bego Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Kalijaga.
- Mulyati, Yeti, dkk. 2011. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mujiyanto. 2013. *Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MI Miftahul Huda Kecamatan Marakurak Kabupaten Tuban dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing*. Skripsi tidak diterbitkan. Tuban: Universitas PGRI Ronggolawe.
- Ngalimun. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Ramayulis, Sri. 2010. *Kumpulam Model dan Metode Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Angkasa v.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati, and Asra. 2002. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wasana Prima Bandung.
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tarigan, Guntur Henry. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.

Tim Penyusun FKIP Unismuh Makassar. 2016. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar. FKIP Unismuh Makassar.

Uno, Hamzah. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Zaini, Hisyam. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri.

L

A

M

P

I

R

A

N

# **LAMPIRAN A**

**A.1. RENCANA PELAKSANAAN  
PEMBELAJARAN (RPP)**

**A.2. MATERI AJAR**

**A.3. DAFTAR HADIR SISWA**

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

**Nama Sekolah** : SDN 127 Inpres Moncongloe  
**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia  
**Kelas / Semester** : V / 1  
**Alokasi Waktu** : 2 × 35 Menit  
**Hari/Tanggal** : -

### **A. STANDAR KOMPETENSI**

Mendengarkan : menyimak isi teks percakapan yang diperankan dalam bentuk drama.

### **B. KOMPETENSI DASAR**

Mendengarkan : menyimak isi teks percakapan

### **C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

- Memerankan tokoh yang ada dalam teks percakapan
- Menyimak isi teks percakapan

### **D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Siswa mampu memerankan tokoh yang dalam teks percakapan
- Siswa mampu menyimak isi teks percakapan
  - **Karactersiswa yang diharapkan** : Disiplin (*Discipline*)
    - Tekun (*diligence*)
    - Tanggung jawab (*responsibility*)
    - Ketelitian (*carefulness*)
    - Kerja sama (*Cooperation*)
    - Toleransi (*Tolerance*)
    - Percaya diri (*Confidence*)
    - Keberanian (*Bravery*)

### **E. MATERI PEMBELAJARAN**

Bermain drama

## F. METODE, MODEL DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Metode : Ceramah, Demonstrasi dan Tanya jawab

Media : teks drama

Model : Role Playing (bermain peran)

## G. LANGKAH- LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran)</li><li>2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa</li></ol>	
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru mengingatkan siswa tentang materi sebelumnya.</li><li>2. Guru menghangatkan suasana dan memotivasi siswa</li><li>3. Guru menjelaskan tentang teks drama</li><li>4. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok sesuai jumlah tokoh yang ada dalam teks drama</li><li>5. Guru membagikan teks drama kepada siswa</li><li>6. Guru menjelaskan cara bermain peran</li><li>7. Guru mempersilahkan kelompok 1 untuk tampil di depan kelas.</li><li>8. Siswa yang tidak memerankan tokoh menjadi penonton yang aktif, disamping melihat dan mendengar, siswa juga harus memberikan kritik dan saran kepada siswa yang bermain peran.</li><li>9. Setelah itu guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya.</li><li>10. Guru mengajukan pertanyaan sekitar materi yang</li></ol>	

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
	diajarkan 11. guru memberikan LKS kepada siswa 12. Guru berkeliling memantau siswa mengerjakan LKS 13. Siswa mengumpulkan LKS	
<b>Penutup</b>	1. Guru bersama siswa bertanya jawab tentang hal- hal yang belum diketahui 2. Guru bersama siswa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar 3. Siswa diberi pesan moral oleh guru. 4. Berdoa untuk menutup pelajaran	

#### **H. PENILAIAN HASIL BELAJAR**

1. Penilaian : Produk dan proses.
2. Tehnik : Tes, unjuk kerja, dan sikap.
3. Bentuk : Tertulis, lisan, dan observasi.
4. Soal /Instrumen : Terlampir

#### **I. SUMBER**

- Buku cetak : Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiah Kelas V.

