

**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)**



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



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)

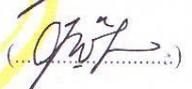
Oleh :
Riska Puji Atrini
12.0305.0075

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. 19570807 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

الْحَمْدُ 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 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, missal 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

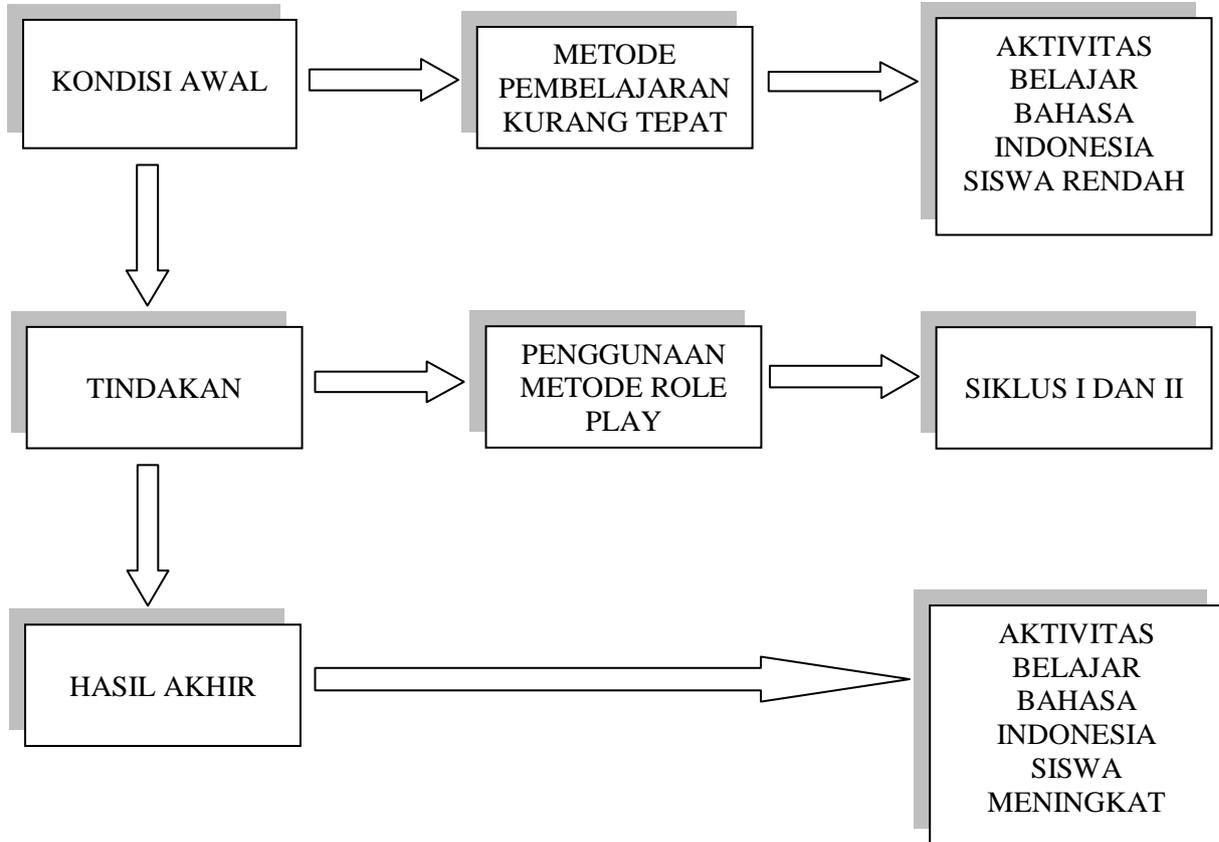
Dasar. Penelitian yang dilakukan Estu Handayani memerlukan III siklus untuk peningkatan hasil belajar siswa dengan hasil pada siklus I 7,33, siklus II 7,66, dan siklus III 8,07.

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.

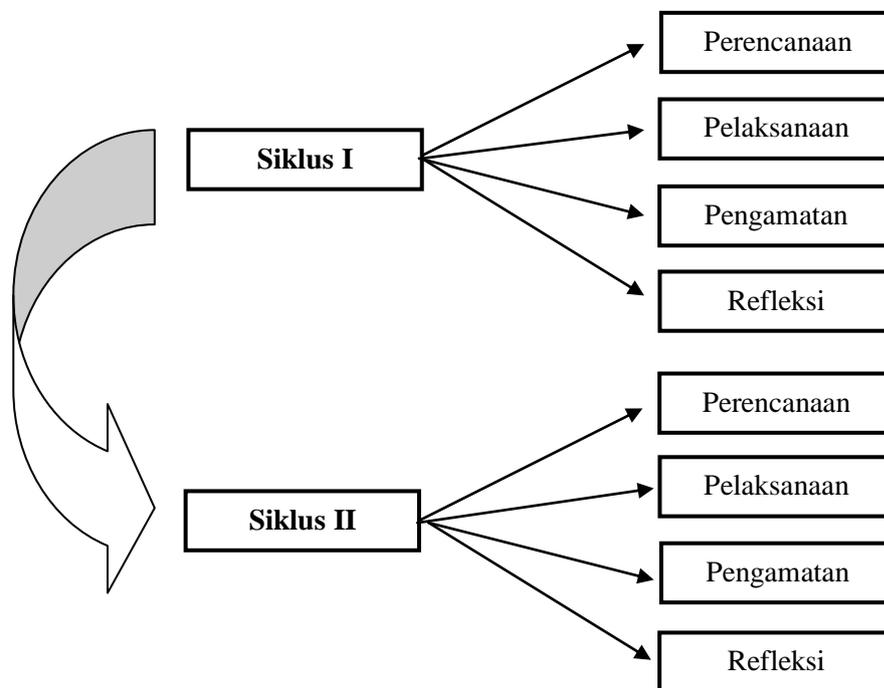
2. Peningkatan Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia

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 (\checkmark) 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 IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian meliputi hasil prasiklus, siklus I dan siklus II yang berupa hasil tes dan non tes. Hasil tes berupa penilaian pemahaman pada materi dengan bentuk soal pilihan ganda, esai dan tes performansi siswa pada saat memerankan tokoh dengan mengisi lembar penilaian performansi siswa. Pengisian lembar performansi siswa dilakukan dengan cara mengamati siswa pada saat pemeranan tokoh. Hasil non tes berupa hasil observasi aktivitas siswa yang diisi oleh guru dengan cara mengamati siswa pada saat proses pembelajaran. Sebelum menguraikan hasil penelitian siklus I, dan siklus II, berikut ini uraian hasil pratindakan.

1. Deskripsi Data Prasiklus

Sebelum melakukan tindakan siklus I dan siklus II, peneliti melakukan tes prasiklus terlebih dahulu. Tes prasiklus diikuti oleh 25 siswa, yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Tes prasiklus berfungsi untuk mengetahui hasil belajar awal sebelum peneliti melakukan tindakan perbaikan pembelajaran ada siklus I dan siklus II.

Peneliti melakukan prasiklus pada materi pemeranan tokoh, namun belum menerapkan metode bermain peran (*role playing*). Tes yang digunakan oleh peneliti dalam prasiklus adalah tes formatif dan performansi dalam memerankan tokoh. Kegiatan prasiklus siswa diminta

mengerjakan tes formatif yaitu tentang materi pemeranan tokoh yang diajarkan peneliti. Melakukan performansi dalam memerankan tokoh pemeranan tokoh dengan naskah yang terdapat pada buku pelajaran Bahasa Indonesia yang tersedia di sekolah.

Pada tes performansi setiap siswa dinilai oleh guru dalam penampilan membawakan tokoh dalam naskah. Hasil rata-rata tes pada kegiatan prasiklus baru mencapai 64,24. Rata-rata yang diperoleh belum mencapai KKM di SD Negeri Kalisari 2 Tempuran. KKM yang ditentukan yaitu sebesar 70 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh baru mencapai 64,24. Nilai rata-rata 64,24 menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas perlu ditingkatkan lagi. Hasil tes prasiklus dapat dibaca pada tabel 3.

Tabel : 2
Hasil Tes Prasiklus

Rentang Nilai	Frekuensi			Jumlah Nilai			%	Rata-rata
	Tertulis	Perfo mansi	Nilai Akhir	Tertulis	Perfo mansi	Nilai Akhir		
95-100	-	-	-	-	-	-	-	- $\frac{1606}{25} =$ 64,24
85-94	-	-	-	-	-	-	-	
75-84	3	11	3	230	841	232	12	
65-74	10	2	9	665	134	632	36	
55-64	11	6	10	660	348	586	40	
<55	1	6	3	50	284	158	12	
Jumlah	25	25	25	1605	1607	1606	100	

Berdasarkan data pada tabel 3 dapat dilihat bahwa dari 25 siswa yang mengikuti tes prasiklus, baru 12 siswa yang menenuhi KKM atau telah tuntas dengan persentase 36%. Data selengkapnya mengenai hasil pada pra siklus dapat dilihat pada lampiran.

2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Hasil penelitian pada siklus I yaitu hasil tes dan non tes. Hasil tes berupa nilai hasil belajar siswa yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa pada pembelajaran materi pemeranan tokoh. Hasil non tes diperoleh dari hasil observasi atau pengamatan pada siswa saat proses pembelajaran berlangsung dengan mengisi lembar aktivitas siswa.

a. Hasil Tes

Hasil tes pada siklus I merupakan hasil tes setelah dilakukan tindakan, yaitu menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pemeranan tokoh. Siswa yang mengikuti tes pada siklus I sebanyak 25 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Hasil tes diperoleh dengan cara menilai tes tertulis dengan memberikan soal individu yang berupa soal esai dan tes performansi pada saat bermain pemeranan tokoh dengan cara mengamati dan mencatat pada lembar penilaian performansi siswa. Hasil tes pemeranan tokoh pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini.

Tabel : 3
Hasil Tes Siklus I

Rentang Nilai	Frekuensi			Jumlah Nilai			%	Rata-rata
	Tertulis	Perfo mansi	Nilai Akhir	Tertulis	Perfo mansi	Nilai Akhir		
95-100	-	-	-	-	-	-	-	1698 = 25. 67.92
85-94	1	-	-	85	-	-	-	
75-84	8	15	5	610	1157	470	28	
65-74	10	8	15	675	536	992	56	
55-64	6	1	4	360	58	185	12	
<55	-	1	1	-	42	51	4	
Jumlah	25	25	25	1730	1793	1698	100	

Berdasarkan data pada tabel 4 dari 25 siswa ada 8 siswa yang tidak tuntas dalam mengikuti tes atau belum memenuhi KKM (70). Rincian nilai yang diperoleh untuk tes tertulis dengan rata-rata 69,20 dan rata-rata tes performansi sebesar 71,72. Dari kedua nilai tes tertulis dan tes performansi peneliti mendapatkan nilai akhir dengan rata-rata kelas 67.92 dengan persentase tuntas belajar klasikal 68%. Data selengkapnya mengenai hasil pada Siklus I dapat dilihat pada lampiran.

b. Observasi

Pengambilan data melalui observasi bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada materi pemeranan tokoh. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan mengisi lembar aktivitas siswa dengan mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Aspek-aspek yang diamati dalam menilai aktivitas siswa antara lain: (1) tanggung jawab siswa; (2) perhatian siswa terhadap guru saat menyampaikan materi; (3) kerjasama siswa dalam kelompok.

Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi pemeranan tokoh dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel : 4
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Indikator	Jumlah skor	Rata-rata	Persentase
1	Tanggung Jawab	50	2	66,67
2	Perhatian	54	2,16	72,00
3	Kerjasama	54	2,16	72,00
Jumlah skor		158		
Rata-rata aktivitas			6,32	

Data selengkapnya mengenai hasil pada siklus I dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan tabel 5 terlihat rata-rata aktivitas siswa dalam pembelajaran hanya mencapai 6,32 dengan skor tanggung jawab 50 dengan persentase 66,67%, skor perhatian siswa 54 dengan persentase 72,00%, dan skor kerjasama 54 dengan persentase 72,00%. Dari data aktivitas siswa menunjukkan bahwa pada siklus I belum sesuai dengan yang diharapkan, karena belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti. Indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti yaitu sebesar 75% untuk masing-masing aspek. Dari ketiga aspek yang diamati peneliti pada aspek perhatian baru mencapai 72,00%.

Aktivitas siswa pada saat pembelajaran juga dapat dikategorikan menjadi kategori baik, cukup dan kurang. Dengan

jumlah skor yang diperoleh siswa dikategorikan baik apabila siswa mendapatkan skor 7 sampai 9, kategori cukup apabila mendapatkan skor 4 sampai 6 dan kategori kurang dengan skor 1 sampai 3. Kategori hasil observasi aktivitas siswa pada materi pemeranan tokoh siklus I dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel : 5
Kategori Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Kategori	Skor	Jumlah siswa	Persentase
Baik	7 – 9	12	48
Cukup	4 – 5	10	40
Kurang	1 – 3	3	12
Jumlah		25	100

Pada tabel 6 terlihat bahwa ada 12 siswa atau 48% dengan kategori baik, 10 siswa atau 40% dengan kategori cukup, dan 3 siswa atau 12% dengan kategori kurang. Kategori observasi aktivitas siswa pada tabel 6 masih perlu ditingkatkan lagi, supaya kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan hasil belajar meningkat.

Apabila setiap siswa memiliki tanggung jawab terhadap kelompok dan tugas-tugas yang diberikan guru, perhatian terhadap materi dan penjelasan guru, dan kerjasama yang baik dalam kelompok, maka akan mudah untuk mencapai kriteria baik.

c. Refleksi

Penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) pada materi pemeranan tokoh di kelas IV SD Negeri Kalisari 2 Tempuran pada siklus I belum menunjukkan keberhasilan sesuai apa yang diharapkan.

Hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh rata-rata kelas sebesar 67,92 dengan kriteria rata-rata 70, persentase ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh sebesar 68% dengan kriteria persentase tuntas belajar klasikal 75%. Pada siklus I dapat disimpulkan belum menunjukkan keberhasilan dalam pembelajaran secara keseluruhan karena hasil yang diperoleh rata-rata kelas belum memuaskan dan tuntas belajar klasikal belum mencapai persentase 100% siswa yang telah mencapai KKM.

Faktor-faktor penyebab belum berhasilnya pembelajaran pada siklus I adalah sebagai berikut: (1) siswa merasa asing dengan penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*) dibuktikan dengan kebingungan siswa ketika guru menyuruh siswa untuk melakukan performansi bermain peran pada materi pemeranan tokoh (2) persepsi siswa terhadap media yang ditampilkan guru membuat siswa tidak fokus ke materi melainkan siswa terfokus pada media (3) guru masih melakukan pendekatan dan perhatian secara klasikal, sehingga siswa yang pemahaman belajarnya lambat nilainya masih di bawah KKM (4) guru terlalu cepat dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga menyebabkan siswa kurang paham untuk memahami materi yang diberikan guru (5) guru terlalu cepat dalam mencontohkan dialog

pemeranan tokoh yang benar (6) suara guru kurang keras dalam menyampaikan materi, sehingga siswa yang duduk di belakang kurang jelas mendengarkan penjelasan guru (7) guru kurang memberikan motivasi kepada siswa baik secara verbal maupun nonverbal (8) pembelajaran yang dilakukan belum maksimal, karena penataan ruang yang kurang efektif untuk melakukan pembelajaran.

