

SKRIPSI

**PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD
NEGERI 3 ASTOMULYO**

Oleh :

**VICKY IHSANANDA
1290835**



**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
(IAIN) METRO
1438 H / 2017 M**

**PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD
NEGERI 3 ASTOMULYO**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

Oleh:

**VICKY IHSANANDA
NPM. 1290835**

Pembimbing I : Dra. Hj. Isti Fatonah, MA

Pembimbing II : Sudirin, M.Pd

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) METRO
1438 H / 2017 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : VICKY IHSANANDA
NPM : 1290835
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Yang berjudul : PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SD
NEGERI 3 ASTOMULYO TAHUN PELAJARAN
2016/2017.

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Dosen Pembimbing I

Dra. Hj. Isti Fatonah, MA
NIP. 19670531 199303 2 003

Metro, 08 Mei 2017
Dosen Pembimbing II

Sudirin, M.Pd
NIP. 19620624 1989 121



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PERSETUJUAN

Judul : PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 5 SD NEGERI 3
ASTOMULYO TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Nama : VICKY IHSANANDA

NPM : 1290835

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyah dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Dosen Pembimbing I

Dra. Hj. Isti Fatonah, MA
NIP. 19670531 199303 2 003

Metro, 10 Mei 2017
Dosen Pembimbing II

Sudirin, M.Pd
NIP. 19620624 1989 121

Diketahui :
Wakil Dekan I Bidang Akademik

Dra. Isti Fatonah, MA
NIP. 19670531 199303 2 003



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Websitel: www.metrouniv.ac.id e-mail: iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN

No. In. 28/FTIK/ID/S/0035/2017

Skripsi dengan Judul : *PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SD NEGERI 3 ASTOMULYO TAHUN PELAJARAN 2016/2017* disusun oleh VICKY IHSANANDA. NPM. 1290835 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Jurusan Tarbiyah pada hari/tanggal: Jum'at 16 Juni 2017

TIM PENGUJI

Moderator : Dra. Isti Fatonah, MA
Penguji I : Dr. Yudiyanto, M.Si.
Penguji II : Sudirin, M.Pd.
Sekretaris : Yuniarti, M.Pd.



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Drs. Sa, M. Pd.

Metro 1969 0082000032005

**PENGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD
NEGERI 3 ASTOMULYO**

ABSTRAK

OLEH:

VICKY IHSANANDA

Meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran merupakan kewajiban bagi seorang pendidik. Berdasarkan latar belakang permasalahan ditemukan beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah diantaranya : pemilihan metode yang tidak bervariasi, sehingga siswa merasa jenuh untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, banyak peserta didik yang tidak tuntas dalam kegiatan belajarnya, sehingga hasil belajar yang diinginkan belum mencapai sesuai yang ditargetkan, serta siswa belum berani maju kedepan bila ditunjuk oleh gurunya, sehingga siswa belum ada kemauan untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah dengan penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Astomulyo ? Tujuan penelitian ini untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar dengan menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V di SD Negeri 3 Astomulyo.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data yang diperoleh dari data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data melalui tes hasil belajar, observasi, dokumentasi, wawancara.

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa setelah metode *role playing* diterapkan aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 76,69% dan siklus II 85,78%. Mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9,09%.

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menerapkan metode *role playing*. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 65,90 % dan siklus II sebesar 72,72%. Mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 6,82%.

Dari analisis data dapat dipahami bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vicky Ihsananda

NPM : 1290835

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Jurusan : Tarbiyah

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan daftar pustaka.

Kotagajah, 18 Mei 2017

Yang Menyatakan



Vicky Ihsananda
NPM. 1290835

MOTTO

إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقَىٰ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kalian.¹

¹ (QS. Al-Hujurat:13)

PERSEMBAHAN

Dengan kerendahan hati dan rasa syukur kepada Allah SWT, penulis persembahkan hasil studi kepada:

1. Ayahanda Musbari dan Ibunda Suminah yang senantiasa berdo'a, memberikan kesejukan hati, dan memberikan dorongan demi keberhasilan penulis.
2. Kakanda Hendra Mega Putra, dan Adinda Dodiana Agustina yang memberikan motivasi, dan memberikan pertimbangan dalam penyelesaian studi penulis.
3. Ibu Dra. Hj. Isti Fatonah, MA selaku pembimbing I dan Bapak Sudirin, M.Pd selaku pembimbing II yang tak pernah lelah untuk memberikan bimbingan dan arahan hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Almamater IAIN Metro.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, dan taufiq-NYA yang telah diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi dengan baik.

Skripsi ini merupakan salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan program Strata Satu (S1) Jurusan Tarbiyah IAIN Metro guna memperoleh gelar S.Pd

Ucapan terimakasih yang tak terhingga penulis ucapkan kepada pembimbing yang selalu memberi arahan Dra. Isti Fatonah, MA dan Sudirin, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberi bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberikan motivasi. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak dan Ibu Dosen/Karyawan IAIN Metro dan kepala sekolah / guru-guru SD Negeri 3 Astomulyo yang telah menyediakan waktu dan fasilitas dalam rangka pengumpulan data. Tidak kalah pentingnya, rasa sayang dan terimakasih penulis haturkan kepada Ayahanda dan Ibunda yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan pendidikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan proposal ini tidak terlepas dari berbagai kekurangan, maka dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan lapang dada. Dan semoga penelitian yang telah akan dilakukan kiranya dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Metro, 6 November 2016

Penulis



Vicky Ihsananda
NPM.1290835

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN ABSTRAK	v
HALAMAN ORISINIALITAS PENELITIAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
HALAMAN KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Penelitian yang Relevan.....	11
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Hasil Belajar.....	15
1. Pengertian Hasil Belajar.....	15
2. Ciri-Ciri Hasil Belajar	16
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	19
4. Bentuk-bentuk Hasil Belajar	21

B.	Model pembelajaran role playing.....	22
1.	Pengertian Model Role Playing	22
2.	Langkah-Langkah Pembelajaran Role Playing.....	27
3.	Kelebihan dan Kekurangan Role Playing	29
4.	Cara mengatasi Kekurangan Role Playing	30
C.	Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	
Untuk Sekolah Dasar		31
1.	Pengertian Bahasa Indonesia.....	31
2.	Tujuan Bahasa Indonesia	32
3.	Materi yang akan diberikan.....	33
D.	Hipotesis Tindakan.....	37
BAB III	METODE PENELITIAN	38
A.	Definisi Operasional Variabel	38
1.	Variabel Bebas	39
2.	Variabel Terikat	40
B.	Setting Penelitian	41
C.	Subjek Penelitian	41
D.	Prosedur Penelitian	41
E.	Teknik Pengumpulan Data	44
1.	Tes Hasil Belajar Siswa	44
2.	Wawancara.....	45
3.	Dokumentasi.....	45
4.	Observasi.....	46
F.	Instrumen Penelitian.....	46
1.	Tes Hasil Belajar Siswa.....	46
2.	Wawancara.....	48
3.	Dokumentasi.....	49
4.	Observasi.....	49
G.	Teknik Analisis Data	49
H.	Indikator Keberhasilan	50
BAB IV	PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....	52