#### **J. PENILAIAN**

1. Tehnik yang dinilai : Tes
2. Bentuk instrument : Essay yang terlampir
3. Instrumen : Essay

**CATATAN :**

- ✍ Untuk siswa yang mencapai KKM maka diadakan pengayaan*
- ✍ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.*

**Moncongloe, 2017**

**Mahasiswa**

**Syamsiah**

**NIM: 10540 8637 13**

**Guru Pembimbing**

**Mengetahui,**

**Kepala Sekolah SDN 127 Inpres Moncongloe**

**JUMATIAH, S.Pd**

**NIP :19770326 200312 2 008**

**H. Muh Amin Nur, SE**

**NIP : 19591010 198203 3 034**

## **Materi Ajar**

### **Pertemuan ke 1**

#### 1. Membaca Teks Percakapan dengan Lafal dan Intonasi yang Tepat .

Teks percakapan disebut juga dengan dialog. Dialog biasanya ditandai dengan tanda titik dua setelah nama tokoh dan kalimatnya langsung yang ditandai dengan tanda petik. Lafal adalah kejelasan dalam mengucapkan kata. Ketika sedang berbicara, kita tidak boleh berbisik-bisik. Jika kita berbisik-bisik, teman bicara kita tidak akan mendengarkan dengan jelas. Oleh karena itu, berbicaralah dengan jelas. Sedangkan, intonasi adalah tinggi rendahnya suara ketika berbicara. Membaca teks percakapan harus disesuaikan dengan situasi atau suasana terdapat dalam dialog. Membaca teks percakapan harus menggunakan lafal dan intonasi yang tepat.

Agar lebih mengerti, bacalah teks percakapan di bawah ini bersama temanmu di depan kelas dengan lafal dan intonasi yang baik dan tepat.

### **Sulap**

Roni : "Hai, Di! Kamu sedang membaca buku apa? Serius sekali kelihatannya."

Sandi : "Hai! Aku sedang membaca buku Sulapedia."

Roni : "Sulapedia? Isinya tentang apa?"

Sandi : "Ini buku ensiklopedia sulap. Isinya tentang sejarah sulap dan jenis-jenis pertunjukan sulap."

Roni : "Wah, rupanya kamu mau jadi pesulap, ya?"

Sandi : "Tidak, Ron. Aku hanya ingin tahu tentang sulap. Minggu kemarin aku lihat pertunjukan sulap di acara ulang tahun saudaraku. Aku jadi penasaran. Sekarang aku tahu bahwa pertunjukan sulap sudah ada sejak 5000 tahun yang lalu di Mesir pada zaman Kerajaan Mesir Kuno."

Roni : "Oh, ya? Wah, tua sekali! Aku juga jadi penasaran ingin tahu tentang sulap."

Sandi : "Kamu pasti lebih penasaran lagi dengan nama pesulap dari zaman Mesir Kuno itu!"

Roni :”Memangnya siapa namanya, Di?”

Sandi :”Namanya Dedi!”

Roni :”Ha...ha...ha... Namanya seperti pesulap Indonesia, Deddy Corbuzier.  
Berarti Dedi itu kakek moyang dari Deddy Corbuzier, dong?”

Sandi :” Ada-ada saja kamu ini, Ron.”

## **Pertemuan ke 2 dan 3**

### **A. Bermain drama dengan benar**

Kalian pasti pernah menonton sinetron. Sinetron merupakan salah satu contoh drama. Seperti sinetron, dalam drama terdapat tokoh, dialog, alur cerita, dan latar cerita. Para pemain drama harus menghafalkan dialog dari teks drama. Untuk bermain drama kamu harus memperhatikan hal-hal berikut.

1. Cara mengucapkan dialog harus sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan.
2. Ekspresi muka dan gerak tubuh harus sesuai dengan kondisi dan situasi percakapan.
3. Percakapan tidak dibuat-buat. Kamu bersikap seolah-olah menjadi tokoh yang diperankan.

Perhatikan dialog di bawah ini

Tante Rema : “Saya menyelesaikan pekerjaan ini dulu. Baru kita pergi.”

Tante Mirna : “Ah, tidak perlu! Bekerjanya nanti saja. Kita ke kantin dulu!”

Tante Rema : “Kita di sini itu untuk bekerja, bukan untuk main-main.”

Tante Mirna : “Iya, kalau gajinya besar. Kalau gajinya kecil, buat apa kita bekerja habis-habisan?”

