

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR BAHASA INDONESIA
MELALUI METODE *ROLE PLAY* PADA SISWA KELAS IV
SD N KALISARI 2 KECAMATAN TEMPURAN
KABUPATEN MAGELANG
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kalisari 2 Kecamatan
Tempuran Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh :

**Riska Puji Atrini
12.0305.0075**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR BAHASA INDONESIA
MELALUI METODE *ROLE PLAY* PADA SISWA KELAS IV
SD N KALISARI 2 KECAMATAN TEMPURAN
KABUPATEN MAGELANG**

**(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD N Kalisari 2, Kec. Tempuran,
Kab. Magelang Tahun Ajaran 2015/2016)**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Strata 1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:

**RISKA PUJI ATRINI
12.0305.0075**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PERSETUJUAN

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR BAHASA INDONESIA
MELALUI METODE *ROLE PLAY* PADA SISWA KELAS IV
SD N KALISARI 2 KECAMATAN TEMPURAN
KABUPATEN MAGELANG
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD N Kalisari 2, Kec. Tempuran,
Kab. Magelang Tahun Ajaran 2015/2016)**

Diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, untuk memenuhi syarat guna memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan



Magelang, 13 Oktober 2016

Dosen Pembimbing I

Drs. Subiyanto, M.Pd
NIP. 19570807 198303 1 002

Dosen Pembimbing II

Ela Minchah L.A, M.Psi.Psi
NIDN. 0606018701

PENGESAHAN

PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR BAHASA INDONESIA
MELALUI METODE *ROLE PLAY* PADA SISWA KELAS IV
SD N KALISARI 2 KECAMATAN TEMPURAN
KABUPATEN MAGELANG

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD N Kalisari 2, Kec. Tempuran,
Kab. Magelang Tahun Ajaran 2015/2016)

Oleh ;
Riska Puji Atrini
12.0305.0075

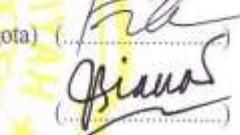
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan
Studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji:

Hari : Senin

Tanggal : 23 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi

1. Drs. Subiyanto, M.Pd (Ketua/ Anggota) 
2. Ela Minchah L.A, M.Psi.Psi (Sekretaris/ Anggota) 
3. Dr. Riana Mashar, M.Si.Psi (Anggota) 
4. Tabah Subekti, M.Pd (Anggota) 

Mengesahkan,
Dekan FKIP

Drs. Subiyanto, M.Pd

NIP. 19870807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawahini,

Nama : Riska Puji Atrini
NPM : 12.0305.0075
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peningkatan Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia melalui Metode *Role Play* Pada Siswa Kelas IV SD N Kalisari 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apa bila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian, pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Hormat Saya

Yang membuat pernyataan ini

Riska Puji Atrini
12.0305.0075

MOTTO

خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ

“Sebaik-baik kalian adalah yang belajar al-Quran dan mengajarkannya.”

(HR Bukhari)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tuaku Bapak Pardji dan Ibu Siti Aminah, Serta kakak- kakakku tersayang Sigit Priyono dan Agus Alamsyah serta suamiku Gilang Imam Berlnadi yang slalu mendukung di setiap waktu.
2. Almamaterku Program Studi Pendidikan Guru SD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

KATA PENGANTAR

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ
الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ.

Segala puji dan syukur penulis^h panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, hidayah, ridlo serta karunianya sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Play Pada Siswa Kelas IV SD N Kalisari 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang”

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah memberi bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulisan skripsi ini. Oleh karena penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ir. Eko Muh. Widodo MT. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang beserta staf atas segala kebijaksanaanya, perhatian dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
3. Drs. Subiyanto, M.Pd. Selaku dosen pembimbing I dan Ela Minchah L.A, M.Psi.Psi. Selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi ini.
4. Fathoni, S.Pd. SD. Selaku Kepala Sekolah dan Dewan Guru yang telah membantu dalam pemberian ijin penelitian dan pengumpulan data serta siswa siswi kelas IV SD N Kalisari 2 Tempuran Magelang.
5. Rekan-rekan mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang angkatan 2012, yang telah memberi dukungan moril sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi.

6. Dan semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapatkan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa yang membaca.

Magelang, 13 Oktober 2016

Penulis,

Riska Puji Atrini

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAKSI	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Definisi Variabel Penelitian	8
B. Hubungan Antar Variabel	24
C. Penelitian Relevan	26
D. Kerangka Berfikir.....	27
E. Hipotesis.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Jenis Penelitian	29
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
C. Subyek Penelitian	31
D. Identifikasi Variabel.....	32
E. Definisi Operasional Variabel.....	33

F. Prosedur Penelitian	34
G. Metode Pengumpulan Data	40
H. Instrumen Penelitian	41
I. Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan	63
BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel : 1	Distribusi Populasi.....	31
Tabel : 2	Hasil Tes Prasiklus	46
Tabel : 3	Hasil Tes Siklus I	48
Tabel : 4	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I (Afektif)	49
Tabel : 5	Kategori Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	50
Tabel : 6	Hasil Tes Siklus II	55
Tabel : 7	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II (Psikomotorik).....	56
Tabel : 8	Kategori Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	57
Tabel : 9	Rata-rata Aktivitas Siswa Siklus I dan II	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar : 1	Pola Kerangka Berpikir	28
Gambar : 2	Siklus Penelitian	34
Gambar : 3	Diagram Perbandingan Rata-rata Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus II	60
Gambar : 4	Diagram Perbandingan Ketuntasan Belajar Siswa Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus II	61
Gambar : 5	Diagram Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	72
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	73
Lampiran 3 Surat persetujuan validasi instrumen.....	74
Lampiran 4 Daftar Nama Siswa Kelas IV SD N Kalisari 2.....	75
Lampiran 5 Lembar Validasi Silabus.....	76
Lampiran 6 Silabus	78
Lampiran 7 Lembar Validasi RPP	79
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	83
Lampiran 9 Naskah Drama Siklus I.....	110
Lampiran 10 Soal Pilihan Ganda Siklus I.....	112
Lampiran 11 Kunci Jawaban Soal Pilihan Ganda Siklus I	114
Lampiran 12 Soal Tes Tertulis (Kelompok) Siklus I.....	115
Lampiran 13 Kunci Jawaban Soal Tes Tertulis (Kelompok) Siklus I	116
Lampiran 14 Naskah Drama Siklus II.....	117
Lampiran 15 Soal Pilihan Ganda Siklus II.....	120
Lampiran 16 Kunci Jawaban Soal Pilihan Ganda Siklus II.....	122
Lampiran 17 Soal Tes Tertulis (Kelompok) Siklus II.....	123
Lampiran 18 Kunci Jawaban Soal Tes Tertulis (Kelompok) Siklus II	124
Lampiran 19 Lembar Validasi Penilaian Afektif.....	125
Lampiran 20 Penilaian Aktivitas Siswa (Afektif) Prasiklus	127