A. Deskripsi Dan Hasil Penelitian.....	52
1. Identitas Sekolah.....	52
2. Sejarah Singkat Berdirinya SDN 3 Astomulyo.....	53
3. Visi Dan Misi SDN 3 Astomulyo.....	54
4. Data Guru SDN 3 Astomulyo.....	54
5. Struktur Organisasi SDN 3 Astomulyo.....	56
6. Denah Lokasi SDN 3 Astomulyo.....	57
B. Hasil Penelitian.....	57
1. Siklus I.....	58
a. Perencanaan.....	58
b. Pelaksanaan Tindakan.....	59
c. Observasi/Pengamatan.....	62
1). Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	62
2). Hasil Belajar Siklus I.....	64
d. Refleksi.....	65
2. Siklus II.....	66
a. Perencanaan.....	66
b. Pelaksanaan.....	66
c. Observasi/Pengamatan.....	69
1). Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II.....	69
2). Hasil Belajar Siklus II.....	71
C. Pembahasan.....	71
1. Siklus I pertemuan I.....	72
2. Siklus I pertemuan II.....	75
3. Siklus II pertemuan I.....	77
4. Siklus II pertemuan II.....	78
D. Perkembangan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa.....	79
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	146
1. SIMPULAN.....	146
2. SARAN.....	146

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN
RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
1. Keadaan Hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V SDN 3 Astomulyo	4
2. Data guru	54
3. Presentase aktivitas belajar siklus I.....	62
4. Hasil belajar siswa siklus I.....	64
5. Presentase aktivitas belajar siklus II	69
6. Hasil belajar siswa siklus II	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
1. Tahapan dalam PTK yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto	41
2. Struktur Organisasi SD Negeri 3 Astomulyo.....	56
3. Denah lokasi	57
4. Presentase aktivitas belajar siklus I	63
5. Presentase aktivitas belajar siklus II.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1. Silabus	152
2. RPP	154
3. Kisi - Kisi Soal Siklus I	166
4. Kisi - Kisi Soal Siklus II	167
5. Soal Tes Siklus I	168
6. Soal Tes Siklus II	170
7. Lembar wawancara	172
8. Daftar Nilai Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	173
9. Daftar Nilai Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	177
10. Daftar Nilai Persentase Siklus I	181
11. Daftar Nilai Persentase Siklus II	183
12. Daftar Nilai Pretest Siklus I	185
13. Daftar Nilai Posttest Siklus I	186
14. Daftar Nilai Pretest Siklus II	187
15. Daftar Nilai Posttest Siklus II	188
16. Lembar Observasi Siswa Siklus I	189
17. Lembar Observasi Siswa Siklus II	191
18. Lembar Observasi Guru	193
19. Foto Penelitian Tindakan Kelas	201
20. Daftar Nilai Bahasa Indonesia	202
21. Daftar Riwayat Hidup	203
22. Surat Keterangan	204

23.	Surat Bimbingan Skripsi	205
24.	Surat Tugas	206
25.	Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi	210

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang membawa peserta didik menuju kemajuan diberbagai aspek, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Adapun tujuan dari pendidikan yakni untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan berfungsi sebagai sarana pembelajaran bagi peserta didik untuk mempelajari, memahami, serta menerapkan berbagai macam ilmu-ilmu pengetahuan didalam kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan akan menghasilkan output (hasil belajar).

“Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.¹” Dengan kata lain hasil belajar yakni sebuah pencapaian kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik. Adapun kemampuan yang diperoleh diantaranya: kemampuan kognitif, kemampuan afektif, maupun kemampuan psikomotorik.

“*Role Playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan edutainment.”

Berdasarkan permasalahan didalam penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa rendah. Kemudian dimasukkan metode *Role Playing*, menunjukkan bahwa *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi naik. Kemudian dilihat dari pra survey pada tanggal 23 januari 2017,

¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h 5

bahwa hasil belajar siswa di SD Negeri 3 Astomulyo rendah. Maka hasil belajar siswa di SD Negeri 3 Astomulyo dibawah KKM. Berdasarkan hal ini dapat dilihat juga dari persentase hasil belajar bahasa Indonesia SD Negeri 3 Astomulyo.

SD Negeri 3 Astomulyo menggunakan kurikulum KTSP, dari tahun ke tahun SD Negeri 3 Astomulyo tetap menggunakan kurikulum KTSP, SD Negeri 3 Astomulyo tidak mengganti kurikulum yang lama dengan kurikulum yang baru, sebab pendidik di SD Negeri 3 Astomulyo terbiasa mengajar dengan menggunakan kurikulum KTSP.

Pemilihan model-model pembelajaran dapat mempermudah pendidik didalam menentukan metode pembelajaran yang dirasa cocok untuk peserta didik, sehingga pembelajaran tidak bersifat membosankan. Selain itu pendidik juga harus memperhatikan didalam memilih strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, serta media pembelajaran agar apa yang disampaikan oleh pendidik itu sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Agar pembelajarannya dapat menghasilkan hasil belajar yang mencapai target yang sesuai.

Pada dasarnya salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting didalam mendukung kegiatan pembelajaran pada aspek bidang pendidikan yakni mata pelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan bahasa lantaran untuk pendidikan di sekolah - sekolah. Mata pelajaran Bahasa Indonesia ini sangat penting bagi peserta didik, bahwa Bahasa Indonesia

adalah bahasa yang selalu diucapkan didalam kehidupan sehari-hari. Selain itu Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional kebangsaan bangsa indonesia.

Peserta didik wajib mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia, sebab mata pelajaran Bahasa Indonesia wajib dipelajari mulai dari tingkat SD, SMP, SMA, hingga Perguruan Tinggi.. Bahasa Indonesia mengajarkan serta melatih kemampuan - kemampuan yang terdapat pada diri peserta didik, diantaranya: melatih kemampuan berbicara, menulis, membaca, serta mendengarkan. Ternyata dengan mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat memperoleh manfaat yang banyak, diantaranya: dapat mengembangkan kemampuan berbicara, juga dapat mengembangkan kemampuan menulis, membaca, serta mendengarkan.

Berdasarkan hasil pra survey yang telah dilakukan oleh penulis pada tanggal 23 januari 2017 berlokasi di SD Negeri 3 Astomulyo. Bahwa dari hasil wawancara yang dilakukan pada bidang studi mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas V di SD Negeri 3 Astomulyo , menunjukkan hasil belajar siswanya rendah.

Penulis juga melakukan penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data sebanyak-banyaknya, dengan mendapatkan informasi yang akurat, penulis memiliki banyak sumber referensi yang dapat diteliti.

Adapun kekurangan - kekurangan yang menyebabkan hasil belajar siswa di SD Negeri 3 Astomulyo menjadi rendah, diantaranya : pendidik cenderung memilih metode ceramah, diskusi, serta penugasan, sehingga siswa merasa jenuh untuk terlibat didalam kegiatan pembelajaran, banyak peserta

didik yang tidak tuntas dalam kegiatan belajarnya, sehingga hasil belajar yang diinginkan belum mencapai sesuai yang ditargetkan, dan siswa belum berani maju kedepan bila ditunjuk oleh gurunya, sehingga siswa belum ada kemauan untuk berpartisipasi secara aktif didalam kegiatan pembelajaran.

Adapun kelebihan-kelebihan yang dimiliki dari metode *Role Playing* diantaranya: siswa dapat memahami, berinisiatif, berkreaitif, membagi tanggung jawab dengan sesamanya, serta menumbuhkan kerjasama. Sehingga dengan memilih metode *Role Playing*, diharapkan dapat mempermudah pendidik didalam menyampaikan materi pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *Role Playing* didalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan penjelasan diatas, hasil belajar siswa di SD Negeri 3 Astomulyo menunjukkan rendah. Kemudian dimasukkan kelebihan-kelebihan metode *Role Playing*, maka hasil belajar siswa menjadi naik, serta siswa memperoleh manfaat dari metode *Role Playing*.

Berikut Tabel I yang menunjukkan hasil belajar pada bidang studi bahasa Indonesia terhadap kelas V di SD Negeri 3 Astomulyo.²

Tabel I Keadaan Hasil Belajar Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 3 Astomulyo.