Dalam dialog tersebut, Tante Rema dan Tante Mirna memiliki karakter yang berbeda. Tante Rema dan Tante Mirna memiliki karakter yang berbeda. Tante Rema setia dalam bekerja. Ia taat pada atasannya. Adapun Tante Mirna orangnya pemalas. Ialah senang pergi ke kantin dari pada harus kerja. Maka dari itu, cara membaca/mengucapkan dialognya juga berbeda, yakni harus disesuaikan dengan sifat atau karakter masing-masing tokoh.

### Ayo berlatih

I. Bacalah dialog berikut dengan baik! Perhatikanlah lafal, intonasi, dan ekspresinya!

Aisyah :”Aisyah ingin bekerja seperti kakak.”

Kakak :”Jadi satpam?”

Aisyah :”Iya, Kakak tampak gagah berpakaian seperti itu.”

Kakak :”boleh saja. Tetapi, satpam itu kebanyakan laki-laki.”

Aisyah :”Tapi Aisyah pernah melihat satpam perempuan.”

Kakak :”Betul ada, tetapi, langka. Bagaimana kalau Aisyah jadi polwan saja.”

Aisyah :”Apa itu polwan?”

Kakak :”Polisi wanita. Pekerjaannya hamper sama dengan satpam.”

Aisyah :”O, iya. Yang suka mengatur lalu lintas itu, ya, Kak?”

Kakak :”Betul. Salah satu tugas polwan adalah mengatur lalu lintas.”

Aisyah :”Mau... mau, Kak. Aisyah mau jadi polwan saja.”

Kakak :”Bagus. Tetapi, nanti kalau Aisyah sudah besar, ya. Sekarang Aisyah sekolah dulu yang rajin.”

II. Perankan dialog di atas bersama teman kelompokmu di depan kelas!

III. Lengkapilah kalimat berikut ini berdasarkan teks dialog di atas!

1. Kakak Aisyah adalah seorang...
2. Aisyah ingin seperti kakaknya yang tampak...
3. Kebanyakan satpam adalah...
4. Kakak menyarankan Aisyah agar menjadi...
5. Agar cita-citanya tercapai Aisyah harus rajin...

## Pertemuan ke 4 dan 5

### B. Memerankan tokoh dalam drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat

Mari kita perhatikan cuplikan di bawah ini!

Pak kelinci sedang mencari-cari anaknya.

Pak kelinci : (Melihat-lihat ke kiri dan ke kanan). “Apakah anda melihat anak saya, Pak Beruang?”

Pak Beruang : “Aki tidak tahu, tuh!”

Pak kelinci : “Ke mana, ya? Hu... hu... (menangis)

Dalam percakapan di atas, Pak Kelinci harus diperankan dengan rasa bingung dan sedih. Bahkan, kemudian ia menangis. Sementara itu, tokoh Pak Beruang diperankan dengan sikap tak acuh.

### Ayo berlatih

- I. Bacalah petikan drama di bawah ini dengan seksama!
- II. (Dialog ini berlangsung di depan sebuah panggung. Terdengar suara orang yang berteriak-teriak membaca puisi)

Ari : “Lihat, Alam berlatih keras untuk menjadi juara!”

Yusi : “Ya, memang harus begitu kalau ingin berhasil.”

Alam : “(menghampiri temannya) Ah, tenggorokanku agak nyeri. Mengapa bisa begitu?”

Ari : “Wah, itu karena kamu terlalu bersemangat. Coba minum air putih.”

Alam : “Iya, mana?”

Ari : “He... tidak ada.”

Yusi : “Coba ke kantin. Minta sama Bi Minah.”

Ari : “Masa minta, beli dong!”

Alam : “Ya, sudah. Aku pergi dulu, ya, ke warung Bi Minah.”

Pahamilah drama di atas! Kemudian, perankanlah di depan kelas dengan baik!

III. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut berdasarkan petikan drama di atas!

1. Apa yang dilakukan Alam?
2. Alam ingin jadi apa?
3. Selain Ari, siapa lagi teman Alam?
4. Menurut Ari, Alam harus minum apa?
5. Di mana adanya air putih itu?