Aktivitas siswa selama pembelajaran pada siklus I juga belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Hasil aktivitas siswa dapat dilihat berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Pada siklus I aktivitas siswa sejumlah 12 siswa atau 48% dengan kategori baik, 10 siswa atau 40% dengan kategori cukup, dan 3 siswa atau 12% dengan kategori kurang. Kriteria keberhasilan yang ditentukan peneliti minimal sebesar 70% dengan kategori Baik. Persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa selama siklus I belum berhasil, karena persentase yang mendapat kategori tinggi baru mencapai 48%.

Paparan dan hambatan-hambatan selama proses pembelajaran yang telah dijelaskan, bahwa masih terdapat banyak kekurangan pada siklus I. Oleh karena itu hasil refleksi pada siklus I akan dijadikan sebagai landasan untuk melanjutkan ke siklus II dengan perbaikan-perbaikan pembelajaran dari guru supaya siklus II berjalan lebih baik dari siklus I.

d. Revisi

Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh, dapat diketahui bahwa pembelajaran pada materi pemeranan tokoh pada siklus I belum dikatakan berhasil. Hasil belajar yang diperoleh belum mencapai kriteria yang ditentukan yakni rata-rata kelas belum memuaskan dengan kriteria minimal sebesar 70 (KKM) dan persentase ketuntasan klasikal belum mencapai kriteria minimal sebesar 75%. Maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus II, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Perbaikan yang dapat dilakukan antara lain: (1) guru tidak sering menggunakan media agar siswa lebih fokus pada materi yang diajarkan (2) guru akan melakukan pendekatan secara klasikal dan individual pada siswa yang pemahamannya lambat. Diharapkan nilai siswa akan sesuai dengan KKM atau melebihi KKM yaitu 70, (3) guru menyampaikan materi pemeranan tokoh tidak terlalu cepat, sehingga siswa dapat menerima materi pelajaran dengan baik (4) guru harus lebih sering melakukan pengulangan dalam mencontohkan dialog pemeranan tokoh yang benar (5) guru lebih mengeraskan suaranya, sehingga siswa yang duduk di belakang dapat mendengar suara guru saat menjelaskan materi (6) menambah intensitas pemberian motivasi kepada siswa, sehingga siswa senang dalam mengikuti pembelajaran (7) guru melakukan penataan ruang agar pembelajaran berjalan lebih efektif.

3. Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus II

Hasil penelitian pada siklus II adalah hasil tes dan non tes merupakan perbaikan dari siklus I. Hasil tes berupa nilai hasil belajar siswa yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi pemeranan tokoh dengan bentuk soal esai. Hasil non tes diperoleh dari hasil observasi atau pengamatan pada siswa saat proses pembelajaran berlangsung dengan mengisi lembar aktivitas siswa.

a. Hasil Tes

Hasil tes pada siklus II merupakan hasil tes setelah dilakukan tindakan pada materi memerankan tokoh. Tindakan dilakukan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang muncul pada siklus I. Pada siklus I nilai tes belum maksimal, karena masih ada 8 siswa yang belum memenuhi KKM. Hasil tes pada siklus II mengalami peningkatan. Rata-rata kelas pada siklus II ada kenaikan dibandingkan dengan nilai rata-rata pada siklus I. Kenaikan nilai rata-rata dapat diketahui dengan membandingkan nilai rata-rata pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I mendapatkan nilai rata-rata 67,92. Setelah diadakan perbaikan pada siklus II menjadi 80,36. Hasil tes siklus II dapat dilihat pada tabel 4.5. Data selengkapnya mengenai hasil tes siswa pada siklus II dapat dilihat pada lampiran.

Tabel : 6
Hasil Tes Siswa Siklus II

Rentang Nilai	Frekuensi			Jumlah Nilai			%	Rata-rata
	Tertulis	Perfo mansi	Nilai Akhir	Tertulis	Perfo mansi	Nilai Akhir		
95-100	-	3	1	-	300	95	4	2009 = 25. 80,36
85-94	4	7	4	350	644	360	16	
75-84	15	13	16	1165	1015	1361	64	
65-74	6	2	4	410	134	280	16	
55-64	-	-	-	-	-	-	-	
<55	-	-	-	-	-	-	-	
Jumlah	25	25	25	1925	2093	2009	100	

Berdasarkan data pada tabel 7 rincian nilai yang diperoleh untuk tes tertulis dengan rata-rata 77,00 dan tes performansi sebesar 83,67. Dari kedua nilai tes tertulis dan tes performansi peneliti mendapatkan nilai akhir dengan rata-rata kelas 80,33 dengan persentase tuntas belajar klasikal 75%. Dari 25 siswa yang mengikuti tes pada siklus II telah memenuhi KKM atau tuntas.

b. Observasi

Pada siklus II guru membimbing dan melatih siswa dalam berlatih bermain drama, serta memberi motivasi kepada siswa untuk menghafalkan naskah drama. Naskah drama yang diberikan kepada siswa pada siklus II berbeda dengan naskah drama yang diberikan pada penilaian atau tes performansi siklus I. Pada siklus II guru harus memotivasi siswa dalam menghafalkan naskah drama sebelum penilaian atau tes performansi. Pada saat penilaian diharapkan siswa sudah hafal naskah pada siklus II yang akan berpengaruh pada

aktivitas siswa dalam belajar. Hasil dari aktivitas siswa dalam memerankan tokoh dapat dilihat pada tabel 4.6. Data selengkapnya mengenai observasi aktivitas siswa pada siklus II siswa pada siklus dapat dilihat pada lampiran.

Tabel : 7
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Indikator	Jumlah skor	Rata-rata	Persentase
1	Tanggung Jawab	60	2,4	80,00
2	Perhatian	61	2,44	81,33
3	Kerjasama	64	2,56	85,33
Jumlah skor		185		
Rata-rata aktivitas			7,40	
Persentase aktivitas (%)				82,22

Berdasarkan hasil observasi pada tabel 4.6 dapat dilihat perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tanggung jawab siswa pada tugas yang diberikan memperoleh skor 60 dengan persentase 80,00%, perhatian siswa terhadap penjelasan memperoleh skor 61 dengan persentase 81,33%, dan kerjasama siswa memperoleh skor 64 dengan persentase 85,33%. Dari data yang diperoleh dapat diketahui juga aktivitas siswa secara keseluruhan yaitu dengan jumlah skor 141 dengan persentase aktivitas kelas 85,78%.

Aktivitas siswa pada saat pembelajaran juga dapat dikategorikan menjadi kategori baik, cukup dan kurang. Dengan jumlah skor yang diperoleh siswa dikategorikan baik apabila siswa mendapatkan skor 7 sampai 9, kategori cukup apabila mendapatkan skor 4 sampai 6 dan kategori kurang dengan skor 1 sampai 3. Kategori

hasil observasi aktivitas siswa pada materi drama siklus II dapat dilihat pada tabel 8

Tabel : 8
Kategori Hasil Aktivitas Siswa Siklus II

Kategori	Skor	Jumlah siswa	Persentase
Baik	7 - 9	20	80
Cukup	4 - 5	4	16
Kurang	1 - 3	1	4
Jumlah		25	100
Rata-rata aktivitas		7,40	

Dari tabel 9 terlihat bahwa 25 siswa yang mengikuti pembelajaran pada siklus II ada peningkatan. Peningkatan aktivitas dapat dilihat dari pengkategorian. Kategori baik dengan jumlah siswa 20 dengan persentase 80%, kategori cukup dengan jumlah siswa 4 dengan persentase 16% dan kategori kurang ada 1 siswa dengan persentase 4%.

c. Refleksi

Penerapan metode bermain peran (*role playing*) pada materi di kelas IV SD Negeri Kalisari 2 Tempuran pada siklus II sudah menunjukkan keberhasilan. Keberhasilan ditunjukkan pada perolehan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada rata-rata kelas sebesar 80,33 dan persentase ketuntasan belajar klasikal 100%.

Kriteria yang ditentukan untuk rata-rata kelas 70 dengan persentase tuntas belajar klasikal 75%. Berarti pada siklus II dapat

disimpulkan bahwa hasil belajar dan aktivitas siswa telah meningkat atau berhasil. Dikatakan berhasil, karena hasil yang diperoleh peneliti untuk rata-rata kelas sudah memenuhi kriteria yang telah ditentukan, begitu juga dengan tuntas belajar klasikalnya.

Keberhasilan pembelajaran siklus II merupakan perbaikan dari kekurangan-kekurangan pembelajaran yang terjadi pada siklus I. Hasil yang diperoleh pada siklus II sudah meningkat dan memenuhi kriteria, sehingga tidak perlu melanjutkan ke siklus berikutnya. Aktivitas siswa selama pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I. Nilai aktivitas siswa dapat dilihat berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Pada siklus II aktivitas siswa dengan kategori B (Baik) 20 atau 80% siswa, kategori C (Cukup) 4 atau 16% siswa dan kategori K (Kurang) 1 atau 4%. Sedangkan kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu sebesar 70%, sehingga pada siklus II telah mencapai kriteria keberhasilan.

Dari hasil analisis pada siklus II yang terdiri dari 1 pertemuan dapat disimpulkan bahwa nilai aktivitas belajar siswa, hasil belajar siswa, ketuntasan belajar klasikal kelas, dan performansi guru mengalami peningkatan dan sudah memenuhi target, sehingga tidak diperlukan lagi siklus berikutnya.

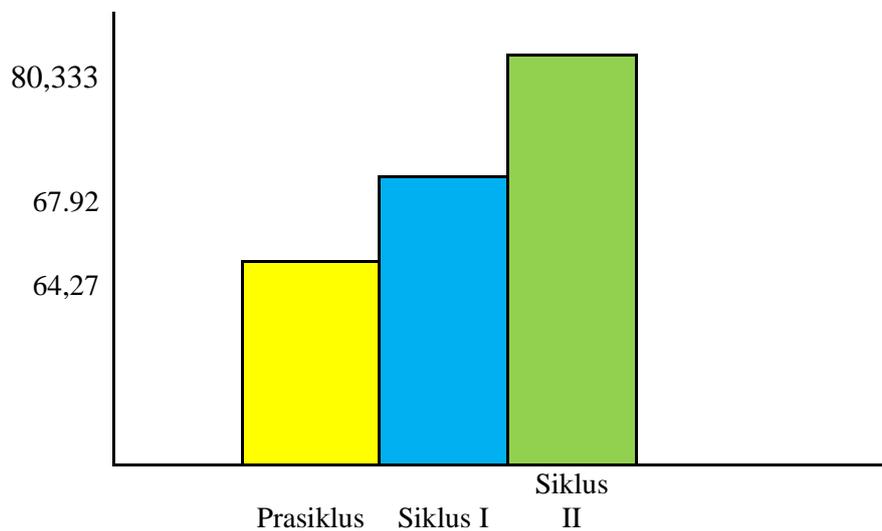
4. Hasil Penelitian Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Hasil penelitian merupakan hasil yang diperoleh peneliti secara keseluruhan mulai dari tahap prasiklus, siklus I dan siklus II. Data yang diperoleh peneliti akan dibandingkan pada setiap tahap-tahap penelitian yang dilakukan mulai dari tahap prasiklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan atau tidak mengalami peningkatan.

a. Hasil Tes Prasiklus, Siklus I, Siklus II

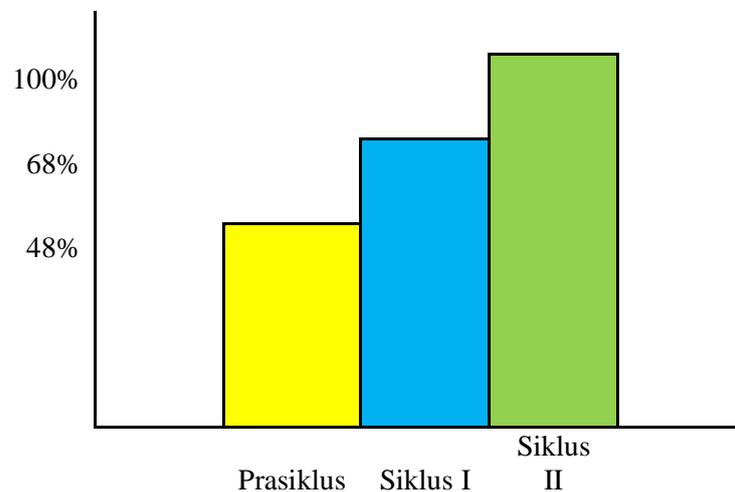
Penelitian peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa pada materi melalui metode bermain peran (*role playing*) pada siswa kelas IV SD Negeri Kalisari 2 Tempuran yang dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan Siklus II. Peneliti mengadakan tindakan prasiklus sebelum melakukan tindakan siklus I dan siklus II. Hasil rekapitulasi peningkatan hasil belajar pada materi drama tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada lampiran. Perbandingan rata-rata pada tahap prasiklus, Siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram 1.

Gambar : 3
Diagram 1
Perbandingan Rata-Rata Pada
Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus II



Dari diagram 1 dapat diketahui nilai pada tahap prasiklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan nilai dapat dilihat pada nilai rata-rata. Nilai rata-rata yang diperoleh pada tes prasiklus memperoleh nilai rata-rata 64,27, pada siklus I meningkat menjadi 70,93 dan pada siklus II meningkat pula menjadi 80,33. Rekapitulasi ketuntasan belajar siswa pada materi tahap prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada lampiran. Perbandingan ketuntasan belajar siswa pada materi drama tahap prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram 2.

Gambar : 4
 Diagram 2
 Perbandingan Ketuntasan Belajar Siswa
 Pada Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus II



Siswa dikatakan tuntas belajar pada materi apabila nilai yang diperoleh telah memenuhi KKM yaitu dengan nilai 70. Berdasarkan diagram 2 dapat diketahui ketuntasan belajar siswa pada prasiklus, siklus I, dan siklus II meningkat. Pada prasiklus sebelum diterapkan metode bermain peran (*role playing*) siswa yang tuntas dengan persentase 36,00% dan siswa tidak tuntas dengan persentase 64,00%. Setelah diadakan perbaikan pembelajaran dengan penerapan metode bermain peran (*role playing*) ketuntasan belajar meningkat. Peningkatan tuntas belajar dapat dilihat pada siklus I siswa yang tuntas 68,00% dan siswa tidak tuntas 32,00%. Pada siklus II mengalami peningkatan, siswa yang tuntas 100%.

b. Hasil Observasi aktivitas siswa Siklus I Dan Siklus II

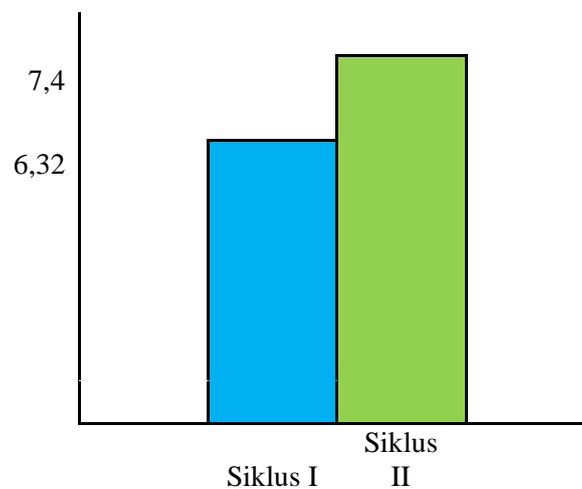
Observasi dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui perilaku siswa selama proses pembelajaran. Rekapitulasi hasil observasi siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel : 9
Rata-rata aktivitas siswa siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Jumlah skor				Keterangan
		Siklus I		Siklus II		
		Skor	Rata-rata	Skor	Rata-rata	
1	Tanggung Jawab	50	2	60	2,4	Meningkat
2	Perhatian	54	2,16	61	2,44	Meningkat
3	Kerjasama	54	2,16	64	2,56	Meningkat
Jumlah skor		158		185		Meningkat
Rata-rata aktivitas			6,32		7,4	Meningkat

Perbandingan aktivitas siswa siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada diagram 3.