No	Nama	Nilai	Kategori
1	Ahmad Rasyid Alfian	60	Kurang
2	Anggis Vatikasari	80	Baik
3	Cahaya Adi Saputra	100	Sangat Baik
4	Dwi Devita Sari	85	Baik
5	Farhan Al Iksan	62	Kurang
6	Hani Aryanti	80	Baik
7	Henisa Ismiani	82	Baik

² Daftar Nilai Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 3 Astomulyo Tahun Pelajaran 2016/2017

Wawancara guru kelas V SD N 3 Astomulyo (23 januari 2017)

8	Janoko Wibowo	61	Kurang
9	Kamasaka Nalindra	100	Sangat Baik
10	M. Khoironi Sulaiman Azis	81	Baik
11	Nabila Putri Aryanti	75	Baik
12	Ninda Eviyana	60	Kurang
13	Noven Fitriansyah	62	Kurang
14	Nuzul Gilang Dwi Ramadhan	64	Kurang
15	Ranti Yunia	60	Kurang
16	Reyhan Dwi Saputra	61	Kurang
17	Riska Cahya Arun Sanita	82	Baik
18	Silvana Maratus Solekhah	63	Kurang
19	Tio Saputra	61	Kurang
20	Tri Kristianto Saputra	62	Kurang
21	Wanda Setianingsih	60	Kurang
22	Wildan Ridho Firdaus	62	Kurang
Jumlah		1,563	
Rata-Rata Kelas		71,04	

Sumber: Daftar Nilai Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 3 Astomulyo.

Keterangan

1. 81-100 sangat baik
2. 70-80 baik
3. 61-69 cukup
4. 0-50 kurang

Berdasarkan Tabel I pra survey cenderung banyak siswa yang tidak tuntas. Turunnya hasil belajar peserta didik ini ditimbulkan oleh rendahnya hasil belajar peserta didik sehingga menyebabkan peserta didik mengalami penurunan drastis terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Adapun yang menjadi faktor penyebabnya diantaranya: Pendidik menggunakan metode ceramah, sehingga metode yang digunakan tidak bervariasi.

Berdasarkan data yang dibuat saat melakukan pra survey, pada tanggal 23 januari 2017 peneliti berada di lokasi yang menjadi objek penelitian yakni ruangan kelas V di SD Negeri 3 Astomulyo. Berdasarkan pengamatan peneliti,

keadaan dilapangan benar-benar memprihatinkan, terutama hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia disebabkan belum adanya penggunaan metode yang bervariasi, sehingga ketika metode *role playing* belum diperkenalkan secara langsung, kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berlangsung seperti biasanya, banyak siswa yang malas ketika diberi tugas oleh pendidiknya. Biasanya yang mengerjakan tugas dari 22 siswa, yang mengerjakan hanya sebagian siswa saja, sebagian siswanya asik dengan kegiatannya sendiri tanpa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh pendidiknya, serta siswa merasa monoton pada saat kegiatan pembelajaran terutama mata pelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Karena belum adanya penggunaan metode yang bervariasi, perlunya penggunaan metode yang bervariasi dapat menjadi inovasi yang baru didalam kegiatan belajar mengajar.

Adapun solusi yang digunakan peneliti untuk menyelesaikan masalah-masalah yang berdasarkan kondisi dilapangan, yakni metode *role playing*, alasannya karena metode ini sangat tepat dan cocok digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, tepatnya di kelas V SD Negeri 3 Astomulyo. Ketika diperkenalkannya metode *role playing*, siswa-siswa merasa antusias untuk berpartisipasi secara aktif, ada siswa juga yang ingin lebih mendalami mengenai kegiatan belajar yang dikaitkan dengan metode *role playing*. Ketika peneliti menggunakan metode *role playing*, siswa yang dulunya malas mengerjakan tugas, sekarang siswa-siswanya mau mengerjakan tugas yang diberikan, siswa yang dulunya merasa monoton sekarang siswanya

bersemangat karena adanya inovasi baru didalam kegiatan pembelajaran yang dikombinasikan dengan metode *role playing*, serta adanya penggunaan metode yang baru, yang mana metode *role playing* banyak menawarkan manfaat wawasan baru yang dapat diperoleh peserta didik. Penggunaan metode *role playing* yang digunakan peneliti merupakan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah-masalah yang timbul didalam kegiatan belajar mengajar.

Siswa siswa kelas V SD Negeri 3 Astomulyo berjumlah 22 siswa, terdiri dari 12 laki-laki dan 10 perempuan. Ketika pembagian kelompok, peneliti membagi siswa-siswa kelas V SD Negeri 3 Astomulyo menjadi 5 kelompok yang terdiri dari : kelompok pertama berjumlah 4 anggota, kelompok kedua berjumlah 4 anggota, kelompok ketiga berjumlah 4 anggota, kelompok keempat berjumlah 5 anggota, dan kelompok kelima berjumlah 5 anggota.

Mengenai proses penggunaan metode *role playing*, adapun proses penggunaan metode *role playing*, diantaranya :

- a. Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas
- b. Ceritakan kepada siswa mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut
- c. Tetapkan siswa yang didapat atau yang bersedia untuk memainkan peranannya didepan kelas
- d. Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu *role playing* berlangsung

- e. Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya
- f. Akhiri *role playing* pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan.
- g. Akhiri *role playing* dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada *role playing* tersebut.
- h. Jangan lupa menilai hasil *role playing* tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut³

Alasan penulis menggunakan metode *role playing* karena metode *Role Playing* itu termasuk kedalam kategori *educational games*, artinya metode *Role Playing* merupakan sebuah permainan yang mendidik yang mengajarkan siswa didalam memerankan tokoh-tokoh yang akan dilakoni.

Berdasarkan pemaparan diatas penulis memilih metode *role playing* sebab metode ini cocok bagi peserta didik. Kemudian penulis juga memberikan materi-materi pelajaran yang akan diberikan ke peserta didik. Materi pelajaran yang diambil oleh penulis yakni drama pendek. Adapun materi-materi drama pendek diantaranya : materi drama pendek tentang kesombongan anak ketam dan materi drama pendek tentang anak-anak pejuang.

³ Syaiful Bahri Djamarah Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h 88.

Pendidik menggunakan pedoman penilaian pembelajaran. Adapun langkah-langkahnya yang meliputi perencanaan, penyiapan bahan, penyelenggaraan, pemeriksaan hasil penilaian, pengolahan, analisis, dan pemanfaatan hasil penilaian serta penyusunan laporan pembelajaran yang sesuai dengan prinsip/teknik penilaian dan tuntutan standar isi serta standar kompetensi lulusan.⁴

Berdasarkan masalah yang ada, maka peneliti mengambil judul Penggunaan metode *role playing* (bermain peran) untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas v sd negeri 3 astomulyo tahun pelajaran 2016/2017. Bertujuan siswa dapat menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif, serta peserta didik dapat menuntaskan kegiatan belajarnya sesuai dengan KKM (kriteria ketuntasan minimum).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi bahwa faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah adalah sebagai berikut :

1. Pendidik cenderung memilih metode ceramah, diskusi, serta penugasan, sehingga siswa merasa jenuh untuk terlibat didalam kegiatan pembelajaran.
2. Banyak peserta didik yang tidak tuntas dalam kegiatan belajarnya, sehingga hasil belajar yang diinginkan belum mencapai sesuai yang ditargetkan.