## **Pertemuan ke 6, 7 dan 8**

### **C. Memahami Drama**

Drama merupakan cerita yang dipentaskan. Cerita dalam drama menggunakan konflik dan alur. Unsur terpenting dalam drama adalah dialog. Dalam pementasan drama, pendeskripsian watak tokoh-tokoh drama ditunjang dengan gerak tubuh, mimik wajah, dan cara berpakaian para aktor. Memerankan drama harus dilakukan dengan baik. Pemeran drama harus menjiwai tokoh yang diperankannya. Selain melakukan latihan dialog, pemain juga harus melatih gerakannya.

Sebelum drama dipentaskan, pemeran atau aktor harus menghafal dan menghayati dialog dari tokoh yang diperankannya. Saat drama dipentaskan, suara aktor-aktor drama harus terdengar oleh penonton dan intonasi harus jelas.

1. Pahami dan perankanlah teks drama berikut !

### **Berjalan-jalan**

Tokoh : Aldo

Paman Andi

Ayah

Ibu

Aldo : (Duduk disebelah pamannya) “Paman apakah besok ada acara?”

Paman Andi :”Tidak. Memangnya ada apa, Do?” (Sambil memandang aldo)

Aldo :”Aldo ingin jalan-jalan, Paman, tetapi Ayah dan Ibu tidak dapat menemani.”

Paman Andi :”O begitu. Memang Aldo ingin jalan-jalan ke mana?” (Sambil tersenyum).

Aldo :” (Terlihat bingung) “Kemana saja, Paman. Yang penting Aldo bisa berkeliling dan melihat tempat wisata yang menarik di Jakarta.”

Paman Andi :”Bagaimana kalau kita ke TMII?”

Aldo :(Mata berbinar-binar) “Wah, asyik sekali, Paman! Tapi, apa Paman mau menemani?”

Paman Andi :”Tentu saja, Do. Besok, kita berangkat pagi-pagi biar tidak terjebak macet.” (Sambil menepuk pundak Aldo)

Aldo :”Hore! Akhirnya Aldo jalan-jalan!” (Berteriak kegirangan)

(Ayah dan Ibu keluar dari kamar mendengar teriakan Aldo)

Ibu :”Ada apa, Do? Kok teriak-teriak?” (Memandang Aldo)

Aldo :”Aldo diajak jalan-jalan ke TMII oleh Paman, Bu.”

Ibu :”Benar itu, An?” (Memandang Paman Andi)

Paman Andi :”Iya, Kak.” (Sambil tersenyum)

Ayah :”Kalau begitu, terima kasih, An. Aldo memang dari kemarin merengek-rengok ingin jalan-jalan. Tapi, kami tidak bisa mengantar karena kami besok harus menghadiri acara pernikahan kenalan kami.”

Paman Andi :” Tidak apa-apa, Kak. Kebetulan saya juga sudah lama tidak jalan-jalan.”(Memandang Ayah)

Ayah :”Baiklah. Besok biar ibu yang menyiapkan bekal. Bisa kan, Bu?” (Menengok ke arah Ibu)

Ibu :”Tentu saja.” (Sambil tersenyum)

Aldo :”Terima kasih, Bu.” (Gembira)

(Ayah dan Ibu ke kamar sedangkan Paman Andi dan Aldo menonton televisi)

## **LKS (Lembar Kerja Siswa)**

Nama :

Kelas :

1. Mengapa orang tua Aldo tidak bisa menemani Aldo jalan-jalan?
2. Siapa yang menemani Aldo jalan-jalan?
3. Ke mana Aldo akan jalan-jalan?
4. Mengapa Aldo harus berangkat pagi-pagi untuk pergi jalan-jalan?
5. Bagaimana tanggapan orang tua Aldo saat mengetahui Aldo diajak jalan-jalan oleh Paman Andi?

>> Selamat bekerja <<

## Pretest

### Gadis kecil penjual korek api

Tokoh :

- a. Gadis kecil : Badan kurus, bersuara lembut, serta tidak bersepatu.
- b. Ayah : Pemabuk, gendut, tamabuk tidak peduli
- c. Ibu tiri : Galak dan pemarah
- d. Nenek : Gembut, sangat tua dan penyayang
- e. Pelayan restoran : Memiliki sifat tidak ramah

Jalan di sebuah kota dengan toko-toko dan restoran mewah. Tiang lampu dengan lampu-lampu yang menyala. Salju mulai turun.