Gambar : 5
Diagram 3
Perbandingan aktivitas siswa siklus I dan Siklus II



Berdasarkan data pada tabel 10 dapat dilihat bahwa perilaku siswa mengalami peningkatan. Tanggungjawab siswa memperoleh skor 50 pada siklus I, meningkat pada siklus II menjadi 60. Perhatian siswa memperoleh skor 54 pada siklus I, meningkat pada siklus II menjadi 61, dan kerjasama siswa memperoleh skor 54 pada siklus I, meningkat pada siklus II menjadi 64. Rata-rata aktivitas siswa juga mengalami peningkatan pada siklus I dengan rata-rata 6,32, meningkat pada siklus II menjadi 7,4. Jadi, secara keseluruhan aktivitas siswa pada saat pembelajaran bermain peran mengalami peningkatan.

B. Pembahasan

Tujuan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Kalisari 2 Tempuran dengan menggunakan metode Bermain Peran (*Role Playing*). Pembahasan yang dilakukan difokuskan pada data hasil belajar dan hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa. Hasil rata-rata yang diperoleh belum mencapai target yang ditetapkan. Disebabkan karena : (1) siswa merasa asing dengan penggunaan metode bermain peran (*role playing*), dibuktikan dengan kebingungan siswa ketika guru menyuruh siswa untuk melakukan praktek bermain peran pada materi drama, (2) persepsi siswa terhadap media yang ditampilkan guru membuat siswa tidak fokus ke materi drama melainkan siswa terfokus pada media yang ditampilkan guru, (3) guru masih melakukan pendekatan dan perhatian secara klasikal, sehingga siswa yang pemahaman belajarnya lambat, nilainya masih di bawah KKM, (4) guru terlalu cepat dalam menyampaikan materi, sehingga menyebabkan siswa

kurang memahami materi drama yang disampaikan, (5) guru terlalu cepat dalam mencontohkan dialog drama yang benar, (6) Suara guru kurang keras dalam menyampaikan materi, sehingga siswa yang duduk di belakang kurang jelas mendengarkan penjelasan guru, (7) guru kurang memberikan motivasi kepada siswa baik secara verbal maupun nonverbal, (8) pembelajaran yang dilakukan belum maksimal, karena penataan ruang yang kurang efektif untuk melakukan pembelajaran. Permasalahan pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II.

Pada siklus II hasil nilai rata-rata kelas sudah memenuhi target yang ditetapkan. Penelitian tidak perlu menambah siklus, karena dua siklus sudah memenuhi kriteria minimal yaitu 70. Hasil observasi siswa selama proses pembelajaran pada materi bila dibandingkan dengan siklus I, siklus II mengalami perubahan-perubahan sebagai berikut: (1) siswa menyukai pelajaran Bahasa Indonesia, terlihat pada tanggungjawab siswa terhadap tugas-tugas yang diberikan guru, (2) siswa lebih perhatian terhadap penjelasan materi drama dari guru, (3) siswa tertarik dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia dengan metode bermain peran (*role playing*) terlihat pada antusias siswa dalam berlatih dan memerankan tokoh saat penilaian performansi.

Pemberian motivasi dilakukan guru kepada siswa secara individu maupun secara kelompok. Motivasi yang diberikan guru ternyata membuat siswa lebih bersemangat dalam berlatih maupun dalam bermain drama. Pengelolaan kelas juga memiliki peranan yang penting, pada siklus II siswa yang kurang memperhatikan dan suka mengganggu temannya ditempatkan di depan. Penempatan siswa tentunya menciptakan suasana yang tenang dan kondusif, sehingga pembelajaran berjalan dengan maksimal.

Berdasarkan perolehan nilai aktivitas pada siklus I dan siklus II, metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan aktivitas siswa atau kualitas pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi. Peningkatan nilai rata-rata aktivitas disebabkan siswa sudah tidak asing dengan penggunaan metode bermain peran (*role playing*) seperti pada siklus I. Pemberian motivasi kepada siswa juga memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Pada siklus II guru sering memberikan motivasi kepada siswa dibandingkan dengan siklus I.

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 kontruksi 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, Ngalim. 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*. Yogyakarta: Majelis Diktilitbang PP Muhammadiyah.
- Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : 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).

Lampiran 1


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata 1
 (Terakreditasi "B" SK. BAN-PT No: 003/BAN-PT/AK-XIV/11/V/2011)
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG - PAUD) /Strata 1
 (Terakreditasi "C" SK BAN-PT No: 024/BAN-PT/AK-XV/SI/VIII/2012)
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata 1
 (Terakreditasi "C" SK BAN-PT No: 403/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2014)

Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 psw 119 Fax. 361004

Nomor : 344/FKIP/II.3.AU/F/2016
 Lampiran : 1 bendel
 Perihal : IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI

Kepada
 Yth. Kepala SD Negeri Kalisari 2 Kec. Tempuran
 Di
Kab. Magelang

Assalamu'alaikum wr wb

Disampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak/ Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa : Riska Puji Atrini
 N P M : 12.0305.0075
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Peningkatan Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Play pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kalisari 2 Kec. Tempuran Kab. Magelang
 Lokasi / Obyek : SD Negeri Kalisari 2 Kec. Tempuran
 Waktu Pelaksanaan : 7 Maret 2016 – 7 Juni 2016

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi. Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr wb



Magelang, 17 Februari 2016

Dekan,

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

Lampiran 2



**PEMEINTAH KABUPATEN MAGELANG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI KALISARI 2
KECAMATAN TEMPURAN**

Alamat : Dusun Salakan Desa Kalisari Kec. Tempuran Kode Pos 56161

SURAT KETERANGAN

No. 421.2/311/20.11.22/VI/2016

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Kalisari 2 Unit Pelaksana Teknis Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang :

Nama : FATONI, S.Pd.SD
NIP : 19560508 197701 1 003
Pangkat, Gol, Ruang : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Kalisari 2 Disdikpora Kec. Tempuran

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : RISKA PUJI ATRINI
NIM : 12.0305.0075
Status : Mahasiswa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Study : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Benar-benar telah melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Kalisari 2 Kec. Tempuran mulai tanggal 7 Maret 2016 sampai dengan 7 Juni 2016 sehubungan dengan penyelesaian penyusunan skripsi dengan judul PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI METODE ROLE PLAY PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI KALISARI 2 KEC. TEMPURAN KAB. MAGELANG.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kalisari, 1 Juni 2016

Kepala SD Negeri Kalisari 2



FATONI, S.Pd.SD
NIP. 19560508 197701 1 003

Lampiran 3

SURAT PERSETUJUAN VALIDASI INSTRUMEN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tabah Subekti, M.Pd

NIDN : 0601118402

Dengan ini menyatakan bahwa lembar instrumen yang disusun untuk penelitian telah saya teliti, dalam rangka penyelesaian tugas akhir skripsi yang berjudul:

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

Lembar instrument tersebut disusun oleh :

Nama : Riska Puji Atrini

NIM : 12.0305.0075

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian penyelesaian tugas akhir skripsi.

Dengan demikian surat persetujuan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 15 Oktober 2016

Validator



Tabah Subekti, M.Pd

NIDN. 0601118402

Lampiran 4

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS IV SD NEGERI KALISARI 2
TEMPURAN MAGELANG TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

No	Nama Siswa	L/P
1	SA	P
2	M	L
3	AS	L
4	AWW	P
5	DF	L
6	F	P
7	NRP	L
8	MAR	L
9	MM	L
10	NFR	P
11	NA	L
12	RER	P
13	RDF	P
14	YP	L
15	AA	L
16	M	P
17	DR	P
18	MCF	L
19	MSD	L
20	ERU	P
21	SDL	P
22	PF	P
23	DW	P
24	DF	P
25	RN	L

Lampiran 5

LEMBAR VALIDASI SILABUS

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas / semester : IV/II
 Materi : Bermain Peran
 Nama Validator : Tabah Subekti, M.Pd
 Jabatan : Dosen PGSD FKIP UMMgl

Petunjuk :

- A. Berdasarkan pendapat bapak/ibu berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan ketentuan berikut:
 Keterangan Kategori:
1. Kurang baik
 2. Cukup baik
 3. Baik
 4. Baik sekali
- B. Jika ada yang perlu dikomentari, tulishlah pada kolom komentar/ saran.

No.	Deskriptor	Kategori			
		4	3	2	1
1.	Perumusan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator	√			
2.	Relevan materi pelajaran dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator.		√		
3.	Penetapan materi sesuai dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator.	√			
4.	Pertemuan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Standar Kompetensi. Kompetensi Dasar, dan Indikator	√			
5.	Pemilihan media/ sumber belajar sesuai Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator	√			
6.	Pengembangan alat penilaian pelajaran sesuai Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator.	√			
7.	Rincian Alokasi waktu pelajaran sesuai Standar Kompetensi , Kompetensi Dasar, dan Indikator.	√			
8.	Penggunaan bahasa yang baik dan benar.	√			

Jumlah skor=	30
Kesimpulan: Silabus sudah sesuai dengan judul skripsi dan rpp	
Saran: Perjelas kolom penilaian	

Kriteria penelitian: A. 25 - 32 = Silabus dapat digunakan B. 17 - 24 = Silabus dapat digunakan dengan revisi kecil C. 9 - 16 = Silabus dapat digunakan dengan revisi besar D. ≤ 8 = Silabus tidak dapat digunakan	Hasil Penilaian Validator (jumlah skor):
--	--

Magelang, 15 Oktober 2016

Validator

(Tabah Subekti, M.Pd)

Lampiran 6

SILABUS

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester :IV/II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Alat/Bahan
6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama	6.1 memerankan tokoh dalam dialog dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat	Bermain peran	Siswa dapat memerankan tokoh dalam dialog sesuai dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat	-Membaca dialog dengan lancar dan jelas -Memerankan tokoh dengan penghayatan dan ekspresi sesuai dengan karakter tokoh -Memberi tanggapan/penghargaan kepada teman setelah memerankan tokoh dalam dialog	Lisan Tertulis Praktek	2 x 35 menit	Buku Bahasa Indonesia karya Rusmiyati Teks drama berjudul Kijang Kencana dan Menculik Sinta

Mengetahui

Kepala sekolah



Fathoni, S.Pd.SD

NIP.195605081977011003

Guru Kelas



Muh Fadil

NIP.196112261984051003

Lampiran 7

**INSTRUMEN PENILAIAN RPP
(LEMBAR VALIDASI)**

Satuan pendidikan : SD Negeri Karangmulyo

Semester / Kelas : II/II

Nama Validator : Tabah Subekti, M.Pd

Jabatan : Dosen PGSD UMMgl

1. Petunjuk

Berilah tanda (√) sesuai diskriptor pada kolom yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

Ya = Skor 1

Tidak = Skor 0

2. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek:

No.	Aspek Penilaian	Deskriptor	Ya	Tidak
1.	Kesesuaian SK, KD, indikator, dan alokasi waktu	Indikator sesuai dengan SK dan KD serta Standar isi	V	
		Rumusan indikator berisi perilaku untuk mengukur tercapainya KD	V	
		Rumusan indikator berupa kata kerja operasional	V	
		Kesesuaian alokasi waktu	V	
2.	Tujuan Pembelajaran	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan KD	V	
		Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan aspek ABCD	V	
		Rumusan tujuan pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.	V	

3.	Pengembangan materi dan bahan ajar	Materi pembelajaran menulis tegak bersambung benar secara teoritis	V	
		Materi pembelajaran mendukung pencapaian KD (sesuai dengan KD)	V	
		Materi pembelajaran dijabarkan dalam bahan ajar secara memadai dan kontekstual	V	
4.	Metode pembelajaran	Metode pembelajaran bervariasi dan tercermin dalam langkah-langkah pembelajaran.	V	
		Mengaplikasikan pendekatan pembelajaran saintifik	V	
		Mengaplikasikan model pembelajaran <i>Group Investigation</i> untuk mengaplikasikan media alfabet “SENYAWA”	V	
5.	Langkah pembelajaran	Kegiatan awal berisi pengaitan kompetensi yang akan dibelajarkan dengan konteks kehidupan siswa atau kompetensi sebelumnya.	V	
		Alokasi waktu jelas dan rinci	V	
		Kegiatan inti dituliskan secara rinci untuk menjabarkan tahapan pencapaian KD disertai alokasi waktu yang mengimplementasikan pendekatan saintifik	V	

		Inti pembelajaran yang dirancang berfokus pada siswa dan memberi kesempatan siswa bekerja sama dengan teman saat mengaplikasikan media alfabet “SENYAWA” dan berinteraksi dengan lingkungan serta dirancang fokus pada metode dan karakter yang rinci.	V	
		Kegiatan akhir pembelajaran berisi kesimpulan/refleksi/tindak lanjut (tugas pengayaan)	V	
6.	Sumber Belajar	Sumber belajar sesuai untuk mendukung tercapainya KD	V	
		Sumber rujukan sesuai dengan tata tulis ilmiah	V	
		Sumber belajar bervariasi terbagi atas sumber rujukan, media pembelajaran, dan alat peraga	V	
7.	Penilaian	Alat penilaian sesuai dan mencakup seluruh	V	
		Rancangan penilaian menggambarkan penilaian otentik	V	
		Rubric/pedoman penyekoran/kunci jawaban dicantumkan secara jelas dan tepat	V	
Jumlah skor			24	

3. Penilaian

19 -24 : A 13 - 18 : B 7 - 12 : C ≤ 6 : D	Keterangan : A. RPP dapat digunakan B. RPP dapat digunakan dengan revisi kecil C. RPP dapat digunakan dengan revisi besar D. RPP tidak dapat digunakan
Hasil Penilaian Validator : RPP dapat digunakan	

4. Kesimpulan dan Saran

RPP telah sesuai dengan silabus dan sesuai dengan judul skripsi

Magelang, 15 Oktober 2016

Validator



(Tabah Subekti, M.Pd)

NIDN. 0601118402

Lampiran 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP 1)

Sekolah	:	SDN Kalisari 2
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Pokok Bahasan	:	Bermain Peran
Kelas / Semester	:	IV / II
Alokasi Waktu	:	2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

6. Berbicara

Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran.