Lampiran 21 Penilaian Aktivitas Siswa (Afektif) Siklus I.....	129
Lampiran 22 Penilaian Aktivitas Siswa (Afektif) Siklus II	131
Lampiran 23 Deskriptor Penilaian Afektif.....	133
Lampiran 24 Lembar Validasi Penilaian Psikomotorik	134
Lampiran 25 Penilaian Performansi Siswa (Psikomotorik) Prasiklus	136
Lampiran 26 Penilaian Performansi Siswa (Psikomotorik) Siklus I.....	138
Lampiran 27 Penilaian Performansi Siswa (Psikomotorik) Siklus II	140
Lampiran 28 Deskriptor Penilaian Psikomotorik.....	142
Lampiran 29 Lembar Validasi Instrumen Tes Tertulis (Individu dan Kelompok)	143
Lampiran 30 Penilaian Individu (Kognitif) Prasiklus	146
Lampiran 31 Penilaian Individu (Kognitif) Siklus I	148
Lampiran 32 Penilaian Individu (Kognitif) Siklus II.....	150
Lampiran 33 Penilaian Kelompok Prasiklus.....	152
Lampiran 34 Penilaian Kelompok Siklus I	154
Lampiran 35 Penilaian Kelompok Siklus II.....	156
Lampiran 36 Rekapitulasi Penilaian Kelompok Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus II	158
Lampiran 37 Rekapitulasi Nilai Kognitif dan Psikomotorik Siswa Prasiklus .	160
Lampiran 38 Rekapitulasi Nilai Kognitif dan Psikomotorik Siswa Siklus I ...	162
Lampiran 39 Rekapitulasi Nilai Kognitif dan Psikomotorik Siswa Siklus II ..	164

Lampiran 40 Rekapitulasi Nilai Ketuntasan Belajar Siswa Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus II.....	166
Lampiran 41 Rekapitulasi Nilai Belajar Siswa Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus II.....	168
Lampiran 42 Dokumentasi.....	170

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR BAHASA INDONESIA
MELALUI METODE *ROLE PLAY* PADA SISWA KELAS IV
SD N KALISARI 2 KECAMATAN TEMPURAN
KABUPATEN MAGELANG
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD N Kalisari 2, Kec. Tempuran,
Kab. Magelang Tahun Ajaran 2015/2016)**

Riska Puji Atrini

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui metode *role play* pada siswa kelas IV SD Negeri Kalisari 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Kalisari 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang. Adapun sampel dalam penelitian ini berjumlah 25 siswa terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan metode bermain peran (*role play*), metode ini dipilih karena selain melatih keberanian siswa untuk bermain drama, juga membuat siswa aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan kerjasama dalam diri siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh pada prasiklus sangat rendah, karena dari siswa hanya ada 9 siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM. Berarti hanya 36% siswa yang tuntas sesuai KKM dan 64% siswa tidak tuntas KKM. Rata-rata kelas hanya mencapai 64,27. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar bermain drama, dilaksanakan dalam dua siklus. Pada hasil siklus I diperoleh hasil belajar mengalami peningkatan dibandingkan hasil belajar pada prasiklus. Hasil rata-rata kelas pada siklus I adalah 67,92. Pada siklus II juga mengalami peningkatan rata-rata kelas menjadi 80,36 dan aktivitas siswa 7,40. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa metode Bermain Peran (*Role Play*) dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada materi kelas IV SD Negeri Kalisari 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang tahun pelajaran 2015/2016.

Kata kunci : Aktivitas siswa, Metode Role Play, Penelitian Tindakan Kelas

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sistem pendidikan nasional Indonesia kini berada dalam lingkungan yang dinamis. Dinamika perubahan itu ditunjukkan melalui tiga skala yaitu global, nasional dan lokal. Perubahan tersebut membawa tuntutan akan pentingnya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, setiap manusia di dunia membutuhkan pendidikan, karena pendidikan dapat menentukan perkembangan suatu Negara. Begitu pentingnya pendidikan bagi manusia, karena dengan pendidikan manusia bisa memperoleh pengetahuan dan ketrampilan serta dapat mengembangkan kemampuan, sikap dan tingkah laku.

Penyelenggaraan pendidikan di sekolah dasar hendaknya ditujukan untuk memberikan bekal dasar yang sesuai dengan karakteristik usia anak. Untuk itu, dalam setiap proses pembelajaran melibatkan pemilihan penyusunan dan informasi dalam suatu lingkungan yang sesuai dan cara siswa berinteraksi dengan informasi tersebut, seperti halnya pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan salah satu program yang dikembangkan secara kurikuler di persekolahan, agar menjadi salah satu alat fungsional guna mencapai tujuan pendidikan nasional. dalam memilih metode pembelajaran. Agar tujuan belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor dapat tercapai, maka metode pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan

pembelajaran proses. Metode pembelajaran menekankan pada proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar.

Guru yang baik, menghargai setiap usaha yang dilakukan oleh siswa dan menghargai hasil kerja siswa, serta memberikan rangsangan atau dorongan kepada siswa supaya mampu membuat dan berpikir, sambil menghasilkan karya dan pikiran kreatif. Oleh karenanya, seorang guru perlu menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi, serta menyediakan beragam pengalaman belajar melalui interaksi dengan isi atau materi pembelajaran.

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran karena ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka materi-materi yang dipelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa. Agar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak monoton dan lebih bervariasi, maka dapat diterapkan berbagai macam metode atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Tujuan dari penggunaan metode maupun media pembelajaran yang bervariasi tersebut adalah bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi pelajaran dan untuk mengatasi keterbatasan guru dalam mengajar, disamping itu juga dapat mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi pelajaran yang disampaikan. Salah satu metode tersebut adalah *role play* atau metode bermain peran. *Role play* juga disebut dengan sosio drama merupakan metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk memainkan peran yang berkaitan dengan pokok kajian yang disampaikan.

Metode *role play* memiliki kelebihan dan kelemahan, karena pada dasarnya semua metode pembelajaran saling melengkapi satu sama lain. Penggunaan *role play* di dalam proses pembelajaran dapat dikolaborasikan, bergantung dari karakteristik materi pokok pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Kelebihan metode *role play* sebagaimana dijelaskan Nana Sudjana (2009: 89) yaitu: 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan. 2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. 4) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri, serta 5) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Kelemahan metode *role play* menurut Huda (2013: 211) kelemahan antara lain: a) Banyaknya waktu yang dibutuhkan b) Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik c) Ketidakmungkinan menerapkan RPP jika suasana kelas tidak kondusif. d) Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui materi ini.

Metode pembelajaran *role play* siswa akan lebih aktif selama dan setelah memperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan

jika siswa belajar secara individual. Melalui metode *role play* siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan, karena melalui kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya.

Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang kompleks, oleh karena itu penggunaan metode dan media pembelajaran akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu materi pelajaran yang sangat penting di sekolah. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membelajarkan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar baik secara lisan maupun tertulis.

Aktivitas belajar kurang maksimal terjadi di kelas IV SD Negeri Kalisari 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang Refleksi awal bahwa pembelajaran bahasa Indonesia masih kurang maksimal, karena penerapan metode pembelajaran yang kurang maksimal, sehingga siswa kurang aktif, cepat merasa bosan, kurang percaya diri dan penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal pula. Dengan melihat aktivitas belajar dan pelaksanaan mata pelajaran tersebut, maka perlu ditingkatkan proses pembelajarannya agar aktivitas belajar siswa meningkat dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kegiatan belajar yang menyenangkan dapat tercipta apabila menerapkan metode pembelajaran dan penggunaan media yang menarik sehingga siswa termotivasi dalam belajar dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi dan peran aktif siswa inilah yang mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan pengamatan guru kelas IV untuk meningkatkan aktivitas belajar

siswa yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran yaitu menggunakan metode *role play* untuk meningkatkan aktivitas belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas IV. Hal ini juga didasarkan dengan materi pembelajaran kelas IV tentang pemeranan tokoh.