Gadis Kecil : “Korek api, korek api. Belilah korek apiku. Korek api, korek api... belilah korek apiku!”

Ibu Pejalan Kaki : ”Tidak, Nak. Aku masih punya banyak di rumah. Terima kasih.”

Gadis kecil : (Menyapa seorang bapak) “Bapak yang bijak, Anda membutuhkan korek api?”

Bapak Pejalan Kaki : (Dengan galak) “Tidak! Sama sekali tidak. Pergilah!”

Gadis kecil : “Korek api, korek api! Untuk menyalakan tungku api penghangat rumahmu. Korek api, korek api! Belilah korek apiku!

Gadis kecil itu mulai menggigil. Ia duduk karena letih di depan sebuah restoran. Di dalamnya terlihat sebuah keluarga yang sedang menikmati makan malam yang hangat.

Gadis kecil itu menatap ke dalam. Keluarga itu tampak terganggu. Seorang pelayan keluar dari restoran.

Pelayan :”Pergi kau gadis kecil. Jangan ganggu tamuku!”

Gadis kecil :”Aku tidak mengganggu, Pak. Aku hanya menawarkan korek apiku. Mungkin Bapak memerlukannya untuk menyalakan kompor supaya bisa memasak makanan enak.”

Pelayan :”(Dengan kasar) “Pergi! Aku tidak butuh korek apimu!”

Si Gadis kecil berlalu dengan lesu. Di bawah tiang lampu ia berhenti. Kakinya gemetar. Seluruh kakinya gemetar. Ia tidak sanggup lagi berjalan. Ia terduduk. Lalu, terbayanglah ucapan ayahnya yang pemabuk dan tidak peduli padanya, ucapan ibu tirinya yang pemaarah, dan neneknya yang telah tiada.

Ayah : “Kau anak yang tidak ada gunanya. Janagan dekat-dekat denganku!”

Ibu Tiri : ”Kalau kau ingin menjadi anak berguna, juallah korek api ini hingga habis. Jangan pulang sebelum habis. Kau tidak akan kubukakan pintu kalau tidak membawa uang. Pergilah!”

Nenek :”Cucuku, gadis tercantik yang pernah nenek lihat. Jangan bersedih. Aku selalu bersamamu.”

Gadis Kecil : ”(Sambil mengulurkan tangan kepada neneknya) “Nenek! Nenek aku ikut nenek saja. Terlalu dingin di sini, Nek. Aku tidak kuat. Tunggu aku, Nek.”

Nenek : ”Ayo, cucuku yang cantik. Ayo!”

Gadis kecil : ”Aku ikut, Nek...”

Nenek mengulurkan tangannya dan disambut oleh si Gadis Kecil penjual korek api.

## PRETEST

### LKS (LEMBAR KERJA SISWA)

Nama :

Kelas :

1. Siapa toko utama pada drama “Gadis Kecil Penjual Korek Api”?
2. Mengapa gadis kecil menggigil?
3. Apa yang dibayangkan oleh Gadis Kecil itusaat sedang duduk?
4. Apa tujuan Gadis Kecil menawarkan korek api kepada pelayan restoran?
5. Kapan latar waktu yang digunakan dalam drama “Gadis Kecil Penjual Korek Api”?

>>Selamat bekerja<<

## Posttest

### Berjalan-jalan

Tokoh : Aldo

Paman Andi

Ayah

Ibu

Aldo : (Duduk disebelah pamannya) “Paman apakah besok ada acara?”

Paman Andi :”Tidak. Memangnya ada apa, Do?” (Sambil memandang aldo)

Aldo :”Aldo ingin jalan-jalan, Paman, tetapi Ayah dan Ibu tidak dapat menemani.”

Paman Andi :”O begitu. Memang Aldo ingin jalan-jalan ke mana?” (Sambil tersenyum).

Aldo :” (Terlihat bingung) “Kemana saja, Paman. Yang penting Aldo bisa berkeliling dan melihat tempat wisata yang menarik di Jakarta.”

Paman Andi :”Bagaimana kalau kita ke TMII?”