B. Kompetensi Dasar

6.1 Memerankan tokoh dalam dialog dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat.

C. Indikator

1. Kognitif

a. Proses

- 1) Memahami dialog berjudul "kijang kencana"
- 2) Membaca dialog dengan lancar dan jelas.
- 3) Mengenal isi atau maksud dialog.

b. Produk

- 1) Membaca dialog dengan lancar dan jelas.
- 2) Memerankan tokoh dengan penghayatan dan ekspresi sesuai dengan karakter tokoh.
- 3) Memberi tanggapan atau penghargaan kepada teman setelah memerankan tokoh dalam dialog.

2. Psikomotorik

Siswa dapat membaca materi, menyelesaikan permasalahan, mendiskusikan untuk dipertanyakan, serta diajukan dalam proses belajar mengajar.

3. Afektif

a. Karakter

- 1) Disiplin dalam mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir.
- 2) Komunikatif dalam diskusi kelompok.
- 3) Tanggung jawab mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas

b. Keterampilan sosial

- 1) Membantu teman yang mengalami kesulitan.
- 2) Ikut serta aktif dalam pembelajaran.
- 3) Bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok.
- 4) Bertanya dengan bahasa yang baik dan sopan.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

a. Proses

- 1) Melalui ceramah, siswa dapat memahami dialog berjudul "kijang" dengan tepat.
- 2) Melalui penugasan, siswa dapat membaca dialog dengan lancar dan jelas.
- 3) Melalui tanya jawab, siswa dapat mengenal isi atau maksud dialog dengan benar.

b. Produk

- 1) Melalui ceramah dan penugasan, siswa dapat membaca dialog dengan lancar dan jelas melalui metode *role play* dengan tepat.
- 2) Melalui penugasan, siswa dapat memerankan tokoh dengan penghayatan dan ekspresi sesuai dengan karakter tokoh dengan benar.

- 3) Melalui diskusi dan penugasan, siswa dapat memberi tanggapan atau penghargaan kepada teman setelah memerankan tokoh dalam dialog dengan tepat.

2. Psikomotorik

Melalui diskusi, siswa dapat membaca materi, menyelesaikan permasalahan, mendiskusikan untuk dipertanyakan, serta diajukkan dalam proses belajar mengajar dengan tepat.

3. Afektif

a. Karakter

- 1) Melalui ceramah bervariasi, siswa dapat bersikap disiplin dalam mengikuti pembelajaran dengan kondusif.
- 2) Melalui ceramah, siswa senantiasa dapat berkomunikasi dalam mengikuti pembelajaran dengan baik.
- 3) Melalui diskusi dan penugasan, siswa dapat memiliki rasa bertanggung jawab mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas hingga akhir pembelajaran.

b. Keterampilan Sosial

- 1) Melalui diskusi, siswa dapat membantu teman yang mengalami kesulitan.
- 2) Melalui tanya jawab, siswa dapat ikut serta berperan aktif dalam pembelajaran.
- 3) Melalui diskusi, siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok.
- 4) Melalui tanya jawab, siswa bertanya dengan bahasa yang baik dan sopan.

E. Materi Pembelajaran

Bermain peran

F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Ceramah, tanya jawaab, diskusi, penugasan.

G. Langkah-langkah Pembelajaran :

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode	Karakter
Pra Pendahuluan	a) Guru menyiapkan siswa secara fisik dan psikis. b) Guru masuk kekelas dan mengucapkan salam. c) Siswa dibimbing untuk berdoa sebelum mengawali kegiatan pembelajaran sesuai dengan keyakinan masing-masing d) Guru melakukan absensi kehadiran siswa	5 menit	Ceramah Ceramah	Disiplin

<p>Kegiatan Awal</p>	<p>Apersepsi dan motivasi :</p> <p>a) Guru mengkondisikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. <i>(menanya, mengkomunikasikan)</i></p> <p>b) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan apa yang akan dilakukan beserta tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami oleh siswa. <i>(mengkomunikasikan).</i></p>	<p>10 menit</p>	<p>Ceramah</p> <p>Tanya jawab</p>	<p>Komunikatif</p>
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>Eksplorasi :</p> <p>a) Guru menjelaskan bahwa siswa bisa menjadi tokoh dalam dialog dengan menjelaskan materi dalam dialog.</p> <p>b) Siswa mengamati tokoh yang ditunjukkan guru dengan cermat.</p> <p>c) Guru menjelaskan akan mengajak siswa bermain peran dan</p>	<p>40 menit</p>	<p>Tanya jawab</p> <p>Penugasan</p> <p>Penugasan</p>	<p>Tanggung jawab</p> <p>komunikatif</p>

	<p>sebelum bermain peran siswa harus memahami ceritanya terlebih dahulu</p> <p>d) Guru memberikan contoh membaca dialog yang baik sesuai dengan karakter tokoh.</p> <p>e) Siswa dibagikan naskah dialog yang berjudul “Kijang Kencana” dan meminta siswa untuk berlatih memainkan peran didepan kelas secara bergantian</p> <p>f) Guru memberi komentar terkait dengan latihan yang telah dilakukan.</p> <p>Elaborasi :</p> <p>a) Siswa dibagi dalam beberapa kelompok dan berkelompok sesuai kelompok yang telah dibagi.</p> <p>b) Siswa berlatih bersama kelompok masing-masing dengan bimbingan guru.</p> <p>c) Secara bergantian</p>		<p>Tanya jawab</p> <p>Penugasan</p> <p>Diskusi</p> <p>Ceramah</p> <p>Penugasan</p>	<p>Tanggung jawab</p> <p>Komunikatif</p>
--	--	--	--	--

	<p>setiap kelompok berlatih didepan kelas.</p> <p>d) Siswa memperhatikan komentar dari guru.</p> <p>Konfirmasi :</p> <p>a) Guru melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. (<i>menanya</i>)</p> <p>b) Guru melakukan tanya jawab untuk meluruskan kesalah pahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.</p> <p>c) Guru memberikan umpan balik positif terhadap keberhasilan siswa</p>		Tanya jawab	Disiplin
Kegiatan Penutup	<p>a) Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas.</p> <p>b) Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dibahas yaitu tentang tokoh dalam dialog.</p>	15 menit	Tanya jawab	Komunikatif Tanggung jawab

H. Sumber Pembelajaran

Sumber Belajar	Pustaka Rujukan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rusmiyati, dkk. 2008. <i>Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas 4</i>. Semarang: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. 2. Buku Pengayaan Bahasa Indonesia untuk SD/MI kelas 4. 3. Buku paket hal.43
	Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Papan Tulis 2. Gambar 3. Teks /dialog “kijang kaca”
	Alat Pelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku tulis 2. Pensil, pulpen

I. Penilaian

1. Prosedur penilaian : Penilaian proses dan hasil
2. Jenis penilaian : Tes tertulis
(Perfomansi siswa pada saat bermain peran)
4. Bentuk penilain : Tes objektif
(Penilaian perfomansi)
5. Alat penilaian : Tes formatif
(Lembar pengamatan perfomansi siswa, terlampir)
6. Kunci jawaban : Terlampir
7. Skor penilaian : Nilai akhir = $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Magelang, 21 Maret 2016

Mengetahui
Kepala Sekolah



Fatoni, S.Pd. SD
NIP.195605081977011003

Guru Kelas



Muh Fadil, S.Pd
NIP.196112261984051003

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP 2)**

Sekolah	:	SDN Kalisari 2
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Pokok Bahasan	:	Bermain Peran
Kelas / Semester	:	IV / II
Alokasi Waktu	:	2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

6, Berbicara

Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran.

B. Kompetensi Dasar

6.1 Memerankan tokoh dalam dialog dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat.

C. Indikator

1. Kognitif

a. Proses

- 1) Memahami dialog berjudul "menculik sinta"
- 2) Membaca dialog dengan lancar dan jelas.
- 3) Mengenal isi atau maksud dialog.

b. Produk

- 1) Membaca dialog dengan lancar dan jelas.
- 2) Memerankan tokoh dengan penghayatan dan ekspresi sesuai dengan karakter tokoh.
- 3) Memberi tanggapan atau penghargaan kepada teman setelah memerankan tokoh dalam dialog.

2. Psikomotorik

Siswa dapat membaca materi, menyelesaikan permasalahan, mendiskusikan untuk dipertanyakan, serta diajukan dalam proses belajar mengajar.

3. Afektif

a. Karakter

- 1) Disiplin dalam mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir.
- 2) Komunikatif dalam diskusi kelompok.
- 3) Tanggung jawab mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas

b. Keterampilan sosial

- 1) Membantu teman yang mengalami kesulitan.
- 2) Ikut serta aktif dalam pembelajaran.
- 3) Bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok.
- 4) Bertanya dengan bahasa yang baik dan sopan.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

a. Proses

1. Melalui ceramah, siswa dapat memahami dialog berjudul ”menculik sinta” dengan tepat.
2. Melalui penugasan, siswa dapat membaca dialog dengan lancar dan jelas.
3. Melalui tanya jawab, siswa dapat mengenal isi atau maksud dialog dengan benar.

b. Produk

1. Melalui ceramah dan penugasan, siswa dapat membaca dialog dengan lancar dan jelas melalui metode *role play* dengan tepat.
2. Melalui penugasan, siswa dapat memerankan tokoh dengan penghayatan dan ekspresi sesuai dengan karakter tokoh dengan benar.

3. Melalui diskusi dan penugasan, siswa dapat memberi tanggapan atau penghargaan kepada teman setelah memerankan tokoh dalam dialog dengan tepat.
2. Psikomotorik
Melalui diskusi, siswa dapat membaca materi, menyelesaikan permasalahan, mendiskusikan untuk dipertanyakan, serta diajukkan dalam proses belajar mengajar dengan tepat.
 3. Afektif
 - a. Karakter
 - 1) Melalui ceramah bervariasi, siswa dapat bersikap disiplin dalam mengikuti pembelajaran dengan kondusif.
 - 2) Melalui ceramah, siswa senantiasa dapat berkomunikasi dalam mengikuti pembelajaran dengan baik.
 - 3) Melalui diskusi dan penugasan, siswa dapat memiliki rasa bertanggung jawab mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas hingga akhir pembelajaran.
 - b. Keterampilan Sosial
 - 1) Melalui diskusi, siswa dapat membantu teman yang mengalami kesulitan.
 - 2) Melalui tanya jawab, siswa dapat ikut serta berperan aktif dalam pembelajaran.
 - 3) Melalui diskusi, siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok.
 - 4) Melalui tanya jawab, siswa bertanya dengan bahasa yang baik dan sopan.

E. Materi Pembelajaran

Bermain peran

F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Ceramah, tanya jawaab, diskusi, penugasan.

G. Langkah-langkah Pembelajaran :

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode	Karakter
Pra Pendahuluan	<p>e) Guru menyiapkan siswa secara fisik dan psikis.</p> <p>f) Guru masuk ke kelas dan mengucapkan salam.</p> <p>g) Siswa dibimbing untuk berdoa sebelum mengawali kegiatan pembelajaran sesuai dengan keyakinan masing-masing</p> <p>h) Guru melakukan absensi kehadiran siswa</p>	5 menit	Ceramah Ceramah	Disiplin
Kegiatan Awal	<p>Apersepsi dan motivasi :</p> <p>c) Guru mengkondisikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. <i>(menanya, mengkomunikasikan)</i></p> <p>d) Bertanya pada siswa ”Apakah sudah siap untuk menampilkan peran didepan kelas?” <i>(menanya).</i></p>	10 menit	Ceramah Tanya jawab	Komunikatif

<p>Kegiatan Inti</p>	<p>Eksplorasi :</p> <p>g) Siswa bersama dengan guru menyiapkan ruangan yang akan digunakan untuk bermain peran.</p> <p>h) Guru membagikan lembar pengamatan kepada setiap kelompok untuk mengamati kelompok yang sudah bermain peran. <i>(mengamati)</i></p> <p>Elaborasi :</p> <p>a) Setiap kelompok bersiap memainkan peran didepan kelas.</p> <p>b) Guru menunjuk setiap kelompok untuk maju memainkan peran tokoh dalam dialog. <i>(mengkomunikasikan)</i></p> <p>c) Siswa mengisi lembar pengamatan yang telah dibagi guru untuk mengamati kelompok yang sedang memerankan tokoh. <i>(mengamati)</i></p> <p>i) Guru mengisi lembar pengamatan yang telah</p>	<p>40 menit</p>	<p>Tanya jawab</p> <p>Penugasan</p> <p>Penugasan, diskusi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Penugasan Diskusi</p> <p>Diskusi</p>	<p>Tanggung jawab</p> <p>komunikatif</p> <p>Tanggung jawab</p> <p>Komunikatif</p>
-----------------------------	---	---------------------	--	---

	<p>disiapkan</p> <p>j) Perwakilan kelompok maju untuk membacakan hasil pengamatan setelah kelompok yang diamati selesai memerankan tokoh.</p> <p>Konfirmasi :</p> <p>d) Guru melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. (<i>menanya</i>)</p> <p>e) Guru melakukan tanya jawab untuk meluruskan kesalahpahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.</p> <p>f) Guru memberikan umpan balik positif terhadap keberhasilan siswa</p>		<p>Tanya jawab</p> <p>Ceramah</p>	<p>Komunikatif</p> <p>Disiplin</p>
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>j) Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas.</p> <p>k) Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi pelajaran yang</p>	<p>15 menit</p>	<p>Tanya jawab</p> <p>Ceramah</p>	<p>Komunikatif</p> <p>Tanggung jawab</p>

J. Sumber Pembelajaran

Sumber Belajar	Pustaka Rujukan	<p>4. Rusmiyati, dkk. 2008. <i>Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas 4</i>. Semarang: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.</p> <p>5. Buku Pengayaan Bahasa Indonesia untuk SD/MI kelas 4.</p> <p>6. Buku paket hal.43</p>
	Media Pembelajaran	<p>4. Papan Tulis</p> <p>5. Gambar</p> <p>6. Teks /dialog “menculik sinta”</p>
	Alat Pelajaran	<p>3. Buku tulis</p> <p>4. Pensil, pulpen</p>

2. Penilaian

3. Prosedur penilaian : Penilaian proses dan hasil
4. Jenis penilaian : Tes tertulis
(Perfomansi siswa pada saat bermain peran)
1. Bentuk penilain : Tes objektif
(Penilaian perfomansi)
2. Alat penilaian : Tes formatif
(Lembar pengamatan perfomansi siswa, terlampir)
3. Kunci jawaban : Terlampir
4. Skor penilaian : Nilai akhir = $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Magelang, 4 April 2016

Mengetahui
Kepala Sekolah



Fatoni, S.Pd. SD

NIP.195605081977011003

Guru Kelas



Muh Fadil, S.Pd

NIP.196112261984051003

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	:	SDN Kalisari 2
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Pokok Bahasan	:	Bermain Peran
Kelas / Semester	:	IV / II
Alokasi Waktu	:	2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

6, Berbicara

Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran.