Metode *role play* merupakan metode yang tepat untuk melatih berbicara dan membangun rasa percaya diri pada siswa di dalam kelas. Berbicara adalah keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Metode *role play* ialah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan siswa dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Adapun keuntungan dalam menggunakan metode *role play* ini adalah: 1) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; 2) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda; 3) guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan; 4) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia melalui Metode *Role Play* pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kalisari 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan aktivitas belajar bahasa Indonesia melalui metode *role play* pada siswa kelas IV SD Negeri Kalisari 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar bahasa Indonesia melalui metode *role play* pada siswa kelas IV SD Negeri Kalisari 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilaksanakan diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak. Adapun manfaat yang ingin dicapai yaitu :

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat menambah khasanah pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada umumnya. Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan mampu menjadi landasan dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia supaya kualitas pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang bervariasi menerapkan dengan metode *role play* sehingga dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Dengan menerapkan metode *role play* guru dapat menambah wawasan tentang metode pembelajaran yang inovatif sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan.

c. Bagi Sekolah

Menambah pengetahuan bagi guru-guru SD Negeri Kalisari 2 Kecamatan Tempuran tentang metode *role play* dan memberikan kontribusi positif dalam perbaikan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan mutu sekolah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Definisi Variabel Penelitian

1. Aktivitas Belajar

a. Aktivitas

Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar. Dalam aktivitas belajar ada beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yakni menurut pandangan ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa modern. Menurut pandangan ilmu jiwa lama aktivitas didominasi oleh guru sedang menurut pandangan ilmu jiwa modern, aktivitas didominasi oleh siswa.

Aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Menurut Sardiman (dalam Saminanto, 2010: 97), yang dimaksud aktivitas belajar adalah keaktifan yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan pembelajaran, kedua aktivitas tersebut harus saling menunjang agar diperoleh hasil yang maksimal. Jadi aktivitas diartikan sebagai segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa baik diluar maupun di dalam sekolah tentang persoalan terhadap segala sesuatu selama proses belajar mengajar khususnya menanyakan sesuatu kepada guru.

Montesari dalam Sardiman (2003) juga menegaskan bahwa anak memiliki tenaga-tenaga untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri. Pendidikan akan berperan sebagai pembimbing dan

mengamati bagaimana perkembangan anak-anak didiknya. Pernyataan Montessori memberikan petunjuk bahwa yang lebih banyak melakukan aktivitas dalam pembentukan diri adalah anak itu sendiri, sedangkan pendidik memberikan bimbingan dan merencanakan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh anak didik.

Sekolah adalah salah satu pusat kegiatan belajar. Dengan demikian di sekolah merupakan arena untuk mengembangkan aktivitas. Banyak aktivitas yang dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah.

Hampir setiap orang menyukai situasi yang menyediakan pekerjaan. Hal ini dapat kita lihat misalnya anak kecil biasanya suka berlari, meloncat, berteriak, bermain, berpartisipasi, menari, mengembangkan hobi, membuat rencana. Ini berarti bahwa guru harus melihat dan memperhatikan siswa mana yang aktif dan kreatif sehingga perlu diberi kesempatan untuk aktif. Guru membantu siswa yang mendapat kesulitan atau suatu masalah. Ia memberikan petunjuk dan demonstrasi, melaksanakan karya wisata, survei, wawancara dengan warga masyarakat dan sebagainya (Hamalik, 2002).

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian aktivitas adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa baik secara fisik maupun non fisik, dalam proses belajar aktivitas siswa yang diharapkan adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dalam kegiatan belajar guna menunjang

keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Dalam hal ini sangat diharapkan aktivitas positif siswa guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran seperti yang diharapkan.

b. Belajar

Belajar adalah perubahan dalam tingkah laku si subjek dalam situasi tertentu berkat pengalaman yang berulang-ulang (Hamalik, 2008: 48-49). Definisi ini mengandung 3 bagian penting yaitu:

- 1) Belajar adalah perubahan perilaku, ke arah yang lebih baik ataupun ke arah yang lebih buruk. Perubahan yang terjadi mungkin tidak tampak secara langsung.
- 2) Belajar terjadi karena pengalaman dan latihan. Perubahan yang terjadi karena kemasaklan, kelelahan dan sakit, tidak termasuk dalam belajar.
- 3) Perubahan bersifat relatif permanen. Jika tidak, kemungkinan itu disebabkan karena adanya perubahan motivasi, kelelahan atau adaptasi yang bersifat sementara.

Pengertian belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya guna memenuhi kebutuhan-kebutuhan dalam hidupnya. Dengan demikian, seseorang dikatakan telah melakukan kegiatan belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, yang sebelumnya tidak dimilikinya.

c. Aktifitas Belajar

Jenis-jenis aktivitas dalam belajar (Supardi, 2013: 157) adalah sebagai berikut:

- 1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral Activities*, seperti menyatakan merumuskan, bertanya, memberi saran, berpendapat, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening Activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing Activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, menyalin.
- 5) *Drawing Activities*, menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor Activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, berkebun, beternak.
- 7) *Mental Activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional Activities*, seperti misalnya, merasa bosan, gugup, melamun, berani, tenang.

Berdasarkan berbagai jenis aktivitas belajar di atas, peneliti berpendapat bahwa dalam belajar sangat dituntut keaktifan siswa. Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu

indikator adanya keinginan atau aktivitas siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti :

1. Sering bertanya kepada guru atau siswa lain.
2. Mau mengerjakan tugas yang diberikan guru.
3. Mampu menjawab pertanyaan.
4. Senang diberi tugas belajar.
5. Berani maju ke depan kelas tanpa disuruh oleh guru.
6. Siswa berbuat sesuatu untuk memahami materi pembelajaran.
7. Pengetahuan dipelajari, dialami, dan ditemukan oleh siswa.
8. Mencoba sendiri konsep-konsep.
9. Siswa mengomunikasikan hasil pemikirannya.

Aktivitas belajar merupakan hal yang sangat penting bagi siswa, karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk bersentuhan dengan obyek yang sedang dipelajari seluas mungkin, karena dengan demikian proses konstruksi pengetahuan yang terjadi akan lebih baik. Aktivitas belajar sangat diperlukan dalam belajar sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas.

2. Bahasa Indonesia

Bahasa adalah kesatuan perkataan beserta sistem penggunaannya yang berlaku umum dalam pergaulan antar anggota suatu masyarakat atau bangsa. Masyarakat atau bangsa merupakan sekelompok manusia atau komunitas dengan kesamaan letak geografi, kesamaan budaya, dan

kesamaan tradisi. Dengan demikian, selain memiliki fungsi utama sebagai wahana berkomunikasi, bahasa juga memiliki peran sebagai alat ekspresi budaya yang mencerminkan bangsa penuturnya. Kecakapan berbahasa suatu bangsa mencerminkan budaya bangsa yang terwujud dalam sikap berbahasa itu sendiri. Sikap berbahasa yang dilandasi oleh kesadaran berbahasa akan membangun rasa cinta, bangga, dan setia terhadap bahasa dan bangsa (Faisal, 2008: 11).

Secara umum fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Bahasa sebagai wahana komunikasi bagi manusia, baik komunikasi lisan maupun komunikasi tulis. Fungsi ini adalah fungsi dasar bahasa yang belum dikaitkan dengan status dan nilai-nilai sosial. Dalam kehidupan sehari-hari, bahasa tidak dapat dilepaskan dari kegiatan hidup masyarakat, yang di dalamnya sebenarnya terdapat status dan nilai-nilai sosial.