⁴ Sd-inpres-kuipons.blogspot.in/2013/05/slamet-riyadi-pedoman-penilaian-sd.html

3. Siswa belum berani maju kedepan bila ditunjuk oleh gurunya, sehingga siswa belum ada kemauan untuk berpartisipasi secara aktif didalam kegiatan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis batasi pada penggunaan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 3 Astomulyo Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut “Apakah penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Astomulyo Tahun Pelajaran 2016/2017.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 3 Astomulyo Tahun Pelajaran 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan akan berguna:

1. Bagi siswa, untuk melatih siswa dalam mengembangkan diri untuk berinisiatif, berkreaitif, memahami isi cerita secara keseluruhan, memahami materi yang harus diperankannya, kerjasama, menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, serta mengembangkan bakat

yang terdapat pada siswa yang dimungkinkan akan muncul bibit seni drama disekolah yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi guru, untuk menambah wawasan guru terutama dalam meningkatkan kualitas guru, juga dapat menambah pengetahuan guru tentang penggunaan metode yang bervariasi, model pembelajaran yang bervariasi, serta strategi pembelajaran yang tidak monoton, sehingga guru dapat meminimalisir kesulitan-kesulitan yang terdapat pada peserta didik.
3. Bagi pengelola sekolah, hasil yang didapat dari perbaikan ini semoga dapat diambil nilai positif dan dapat dikembangkan demi pencapaian tujuan pendidikan.

G. Penelitian Yang Relevan

Model pembelajaran *Role Playing* juga pernah digunakan dalam penelitian oleh Rulasmini Khotimah mahasiswa Universitas Negeri Malang dengan judul “Penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas III SDN Benerwojo Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan oleh Rulasmini Khotimah”.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dengan menggunakan model *Role Playing* pada mata pelajaran PKn yang terlihat dari hasil pada siklus I dan siklus II, hasil belajar mengalami peningkatan yaitu pada siklus I dimana semula ketuntasan hasil belajar hanya mencapai 51,42% menjadi 68,57%, sedangkan hasil belajar pada siklus II ketuntasan siswa mencapai 81,78%, dari hasil penelitian yang sudah dijelaskan diatas maka dapat ditarik kesimpulan

bahwa penerapan model pembelajaran model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKn.⁵

Model pembelajaran *Role Playing* juga pernah digunakan dalam penelitian oleh Intan Kurniasih mahasiswa Universitas Negeri Semarang dengan judul “Meningkatkan hasil belajar PKn Melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas V SDN Margomulyo Pegandon-Kendal”.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dengan menggunakan model *Role Playing* pada mata pelajaran PKn yang terlihat dari hasil pada siklus I, siklus II, dan siklus III. Setelah dilakukan penelitian siklus I menjadi 51,5% setelah dilakukan tindakan siklus ke II menunjukkan 75,8% dan setelah dilakukan tindakan kelas siklus III menunjukkan 81,8%. Dari hasil penelitian yang sudah dijelaskan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas V SD Margomulyo Kec Pegandol-Kendal.⁶

1. Perbedaan antara kedua sumber relevan dengan proposal yang dibuat oleh penulis diantaranya :

- a. guru kurang melibatkan siswa secara langsung
- b. pembelajaran hanya berpusat pada guru, serta guru belum menggunakan metode pembelajaran yang menarik, sarana, dan prasarana yang menarik.

⁵ Rulasmini Khotimah, “Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas III SDN Benerwojo Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan”, dalam www.library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=40400 diunduh pada 7 Februari 2017

⁶ Intan Kurniasih, “Meningkatkan hasil belajar PKn melalui metode pembelajaran role playing pada siswa kelas V SDN Margomulyo Pegandon-Kendal”, dalam www.lib.unnes.ac.id/12033/ diunduh pada 7 Februari 2017

- c. banyak peserta didik yang tidak tuntas dalam kegiatan belajarnya
- d. banyak peserta didik yang kurang motivasi didalam mengikut-
i kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjabaran diatas di kedua sumber relevan menggunakan mata pelajaran PKN, sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Jadi perbedaannya pada mata pelajaran.

2. Persamaan antara kedua sumber relevan dengan proposal yang dibuat oleh penulis diantaranya :

- a. guru sering menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi
- b. guru belum menggunakan metode pembelajaran yang menarik.
- c. pendidik cenderung memilih metode ceramah, diskusi, serta penugasan.
- d. pemilihan metode pembelajaran yang cenderung monoton bagi peserta didik.

Berdasarkan penjabaran diatas di kedua sumber relevan pendidik menggunakan metode *Role Playing*, sedangkan peneliti juga menggunakan metode *Role Playing*. Jadi persamaannya pada penggunaan metode.

Alasan penulis memilih judul ini karena metode *Role Playing* itu termasuk kedalam kategori *educational games*, artinya metode *Role Playing* merupakan sebuah permainan yang mendidik yang mengajarkan siswa didalam memerankan tokoh-tokoh yang akan dilakoni. Rulasmini Khotimah mengatakan bahwa *Role Playing* atau bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (*educational games*) yang dipakai

untuk menjelaskan perasaan, sudut pandangan, dan cara berpikir orang lain (membayangkan diri sendiri seperti dalam keadaan orang lain).⁷

⁵Rulasmini Khotimah. “Penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas III SDN Benerwojo Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan oleh Rulasmini Khotimah: 1. Pendidikan kewarganegaraan (pendidikan dasar) – prestasi belajar & 2. Pendidikan kewarganegaraan (pendidikan dasar) _ pembelajaran *role playing*”. Malang: *Universitas Negeri Malang* dan Penerbit S1 Program Studi PGSD, 2009.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar Siswa

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Pada dasarnya tujuan dari adanya proses pembelajaran yakni untuk menggali potensi-potensi yang dimiliki siswa, minat, serta bakat siswa selama mengikuti kegiatan proses belajar mengajar berlangsung.

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar yang melibatkan antara pendidik dengan peserta didik sehingga dengan adanya interaksi didalam kegiatan belajar akan menciptakan situasi belajar yang sangat kondusif bagi siswa, sehingga dengan terciptanya kenyamanan didalam pembelajaran, maka hasil belajar yang didapat akan maksimal dengan melakukan proses evaluasi di akhir kegiatan pembelajaran. Adapun tujuan umum dari proses pembelajaran yakni hasil belajar. Jadi dengan kata lain kesuksesan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan itu tidak bisa terlepas dari adanya hasil belajar.

“Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses

evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.¹”

“Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan). Domain afektif adalah *behavior* (tingkah laku, sikap). Domain Psikomotorik adalah keterampilan.²”

Dalam kegiatan pembelajaran kita sering mendengar bahkan mengalami sendiri di mana kita merasakan kesulitan menggali kembali hasil belajar yang sebelumnya sudah kita temukan atau kita ketahui.

Pesan yang sudah kita terima tidak secara otomatis dapat kita panggil kembali, karena di dalam mekanisme kerja otak ada suatu proses yang harus dilalui untuk dapat menggali kembali pesan-pesan yang telah diterima dan disimpan sebelumnya.

Suatu proses mengaktifkan kembali pesan-pesan yang telah tersimpan dinamakan menggali hasil belajar.³

Dari penjabaran diatas dapat dijelaskan, bahwa hasil belajar merupakan suatu proses interaksi antara tindak belajar dan tindak mengajar yang mencakup beberapa aspek diantaranya sebagai berikut : aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

b. Ciri-Ciri Hasil Belajar

“Ciri-ciri hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu.⁴” Artinya seseorang yang telah mengalami proses belajar itu

¹ Dimiyati Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h 3.

² Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h 6.

³ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Alfabeta, 2010), h 183.