B. Kompetensi Dasar

6.1 Memerankan tokoh dalam dialog dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat.

C. Indikator

1. Kognitif

a, Proses

- 1). Memahami dialog berjudul "kijang kencana dan menculik sinta"
- 2). Membaca dialog dengan lancar dan jelas.
- 3). Mengenal isi atau maksud dialog.

b, Produk

- 1). Membaca dialog dengan lancar dan jelas.
- 2). Memerankan tokoh dengan penghayatan dan ekspresi sesuai dengan karakter tokoh.
- 3). Memberi tanggapan atau penghargaan kepada teman setelah memerankan tokoh dalam dialog.

2. Psikomotorik

Siswa dapat membaca materi, menyelesaikan permasalahan, mendiskusikan untuk dipertanyakan, serta diajukan dalam proses belajar mengajar.

3. Afektif

a. Karakter

- 1) Disiplin dalam mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir.
- 2) Komunikatif dalam diskusi kelompok.
- 3) Tanggung jawab mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas

b. Keterampilan sosial

- 1) Membantu teman yang mengalami kesulitan.
- 2) Ikut serta aktif dalam pembelajaran.
- 3) Bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok.
- 4) Bertanya dengan bahasa yang baik dan sopan.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

a. Proses

1. Melalui ceramah, siswa dapat memahami dialog berjudul "kijang kencana dan menculik sinta" dengan tepat.
2. Melalui penugasan, siswa dapat membaca dialog dengan lancar dan jelas.
3. Melalui tanya jawab, siswa dapat mengenal isi atau maksud dialog dengan benar.

b. Produk

1. Melalui ceramah dan penugasan, siswa dapat membaca dialog dengan lancar dan jelas melalui metode *role play* dengan tepat.
2. Melalui penugasan, siswa dapat memerankan tokoh dengan penghayatan dan ekspresi sesuai dengan karakter tokoh dengan benar.

3. Melalui diskusi dan penugasan, siswa dapat memberi tanggapan atau penghargaan kepada teman setelah memerankan tokoh dalam dialog dengan tepat.

2. Psikomotorik

Melalui diskusi, siswa dapat membaca materi, menyelesaikan permasalahan, mendiskusikan untuk dipertanyakan, serta diajukan dalam proses belajar mengajar dengan tepat.

3. Afektif

a. Karakter

- 1) Melalui ceramah bervariasi, siswa dapat bersikap disiplin dalam mengikuti pembelajaran dengan kondusif.
- 2) Melalui ceramah, siswa senantiasa dapat berkomunikasi dalam mengikuti pembelajaran dengan baik.
- 3) Melalui diskusi dan penugasan, siswa dapat memiliki rasa bertanggung jawab mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas hingga akhir pembelajaran.

b. Keterampilan Sosial

- 1) Melalui diskusi, siswa dapat membantu teman yang mengalami kesulitan.
- 2) Melalui tanya jawab, siswa dapat ikut serta berperan aktif dalam pembelajaran.
- 3) Melalui diskusi, siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok.
- 4) Melalui tanya jawab, siswa bertanya dengan bahasa yang baik dan sopan.

E. Materi Pembelajaran

Bermain peran

F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Ceramah, tanya jawaab, diskusi, penugasan.

G. Langkah-langkah Pembelajaran :

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode	Karakter
Pra Pendahuluan	i) Guru menyiapkan siswa secara fisik dan psikis. j) Guru masuk ke kelas dan mengucapkan salam. k) Siswa dibimbing untuk berdoa sebelum mengawali kegiatan pembelajaran sesuai dengan keyakinan masing-masing l) Guru melakukan absensi kehadiran siswa	5 menit	Ceramah Ceramah	Disiplin
Kegiatan Awal	Apersepsi dan motivasi : e) Guru mengkondisikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. <i>(menanya, mengkomunikasikan)</i> f) Bertanya pada siswa ”Apakah sudah siap untuk menampilkan peran didepan kelas?” <i>(menanya).</i>	10 menit	Ceramah Tanya jawab	Komunikatif
Kegiatan	Eksplorasi :	40	Tanya	

Inti	<p>b) Siswa bersama dengan guru menyiapkan ruangan yang akan digunakan untuk bermain peran.</p> <p>c) Guru mengajak siswa untuk mengulas kembali drama yang telah dimainkan.</p> <p>Elaborasi :</p> <p>d) Siswa diajak untuk memainkan kembali peran yang lalu.</p> <p>e) Setiap kelompok bersiap memainkan peran didepan kelas.</p> <p>f) Guru menunjuk setiap kelompok untuk maju memainkan peran tokoh dalam dialog. (<i>mengkomunikasikan</i>)</p> <p>d) Guru mengisi lembar pengamatan yang telah disiapkan</p> <p>Konfirmasi :</p> <p>g) Guru melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. (<i>menanya</i>)</p> <p>h) Guru melakukan tanya</p>	menit	<p>jawab</p> <p>Penugasan</p> <p>Penugasan, diskusi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Penugasan Diskusi</p> <p>Diskusi</p>	<p>Tanggung jawab</p> <p>komunikatif</p> <p>Tanggung jawab</p> <p>Komunikatif</p>
-------------	---	-------	--	---

	<p>jawab seputar kegiatan drama yang telah dimainkan</p> <p>i) Guru melakukan tanya jawab untuk meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.</p> <p>j) Guru memberikan umpan balik positif terhadap keberhasilan siswa</p>		<p>Tanya jawab</p> <p>Ceramah</p>	<p>Komunikatif</p> <p>Disiplin</p>
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>s) Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas.</p> <p>t) Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dibahas yaitu tentang tokoh dalam dialog.</p> <p>u) Guru melakukan refleksi dengan menanyakan “bagaimana perasaan kalian setelah belajar hari ini?”</p> <p>v) Guru membagikan soal evaluasi kepada setiap</p>	<p>15 menit</p>	<p>Tanya jawab</p> <p>Ceramah</p> <p>Penugasan</p>	<p>Komunikatif</p> <p>Tanggung jawab</p> <p>Komunikatif</p>

	siswa w) Siswa bersama guru, melakukan koreksi pada setiap jawaban pada soal evaluasi yang telah dikerjakan siswa. x) Siswa melaksanakan soal evaluasi. y) Guru memberikan pesan untuk belajar dirumah z) Siswa bersama dengan guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama. aa) Guru memberi salam.		Penugasan	Disiplin
--	---	--	-----------	----------

J. Sumber Pembelajaran

Sumber Belajar	Pustaka Rujukan	7. Rusmiyati, dkk. 2008. <i>Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas 4</i> . Semarang: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. 8. Buku Pengayaan Bahasa Indonesia untuk SD/MI kelas 4. 9. Buku paket hal.43
	Media Pembelajaran	7. Papan Tulis 8. Teks /dialog “kijang kaca”
	Alat Pelajaran	5. Buku tulis 6. Pensil, pulpen

K. Penilaian

1. Prosedur penilaian : Penilaian proses dan hasil
2. Jenis penilaian : Tes tertulis (Perfomansi siswa pada saat bermain peran)
3. Bentuk penilain : Tes objektif (Penilaian perfomansi)
4. Alat penilaian : Tes formatif (Lembar pengamatan perfomansi siswa, terlampir)
5. Kunci jawaban : Terlampir
6. Skor penilaian : Nilai akhir = $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Magelang, 18 April 2016

Mengetahui
Kepala Sekolah



Fatoni, S.Pd. SD

NIP.195605081977011003

Guru Kelas



Muh Fadil, S.Pd

NIP.196112261984051003

Lampiran 9

NASKAH DRAMA SIKLUS I**“ Kijang Kencana “**

Dahulu kala, hiduplah seorang raja yang gagah namun kejam dn serakah. Dia tahu bahwa pada sebuah hutan diwilayah kerajaan hidup seekor kijang kencana. Raja ingin sekali menangkap kijang itu, karena kijan itu dapat menciptakan kepingan-kepingan emas.

Tanpa menunggu lama rajapun memanggil prajuritnya

Raja : “Wahai prajurit, kesini kau!”

Prajurit : “Ada apa raja kiranya memanggil saya?”

Raja : “Aku ingin kau menangkap seekor kijang kencana yang berada dihutan dan membawanya padaku hidup-hidup!”

Prajurit : “ Baiklah raja, perintah raja akan saya laksanakan sekarang juga”

Dengan tipu muslihat, prajurit raja berhasil menangkap kijang kencana itu kemudian dibawanya menuju istana.

Prajurit : “Yang mulia saya berhasil menangkap kijang kencana yang kau inginkan.”

Raja : “Hahahaha...bagus prajurit kau pantas mendapatkan hadiah dariku. Ini ambilah uang dari dalam kantong yang sudah aku sediakan!

Prajurit : “Terimakasih yang mulia.”

Tanpa menunggu lama kijangpun dibawa kehadapan sang raja yang angkuh

Raja : “Haii kijang, aku minta kau ciptakan kepingan emas yang banyak! Kalau kau menolak, aku potong lehermu!”

Kijang : “Baiklah yang mulia. Tapi dengan syarat, jika hamba sedang membuat emas jangan kau hentikan.”

Raja : “ Baiklah, aku berjanji.”

Kijangpun mulai menghentak-hentakan kakinya kelantai. Disekeliling sang raja bermunculan kepingan emas yang sangat banyak. Lama kelamaan kepingan emas itu udah sampai ke leher sang raja. Rajapun merasa ketakutan.

Raja : “Sudah cukup kijang, cukup. Emas ini sudah sampai dileherku nanti aku bisa mati oleh tumpukan emas ini. Hen...hen...hentakan kijang hentikaaaan!”

Kepingan emas itu masih terus bermunculan sehingga raja tenggelam. Tiba-tiba gunung emas itu berubah menjadi lumpur. Habislah riwayat sang raja. Dia tidak dapat bernafas, kemudian mati. Taja yang kejam tamak dan serakah itu mati diistananya sendiri. Setelah sang raja mati, kijang kencana itu kembali ke hutan. Pada waktu tertentu ia muncul ditempat umum untuk membagi-bagikan kepingan emas kepada fakir miskin.

Lampiran 10

SOAL PILIHAN GANDA

SIKLUS I

Petunjuk :

1. Kerjakan soal dibawah ini dengan memberi tanda (X) pada a, b atau c!
2. Dilarang bekerja sama dengan teman!

Soal

1. Judul dalam dialog diatas adalah....
 - a. Kencanawati
 - b. Kijang Kencana
 - c. Kijang
2. Tokoh-tokoh dalam dialog diatas adalah....
 - a. Raja, Kijang, prajurit
 - b. Kijang dan Anaknya
 - c. Prajurit
3. Cara raja menangkap kijang adalah....
 - a. Dengan diburu
 - b. Dengan dibunuh
 - c. Dengan tipu muslihat
4. Jika kijang menolak permintaan raja akibatnya adalah....
 - a. Dipotong lehernya
 - b. Dipotong kukunya
 - c. Dipotong rambutnya
5. Kijang membuat kepingan emas dengan menghentakan kakinya
 - a. Ke lantai
 - b. Ke tembok
 - c. Ke kursi
6. Raja lupa akan janjinya karena....
 - a. Takut pada prajurit
 - b. Takut pada kijang
 - c. Takut mati tenggelam
7. Raja ingin menangkap kijang. Kata dasar menagkap adalah...
 - a. Menang
 - b. Tangkap
 - c. Nangkap
8. Para prajurit raja berhasil menangkap kijang. Kata prajurit bila dipisahkan menjadi suku kata adalah...
 - a. Pra-ju-rit
 - b. Praju-rit
 - c. Pra-jurit
9. Sifat sang raja dalam drama adalah....
 - a. Baik hati
 - b. Ramah
 - c. Kejam
10. Latar cerita kijang kencana adalah....
 - a. Rumah
 - b. Hutan
 - c. Istana

Lampiran 11

KUNCI JAWABAN PILIHAN GANDA**SIKLUS 1**

- | | |
|-------|-------|
| 1. B | 11. B |
| 2. A | 12. B |
| 3. C | 13. B |
| 4. A | 14. C |
| 5. C | 15. B |
| 6. C | 16. A |
| 7. B | 17. A |
| 8. A | 18. C |
| 9. C | 19. B |
| 10. C | 20. A |

Lampiran 12

SOAL TES TERTULIS (KELOMPOK)

SIKLUS I

Mapel : Bahasa Indonesia

Nama anggota kelompok :

Petunjuk!

1. Kerjakan soal dibawah ini dengan cermat!
2. Dilarang bekerjasama dengan teman kelompok lain!

Soal

1. Sebutkan unsur-unsur yang terdapat dalam drama!
2. Sebutkan 3 macam latar!
3. Disebut apakah pesan yang terkandung dalam drama?
4. Sebutkan langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam memerankan tokoh drama
5. Apakah dalam memerankan tokoh drama dibutuhkan ekspresi dan penghayatan? Mengapa?

Lampiran 13

**KUNCI JAWABAN TES TERTULIS (KELOMPOK)
SIKLUS I**

1. Tokoh dan sifatnya, alur, tema, latar, amanat
2. Tempat, waktu dan suasana
3. Disebut amanat
4. Harus memperhatikan penghayatan, intonasi, ekspresi, akting
5. Ya, agar dapat memerankan tokoh dengan baik

Lampiran 14

NASKAH DRAMA SIKLUS II

“ Menculik Sinta “

Diceritakan, dalam sebuah pengembaraan, setelah mendapat hukuman buang selama 15 tahun, Rama, Sinta dan Lesmana tengah berada di tengah hutan. Ketika mereka bertiga sedang beristirahat, Sinta dikejutkan oleh suatu pemandangan yang sangat menakjubkan. Seekor kijang yang cantik, lincah, dan kulit tubuhnya berwarna keemasan berlari dan berloncatan kian kemari. Hati Sinta tergoda untuk dapat memiliki kijang yang elok menawan itu. Maka dengan sangat, Sinta memohon kepada Rama untuk dapat menangkap kijang kencana hidup-hidup untuknya.

Sinta : “Rama, apakah kau melihat ada seekor kijang yang sangat cantik dan indah. Aku ingin kau menangkapnya untukku rama.”

Rama : “Tapi disana itu sangatlah berbahaya, bisa saja kijang itu hanya kijang jadia-jadian.”

Sinta : “Tidak mungkin kau lihat saja betapa cantik dan menakjubkannya kijang itu. Aku mohon sekali, tangkaplah kijang itu.”

Rama : “Baiklah, akan aku tangkap kijang itu untukmu karena kau memohon dengan sangat.”

Rama sangat menyayangi Sinta maka dengan suka cita ia meluluskan permohonannya. Sebelum pergi mengejar kijang kencana, Rama berpesan kepada Lesmana adiknya.

Rama : “Lesmana, tolong jaga Sinta, selama aku pergi menangkap kijang. Keselamatan Sinta sepenuhnya aku serahkan kepadamu, jangan sekali-kali kau tinggalkan dia seorang diri

Lesmana : “Baiklah, pesanmu akan selalu aku ingat, berhati-hatilah!”

Dengan menyusuri jejak di tanah, Rama melacak keberadaan kijang kencana. Jejak itu terus ia ikuti sampai ditengah hutan yang sangat lebat hingga sinar matahari tak tembus di dalamnya. Gelap menyelimuti suasana hutan itu, dan jejak kijang kencana sudah tak tampak lagi. Di saat kegundahan hati, rama melihat sekelebat bayangan kijang kencana. Maka sekali bidik panahpun melesat dan tepat mengenai sasaran.