Bahasa Indonesia adalah bahasa yang menjadi wahana komunikasi dan alat ekspresi budaya yang mencerminkan eksistensi bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membelajarkan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar. Komunikasi ini dapat dilakukan baik secara lisan maupun tulisan. Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penugasan, pengetahuan, keterampilan berbahasa, sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa 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 pikiran. Selain itu, bahasa juga merupakan percakapan atau alat komunikasi dengan sesama manusia. Sedangkan bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Hal ini yang merupakan salah satu sebab mengapa bahasa Indonesia harus diajarkan pada semua jenjang pendidikan, terutama di sekolah dasar karena merupakan dasar dari semua pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, belajar sangat dibutuhkan adanya aktivitas, dikarenakan tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Pada proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilakunya dapat berubah dengan cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif afektif maupun psikomotor (Nanang Hanafiah, 2010:23). Aktivitas belajar Bahasa Indonesia merupakan kegiatan-kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar.

3. Metode *Role Play*

Metode merupakan cara yang sebaik-baiknya mencapai tujuan di segala lapangan manusia mencari efisiensi kerja dengan menetapkan metode yang terbaik untuk mencapai sesuatu tujuan. Sehingga, metode mengajar merupakan sarana interaksi guru dengan siswa di dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, yang perlu diperhatikan adalah ketepatan metode mengajar yang dipilih dengan tujuan, jenis dan sifat materi pelajaran serta dengan kemampuan guru dalam memahami dan melaksanakan metode tersebut.

Pemilihan strategi dan metode pembelajaran (Supardi, 2013: 126) :

- 1) Pemilihan metode disesuaikan dengan materi
- 2) Penentuan langkah – langkah proses pembelajaran dasar
- 3) Penataan alokasi waktu proses pembelajaran sesuai
- 4) Penetapan metode berdasarkan pertimbangan kemampuan siswa
- 5) Memberi pengayaan

Selanjutnya, metode pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Ahli lain mengatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang ditempuh guru dalam menyampaikan bahan ajar kepada siswa secara tepat dan cepat berdasarkan waktu yang telah ditentukan sehingga diperoleh hasil yang maksimal (Thoifuri, 2008: 55).

Metode mengajar merupakan sarana interaksi bagi guru dengan siswa di dalam kegiatan belajar mengajar. Yang perlu diperhatikan adalah

ketepatan metode dan kesesuaian antara mengajar yang dipilih dengan tujuan, jenis, dan sifat materi pelajaran serta kemampuan guru dalam memahami dan melaksanakan metode tersebut. Sebagai konsekuensi logis dari ketidaktepatan pemilihan metode mengajar sering menimbulkan kebosanan, kurang dipahami, yang akhirnya siswa menjadi apatis. Oleh karena itu, untuk menghindari apatisisme dan kepatuhan yang terpaksa dari siswa, guru hendaknya cermat dalam memilih dan menggunakan metode mengajar.

Metode *role play* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Hamdani, 2011: 87). Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah yaitu: (1) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil, (2) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Permainan pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

“*Role play*” (bermain peran) sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Uno Hamzah, 2009: 26). Hal ini berarti, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan

memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Uno juga mengungkapkan bahwa proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya; (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah; (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.

Ahli lain menjelaskan bahwa *role play* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik (Hisyam Zaini, 2008: 98). Lebih lanjut dikatakan bahwa *role play* berdasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari, yaitu:

- 1) Mengambil peran (*role taking*), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, misal sebagai anak, sebagai polisi dan lain-lain.
- 2) Membuat peran (*role making*), yaitu kemampuan penegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
- 3) Tawar menawar (*role negotiation*), yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Penerapan metode *role play* ini beberapa siswa memainkan peran atau tokoh seperti pada soal yang diberikan, kemudian siswa yang lain mengidentifikasi informasi yang diberikan dari soal tersebut seperti apa

yang diketahui dan apa yang ditanyakan. Setelah itu siswa mendiskusikan soal tersebut beserta penyelesaiannya, kemudian salah satu siswa menuliskan jawaban yang diperoleh di papan tulis dan dibahas bersama-sama.

Penggunaan metode bermain peran diharapkan kemampuan pemahaman dapat dimiliki siswa. Karena dengan metode bermain peran dapat mengarahkan siswa lebih merasakan secara langsung berproses nyata seperti dalam kehidupan sehari-hari misalnya banyaknya macam-macam kebutuhan, berbagai cara pemenuhan kebutuhan, berbagai kegiatan ekonomi dan lain-lain. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator. Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).

a. Langkah – langkah metode *role play*

Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*). Uno Hamzah (2009: 26) menyebutkan prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang

(manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Menurut Miftahul Huda (2013: 115) menjelaskan esensi *role play* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini. *role play* berfungsi untuk mengeksplorasi perasaan siswa, mentranfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa, mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.

Selanjutnya, sintak atau langkah-langkah dalam menerapkan *role play* terdiri dari tahap-tahap :

1). Pemanasan Suasana Kelompok

- a) Guru mengidentifikasi dan memaparkan masalah
- b) Guru menjelaskan masalah
- c) Guru menafsirkan masalah
- d) Guru menjelaskan *role play*

2). Seleksi Partisipan

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

3). Pengaturan Setting

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

- 4). Persiapan Pemilihan Siswa sebagai Pengamat
 - a) Guru dan siswa memutuskan apa yang akan di bahas
 - b) Guru memberikan tugas pengamatan terhadap salah seorang siswa
- 5). Pemeranan
 - a) Guru dan siswa memulai *role play*
 - b) Guru dan siswa mengukuhkan *role play*
 - c) Guru dan siswa menyudahi *role play*
- 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
- 7). Pemeranan kembali
 - a) Guru dan siswa memainkan peran yang berbeda
 - b) Guru memberikan masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya
- 8). Diskusi dan Evaluasi

Dilakukan sebagaimana pada tahap 1.
- 9). *Sharing* dan generalisasi pengalaman
 - a) Guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul
 - b) Guru menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku.

Berdasarkan penjelasan di atas, langkah-langkah yang dapat ditempuh dalam penerapan metode *role play* antara lain:

- 1) Pemilihan masalah oleh guru, yaitu mengemukakan masalah yang diangkat dari materi pokok bahasan agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mempelajarinya.
- 2) Pemilihan peran, yaitu memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain
- 3) Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog atau skenario, namun siswa dapat menambahkan dialog sendiri yang sesuai dengan materi
- 4) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah para siswa yang tidak sedang bermain/tidak menjadi pemain dengan cara mengisi lembar aktivitas siswa
- 5) Pemeranan/pelaksanaan, para peserta didik mulai beraksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.
- 6) Diskusi dan Evaluasi, membicarakan masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari siswa.
- 7) Pengambilan kesimpulan dari permainan/ bermain peran yang telah dilakukan.

b. Alasan metode *Role Play* digunakan di kelas

Menurut Zaini (2008: 100), alasan digunakan metode *role play* di dalam kelas antara lain adalah:

- 1) Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh
 - 2) Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis
 - 3) Membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan
 - 4) Menerapkan pengetahuan dan pemecahan masalah
 - 5) Menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkrit
 - 6) Membuat spekulasi terhadap ketidakpastian yang meliputi pengetahuan
 - 7) Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial
 - 8) Mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik
 - 9) Mendorong pembelajaran seumur hidup
 - 10) Mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara selektif
 - 11) Memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik dengan sah
 - 12) Mengembangkan pemahaman yang empatik
 - 13) Memberi *feedback* yang segera bagi pelajar dan peserta didik
- c. Pendekatan metode *role play*

Dijelaskan oleh Zaini (2008: 107-108), bahwa sebagai suatu strategi pembelajaran, *role play* mempunyai beberapa pendekatan. Berikut ini tiga pendekatan yang umum terdapat dalam *role play* :

- a. *Role play* sederhana (*simple role play*), tipe ini membutuhkan

sedikit persiapan dan sering cocok untuk satu sesi umum yang berisi metode mengajar lainnya. Peserta didik langsung secara cepat diorganisir secara berpasangan oleh guru, peserta didik juga diberi peran-peran khusus dan seperangkat skenario kemudian diminta memerankan secara spontan problem atau dilema kemanusiaan yang telah ditentukan.