⁴ Zainal Hakim, Ciri – Ciri Hasil Belajar, dalam zainalhakim.web.id/ciri-ciri-hasil-belajar.html , diunduh pada 1 november 2016.

akan berubah tingkah lakunya. Tetapi tidak semua perubahan tingkah laku adalah hasil belajar. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

1. Perubahan yang disadari, artinya individu yang melakukan proses pembelajaran menyadari bahwa pengetahuannya, keterampilannya telah bertambah, individu lebih percaya terhadap dirinya, dan sebagainya. Jadi orang yang berubah tingkah lakunya karena mabuk tidak termasuk dalam pengertian perubahan karena pembelajaran yang bersangkutan tidak menyadari apa yang terjadi dalam dirinya.
2. Perubahan yang bersifat kontinu (berkesinambungan), perubahan tingkah laku sebagai hasil pembelajaran akan berkesinambungan, artinya suatu perubahan yang telah terjadi menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang lain, misalnya seorang anak yang telah belajar membaca, ia akan berubah tingkah lakunya dari tidak dapat membaca menjadi dapat membaca. Kecakapannya dalam membaca menyebabkan ia dapat membaca lebih baik lagi dan dapat belajar yang lain, sehingga ia dapat memperoleh perubahan tingkah laku hasil pembelajaran yang lebih banyak dan luas.
3. Perubahan yang bersifat fungsional, artinya perubahan yang telah diperoleh sebagai hasil pembelajaran memberikan manfaat bagi individu yang bersangkutan, misalnya kecakapan dalam berbicara

bahasa Inggris memberikan manfaat untuk belajar hal-hal yang lebih luas.

4. Perubahan yang bersifat positif, artinya terjadi adanya penambahan perubahan dalam individu. Perubahan yang diperoleh itu senantiasa bertambah sehingga berbeda dengan keadaan sebelumnya. Orang yang telah belajar akan merasakan ada sesuatu yang lebih banyak, sesuatu yang lebih baik, sesuatu yang lebih luas dalam dirinya. Misalnya ilmunya menjadi lebih banyak, prestasinya meningkat, kecakapannya menjadi lebih baik, dan sebagainya.
5. Perubahan yang bersifat aktif, artinya perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya akan tetapi melalui aktivitas individu. Perubahan yang terjadi karena kematangan, bukan hasil pembelajaran karena terjadi dengan sendirinya sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangannya. Dalam kematangan, perubahan itu akan terjadi dengan sendirinya meskipun tidak ada usaha pembelajaran. Misalnya kalau seorang anak sudah sampai pada usia tertentu akan dengan sendirinya dapat berjalan meskipun belum belajar.
6. Perubahan yang bersifat permanen (menetap), artinya perubahan yang terjadi sebagai hasil pembelajaran akan berada secara kekal dalam diri individu, setidak-tidaknya untuk masa tertentu. Ini berarti bahwa perubahan yang bersifat sementara seperti sakit, keluar air mata karena menangis, berkeringat, mabuk, bersin adalah bukan perubahan sebagai

hasil belajar karena bersifat sementara saja. Sedangkan kecakapan kemahiran menulis misalnya adalah perubahan hasil pembelajaran karena bersifat menetap dan berkembang terus.

7. Perubahan yang bertujuan dan terarah, artinya perubahan itu terjadi karena ada sesuatu yang akan dicapai. Dalam proses pembelajaran, semua aktivitas terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Misalnya seorang individu belajar bahasa Inggris dengan tujuan agar individu dapat berbicara dalam bahasa Inggris dan dapat mengkaji bacaan-bacaan yang ditulis dalam bahasa Inggris. Semua aktivitas pembelajarannya terarah kepada tujuan itu. Sehingga perubahan-perubahan yang terjadi akan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

1. Faktor Intern (faktor dari dalam siswa) mencakup 3 faktor diantaranya: faktor jasmaniah, faktor psikologis, faktor kelelahan.⁵
2. Faktor Ekstern (Faktor dari luar diri siswa) mencakup 3 faktor diantaranya: faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat.⁶

Adapun faktor eksternal dibagi menjadi 3 diantaranya :

- 1.) Faktor keluarga

⁵ Abdul Hadis, *Psikologi Dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 63.

⁶ Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), h. 55.

Faktor keluarga yang mempengaruhi belajar ini mencakup cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

2.) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

3.) Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Faktor masyarakat ini membahas tentang kegiatan siswa dalam masyarakat, dibahas tentang kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat, yang semuanya mempengaruhi belajar.

Dari penjelasan diatas, Faktor ekstern merupakan faktor-faktor yang berasal dari lingkungan luar dan dapat mempengaruhi terhadap belajarnya.

d. Bentuk-Bentuk Hasil Belajar

Bentuk - bentuk hasil belajar yang diuraikan oleh Gagne sebagai berikut :

1) *Signal learning* atau kegiatan belajar mengenal tanda,

Tipe kegiatan belajar ini menekankan belajar sebagai usaha merespons tanda-tanda yang dimanipulasi dalam situasi pembelajaran.

Stimulus-response learning atau kegiatan belajar tindak balas. Tipe ini berhubungan dengan perilaku peserta didik yang secara sadar melakukan respons tepat terhadap stimulus yang dimanipulasi dalam situasi pembelajaran.

Verbal association atau kegiatan belajar melalui asosiasi lisan. Tipe ini berkaitan dengan upaya peserta didik menghubungkan respons dengan stimulus yang disampaikan secara lisan.

Berdasarkan bentuk-bentuk hasil belajar yang telah di uraikan oleh Gagne. Penulis memilih menggunakan *signal learning* atau kegiatan belajar mengenal tanda. Adapun alasan penulis memilih menggunakan *signal learning*, karena tipe kegiatan belajar ini menekankan belajar sebagai usaha merespons tanda-tanda yang dimanipulasi dalam situasi pembelajaran. Dengan menggunakan tipe belajar *signal learning* peserta didik dilatih untuk merespon stimulus yang akan dimunculkan didalam kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran yang dikombinasikan dengan metode *Role*

Playing dapat berjalan dengan lancar. Sehingga dapat memperlancar kegiatan proses belajar mengajar.

2. Model Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian *Role Playing*

Model ini, *Pertama*, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. *Kedua*, bahwa Bermain Peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. *Ketiga*, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (belief) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Model ini dipelopori oleh George Shaftel.

“Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.⁷” Artinya, melalui Bermain Peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. 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 terpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan

⁷ H. Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 25.

sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Metode Bermain Peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Menurut Dawson yang dikutip oleh Moedjiono & Dimiyati mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku. Sedangkan menurut Ali mengemukakan bahwa metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. Dengan demikian pembelajaran Bermain Peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan sekolah, keluarga maupun perilaku masyarakat sekitar peserta didik.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Berdasarkan kutipan tersebut, berarti metode Bermain Peran adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa.

Dengan demikian metode Bermain Peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran atau tokoh yang terlibat dalam proses sejarah⁸ atau perilaku masyarakat misalnya bagaimana menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, menjaga penghijauan/hutan, keamanan kampung, membangkitkan semangat wirausaha dan koperasi, dan sebagainya.

“Metode *Sosiodrama* atau Bermain Peran, merupakan metode yang sering digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang-orang di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.⁹” Dalam pelaksanaannya, siswa-siswa diberi berbagai peran tertentu dan melaksanakan peran tersebut, serta mendiskusikannya dikelas.

“Metode *Sosiodrama* dan *Role Playing* dapat dikatakan sama artinya, dan dalam pemakaiannya sering disilihgantikan. *Sosiodrama* pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.¹⁰”

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode *Sosiodrama* antara lain adalah:

- a. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.

⁸ Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), h 44.

⁹ R Ibrahim Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h 107.

¹⁰ Syaiful Bahri Djamarah Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h 88.