Rama : “Akhirnya panahku bisa mengenai sasaran, kijang itu pasti sudah tergelepar. Tapi aneh kemana perginya kijang itu?”

Hilangnya kijang kencana disusul kemunculan raksasa yang berteriak lantang. Teriakan itu menggema ke segala penjuru hutan,

Raksasa : “Huaaa...huaaa...huaaa”

Dewi Sinta sangat jelas mendengar teriakan itu, demikian pula Lesmana. Sinta sangat khawatir dengan malapetaka yang mungkin menimpa Rama. Maka Sinta mendesak Lesmana untuk pergi memastikan keadaan Rama,

Sinta : “Lesmana kau dengar suara apa itu? Pergilah kehutan jangan-jangan ada hal buruk yang terjadi pada rama!”

Lesmana : “Tidak, aku sudah berjanji tidak akan meninggalkanmu sendiri.”

Sinta : “Apa kamu tidak khawatir pada rama? Janganlah kamu bersikap egois apa kamu menginginkan dia celaka?!”

Lesmana : “Baiklah jika kau tetap bersikeras, akan aku beri batas untukmu, harap tidak melanggar batas ini, demi keselamatanmu!”

Di tengah perjalanan berpapasan dengan Lesmana, bertambah cemaslah hati Rama karena Sinta tidak ditemuinya.

Rama : “Lesmana, mengapa kamu disini apakah kamu meninggalkan sinta sendirian?”

Lesmana : “Iya maafkan aku, sepertinya ada yang mencoba memperdayai kita. Ayo kita segera menemui sinta!”

Sinta merasa heran di tengah hutan yang sepi ini ada seorang kakek- kakek meminta-minta. Ia memohon belas kasihan diberi sedikit air minum untuk pelepas dahaga yang dideritanya. Ia tidak menyadari jika kakek itu adalah jelmaan Rahwana raja si angkara murka.

Sinta : “Kakek apakah kau kehausan? Ini aku beri secangkir air untukmu.”

Rahwana : “Benar sekali, aku kelelahan.”

Rahwana memanfaatkan kelemahan wanita yang tak tegaan jika melihat yang memelas di hadapannya. Disambarnya tangan sinta dan terperangkaplah ia. Dibawanya terbang ke angkasa dan Rahwana tertawa gelak membahana menikmati keberhasilannya dalam melakukan tipu daya

Sinta : “Tolong selamatkan aku...!”

Rama dan lesmana tidak dapat mengikuti jejak rahwana dan dibawanya Sinta terbang jauh. Merekapun menyesal dan berusaha akan membebaskan Sinta

10. Kata dasar dari mengikuti adalah....
- a. Ngikut
 - b. Ikuti
 - c. Ikut
11. Panah siapakah yang tepat mengenai sasaran yaitu kijang?
- a. Lesmana
 - b. Rama
 - c. Sinta
12. Mengapa raksasa berteriak lantang ditengah hutan?
- a. Untuk mengelabui Lesmana dan Rama
 - b. Untuk mengelabui Sinta
 - c. Untuk bertarung dengan Rama
13. Yang tetap memaksa agar Lesmana pergi ke hutan karena khawatir pada Rama adalah....
- a. Rama
 - b. Sinta
 - c. Raksasa
14. Sebab sinta melanggar batas yang dibuat oleh Lesmana adalah....
- a. Ingin pergi melihat-lihat hutan
 - b. Merasa bosan
 - c. Merasa kasihan terhadap kakek tua yang kelelahan
15. Yang mencoba memperdayai Rama dan Lesmana adalah....
- a. Raksasa
 - b. Sinta
 - c. Kakek tua
16. Amanat yang dapat diambil dari cerita drama diatas adalah....
- a. Jangan mudah percaya pada orang yang tidak dikenal
 - b. Jangan malu untuk meminta bantuan
 - c. Jangan mudah marah terhadap orang lain
17. Apakah yang diberikan Sinta pada kakek tua?
- a. Makanan
 - b. Air minum
 - c. Makan minum
18. Yang berpura-pura menjadi kakek-kakek yang kelelahan adalah...
- a. Kijang
 - b. Rahwana
 - c. Lesmana
19. Sikap Sinta terhadap kakek yang kelelahan adalah....
- a. Merasa kasihan
 - b. Baik hati
 - c. Marah-marah
20. Siapakah yang merasa menyesal setelah Rahwana membawa Sinta pergi?
- a. Lesmana
 - b. Rama
 - c. Rama dan Lesmana

Lampiran 16

KUNCI JAWABAN PILIHAN GANDA**SIKLUS II**

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 11. B |
| 2. B | 12. A |
| 3. B | 13. B |
| 4. A | 14. C |
| 5. A | 15. A |
| 6. C | 16. A |
| 7. A | 17. B |
| 8. B | 18. B |
| 9. A | 19. A |
| 10. C | 20. C |

Lampiran 17

SOAL TES TERTULIS (KELOMPOK)

SIKLUS II

Mapel : Bahasa Indonesia
Nama anggota kelompok :

Petunjuk!

1. Kerjakan soal dibawah ini dengan cermat!
2. Dilarang bekerjasama dengan teman kelompok lain!

Soal

1. Sebutkan unsur-unsur yang terkandung dalam drama!
2. Disebut apakah lagu kalimat?
3. Disebut apakah tempat, waktu dan suasana dalam drama?
4. Sebutkan langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam memerankan tokoh drama!
5. Disebut apakah gerakan-gerakan yang dilakukan oleh pemain sebagai wujud penghayatan atas peran yang dilakukan ?

Lampiran 18

KUNCI JAWABAN TES TERTULIS (KELOMPOK)

SIKLUS II

1. Tokoh dan sifatnya, alur, tema, latar, amanat
2. Intonasi
3. Latar tempat kejadian
4. Harus memperhatikan penghayatan, intonasi, ekspresi, akting
5. Mimik dan gerak anggota tubuh

Lampiran 19

LEMBAR VALIDASI PENILAIAN AFEKTIF

Pembelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas : IV/ II
 Nama Validator : Tabah Subekti, M.Pd
 Jabatan : Dosen PGSD FKIP UMMgl

Petunjuk :

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai pendapat anda dengan diskriptor nilai sebagai berikut :

4 = Sangat baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Tidak baik

No	Diskriptor	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pernyataan mengacu pada aspek- aspek psikomotorik (moving,manipulating, dan communication) .				√
2.	Pernyataan dengan menggunakan bahasa yang logis dan mudah dipahami				√
3.	Pernyataan menggunakan bahasa sesuai dengan EYD				√
4.	Pernyataan sesuai dengan indikator			√	
5.	Lembar penilaian psikomotorik disertai dengan petunjuk yang mudah dipahami				√
Jumlah skor		19			

Kriteria Penilaian	Hasil Penilaian Validator
<p>16-20 = Penilaian psikomotorik dapat digunakan</p> <p>11-15 = Penilaian psikomotorik dapat digunakan tetapi dengan revisi kecil</p> <p>6 - 10 = Penilaian psikomotorik dapat digunakan tetapi dengan revisi besar</p> <p>≤ 5 = Penilaian psikomotorik tidak dapat digunakan</p>	<p>Penilaian afektif dapat digunakan</p>
<p>Saran dan Komentar :</p> <p>Penilaian aspek afektif sesuai dengan kriteria penilaian dan objek yang dinilai.</p>	

Magelang, 15 Oktober 2016

Validator



(Tabah Subekti, M.Pd)

NIDN. 0601118402

Lampiran 20

LEMBAR PENILAIAN AKTIVITAS SISWA (AFEKTIF)**PRASIKLUS**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kalisari 2

Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/Genap

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai									Skor	Kategori		
		Tanggung jawab			Perhatian			Kerjasama				B	C	K
		3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1	Alwi Askhan			1		2			2		5		√	
2	Ari Setiawan		2			2		3			7	√		
3	Arista Widya Wardani				3			3			6		√	
4	Deni Febriyanto			1		2			2		5		√	
5	Desi Widyasari		2				1			1	4		√	
6	Dini Ratmayani		2		3			3			8	√		
7	Dwi Fatmawati		2			2			2		6		√	
8	Endah Rahayu Utami			1			1			1	3			√
9	Fauziah		2		3			3			8	√		
10	Mahareni		2		3			3			8	√		
11	Muhammad Alfin R			1		2			2		5		√	
12	Muhammad Choirul Fata			1		2			2		5		√	
13	Muhammad Mahmud			1			1			1	3		√	
14	Muhammad Sohbi Dani			1			1			1	3			√
15	Mujiono			1	3				2		6		√	
16	Naula Rifki Pratama			1			1			1	3			√
17	Neilya Fika Rahmawati		2		3			3			8	√		

18	Nursalim Alwi			1	3			2		6		√	
19	Puji Farokhah		2			2		2		6		√	
20	Reza Nuryanto			1			1		1	3			√
21	Riana Nadhil Fatul K		2			2		3		7	√		
22	Riva Eka Ramadani		2			2		2		6		√	
23	Sela Andriyanan		2		3			2		7	√		
24	Siti Dian Lestari			1			1		1	3			√
25	Yuda Prastio			1		2		3		6		√	
Jumlah		35		51		51		137					
Rata-rata		1,4		2,04		2,04		5,5		7	13	5	
Persentase (%)		46,67		68,00		68,00		60,89		28	52	20	

Lampiran 21

LEMBAR PENILAIAN AKTIVITAS SISWA (AFEKTIF)**SIKLUS I**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kalisari 2

Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/Genap

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai									Skor	Kategori		
		Tanggung jawab			Perhatian			Kerjasama				B	C	K
		3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1	Alwi Askhan	3				2			2		7	√		
2	Ari Setiawan		2			2			3		7	√		
3	Arista Widya Wardani				3				3		6		√	
4	Deni Febriyanto			1		2			2		5		√	
5	Desi Widyasari	3					1			1	5		√	
6	Dini Ratmayani	3			3				3		9	√		
7	Dwi Fatmawati	3				2			2		7	√		
8	Endah Rahayu Utami		2			2			2		6			√
9	Fauziah		2		3				3		8	√		
10	Mahareni	3			3				3		9	√		
11	Muhammad Alfin R	3				2			2		7		√	
12	Muhammad Choirul Fata		2			2			2		6		√	
13	Muhammad Mahmud			1			1			1	3		√	
14	Muhammad Sohbi Dani	3				2			2		7	√		
15	Mujiono			1	3				2		6		√	
16	Naula Rifki Pratama			1			1			1	3			√
17	Neilya Fika Rahmawati		2		3				3		8	√		

18	Nursalim Alwi			1	3			2		6		√		
19	Puji Farokhah		2			2		2		6		√		
20	Reza Nuryanto			1			1		1	3			√	
21	Riana Nadhil Fatul K		2			2		3		7	√			
22	Riva Eka Ramadani		2			2		2		6		√		
23	Sela Andriyanan		2		3			2		7	√			
24	Siti Dian Lestari	3				2		2		7	√			
25	Yuda Prastio		2			2		3		7	√			
Jumlah			50			54		54		158		12	10	3
Rata-rata			2			2,16		2,16		6,32				
Persentase (%)			66,67			72,00		72,00		70,22		48	40	12

Lampiran 22

LEMBAR PENILAIAN AKTIVITAS SISWA (AFEKTIF)**SIKLUS II**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kalisari 2

Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/Genap

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai									Skor	Kategori		
		Tanggung jawab			Perhatian			Kerjasama				B	C	K
		3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1	Sela Andriyanan		2		3				2		7	√		
2	Mujiono	3			3				2		8	√		
3	Ari Setiawan		2			2		3			7	√		
4	Arista Widya Wardani	3			3			3			9	√		
5	Deni Febriyanto	3				2			2		7	√		
6	Fauziah	3			3			3			9	√		
7	Naula Rifki Pratama			1			1			1	3			√
8	Muhammad Alfin R		2			2			2		6		√	
9	Muhammad Mahmud		2				1			1	4		√	
10	Neilya Fika Rahmawati	3			3			3			9	√		
11	Nursalim Alwi			1	3			3			7	√		
12	Riva Eka Ramadani		2			2		3			7	√		
13	Riana Nadhil Fatul K	3				2		3			8	√		
14	Yuda Prastio		2		3			3			8	√		
15	Alwi Askhan	3				2			2		7	√		
16	Mahareni	3			3			3			9	√		

17	Dini Ratmayani	3			3			3			9	√		
18	Muhammad Choirul Fata			1		2			2		5		√	
19	Muhammad Sohbi Dani		2				1		2		5		√	
20	Endah Rahayu Utami	3			3			3			9	√		
21	Siti Dian Lestari		2		3			3			8	√		
22	Puji Farokhah	3			3			3			9	√		
23	Desi Widyasari	3			3			3			9	√		
24	Dwi Fatmawati	3			3			3			9	√		
25	Reza Nuryanto		2			2		3			7	√		
Jumlah		60			61			64			185	20	4	1
Rata-rata		2,4			2,44			2,56			7,4			
Persentase (%)		80,00			81,33			85,33			82,22	80	16	4

Lampiran 23

**DESKRIPTOR LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
(AFEKTIF)**

No	Aspek yang diamati	Keterangan
1	Tanggung jawab	a. Siswa melaksanakan perintah guru b. Siswa mempelajari tugas yang diberikan c. Siswa mengikuti kegiatan kelompok dengan baik
2	Penuh perhatian	a. Siswa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru b. Siswa memperhatikan petunjuk dari guru c. Siswa memperhatikan penjelasan teman
3	Kerjasama	a. Siswa saling memberi ide pada sesama teman b. Siswa saling membantu kesulitan yang dialami teman c. Siswa bekerja sama dalam mempelajari tugas kelompok

Keterangan pengisian skor :

Skor 3 apabila 3 indikator muncul

Skor 2 apabila 2 indikator muncul

Skor 1 apabila 1 indikator muncul

Skor digunakan untuk menentukan kategori baik, cukup dan kurang dengan rincian sebagai berikut :

Perolehan skor	Kategori	Keterangan
7 – 9	B	Baik
4 – 6	C	Cukup
1 – 3	K	Kurang

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah soal benar}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 24

LEMBAR VALIDASI PENILAIAN PSIKOMOTORIK

Pembelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas : IV/ II
 Nama Validator : Tabah Subekti, M.Pd
 Jabatan : Dosen PGSD FKIP UMMgl

Petunjuk :

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai pendapat anda dengan diskriptor nilai sebagai berikut :

4 = Sangat baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Tidak baik

No	Diskriptor	Skor			
		1	2	3	4
1	Pernyataan mengacu pada aspek- aspek psikomotorik (moving,manipulating, dan communication) .				√
2.	Pernyataan dengan menggunakan bahasa yang logis dan mudah dipahami			√	
3.	Pernyataan menggunakan bahasa sesuai dengan EYD				√
4.	Pernyataan sesuai dengan indikator				√
5.	Lembar penilaian psikomotorik disertai dengan petunjuk yang mudah dipahami				√
Jumlah skor		19			