- b. *Role play* sebagai latihan (*role play exercises*), tipe ini merupakan *role play* berbasis keterampilan dan menuntut suatu persiapan. Peserta didik akan membutuhkan sejumlah informasi atau latar belakang faktual sebelum memasuki *role play*. Peserta membutuhkan sejumlah waktu untuk membayangkan dirinya ke dalam situasi tertentu.
- c. *Role play* yang diperpanjang (*extended role play*). Pada tipe ini peserta membutuhkan *briefing* tentang problem atau skenario serta *briefing* tentang peran mereka sendiri. Peserta mungkin mengandaikan peran komunitas dan atau peran profesional. Waktu pelaksanaan yang sesungguhnya dari *role play* yang diperpanjang ini dapat berkisar dari satu jam sehari atau penuh atau lebih lama lagi.

B. Hubungan Antar Variabel

Proses belajar mengajar merupakan sebuah kegiatan yang utuh dan terpadu antara siswa sebagai pelajar yang sedang belajar dengan guru sebagai pengajar yang sedang mengajar. Dalam kesatuan kegiatan ini terjadi hubungan antara guru dengan siswa dengan suasana yang bersifat pengajaran.

Interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar hasil yang diharapkan akan menimbulkan perubahan tingkah laku siswa sehingga mencetak sumber daya manusia yang berkualitas akan tercapai.

Oleh karena itu, interaksi yang direncanakan guru dalam proses belajar mengajar sebaiknya diterapkan sebuah gaya mengajar yang relevan dengan kebutuhan. Sebab, apabila gaya mengajar yang digunakan guru dalam mengelola proses belajar mengajar tepat, maka peluang memperoleh hasil pembelajaran para siswa yang sesuai dengan harapan pun akan lebih besar. Salah satu faktor penyebab siswa kurang bersemangat belajar adalah guru, sehingga guru dituntut agar dapat membangkitkan semangat belajar siswa.

Penggunaan metode bermain peran (*role play*) untuk menambah motivasi belajar siswa sehingga kemampuan siswa menyelesaikan soal evaluasi akan meningkat dan berdampak positif pada hasil belajar siswa. Dalam permainan peran, pemeran maupun tokoh disesuaikan dengan usia anak dan permasalahannya. Melalui metode *role play*, siswa akan tertarik, senang dan bersemangat mengerjakan soal yang diberikan karena dapat menyerap konsep pembelajaran dengan mudah. Oleh karena itu, guru harus memperlakukan siswa agar siswa semangat belajar. Semakin tinggi perilaku belajar siswa maka semakin tinggi pula semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran, maka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus mampu membangkitkan perilaku belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian Rulasmini Khotimah (2009) yang berjudul “Penggunaan metode *role play* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas II SD Negeri Benerwojo, Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran PKn mengalami peningkatan. Pada hasil aktivitas belajar siswa, dimana pada siklus I diperoleh hasil sebesar 66,67 dengan kriteria cukup, dan pada siklus II menjadi 83,3 dengan kriteria baik. Jadi dengan menerapkan metode *role play* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar PKn siswa kelas II SD Negeri Benerwojo, Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan.
2. Penelitian Estu Handayani (2011) yang berjudul “Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Prestasi Siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Suruhkalang Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2009/2010. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa perolehan nilai siswa kelas V SD Negeri 01 Suruhkalang mengalami peningkatan dari satu siklus ke siklus berikutnya, yaitu 6,898 pada pra siklus menjadi 7,327 pada siklus I, 7,659 pada siklus II dan 8,073 pada siklus III.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya seperti yang telah disebutkan di atas, akan tetapi saling terkait dan mendukung. Pada penelitian Rulasmini Khotimah penerapan metode bermain peran tersebut berhasil untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas II Sekolah

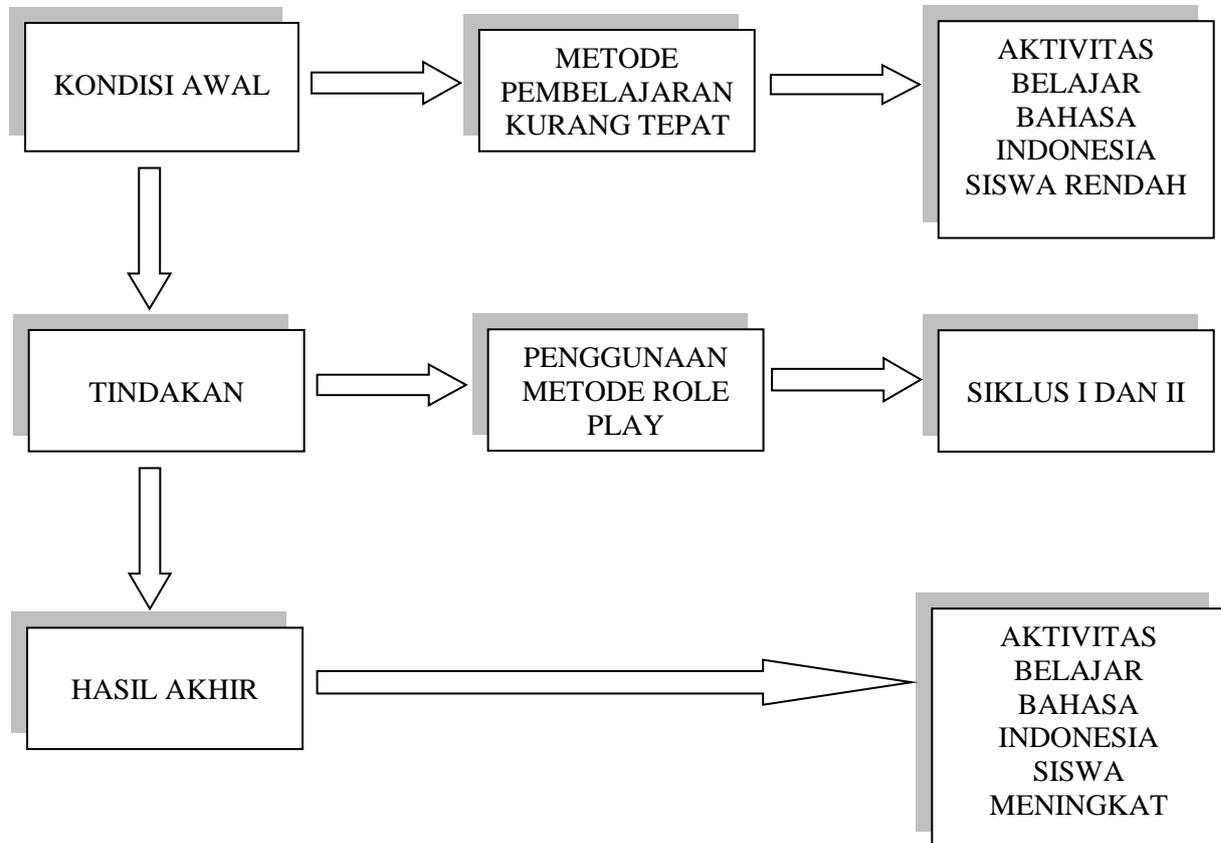
Dasar. Penelitian yang dilakukan Estu Handayani memerlukan III siklus untuk peningkatan hasil belajar siswa dengan hasil pada siklus I 7,33, siklus II 7,66, dan siklus III 8,07.