- b. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- c. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- d. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Dijelaskan dalam Al-Qur'an penggalan Surat Al-Kahfi ayat 65,

ALLAH SWT berfirman :

فَوَجَدَا عَبْدًا مِّنْ عِبَادِنَا آتَيْنَاهُ رَحْمَةً مِّنْ عِنْدِنَا وَعَلَّمْنَاهُ مِمَّا لَدُنَّا عِلْمًا

Artinya: lalu mereka bertemu dengan seorang hamba di antara hamba-hamba Kami, yang telah Kami berikan kepadanya rahmat dari sisi Kami, dan yang telah Kami ajarkan kepadanya ilmu dari sisi Kami.

Ayat Al-Qur'an penggalan Surat Al-Kahfi ayat 65 diatas menjelaskan bahwa Allah SWT yang dimaksud rahmat yaitu wahyu dan kenabian, serta yang dimaksud ilmu yaitu ilmu-ilmu yang bermanfaat. Dengan kata lain Allah SWT memerintahkan semua hamba nya meneladani Rasulullah SAW yang diberi wahyu serta diberikan mukjizat berupa diturunkannya Al-Quran, yang mana beliau mempelajari Al-Quran. Selain itu beliau juga mempelajari ilmu-ilmu pengetahuan yang lain yang memiliki banyak manfaat bagi orang-orang disekitarnya. Jadi sebagai hambanya sudah seharusnya meneladani sosok Rasulullah SAW dengan cara mempelajari ilmu-ilmu pengetahuan sebanyak-

banyaknya. Sehingga hamba-hambanya bisa menjadi insan yang berguna bagi bangsa dan negara.

Begitu pula seorang pendidik ingin peserta didiknya mempelajari ilmu sebanyak-banyaknya agar dapat menjadi generasi penerus yang memiliki kualitas yang unggul bagi bangsa dan negara.

Dijelaskan dalam Al-Qur'an penggalan Surat Al-Ma'idah ayat 2, ALLAH SWT berfirman :

لَهُر مُعَقَّبَتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ ۖ حَافِظُونَهُ ۚ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا

بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِنْ

دُونِهِ ۗ مِنْ وَآلٍ ﴿١١﴾

Artinya: 11. bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah[767]. Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan[768] yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu

kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.

`Ayat Al-Qur'an penggalan surat Al-Ma'idah ayat 2 diatas menjelaskan bahwa Allah SWT memerintahkan kepada hamba-hambanya untuk merubah keadaan hambanya sendiri dengan cara mengerjakan perintah-perintah Allah SWT. Salah satunya barang siapa yang menuntut ilmu maka kaum tersebut secara langsung telah mengubah keadaannya, sebagaimana berdasarkan hadist diatas bahwasanya Allah SWT tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan mereka dengan cara mereka sendiri.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran *Role Playing*

Prosedur model pembelajaran *Role Playing* dibagi menjadi beberapa langkah diantaranya :

1. Pemanasan (*warming up*)

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya.

2. Memilih partisipan

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya.

3. Menata panggung

Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks.

4. Menyiapkan pengamat (*observer*)

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat.

5. Memainkan peran (manggung)

Permainan peran dilaksanakan secara spontan.

6. Diskusi dan evaluasi

Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.

7. Memainkan peran ulang (manggung ulang)

Pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkannya perannya lebih sesuai dengan skenario.

8. Diskusi dan evaluasi kedua

Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas.

9. Berbagi pengalaman dan kesimpulan

Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan¹¹

¹¹ *Ibid.*, h. 26.

c. Keunggulan dan Kelemahan *Role Playing*

1. Keunggulan Model *Role Playing*

- 1.1 Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- 1.2 Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- 1.3 Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
- 1.4 Kerja sama antarpemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- 1.5 Siswa memperolehnya kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 1.6 Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang.

2. Kelemahan Model *Role Playing*

- 2.1 Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
- 2.2 Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- 2.3 Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas
- 2.4 Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.¹²

Dari penjelasan diatas mengenai keunggulan dan kelemahan metode pembelajaran *Role Playing* dapat dikatakan, bahwa *Role Playing* keunggulannya yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih, memahami, mengingat dengan bahan drama yang akan didramakan, serta menikmati peran yang dilakoni oleh siswa. Adapun kelemahannya yaitu siswa-siswa yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif dan tepukan suara tepuk tangan penonton serta suara pemain bisa mengganggu kelas lain.

d. Cara Mengatasi Kelemahan *Role Playing*

Ada beberapa cara untuk mengatasi kelemahan pada metode pembelajaran *Role Playing* ini diantaranya:

¹² *Ibid.*, h. 90.

1. Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual yang ada di masyarakat.
2. Guru harus dapat memilih masalah yang urgent sehingga menarik minat anak. Ia dapat menjelaskan dengan baik dan menarik, sehingga menarik minat anak.
3. Agar siswa memahami peristiwanya maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertama.
4. Bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan di dramakan harus sesuai dengan waktu yang tersedia.¹³

3. Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar

a. Pengertian Bahasa Indonesia

“Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang wajib diajarkan dari jenjang yang paling rendah hingga jenjang yang paling tinggi mulai dari tingkat SD, SMP, SMA, hingga perguruan tinggi.” Bahasa Indonesia merupakan bahasa hantaran untuk pendidikan di sekolah-sekolah Indonesia.¹⁴

“Menurut Santoso bahasa adalah rangkaian bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia secara sadar.¹⁵”

Berdasarkan penjabaran diatas dapat dijelaskan, bahwa bahasa merupakan bunyi yang ditimbulkan oleh alat ucap manusia yang dilakukan

¹³ [www.academia.edu/2016/01/22-metode-bahasa-pembelajaran-bermain-peran-\(role-playing\).html](http://www.academia.edu/2016/01/22-metode-bahasa-pembelajaran-bermain-peran-(role-playing).html)

¹⁴ www.erdaolivya.wordpress.com/2014/10/08/0engertian-bahasa-indonesia-dan-menurut-7-ahli/?_e_pi_=7%2CPAGE_ID10%2C941734677

¹⁵ www.orangbejo.com/2016/01/22-pengertian-bahasa-menurut-para-ahli.html

manusia dalam keadaan yang sadar. Tidak dapat pungkiri ketika adanya interaksi antara peserta didik dengan pendidik pun menimbulkan bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang disebut dengan bahasa.

b. Tujuan Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa tujuan pembelajaran dari Bahasa Indonesia yaitu untuk meningkatkan baik kemampuan intelektual, kemampuan pengetahuan, maupun kemampuan berbahasa.

Pada dasarnya metode *Role Playing* bertujuan agar pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimum (KKM) pendidikan Bahasa Indonesia yang telah ditetapkan ≥ 65 khususnya pada materi tentang drama kelas v tahun ajaran genap 2016/2017.

c. Materi Bahasa Indonesia

Materi yang akan disampaikan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu kesombongan anak ketam dan anak-anak pejuang. Adapun standar kompetensi dan kompetensi dasar Bahasa Indonesia untuk kelas V SD semester genap.

1. Standar Kompetensi

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

2. Kompetensi Dasar

2.1 Memerankan drama pendek kesombongan anak ketam.

2.2 Membaca dialog drama pendek dengan jelas dan benar

2.3 Memerankan drama pendek anak-anak pejuang

2.4 Melafalkan dialog drama pendek dengan jelas

3. Indikator

3.1 Menjelaskan pengertian drama pendek kesombongan anak ketam

3.2 Menyebutkan tokoh-tokoh drama pendek kesombongan anak ketam

3.3 Memainkan peran drama pendek kesombongan anak ketam

3.4 Menjelaskan pengertian drama pendek anak-anak pejuang

3.5 Menyebutkan tokoh-tokoh drama pendek anak-anak pejuang

3.6 Memainkan peran drama pendek anak-anak pejuang

Materi Kesombongan Anak Ketam

Tempat : Sungai dengan bebatuan dan air yang mengalir jernih.