Aldo :(Mata berbinar-binar) “Wah, asyik sekali, Paman! Tapi, apa Paman mau menemani?”

Paman Andi :”Tentu saja, Do. Besok, kita berangkat pagi-pagi biar tidak terjebak macet.” (Sambil menepuk pundak Aldo)

Aldo :”Hore! Akhirnya Aldo jalan-jalan!” (Berteriak kegirangan)

(Ayah dan Ibu keluar dari kamar mendengar teriakan Aldo)

Ibu :”Ada apa, Do? Kok teriak-teriak?” (Memandang Aldo)

Aldo :”Aldo diajak jalan-jalan ke TMII oleh Paman, Bu.”

Ibu :”Benar itu, An?” (Memandang Paman Andi)

Paman Andi :”Iya, Kak.” (Sambil tersenyum)

Ayah :”Kalau begitu, terima kasih, An. Aldo memang dari kemarin merengek-rengok ingin jalan-jalan. Tapi, kami tidak bisa mengantar karena kami besok harus menghadiri acara pernikahan kenalan kami.”

Paman Andi :” Tidak apa-apa, Kak. Kebetulan saya juga sudah lama tidak jalan-jalan.”Memandang Ayah)

Ayah :”Baiklah. Besok biar ibu yang menyiapkan bekal. Bisa kan, Bu?”  
(Menengok ke arah Ibu)

Ibu :”Tentu saja.” (Sambil tersenyum)

Aldo :”Terima kasih, Bu.” (Gembira)

(Ayah dan Ibu ke kamar sedangkan Paman Andi dan Aldo menonton televisi)

## POSTTEST

### LKS (Lembar Kerja Siswa)

Nama :

Kelas :

6. Mengapa orang tua Aldo tidak bisa menemani Aldo jalan-jalan?
7. Siapa yang menemani Aldo jalan-jalan?
8. Ke mana Aldo akan jalan-jalan?
9. Mengapa Aldo harus berangkat pagi-pagi untuk pergi jalan-jalan?
10. Bagaimana tanggapan orang tua Aldo saat mengetahui Aldo diajak jalan-jalan oleh Paman Andi?

>> Selamat bekerja <<



# **LAMPIRAN B**

**B.1. DAFTAR HASIL SOAL PRETEST DAN POSTTEST**

**B.2. HASIL ANALISIS SKOR PRETEST DAN POSTTEST**

**B.3. LANGKAH-LANGKAH PENGUJIAN HIPOTESIS**

**B.4. ANALISIS DATA TES HASIL BELAJAR MELALUI PROGRAM SPSS**

**Hasil Soal *Pretest* Kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>Skor</b>
1.	A. ELSA ISLAMIAH M	60
2.	AHMAD FAUSI	50
3.	AHMAD FURQON	70
4.	ALDIANSYAH	80
5.	FAJRI	70
6.	HASMIRA	60
7.	IRFAN	70
8.	MUH. ALFIAN RAMADHAN	60
9.	MUH. HARUN	70
10.	MUTIARA SRI WULANDARI	80
11.	MUTMAINNAH. ALI	80
12.	NAYSILA NAYLA ALIFAH	50
13.	NHAYA ENGGELIA	50
14.	MUH. TAKDIR SUPU	50
15.	NUR AISYA S	60
16.	NUR HIKMA SALSABILA	80
17.	SALEHA	70
18.	SITI HAJAR	60
19.	ST. NUR HAJIRA	70
20.	SUCI RAMADHANI	60
21.	FANI WAHYUNIAR RAHMAN	60
22.	MUH FAHRUL	60

**Hasil Soal *Posttest* Kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>Skor</b>
1.	A. ELSA ISLAMIAH M	100
2.	AHMAD FAUSI	70
3.	AHMAD FURQON	100
4.	ALDIANSYAH	100
5.	FAJRI	80
6.	HASMIRA	90
7.	IRFAN	100
8.	MUH. ALFIAN RAMADHAN	100
9.	MUH. HARUN	90
10.	MUTIARA SRI WULANDARI	100
11.	MUTMAINNAH. ALI	100
12.	NAYSILA NAYLA ALIFAH	80
13.	NHAYA ENGGELIA	100
14.	MUH. TAKDIR SUPU	70
15.	NUR AISYA S	100
16.	NUR HIKMA SALSABILA	100
17.	SALEHA	100
18.	SITI HAJAR	100
19.	ST. NUR HAJIRA	100
20.	SUCI RAMADHANI	100
21.	FANI WAHYUNIAR RAHMAN	90
22.	MUH FAHRUL	100