D. Kerangka Berpikir

Pengamatan pelaksanaan belajar Indonesia di kelas IV SD Negeri Kalisari 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang menunjukkan rendahnya aktivitas belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya motivasi belajar siswa rendah, siswa merasa berbicara itu hal yang sulit dan berat. Selain itu kurang berlatih dalam berbicara. Penggunaan media pembelajaran yang belum menarik dan belum memfasilitasi kebutuhan siswa secara menyeluruh. Sehingga pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia perlu ditingkatkan terutama pada berbicara.

Siswa mampu berekspresi, percaya diri, dan belajar berkomunikasi di depan umum, sehingga dapat mendorong proses belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran *role play*. Siswa akan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran ini mendorong siswa untuk lebih giat belajar, mengembangkan sikap keberanian dan komunikasi dengan teman yang lain, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami. Metode ini dapat memaksimalkan kemampuan siswa serta dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Gambar : 1
Kerangka Berpikir



E. Hipotesis

Berdasarkan kerangka teori diatas, penerapan metode *role play* dapat menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan yang mendorong aktivitas belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar Bahasa Indonesia materi “Bermain Peran” pada siswa kelas IV SD Negeri Kalisari 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang tahun pelajaran 2015/ 2016.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti berusaha mendeskripsikan bentuk pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role play*, maka data yang akan dikumpulkan dalam penelitian bersifat deskriptif yaitu mengenai uraian-uraian kegiatan pembelajaran siswa dan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) karena peneliti bertindak secara langsung dalam penelitian, mulai dari awal sampai akhir tindakan. Penelitian Tindakan Kelas merupakan paparan gabungan definisi dari tiga kata “penelitian, tindakan dan kelas”. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu obyek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat bagi peneliti atau orang-orang yang berkepentingan dalam rangka peningkatan kualitas di berbagai bidang. (Suharsimi, 2008 : 32)

Menurut Ebbutt dalam wiriatmadja (2008) mengemukakan bahwa PTK adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri.

Dengan demikian, tindakan tersebut dilakukan oleh guru, oleh guru bersama peserta didik, atau oleh peserta didik dibawah bimbingan dan arahan guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini didesain model dari Kemmis & Mc. Taggart yang perangkatnya terdiri atas empat komponen, yaitu *planning* (perencanaan), *acting* (tindakan), *observing* (pengamatan), dan *reflecting* (refleksi). Penelitian tindakan kelas mempunyai beberapa karakteristik. Aqib mengungkapkan ada lima karakteristik PTK, antara lain :

1. Didasarkan pada masalah yang dihadapi guru dalam instruksional.
2. Adanya kolaborasi dalam pelaksanaannya.
3. Peneliti sekaligus sebagai praktisi yang melakukan refleksi.
4. Bertujuan memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas produk instruksional.
5. Dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus.

Baerdasarkan paparan diatas, dengan demikian dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga aktivitas belajar siswa dapat ditingkatkan (Aqib, 2011: 3).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yaitu dilakukan di SD Negeri Kalisari 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang. Sedangkan pelaksanaan waktu penelitian antara bulan maret tahun 2016 sampai selesai semester II tahun pelajaran 2016/2017

C. Subyek Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2007: 61) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini populasinya adalah semua siswa SD Negeri Kalisari 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang tahun pelajaran 2015/ 2016 yang berjumlah 157 orang.

Tabel : 1
Distribusi Populasi

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	I	27
2.	II	28
3.	III	30
4.	IV	25
5.	V	25
6.	VI	22
Jumlah		157

2. Sampel

Sugiyono (2010: 62) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila popolasinya besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang terdapat dalam

populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Negeri Kalisari 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang sejumlah 25 orang siswa.

3. Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Pada penelitian ini menggunakan random sampling atau cara pengambilan sampel secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu, dengan teknik yang digunakan adalah total sampling yaitu cara pengumpulan sampel berdasarkan jumlah populasi.

D. Identifikasi Variabel

Variabel dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang akan menjadi obyek pengamatan penelitian. Variabel penelitian dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau obyek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek lain . (Suryabrata, 2006 : 25).

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat :

1. Variabel Bebas

Pengertian dari variabel bebas menurut Sugiono (2011 : 39) “variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependent (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *role play*.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat menurut Sugiono (2010 : 61) “variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas”. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar Bahasa Indonesia.

E. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional adalah meletakkan arti pada satu variabel dengan cara menetapkan kegiatan-kegiatan atau tindakan-tindakan yang perlu. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu metode pembelajaran role play dan aktivitas belajar siswa. Kemudian peneliti menentukan definisi operasional dua variabel tersebut antara lain :

1. Metode *Role Play*

Metode *role play* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar.

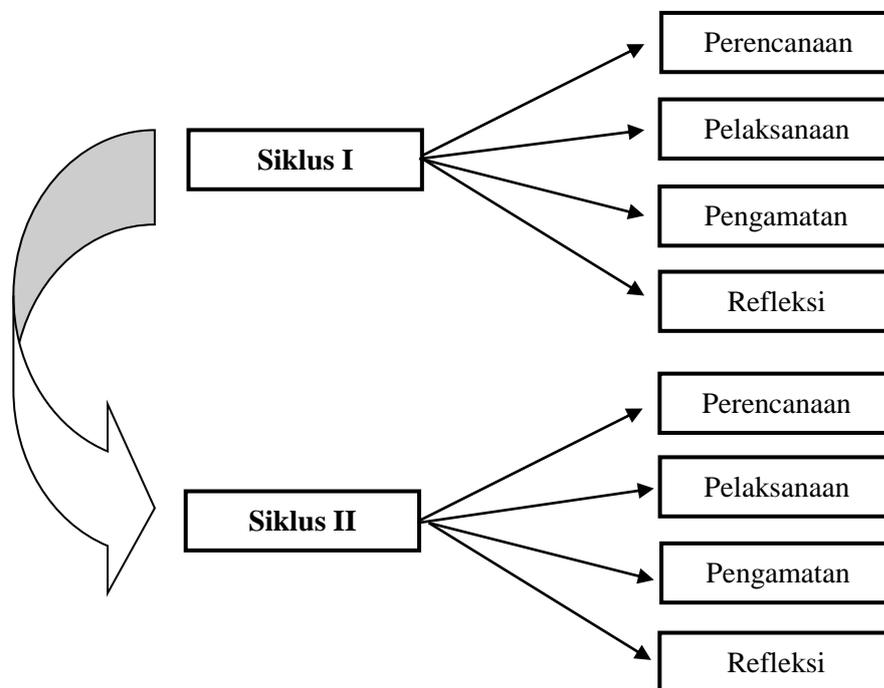
2. Peningkatan Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia

Aktivitas belajar Bahasa Indonesia merupakan kegiatan–kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan.

F. Prosedur Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom based action research*) yang terdiri atas beberapa siklus. Tiap siklus terdiri atas empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, dkk. 2010: 16).