<p>Kriteria Penilaian</p> <p>16-20 = Penilaian psikomotorik dapat digunakan</p> <p>11-15 = Penilaian psikomotorik dapat digunakan tetapi dengan revisi kecil</p> <p>6 - 10 = Penilaian psikomotorik dapat digunakan tetapi dengan revisi besar</p> <p>≤ 5 = Penilaian psikomotorik tidak dapat digunakan</p>	<p>Hasil Penilaian Validator :</p> <p>Penilaian Psikomotorik dapat digunakan</p>
<p>Saran dan Komentar :</p> <p>Penilaian psikomotorik telah sesuai dengan kriteria penilaian dan aspek yang dinilai. Perbaiki Penulisan!</p>	

Magelang, 15 Oktober 2016

Validator



(Tabah Subekti, M.Pd)

NIDN. 0601118402

Lampiran 25

LEMBAR PENILAIAN PERFORMANSI SISWA (PSIKOMOTORIK)**PRASIKLUS**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kalisari 2

Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/Genap

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Skor	Nilai	Ket
		Keberanian			Intonasi			Ekspresi			Penghayatan					
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			
1	Alwi Askhan		2				1		2				1	6	50	D
2	Ari Setiawan			1		2				1			1	5	42	D
3	Arista Widya W			1	3				2			2		8	67	C
4	Deni Febriyanto		2		3					1			1	7	58	C
5	Desi Widyasari	3				2			2			2		9	75	B
6	Dini Ratmayani		2			2			2				1	7	58	C
7	Dwi Fatmawati		2			2			2				1	7	58	C
8	Endah Rahayu Utami	3				2		3				2		10	83	B
9	Fauziah		2			2		3				2		9	75	B
10	Mahareni	3				2		3				2		10	83	B
11	Muh. Alfin Romadon		2				1		2				1	6	50	D
12	Muh. Choirul Fata		2				1		2				1	6	50	D
13	Muhammad Mahmud	3					1		2				1	7	58	C
14	Muhammad Sohbi Dani		2				1			1			1	5	42	D
15	Mujiono		2			2				1		2		7	58	C
16	Naula Rifki Pratama	3				2			2			2		9	75	B

17	Neilya Fika Rahmawati	3				2			2			2		9	75	B
18	Nursalim Alwi		2				1			1		2		6	50	D
19	Puji Farokhah		2		3				2			2		9	75	B
20	Reza Nuryanto		2				1		2			2		7	58	C
21	Riana Nadhil Fatul K			1		2		3				2		8	67	C
22	Riva Eka Ramadani		2		3				2			2		9	75	B
23	Sela Andriyana	3				2			2			2		9	75	B
24	Siti Dian Lestari		2			2		3				2		9	75	B
25	Yuda Prastio	3			3				2				1	9	75	B
Jumlah		24	28	3	15	26	7	15	30	5	0	30	10	193	1608	
Rata-rata		1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	7,7	64	

Lampiran 26

LEMBAR PENILAIAN PERFORMANSI SISWA (PSIKOMOTORIK)**SIKLUS I**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kalisari 2

Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/Genap

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Skor	Nilai	Ket Keberanian		
		Keberanian			Intonasi			Ekspresi			Penghayatan							
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1					
1	Alwi Askhan	3				2				2			2			9	75	B
2	Ari Setiawan		2				1			2			2			7	58	B
3	Arista Widya W		2				1			2			2			7	58	A
4	Deni Febriyanto		2				1			2			2			7	58	C
5	Desi Widayarsi	3				2				2			2			9	75	B
6	Dini Ratmayani	3				2		3					2			10	83	A
7	Dwi Fatmawati	3				2		3					2			10	83	A
8	Endah Rahayu U	3				2				2			2			9	75	B
9	Fauziah		2			2				2			2			8	67	C
10	Mahareni	3				2				2			2			9	75	B
11	Muh. Alfin R		2			2		3					2			9	75	B
12	Muh. Choirul F		2			2				2				1		7	58	C
13	Muh. Mahmud	3				2				2			2			9	75	B
14	Muh. Sohbi Dani		2				1				1			1		5	42	D
15	Mujiono		2			2				2			2			8	67	C
16	Naula Rifki P	3				2				2			2			9	75	B
17	Neilya Fika R	3				2				2			2			9	75	B

18	Nursalim Alwi	3				2			2			2		9	75	B
19	Puji Farokhah	3			3				2			2		10	83	A
20	Reza Nuryanto	3				2			2			2		9	75	B
21	Riana Nadhil F K		2		3				2			2		9	75	B
22	Riva Eka R		2			2			2			2		8	67	C
23	Sela Andriyana	3			3				2			2		10	83	A
24	Siti Dian Lestari		2			2			2			2		8	67	C
25	Yuda Prastio		2			2			2			2		8	67	C
Jumlah		39	24	0	9	36	4	9	42	1	0	46	2	212	1767	
Rata-rata		2	1	0	0	1	0	0	2	0	0	2	0	8,5	71	

Lampiran 27

LEMBAR PENILAIAN PERFORMANSI SISWA (PSIKOMOTORIK)**SIKLUS II**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kalisari 2

Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/Genap

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Skor	Nilai	Ket Keberanian
		Keberanian			Intonasi			Ekspresi			Penghayatan					
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			
1	Alwi Askhan	3				2			2			2		9	75	B
2	Ari Setiawan	3				2			2			2		9	75	B
3	Arista Widya W	3			3			2			2		10	83	B	
4	Deni Febriyanto		2		3			3			3		11	92	A	
5	Desi Widyasari	3				2		3			3		11	92	A	
6	Dini Ratmayani	3			3			3			3		12	100	A	
7	Dwi Fatmawati	3			3			2		3			11	92	A	
8	Endah Rahayu U	3			3			3			3		12	100	A	
9	Fauziah		2			2		3			3		10	83	B	
10	Mahareni	3				2		3			3		11	92	A	
11	Muh. Alfin R		2			2		2		3			9	75	B	
12	Muh. Choirul Fata		2			2		2			2		8	67	C	
13	Muh. Mahmud	3				2		2			2		9	75	B	
14	Muh. Sohbi Dani		2			2		2			2		8	67	D	
15	Mujiono		2			2		3			2		9	75	B	
16	Naula Rifki P	3				2		3			2		10	83	B	
17	Neilya Fika R	3			3			3			3		12	100	A	

18	Nursalim Alwi	3			3			3				2		11	92	A
19	Puji Farokhah	3			3				2			2		10	83	B
20	Reza Nuryanto	3			3				2		3			11	92	A
21	Riana Nadhil F K		2			2		3				2		9	75	B
22	Riva Eka Ramadani		2		3				2		3			10	83	B
23	Sela Andriyana	3				2			2			2		9	75	B
24	Siti Dian Lestari		2			2		3				2		9	75	B
25	Yuda Prastio	3			3				2		3			11	92	A
Jumlah		48	18	0	33	28	0	36	26	0	36	26	0	251	2092	
Rata-rata		2	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	10	84	

Lampiran 28

**DESKRIPTOR LEMBAR PENILAIAN PERFORMANSI SISWA
(PSIKOMOTORIK)**

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Keberanian	
	a. Siswa berani maju kedepan tanpa rasa malu dalam memerankan tokoh	3
	b. Siswa berani maju kedepan ada rasa malu dalam memerankan tokoh	2
	c. Siswa berani maju kedepan tetapi malu dalam memerankan tokoh	1
2	Intonasi	
	a. Intonasi kalimat siswa dalam mengucapkan dialog sangat tepat.	3
	b. Intonasi kalimat siswa dalam mengucapkan dialog kurang tepat.	2
	c. Intonasi kalimat siswa dalam mengucapkan dialog tidak tepat.	1
3	Ekspresi	
	a. Ekspresi siswa sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan	3
	b. Ekspresi siswa kurang dengan karakter tokoh yang diperankan	2
	c. Ekspresi siswa tidak dengan karakter tokoh yang diperankan	1
4	Penghayatan	
	a. Siswa sangat menghayati peran sesuai dengan karakter tokohnya diperankan	3
	b. Siswa kurang menghayati peran sesuai dengan karakter tokohnya diperankan	2
	c. Siswa tidak menghayati peran sesuai dengan karakter tokohnya diperankan	1

Kategori penilaian :

Nilai	Kategori	Keterangan
81 – 100	A	Sangat baik
61 – 80	B	Baik
41 – 60	C	Cukup
≤40	D	Kurang

$$\text{Nilai} = \frac{\text{perolehan nilai}}{\text{nilai maksimal}} \times 10$$

Lampiran 29

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN TES TERTULIS
(INDIVIDU DAN KELOMPOK)**

Pembelajaran : Bermain Peran
 Kelas/Semester : IV /II
 Nama Validator : Tabah Subekti, M.Pd
 Jabatan : Dosen PGSD UMMgl

A. Petunjuk

Berilah tanda cek (\surd) pada kolom skor sesuai dengan diskriptor dengan ketentuan sebagai berikut:

Skor 4 : skor 4 diberikan jika memenuhi semua aspek

Skor 3: skor 3 diberikan jika salah satu aspek tidak terpenuhi

Skor 2: skor 2 diberikan jika dua aspek tidak terpenuhi

Skor 1: skor 1 diberikan jika tiga atau lebih aspek tidak terpenuhi.

No.	Aspek Validiatas Isi	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi				
	Item soal sesuai dengan SK dan KD			V	
	Item pertanyaan telah sesuai dengan kompetensi (urgensi, kontinuitas, dan keterpakaian sehari-hari)			V	
	Tiap item soal hanya memiliki satu jawaban benar			V	

	Item soal sudah dibelajarkan kepada siswa sebelumnya.			V	
	Butir soal telah mampu dipahami oleh siswa			V	
2.	Konstruksi				
	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas.			V	
	Item soal tidak memberikan petunjuk yang mengarahkan kepada kunci jawaban.			V	
	Item soal tidak memerlukan pengetahuan lain dalam menjawabnya serta Item soal tidak berdasarkan atau bergantung pada soal sebelumnya.			V	
	Pilihan jawaban disusun secara logis dan Panjang pilihan jawaban relatif sama			V	
3.	Bahasa				
	Item soal tidak mengandung pertanyaan yang ambigu (makna ganda)			V	
	Item soal menggunakan kaidah Bahasa				

	Indonesia yang baik dan benar (sesuai EYD)				
	Tidak menggunakan bahasa yang bersifat kedaerahan			V	
	Tidak menggunakan bahasa atau kalimat yang bersifat negatif			V	
Total skor :		39			

B. Penilaian

43-52 : A	Keterangan : E. Soal dapat digunakan F. Soal dapat digunakan dengan revisi kecil G. Soal dapat digunakan dengan revisi besar H. Soal tidak dapat digunakan
33-42 : B	
23-32 : C	
13-32 : D	
Hasil Penilaian Validator: Soal dapat digunakan dengan revisi kecil.	Catatan Validator : Pemisahan tugas kelompok dan individu sudah tepat.

Magelang, 15 Oktober 2016

Validator

(Tabah Subekti, M.Pd)

NIDN. 0601118402

Lampiran 30

LEMBAR PENILAIAN INDIVIDU TES TERTULIS SISWA (KOGNITIF)
PRASIKLUS

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kalisari 2

Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/Genap

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Alwi Askhan	60	Tidak Tuntas
2	Ari Setiawan	60	Tidak Tuntas
3	Arista Widya Wardani	65	Tidak Tuntas
4	Deni Febriyanto	60	Tidak Tuntas
5	Desi Widyasari	60	Tidak Tuntas
6	Dini Ratmayani	70	Tuntas
7	Dwi Fatmawati	60	Tidak Tuntas
8	Endah Rahayu Utami	65	Tidak Tuntas
9	Fauziah	65	Tidak Tuntas
10	Mahareni	80	Tuntas
11	Muhammad Alfin Romadon	60	Tidak Tuntas
12	Muhammad Choirul Fata	60	Tidak Tuntas
13	Muhammad Mahmud	60	Tidak Tuntas
14	Muhammad Sohbi Dani	65	Tidak Tuntas
15	Mujiono	50	Tidak Tuntas
16	Naula Rifki Pratama	60	Tidak Tuntas
17	Neilya Fika Rahmawati	75	Tuntas
18	Nursalim Alwi	60	Tidak Tuntas
19	Puji Farokhah	70	Tuntas

20	Reza Nuryanto	65	Tidak Tuntas
21	Riana Nadhil Fatul Khasanah	60	Tidak Tuntas
22	Riva Eka Ramadani	70	Tuntas
23	Sela Andriyanan	65	Tidak Tuntas
24	Siti Dian Lestari	75	Tuntas
25	Yuda Prastio	65	Tidak Tuntas
Jumlah		1605	
Rata-rata		64,20	
Tuntas (%)			24
Tidak Tuntas (%)			76

Lampiran 31

LEMBAR PENILAIAN INDIVIDU TES TERTULIS SISWA (KOGNITIF)**SIKLUS I**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kalisari 2

Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/Genap

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Alwi Askhan	75	Tuntas
2	Ari Setiawan	60	Tidak Tuntas
3	Arista Widya Wardani	70	Tuntas
4	Deni Febriyanto	70	Tuntas
5	Desi Widiasari	65	Tidak Tuntas
6	Dini Ratmayani	75	Tuntas
7	Dwi Fatmawati	65	Tidak Tuntas
8	Endah Rahayu Utami	70	Tuntas
9	Fauziah	75	Tuntas
10	Mahareni	85	Tuntas
11	Muhammad Alfin Romadon	65	Tidak Tuntas
12	Muhammad Choirul Fata	60	Tidak Tuntas
13	Muhammad Mahmud	65	Tidak Tuntas
14	Muhammad Sohbi Dani	60	Tidak Tuntas
15	Mujiono	60	Tidak Tuntas
16	Naula Rifki Pratama	60	Tidak Tuntas
17	Neilya Fika Rahmawati	80	Tuntas
18	Nursalim Alwi	70	Tuntas
19	Puji Farokhah	75	Tuntas

20	Reza Nuryanto	65	Tidak Tuntas
21	Riana Nadhil Fatul Khasanah	70	Tuntas
22	Riva Eka Ramadani	75	Tuntas
23	Sela Andriyanan	75	Tuntas
24	Siti Dian Lestari	80	Tuntas
25	Yuda Prastio	60	Tidak Tuntas
Jumlah		1730	
Rata-rata		69,20	
Tuntas (%)			56
Tidak Tuntas (%)			44

Lampiran 32

LEMBAR PENILAIAN INDIVIDU TES TERTULIS SISWA (KOGNITIF)**SIKLUS II**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kalisari 2

Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/Genap

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Alwi Askhan	80	Tuntas
2	Ari Setiawan	75	Tuntas
3	Arista Widya Wardani	80	Tuntas
4	Deni Febriyanto	75	Tuntas
5	Desi Widiasari	75	Tuntas
6	Dini Ratmayani	85	Tuntas
7	Dwi Fatmawati	75	Tuntas
8	Endah Rahayu Utami	80	Tuntas
9	Fauziah	80	Tuntas
10	Mahareni	90	Tuntas
11	Muhammad Alfin Romadon	70	Tuntas
12	Muhammad Choirul Fata	70	Tuntas
13	Muhammad Mahmud	70	Tuntas
14	Muhammad Sohbi Dani	70	Tuntas
15	Mujiono	75	Tuntas
16	Naula Rifki Pratama	70	Tuntas
17	Neilya Fika Rahmawati	90	Tuntas
18	Nursalim Alwi	80	Tuntas
19	Puji Farokhah	80	Tuntas