### Analisis Skor *Pretest* dan *Posttest*

No	T1 ( <i>Pretest</i> )	T2 ( <i>Posttest</i> )	d= T2 – T1	d <sup>2</sup>
1.	60	100	40	1600
2.	50	70	20	400
3.	70	100	30	900
4.	80	100	20	400
5.	70	80	10	100
6.	60	90	30	900
7.	70	100	30	900
8.	60	100	40	1600
9.	70	90	20	400
10.	80	100	20	400
11.	80	100	20	400
12.	50	80	30	900
13.	50	100	50	2500
14.	50	70	20	400
15.	60	100	40	1600
16.	80	100	20	400
17.	70	100	30	900
18.	60	100	40	1600
19.	70	100	30	900
20.	60	100	40	1600
21.	60	90	30	900
22.	60	100	40	1600
	1.420	2.070	650	21.300

## Langkah-langkah Pengujian Hipotesis

- a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

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

$$Md = \frac{650}{22}$$

$$Md = 29,55$$

Jadi, harga Md adalah 29,55.

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

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

$$X^2d = 21300 - \frac{(650)^2}{22}$$

$$X^2d = 21300 - \frac{422500}{22}$$

$$X^2d = 21300 - 19204,55$$

$$X^2d = 2095,45$$

Jadi, harga “ $X^2d$ ” adalah 2095,45.

- c. Menentukan harga  $t_{\text{Hitung}}$

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

$$t = \frac{29,55}{\sqrt{\frac{2095,45}{22(22-1)}}}$$

$$t = \frac{29,55}{\sqrt{\frac{2095,45}{462}}}$$

$$t = \frac{29,55}{\sqrt{4,54}}$$

$$t = \frac{29,55}{2,13}$$

$$t = 13,87$$

Jadi, harga  $t_{\text{Hitung}}$  adalah 13,87.

## Analisis Deskriptif dan Inferensial (SPSS)

### Deskriptif

### Pre test dan Post test

### Frequencies

Statistics

		Pretest	Posttest
N	Valid	22	22
	Missing	0	0
Mean		64.5455	94.0909
Std. Error of Mean		2.15496	2.14810
Median		60.0000	1.0000E2
Mode		60.00	100.00
Std. Deviation		1.01076E1	1.00755E1
Variance		102.165	101.515
Range		30.00	30.00
Minimum		50.00	70.00
Maximum		80.00	100.00
Sum		1420.00	2070.00
Percentiles	25	60.0000	90.0000
	50	60.0000	1.0000E2
	75	70.0000	1.0000E2

### Frequency Table

#### Pretest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	4	18.2	18.2	18.2
	60	8	36.4	36.4	54.5
	70	6	27.3	27.3	81.8
	80	4	18.2	18.2	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

#### Posttest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	2	9.1	9.1	9.1
	80	2	9.1	9.1	18.2
	90	3	13.6	13.6	31.8
	100	15	68.2	68.2	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

# **LAMPIRAN C**

**C.1. PERSURATAN**

**C.2. DOKUMENTASI**

## DOKUMENTASI







## RIWAYAT HIDUP PENULIS



**Syamsiah**, lahir di Maros, pada tanggal 15 September 1994. Anak kedua dari empat bersaudara, anak dari Suman Dg Janji dan Hasnawati.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN Inpres 18 Moncongloe pada tahun 2007. Kemudian melanjutkan di SMP Negeri 2 Mandai selama 3 tahun (2007-2010). Kemudian melanjutkannya lagi di SMA Negeri 18 Makassar selama 3 tahun (2010-2013). Selanjutnya Penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar sampai tahun 2017.

Selama berstatus sebagai mahasiswa, penulis giat dalam mengikuti perkuliahan dikampus dan mengikuti seminar yang diadakan oleh kampus. Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan menulis skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Menyimak Dialog pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 127 Inpres Moncongloe Kabupaten Maros”**.