Gambar : 2
Siklus Penelitian



Siklus I

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan
3. Pengamatan/ Observasi
4. Refleksi

Siklus II

1. Perencanaan

2. Pelaksanaan

3. Pengamatan/ Observasi

4. Refleksi

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari 4 komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, sebagai berikut :

1. Perencanaan

Perencanaan apa yang akan dilakukan peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan aktivitas belajar Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Kalisari 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang.

2. Pelaksanaan

Apa yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya memperbaiki dan meningkatkan aktivitas belajar Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Kalisari 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang sehingga kondisi yang diharapkan dapat tercapai.

3. Pengamatan

Peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang telah dilakukan dalam penelitian.

4. Refleksi

Peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan atas dampak dari dan dengan menggunakan berbagai kriteria tertentu yang telah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan hasil refleksi tersebut peneliti dapat melakukan modifikasi dan perbaikan dalam hal-hal yang dinilai.

Setting penelitian yang akan peneliti lakukan adalah melalui 2 (dua) siklus dengan ketentuan siklus pertama dan kedua yang akan dilakukan dalam dua kali pertemuan. Penelitian ini akan diakhiri dengan ketentuan apabila hasil dari siklus kedua sudah mengalami peningkatan aktivitas belajar Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Kalisari 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang dan apabila belum terjadi peningkatan akan dilanjutkan dengan siklus ketiga. Rincian pelaksanaan dari setiap siklus adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan pada siklus pertama ini bertujuan meningkatkan aktivitas belajar Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Kalisari 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang.

Pada pertemuan awal ini pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang dilakukan siswa dengan cara berbicara, keseluruhan proses pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, mengajar berpusat pada guru, siswa terlihat pasif, berdampak pada aktivitas belajar siswa yang rendah.

Menurut diagnosa (hipotesis) melalui metode *role play* akan dapat meningkatkan aktivitas belajar Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Kalisari 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang.

Tahapan perencanaan meliputi :

- 1) Menelaah materi pembelajaran dengan memerankan tokoh dalam dialog serta menelaah indikator.
- 2) Menyusun RPP sesuai indikator yang telah ditetapkan dan skenario

pembelajaran memerankan tokoh dalam dialog melalui metode *role play*.

- 3) Menyiapkan media pembelajaran berupa dialog.
- 4) Menyiapkan alat evaluasi berupa lembar penilaian unjuk kerja.
- 5) Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa.

b. Tahap pelaksanaan

Menurut Arikunto (2009: 126), selama melaksanakan tindakan, guru sebagai pelaksana intervensi tindakan mengacu pada program yang telah dipersiapkan. Peneliti akan menggunakan metode *role play* dalam pembelajaran. Pelaksanaan tindakan kelas ini direncanakan dalam dua siklus, siklus pertama terdiri atas satu pertemuan dan siklus kedua satu pertemuan.

Siklus pertama pertemuan pertama yaitu mengenalkan bagaimana cara memerankan tokoh yang baik dan benar dan mempraktikkan tokoh sesuai dengan dialog.

c. Tahap pengamatan

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah dibuat. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui secara langsung bagaimana proses pembelajaran siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

d. Tahap refleksi

Pada tahap ini peneliti menganalisis dari proses pelaksanaan pembelajaran dan mencari permasalahan yang muncul saat pembelajaran dan apa yang perlu diperbaiki untuk tindakan selanjutnya.

2. Siklus II

a. Tahap perencanaan

1) Rencana Tindakan

Merencanakan ulang kegiatan untuk meningkatkan aktivitas belajar Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Kalisari 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang.

2) Membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang sub pokok bahasan memerankan tokoh dalam dialog dengan menggunakan metode *role play*.

3) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai proses belajar siswa

4) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran dan lembar kerja siswa (LKS)

5) Mempersiapkan soal tes untuk siswa yaitu tes yang akan diberikan pada setiap akhir siklus.

b. Tahap pelaksanaan

Tindakan ini dilakukan akan berpedoman pada perencanaan yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan yang memungkinkan untuk diubah. Selama pembelajaran berlangsung, guru mengajarkan materi kepada siswa dengan menggunakan RPP yang telah dibuat. Sedangkan peneliti mengamati aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran di kelas.

Dan pada siklus kedua pertemuan pertama mengajarkan pada siswa untuk terjun langsung mempraktikkan untuk memerankan tokoh dalam dialog dengan bahasa yang benar dan lafal yang tepat.

c. Tahap pengamatan/ observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung bagaimana proses pembelajaran siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

d. Tahap refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan (Arikunto, 2008: 19). Kegiatan refleksi terdiri atas 4 komponen kegiatan, yaitu: analisis data hasil observasi, pemaknaan data hasil analisis, penjelasan hasil analisis, dan penyimpulan apakah masalah itu selesai/teratasi atau tidak. Jika teratasi berapa persen yang teratasi dan berapa persen yang belum. Jika ada yang belum teratasi, maka perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pada tahap ini peneliti mencermati hasil pembelajaran dan hasil observasi pada akhir siklus I dan siklus II. Pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan apakah siklus itu dilanjutkan atau dihentikan atas dasar aktivitas belajar siswa dan observasi.

G. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, metode dokumentasi dan metode tes.

1. Metode Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran dan performansi siswa pada saat bermain peran. Observasi aktivitas siswa dilakukan oleh peneliti dengan mengisi lembar aktivitas siswa dengan aspek yang diamati :

- a. Tanya jawab siswa
- b. Perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran
- c. Kerjasama siswa dalam kelompok

Observasi terhadap performansi siswa dalam bermain peran dilakukan oleh peneliti dengan mengisi lembar performansi siswa dengan aspek yang diamati :

- a. Keberanian siswa untuk tampil didepan kelas
- b. Intonasi siswa dalam memerankan tokoh dalam dialog
- c. Ekspresi siswa dalam memerankan tokoh dalam dialog
- d. Penghayatan siswa membawakan karakter tokoh yang diperankan.

2. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mempelajari catatan-catatan mengenai data pribadi responden, seperti yang dilakukan psikolog dalam meneliti perkembangan seorang klien, melalui catatan pribadinya (Fathoni, 2006: 112). Jadi dokumentasi merupakan proses pengumpulan data dengan cara mempelajari catatan-

catatan yang sudah ada, seperti buku, jurnal, dan sebagainya. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mengetahui daftar nama siswa dan data awal pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebelum dilakukan penelitian.

3. Metode Tes

Tes dalam penelitian digunakan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam menguasai materi yang telah diajarkan. Tes yang digunakan oleh peneliti adalah berupa tes tertulis untuk mengetahui sejauhmana siswa memahami materi yang diajarkan dan tes performansi dalam memainkan peran dengan langkah-langkah penerapan metode bermain peran (*role play*). Dalam tes performansi terdapat aspek-aspek yang dinilai yaitu :

- a. Keberanian siswa untuk tampil didepan kelas
- b. Intonasi siswa dalam memerankan tokoh dalam dialog
- c. Ekspresi siswa dalam memerankan tokoh dalam dialog
- d. Penghayatan siswa membawakan karakter tokoh yang diperankan.

Tes performansi diisi dengan ceklist (√) pada lembar penilaian performansi siswa dengan memperhatikan descriptor penilaian performansi siswa.

H. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah sebuah format isian yang digunakan selama observasi dilakukan. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Lembar observasi diisi berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditentukan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan berupa skor penilaian sebelum dan sesudah dilaksanakan metode *role play* pada materi memerankan tokoh dalam dialog dan foto-foto pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.