20	Reza Nuryanto	75	Tuntas
21	Riana Nadhil Fatul Khasanah	75	Tuntas
22	Riva Eka Ramadani	85	Tuntas
23	Sela Andriyanan	80	Tuntas
24	Siti Dian Lestari	80	Tuntas
25	Yuda Prastio	70	Tuntas
Jumlah		1935	
Rata-rata		77,40	
Tuntas (%)			100
Tidak Tuntas (%)			0

Lampiran 33

LEMBAR PENILAIAN KELOMPOK
PRASIKLUS

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kalisari 2

Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/Genap

No Kelompok	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Alwi Askhan	60	Tidak Tuntas
	Ari Setiawan		
	Arista Widya Wardani		
	Deni Febriyanto		
	Desi Widyasari		
2	Dini Ratmayani	70	Tuntas
	Dwi Fatmawati		
	Endah Rahayu Utami		
	Fauziah		
	Mahareni		
3	Muhammad Alfin Romadon	60	Tidak Tuntas
	Muhammad Choirul Fata		
	Muhammad Mahmud		
	Muhammad Sohbi Dani		
	Mujiono		
4	Naula Rifki Pratama	60	Tidak Tuntas
	Neilya Fika Rahmawati		
	Nursalim Alwi		

	Puji Farokhah		
	Reza Nuryanto		
5	Riana Nadhil Fatul Khasanah	60	Tidak Tuntas
	Riva Eka Ramadani		
	Sela Andriyanan		
	Siti Dian Lestari		
	Yuda Prastio		
Jumlah	310		
Rata-rata	62,00		
Tuntas (%)			20
Tidak Tuntas (%)			80

Lampiran 34

LEMBAR PENILAIAN KELOMPOK**SIKLUS I**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kalisari 2

Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/Genap

No Kelompok	Nama Siswa	Nilai	Ket.
1	Alwi Askhan	65	Tidak Tuntas
	Ari Setiawan		
	Arista Widya Wardani		
	Deni Febriyanto		
	Desi Widyasari		
2	Dini Ratmayani	75	Tuntas
	Dwi Fatmawati		
	Endah Rahayu Utami		
	Fauziah		
	Mahareni		
3	Muhammad Alfin Romadon	65	Tidak Tuntas
	Muhammad Choirul Fata		
	Muhammad Mahmud		
	Muhammad Sohbi Dani		
	Mujiono		
4	Naula Rifki Pratama	70	Tuntas
	Neilya Fika Rahmawati		
	Nursalim Alwi		

	Puji Farokhah		
	Reza Nuryanto		
5	Riana Nadhil Fatul Khasanah	70	Tuntas
	Riva Eka Ramadani		
	Sela Andriyanan		
	Siti Dian Lestari		
	Yuda Prastio		
Jumlah	345		
Rata-rata	69,00		
Tuntas (%)			60
Tidak Tuntas (%)			40

Lampiran 35

LEMBAR PENILAIAN KELOMPOK**SIKLUS II**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kalisari 2

Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/Genap

No Kelompok	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Alwi Askhan	70	Tuntas
	Ari Setiawan		
	Arista Widya Wardani		
	Deni Febriyanto		
	Desi Widyasari		
2	Dini Ratmayani	85	Tuntas
	Dwi Fatmawati		
	Endah Rahayu Utami		
	Fauziah		
	Mahareni		
3	Muhammad Alfin Romadon	70	Tuntas
	Muhammad Choirul Fata		
	Muhammad Mahmud		
	Muhammad Sohbi Dani		
	Mujiono		
4	Naula Rifki Pratama	80	Tuntas
	Neilya Fika Rahmawati		
	Nursalim Alwi		

	Puji Farokhah		
	Reza Nuryanto		
5	Riana Nadhil Fatul Khasanah	75	Tuntas
	Riva Eka Ramadani		
	Sela Andriyanan		
	Siti Dian Lestari		
	Yuda Prastio		
Jumlah	380		
Rata-rata	76,00		
Tuntas (%)			100
Tidak Tuntas (%)			0

Lampiran 36

REKAPITULASI PENILAIAN KELOMPOK
TAHAP PRASIKLUS, SIKLUS I DAN SIKLUS II

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kalisari 2

Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/Genap

No Kelompok	Nama Siswa	Nilai Prasiklus	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Ket.
1	Alwi Askhan	60	65	70	Meningkat
	Ari Setiawan				
	Arista Widya Wardani				
	Deni Febriyanto				
	Desi Widyasari				
2	Dini Ratmayani	70	75	85	Meningkat
	Dwi Fatmawati				
	Endah Rahayu Utami				
	Fauziah				
	Mahareni				
3	Muhammad Alfin Romadon	60	65	70	Meningkat
	Muhammad Choirul Fata				
	Muhammad Mahmud				
	Muhammad Sohbi Dani				
	Mujiono				
4	Naula Rifki Pratama	60	70	80	Meningkat
	Neilya Fika Rahmawati				
	Nursalim Alwi				

	Puji Farokhah				
	Reza Nuryanto				
5	Riana Nadhil Fatul Khasanah	60	70	75	Meningkat
	Riva Eka Ramadani				
	Sela Andriyanan				
	Siti Dian Lestari				
	Yuda Prastio				
Jumlah	310	345	380		
Rata-rata	62,00	69,00	76,00		
Tuntas (%)	20	60	100		
Tidak Tuntas (%)	80	40	0		

Lampiran 37

**REKAPITULASI NILAI KOGNITIF DAN PSIKOMOTORIK SISWA
PRASIKLUS**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kalisari 2

Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/Genap

No	Nama Siswa	Nilai		Nilai Akhir	Keterangan
		Tertulis	Perfomansi		
1	Alwi Askhan	60	50	55	Tidak Tuntas
2	Ari Setiawan	60	42	51	Tidak Tuntas
3	Arista Widya Wardani	65	67	66	Tidak Tuntas
4	Deni Febriyanto	60	58	59	Tidak Tuntas
5	Desi Widiasari	60	75	68	Tidak Tuntas
6	Dini Ratmayani	70	58	64	Tidak Tuntas
7	Dwi Fatmawati	60	58	59	Tidak Tuntas
8	Endah Rahayu Utami	65	83	74	Tuntas
9	Fauziah	65	75	70	Tuntas
10	Mahareni	80	83	82	Tuntas
11	Muhammad Alfin Romadon	60	50	55	Tidak Tuntas
12	Muhammad Choirul Fata	60	50	55	Tidak Tuntas
13	Muhammad Mahmud	60	58	59	Tidak Tuntas
14	Muhammad Sohbi Dani	65	42	53	Tidak Tuntas
15	Mujiono	50	58	54	Tidak Tuntas
16	Naula Rifki Pratama	60	75	68	Tidak Tuntas
17	Neilya Fika Rahmawati	75	75	75	Tuntas
18	Nursalim Alwi	60	50	55	Tidak Tuntas

19	Puji Farokhah	70	75	73	Tuntas
20	Reza Nuryanto	65	58	62	Tidak Tuntas
21	Riana Nadhil Fatul Khasanah	60	67	63	Tidak Tuntas
22	Riva Eka Ramadani	70	75	73	Tuntas
23	Sela Andriyanan	65	75	70	Tuntas
24	Siti Dian Lestari	75	75	75	Tuntas
25	Yuda Prastio	65	75	70	Tuntas
Jumlah		1605	1608	1607	
Rata-rata		64,20	64,33	64,27	
Tuntas (%)					36
Tidak Tuntas (%)					64

Lampiran 38

REKAPITULASI NILAI KOGNITIF DAN PSIKOMOTORIK SISWA**SIKLUS I**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kalisari 2

Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/Genap

No	Nama Siswa	Nilai		Nilai Akhir	Keterangan
		Tertulis	Perfomansi		
1	Alwi Askhan	75	75	75	Tuntas
2	Ari Setiawan	60	58	59	Tidak Tuntas
3	Arista Widya Wardani	70	58	64	Tidak Tuntas
4	Deni Febriyanto	70	58	64	Tidak Tuntas
5	Desi Widyasari	65	75	70	Tuntas
6	Dini Ratmayani	75	83	79	Tuntas
7	Dwi Fatmawati	65	83	74	Tuntas
8	Endah Rahayu Utami	70	75	73	Tuntas
9	Fauziah	75	67	71	Tuntas
10	Mahareni	85	75	80	Tuntas
11	Muhammad Alfin Romadon	65	75	70	Tuntas
12	Muhammad Choirul Fata	60	58	59	Tidak Tuntas
13	Muhammad Mahmud	65	75	70	Tuntas
14	Muhammad Sohbi Dani	60	42	51	Tidak Tuntas
15	Mujiono	60	67	63	Tidak Tuntas
16	Naula Rifki Pratama	60	75	68	Tidak Tuntas
17	Neilya Fika Rahmawati	80	75	78	Tuntas
18	Nursalim Alwi	70	75	73	Tuntas

19	Puji Farokhah	75	83	79	Tuntas
20	Reza Nuryanto	65	75	70	Tuntas
21	Riana Nadhil Fatul Khasanah	70	75	73	Tuntas
22	Riva Eka Ramadani	75	67	71	Tuntas
23	Sela Andriyanan	75	83	79	Tuntas
24	Siti Dian Lestari	80	67	73	Tuntas
25	Yuda Prastio	60	67	63	Tidak Tuntas
Jumlah		1730	1767	1748	
Rata-rata		69,20	70,67	69,93	
Tuntas (%)					68
Tidak Tuntas (%)					32

Lampiran 39

REKAPITULASI NILAI KOGNITIF DAN PSIKOMOTORIK SISWA**SIKLUS II**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kalisari 2

Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/Genap

No	Nama Siswa	Nilai		Nilai Akhir	Keterangan
		Tertulis	Perfomansi		
1	Alwi Askhan	80	75	78	Tuntas
2	Ari Setiawan	75	75	75	Tuntas
3	Arista Widya Wardani	80	83	82	Tuntas
4	Deni Febriyanto	75	92	83	Tuntas
5	Desi Widyasari	75	92	83	Tuntas
6	Dini Ratmayani	85	100	93	Tuntas
7	Dwi Fatmawati	75	92	83	Tuntas
8	Endah Rahayu Utami	80	100	90	Tuntas
9	Fauziah	80	83	82	Tuntas
10	Mahareni	90	92	91	Tuntas
11	Muhammad Alfin Romadon	70	75	73	Tuntas
12	Muhammad Choirul Fata	70	67	68	Tuntas
13	Muhammad Mahmud	70	75	73	Tuntas
14	Muhammad Sohbi Dani	70	67	68	Tuntas
15	Mujiono	75	75	75	Tuntas
16	Naula Rifki Pratama	70	83	77	Tuntas
17	Neilya Fika Rahmawati	90	100	95	Tuntas
18	Nursalim Alwi	80	92	86	Tuntas

19	Puji Farokhah	80	83	82	Tuntas
20	Reza Nuryanto	75	92	83	Tuntas
21	Riana Nadhil Fatul Khasanah	75	75	75	Tuntas
22	Riva Eka Ramadani	85	83	84	Tuntas
23	Sela Andriyanan	80	75	78	Tuntas
24	Siti Dian Lestari	80	75	78	Tuntas
25	Yuda Prastio	70	92	81	Tuntas
Jumlah		1935	2092	2013	
Rata-rata		77,40	83,67	80,53	
Tuntas (%)					100
Tidak Tuntas (%)					0

Lampiran 40

REKAPITULASI NILAI KETUNTASAN BELAJAR SISWA**TAHAP PRASIKLUS, SIKLUS I DAN SIKLUS II**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kalisari 2

Pelajaran : Bahasa Indonesia

No	Nama Siswa	Nilai					
		Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Alwi Askhan		√		√	√	
2	Ari Setiawan		√		√	√	
3	Arista Widya Wardani		√		√	√	
4	Deni Febriyanto		√		√	√	
5	Desi Widiasari		√	√		√	
6	Dini Ratmayani		√	√		√	
7	Dwi Fatmawati		√	√		√	
8	Endah Rahayu Utami	√		√		√	
9	Fauziah	√		√		√	
10	Mahareni	√		√		√	
11	Muhammad Alfin Romadon		√	√		√	
12	Muhammad Choirul Fata		√		√	√	
13	Muhammad Mahmud		√	√		√	
14	Muhammad Sohbi Dani		√		√	√	
15	Mujiono		√		√	√	
16	Naula Rifki Pratama		√		√	√	
17	Neilya Fika Rahmawati	√		√		√	

18	Nursalim Alwi		√	√		√	
19	Puji Farokhah	√		√		√	
20	Reza Nuryanto		√	√		√	
21	Riana Nadhil Fatul Khasanah		√	√		√	
22	Riva Eka Ramadani	√		√		√	
23	Sela Andriyanan	√		√		√	
24	Siti Dian Lestari	√		√		√	
25	Yuda Prastio	√			√	√	
Jumlah		9	16	17	8	25	0
Rata-rata		36,00	64,00	68,00	32,00	100,00	0,00

Lampiran 41

**REKAPITULASI NILAI BELAJAR SISWA
TAHAP PRASIKLUS, SIKLUS I DAN SIKLUS II**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kalisari 2

Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/Genap

No	Nama Siswa	Nilai			Keterangan
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II	
1	Alwi Askhan	55	75	78	Meningkat
2	Ari Setiawan	51	59	75	Meningkat
3	Arista Widya Wardani	66	64	82	Meningkat
4	Deni Febriyanto	59	64	83	Meningkat
5	Desi Widiasari	68	70	83	Meningkat
6	Dini Ratmayani	64	79	93	Meningkat
7	Dwi Fatmawati	59	74	83	Meningkat
8	Endah Rahayu Utami	74	73	90	Meningkat
9	Fauziah	70	71	82	Meningkat
10	Mahareni	82	80	91	Meningkat
11	Muhammad Alfin Romadon	55	70	73	Meningkat
12	Muhammad Choirul Fata	55	59	68	Meningkat
13	Muhammad Mahmud	59	70	73	Meningkat
14	Muhammad Sohbi Dani	53	51	68	Meningkat
15	Mujiono	54	63	75	Meningkat
16	Naula Rifki Pratama	68	68	77	Meningkat
17	Neilya Fika Rahmawati	75	78	95	Meningkat

18	Nursalim Alwi	55	73	86	Meningkat
19	Puji Farokhah	73	79	82	Meningkat
20	Reza Nuryanto	62	70	83	Meningkat
21	Riana Nadhil Fatul Khasanah	63	73	75	Meningkat
22	Riva Eka Ramadani	73	71	84	Meningkat
23	Sela Andriyana	70	79	78	Meningkat
24	Siti Dian Lestari	75	73	78	Meningkat
25	Yuda Prastio	70	63	81	Meningkat
Jumlah		1607	1748	2013	Meningkat
Rata-rata		64,27	69,93	80,53	Meningkat

Lampiran 42

DOKUMENTASI

Siswa berlatih memainkan peran sesuai naskah drama.



Siswa berperan sesuai tokoh dalam drama yang diperankan.



Siswa mengerjakan tugas kelompok.



Siswa mengerjakan tugas individu.