3. Lembar Tes

Dalam penelitian tindakan kelas ini soal tes digunakan untuk mengukur aktivitas belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan penerapan metode *role play*. Tes dilaksanakan pada tiap-tiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa sebelum dan setelah melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi memerankan tokoh dalam dialog. Tes dalam penelitian ini berupa tes tertulis dan tes performansi siswa, tes tertulis digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman materi dialog yang ditangkap siswa dan tes performansi menggunakan lembar pengamatan untuk mengumpulkan data pada saat siswa memerankan drama.

I. Analisis Data

Analisis data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengolah data yang diperoleh.

1. Kuantitatif

Menurut Sugiyono (2011: 7) bahwa data kuantitatif adalah data penelitian yang berupa angka-angka. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes formatif siswa dalam memerankan tokoh dalam dialog pada siklus I dan siklus II. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Membuat rekapitulasi nilai tes tertulis dan nilai performansi siswa
- b. Menghitung nilai akhir

$$NA = \frac{SP}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NA : Nilai Akhir

SP : Skor Perolehan

SM : Skor Maksimal

- c. Menghitung nilai rata-rata kelas

$$M = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan

M = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Nilai Akhir

ΣN = Jumlah siswa

d. Menghitung tuntas belajar klasikal

$$\% \text{ ketuntasan belajar} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

2. Kualitatif

Menurut Sugiyono (2011: 7) bahwa data kualitatif adalah data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan. Data kualitatif diambil dari pengamatan kelompok dengan mengisi lembar performansi siswa pada saat memerankan tokoh, lembar pengamatan aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung yang diamati oleh peneliti.

Data kualitatif dalam penelitian ini yakni data hasil observasi aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran dalam pembelajaran siklus I dan siklus II. Aktivitas siswa dihitung dengan rumus :

$$\text{Aktivitas siswa} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

Data aktivitas siswa dalam kelompok dan klasikal dianalisis dengan menggunakan ceklist (\surd) dan skor nilai 3 (sangat baik), 2 (baik) dan 1 (cukup). Dengan skor akhir adalah rata-rata aktivitas siswa dalam kelompok dan aktivitas siswa secara klasikal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teoritis

Aktivitas belajar merupakan hal yang sangat penting bagi siswa, karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk bersentuhan dengan objek yang sedang dipelajari seluas mungkin. Dengan demikian, proses konstruksi pengetahuan yang terjadi akan lebih baik. Metode role play adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Hal itu dilakukan dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta mempunyai nilai tambah tersendiri.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka peneliti menyimpulkan bahwa :

- a. Terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa dan aktivitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi pada siswa kelas IV SD Negeri Kalisari 2 Tempuran. Peningkatan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi dapat diketahui dari hasil tes prasiklus, siklus I, dan siklus II.

b. Nilai rata-rata pada prasiklus adalah 64,27 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 36%. Pada siklus I, nilai rata-rata kelas menjadi 67,92 dengan persentase ketuntasan sebesar 68%. Jadi besarnya kenaikan nilai rata-rata kelas dari prasiklus ke siklus I adalah 3,68 dan kenaikan persentase ketuntasan sebesar 32%. Setelah dilaksanakan siklus II nilai rata-rata kelas menjadi 80,33 dan persentase ketuntasan belajar menjadi 100%. Dari hasil rata-rata yang diperoleh terdapat peningkatan nilai rata-rata dari sebesar 12,40 dan kenaikan persentase ketuntasan belajar 32% dari siklus I ke siklus II. Persentase ketuntasan belajar yang diperoleh pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%. Peningkatan nilai rata-rata ketuntasan belajar membuktikan keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia materi pemeranan tokoh dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang diperoleh, maka untuk memperbaiki pembelajaran Bahasa Indonesia materi drama dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*), sehingga peneliti memberikan saran sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Siswa diharapkan aktif dalam pembelajaran agar tercipta suasana kelas yang hidup. Selain itu, siswa juga diharapkan untuk sering berlatih bermain drama, agar dapat mendapatkan pengalaman dalam bermain drama.

b. Guru

Guru hendaknya menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi drama, diharapkan agar siswa tidak merasa bosan dan kesulitan dalam materi drama, sehingga hasil belajar dapat tercapai secara maksimal.

c. Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya memberi motivasi kepada para guru agar menggunakan metode pembelajaran yang inovatif supaya siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran konvensional. Misalnya, dengan penerapan metode bermain peran (*role playing*) pada materi.

d. Dinas Pendidikan

Dinas pendidikan hendaknya memberikan pelatihan kepada para guru dan melakukan seminar mengenai metode pembelajaran yang inovatif yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Diharapkan, dengan adanya pelatihan dan seminar mutu pendidikan di Indonesia lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., Suhardjono, dan Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Aqib, Zainal. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Jakarta : Yrama Widya.
- Badan Standar Nasional Pendidikan.. 2006. *Standar Isi dan Standar Kompetensi Kelulusan Untuk Satuan Pendidikan SD/MI*. Jakarta: BP Cipta Jaya.
- Djamarah, Syaful Bahri. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Faisal, Muh. 2008. *Kajian Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Fathoni, Abdurrahmat. 2006. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamzah B, Uno. 2008. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hisyam, Zaini. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Insan Mandiri.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Jakarta : Pustaka Pelajar.
- Joycee, Bruce. 2009. *Model of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kusumah, Wijaya dan Dwigatama, Dedi. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Malta Pritindo.
- Muhammad Ali. 2005. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

- Hanfiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : Refika Aditama.
- Nurseto, Tejo. 2011. *Jurnal Pendidikan Membuat media pembelajaran yang menarik*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi UNY.
- Purwanto, Ngalmim. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rosetiyah. 2008. *Strategi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suwandi, Sarwiji. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Yuma Pustaka.
- Sudiyono, A. 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. 2003. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2007. *Metode Penelitian Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Saparman, S. 2010. *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta : Pinus.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santoso, Puji. 2010. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- _____. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Padagogia.
- Suryobroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Uno, Hamzah dan Mohammad, Nurdin. 2011 *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vasilis K And Costas D. 2003. *Science Education In Primary And Secondary Level. International Journal Of Learning*, Vol. 10, Article: Lc03-0264-2003.

- Wasimin. 2009. Peningkatan Kompetensi Berbicara Siswa SD Melalui Metode Role Play. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 15, No. 1 : 188-198.
- Tarigan, Guntur Henry. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa Bandung.
- Thoifuri. 2008. *Menjadi Guru Inisiator*. Semarang : Rasail Media Group.
- Zamroni. 2011. *Metode Pengajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Yokyakarta: Majalis Diktilitbang PP Muhammadiyah.
- Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yokyakarta : Pustaka Insan Madani.
- King, Alex. 2016. *Kelebihan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Pembelajaran*.
[http : //sharingkuliahku.wordpress.com/2016/02/20/kelebihan-metode-role-playing-dalam-kegiatan-pembelajaran.html](http://sharingkuliahku.wordpress.com/2016/02/20/kelebihan-metode-role-playing-dalam-kegiatan-pembelajaran.html). (diakses pada 27-02-2016).
- Mutoharoh, hafiz.. 2016. *Metode Sosiodrama dan Bermain Peran (Role Playing)*.
<http://alhafiz84.wordpress.com/2016/02/16/metode-sosiodrama-dan-bermain-peran-role-playing-method/> (diakses pada 20-02-2016).