Tokoh : 1. Cenil si kuda nil
 4. Ketam kecil
 5. Bangau
 6. Kuda nil yang lain

Cenil si kuda nil sedang bermalas-malasan di tepi sungai. Akan tetapi, tiba-tiba, Cenil si kuda nil berteriak kesakitan.

Cenil : (Ekornya seperti digigit sesuatu “Auu..., siapa sih yang berani menggigit ekorku?” (Cenil melongok ke kanan dan ke kiri.)

Tak berapa lama muncullah Ketam kecil dari balik tubuh Cenil.

Cenil : “Oh, seekor ketam kecil rupanya!” (Ketam kecil itu terlihat sewot dan marah. Ia mengacungkan capitnya ke atas, siap menjepit hidung Cenil.)

Ketam : Semua hewan disini pantas merasakan kuatnya capitku. Supaya mereka tahu siapa diriku, Ketam yang perkasa! (Ketam membusungkan dadanya.)

Cenil : “Oh, begitu, ya?”

Ketam : “Ya. Tentu saja. Setiap hewan yang menghalangiku berarti ingin merasakan capitku”.

Cenil : “Oh, begitu, ya? Bagaimana kalau kau sekarang berjalan kearah kawananda kuda nil yang sedang berjemur itu? Apakah kau akan mencapit mereka semua? (Sambil menunjuk.)

Ketam : “Ya, tanya kecuali.”

Cenil : “Lalu, apa yang kau tunggu? Takut, ya?”

(Anak ketam itu berbalik arah menuju kawananda kuda nil yang sedang berjemur. Tak beberapa lama, terdengar teriakan kuda nil yang dicapit si ketam.)

Para kuda nil : “Au . . . au . . . au . . . ,” siapa sih yang menggigit ekorku?

Kurang kerjaan!”

Kini, anak ketam menghampiri burung bangau yang sedang serius mengintai ikan.

Ketam : “Ini sasaran empuk ...!”

Cenil : “Jangan ...!” (Cenil merasa kaget dengan polah si Ketam.)

Bangau : “Mau apa kau Ketam kecil ?” (Ketam hanya diam sambil mengacungkan capitnya.) “Mau cari ga ra-gara, hah !”
Memangnya kau ini siapa ? Nih rasakan ketajaman paruhku!”

(Burung bangau itu membalikkan badannya, lalu mengarah lurus pada anak ketam. Untunglah Cenil bergerak cepat, Cenil berlari menerjang bangau, bangau itu kaget dan terbang menjauh.)

Anak ketam itu masih terlihat sombong. Kakinya gemeteran dan napasnya tersengal-sengal. Ia menahan rasa takut akibat serangan bangau tadi.

Ketam : “Aku akan meninggalkan tempat ini. Terima kasih kalau kau tidak menceritakan kejadian ini pada yang lain.”
(Anak ketam berlalu pergi.)¹⁶

Materi Anak-Anak Pejuang

Sekitar akhir bulan November 1949, tiba-tiba musuh menyerbu Balige, sebuah kota di pinggiran Danau Toba. Penduduk banyak yang mengungsi, tetapi mereka tidak gentar. Tentara pribumi yang mewarisi semangat pahlawan Si Singamangaraja itu tetap berpegang teguh pada semboyan “Merdeka atau Mati”.

Anak-anak meninggalkan bangku sekolah. Tidak sedikit yang dengan diam-diam membantu pemuda-pemuda pejuang. Sahala dan Kawan-kawannya ikut bergerilya. Mereka bersembunyi di daerah Perbukitan Laguboti, Narumonda, Siborong-borong, dan sekitarnya.

Para pelaku

¹⁶ Ismail Kusyadi, *Belajar Bahasa Indonesia Itu Menyenangkan*, (Jakarta: PT. Pribumi Mekar, 2009), h. 96 – 99.

1. Sahala seorang anak kelas 6 SD (dulu sekolah rakyat/SR)
2. Poltak, kawan sekelas Sahala
3. Jisman, kawan sekelas Sahala
4. Monang, seorang pemuda pejuang
5. Dua orang serdadu KNIL.

Babak I

Kisah terjadi di sebuah sel yang pengap. Di latar belakang terdapat sebuah pintu yang kukuh. Di samping kiri ada sebuah jendela, namun hanya berupa sebuah lubang berjeruji besi kuat.

Monang, seorang pemuda, sedang duduk termenung. Matanya menatap ke langit-langit. Tiba-tiba ia dikejutkan oleh suara langkah serdadu. Kemudian, pintu terbuka. Tiga orang anak didorong masuk ke sel yang pengap itu. Pintu tertutup kembali. Mereka berempati saling memandang.

Monang : (*Batuk-batuk sebentar*) Hai, adik-adik ini dari mana ?

Sahala : (*Setengah berbisik*) Kami tertangkap Belanda, Bang !

Monang : (*Agak heran*) Kalian anak-anak kecil begini ditangkapi Belanda?

Jisman : Ya, Bang. (*Jawab Jisman serentak diikuti Sahala dan Poltak*).

Monang : Kalian masih sekolah, kan?

Poltak : Masih, Bang, tapi ... tapi ...

Monang : Ya, ya, saya tahu. Sekolah kalian ditutup, kan?

Poltak : Benar, Bang.

Sahala : Kalau boleh saya bertanya, kenapa Abang ada dalam kamar yang pengap ini ?

Monang : Ha, ha, ha . . . seperti halnya kalian, kan ?

Sahala : Heeh, Bang, tapi kenapa Abang sampai disel ?

Monang : Bah, itu risiko seorang pejuang.

Jisman : Jadi, Abang ini seorang pejuang ?

Monang : Ya, ya, saya seorang anggota tentara pelajar.

Poltak : Untung, ya, tidak ditembak? Hanya ditawan.

Monang : Kalau ditembak itu namanya sudah-selesai, bah ! (*Lalu mengalihkan pembincaraan*) O, ya , ngomong-ngomong kita belum saling berkenalan, bah! (*Mengulurkan tangan men-*

- nyalami ketiga anak sambil menyebutkan namanya) Monang.*
- Sahala : Sahala. (*Sambil berjabat tangan dengan Monang*).
- Jisman : Jisman Sirait!
- Monang : O, ya, siapa nama margamu, Sahala?
- Sahala : Manurung, Bang.
- Poltak : Poltak Sihombing. (*Sambil menjabat tangan Monang*).
- Monang : Nah, sekarang ceritakan mengapa kalian sampai dimasukkan ke sel ini! Apa kalian mencuri ?
- Sahala : Mudah saja Abang menuduh kami pencuri, bah!
- Monang : Lalu, apa yang kalian kerjakan?
- Sahala : Kecil-kecil, kami ini juga ikut berjuang, Bang.
- Monang : O, ya?
- Sahala : Kami tertangkap ketika sedang mengadakan pengamatan di Desa Soporung, dekat makam Si Singamangaraja itu.
- Monang : Bukan main , kalian memang anak-anak pemberani!
- Poltak : (*Memegang-megang perut*) Aduh perutku lapar sekali!
- Monang : Engkau harus tahan itu! Ini sudah hampir malam. Biasanya baru besok pagi dikasih makan. Nah, sebaiknya kalian tidur saja. Kalian pasti sangat capek. Besok kalian boleh mendengarkan cerita saya itu!¹⁷

Ruang itu semakin gelap. Hanya ada sedikit pantulan cahaya lampu dari ruang penjagaan. Ketiga bocah itu merasa lebih tenang setelah bertemu dengan sesama pejuang. Akan tetapi, mereka tetap harus menahan lapar sampai pagi tiba.

B. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam tindakan ini adalah “Penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Astomulyo tahun pelajaran 2016/2017”.

¹⁷ Surana, *Aku Cinta Bahasa Indonesia*, (Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2004), h. 57 – 59.

BAB III
METODOLOGI
PENELITIAN

A. Definisi Operasional Variabel

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis untuk memperbaiki pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran dikelas.¹

Penelitian ini pada dasarnya, bersifat penelitian tindakan kelas, yang mencangkup 2 variabel, diantaranya : Variabel bebas dan Variabel Terikat. “PTK (penelitian tindakan kelas) merupakan bagian dari penelitian pendidikan (action research), dan penelitian tindakan ini bagian dari penelitian pada umumnya.”²

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 3 Astomulyo.

Karena penelitian tindakan kelas untuk melihat pengaruh, maka variabel dikelompokkan menjadi 2 yaitu variabel bebas (independent variable) dan variabel terikat atau tergantung (dependent variable).

¹Anas Salahudin, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), h. 24.

²Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015), h. 42.

1) “Variabel bebas adalah kondisi atau karakteristik yang oleh peneliti dimanipulasikan dalam rangka untuk menerangkan hubungannya dengan fenomena yang diobservasi. ³” Dalam bidang pendidikan, kondisi yang dimanipulasikan atau segala bentuk perlakuan yang diterapkan oleh peneliti. Variabel ini biasa dilambangkan dengan variabel “X”, contohnya adalah penggunaan metode mengajar tertentu, penggunaan media, penggunaan paket pembelajaran, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran *Role Playing* dimana ada langkah-langkah yang ada didalam model pembelajaran *Role Playing* diantaranya :

- 1.) Langkah pertama pemanasan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya.
- 2.) Langkah kedua, memilih pemain (partisipan). Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya.
- 3.) Langkah ketiga, menata panggung. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan.
- 4.) Langkah keempat, guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa

³ H. Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 95.

pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.

- 5.) Langkah kelima, permainan peran dimulai. Permainan peran dilaksanakan secara spontan.
- 6.) Langkah keenam, guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran – peran yang dilakukan.
- 7.) Langkah ketujuh, permainan peran ulang. Seharusnya, pada permainan kedua ini akan berjalan lebih baik.
- 8.) Langkah kedelapan, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas,
- 9.) Langkah kesembilan, siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

- 2) “Variabel terikat adalah gejala atau faktor atau unsur yang muncul karena adanya pengaruh dari variabel bebas.⁴” Adapun variabel terikat yang penulis maksud adalah hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD N 3 Astomulyo Semester Genap. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar kognitif siswa dengan indikator C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (Penerapan) yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*.

⁴ Johni Dimiyati, *metodologi penelitian pendidikan dan aplikasinya pada pendidikan anak usia dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 41.

B. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Astomulyo. Alamat Astomulyo Kecamatan Punggur Kabupaten Lampung Tengah.

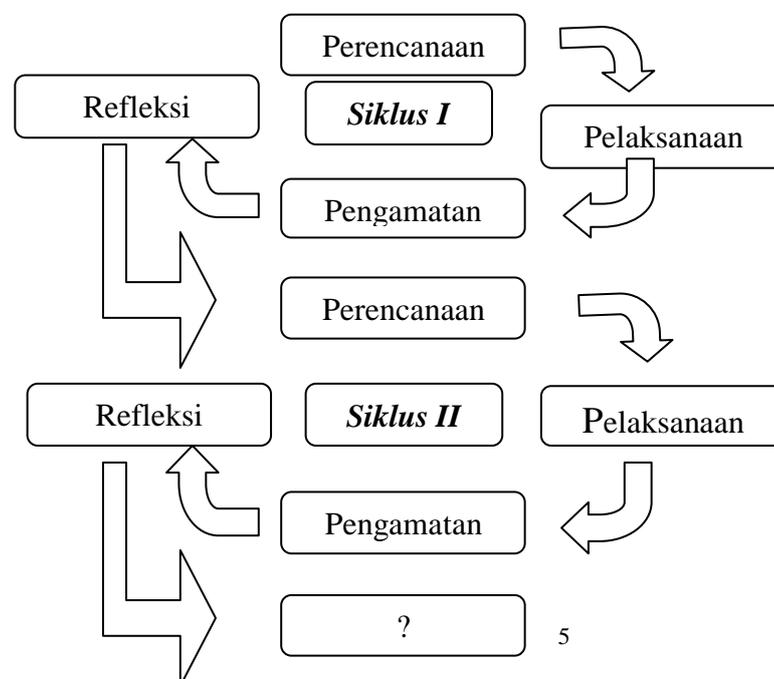
C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 3 Astomulyo. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan jumlah 22 siswa.

D. Prosedur Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto.

Gambar 1
Penelitian tindakan kelas oleh Suharsimi Arikunto



⁵Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), h. 16.

Berdasarkan tabel diatas, penulis merencanakan penelitian dilakukan dalam 2 siklus, jadi penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus meliputi tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Siklus 1

a. Perencanaan

- 1) Memilih materi yang akan disampaikan kepada siswa.
- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Menyusun materi pelajaran.
- 4) Membuat media pembelajaran yang mendukung model pembelajaran *Role Playing*.
- 5) Menyiapkan alat (instrumen) observasi baik peserta didik maupun peneliti.
- 6) Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

b. Pelaksanaan

- 1) Guru memberikan motivasi agar siswa bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar.
- 2) Guru mengabsensi kehadiran siswa.
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 4) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang dikaitkan materi pelajaran yang akan disampaikan.
- 5) Guru menjelaskan materi pelajaran yang akan disampaikan

- 6) Guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing*.
- 7) Guru membagikan teks drama kepada siswa.
- 8) Guru meminta siswa untuk membaca teks drama.
- 9) Guru memilih siswa untuk memerankan peran yang akan dilakoni.
- 10) Guru meminta siswa untuk mempelajari teks drama.
- 11) Guru meminta siswa untuk mendiskusikan, kemudian siswa diminta untuk mengumpulkan hasil laporannya.
- 12) Guru bertanya jawab mengenai laporan yang telah mereka kerjakan.
- 13) Guru memberikan reward kepada peserta didik
- 14) Guru mendiskusikan kembali mengenai materi pelajaran yang telah dilaksanakan .
- 15) Guru memberi kesimpulan bersama-sama dengan siswa.

c. Pengamatan

Observasi mengamati kegiatan siswa saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, dan melakukan pengamatan kepada siswa dengan menggunakan instrumen yang digunakan oleh peneliti.

d. Refleksi

Guru melakukan evaluasi pembelajaran terhadap metode belajar dan hasil belajar siswa. Kemudian guru

menganalisis terhadap hasil evaluasi yang dilakukan, apakah dari kegiatan pembelajarannya mengalami peningkatan ataukah penurunan. Ketika kegiatan pembelajaran ditemukan penurunan, maka perlu dilakukan perbaikan guna untuk mendapatkan target yang sesuai diharapkan. Akan tetapi siklus berikutnya tidak perlu dilakukan perbaikan, jika analisis kegiatan pembelajarannya menunjukkan peningkatan secara drastis.

2. Siklus 2

Berdasarkan hasil refleksi di siklus 1, maka pada kegiatan pembelajaran di siklus 2 akan memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terdapat pada siklus 1. Tahapan-tahapan siklus 2 sama dengan siklus 1 dengan melanjutkan kegiatan proses pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar yang dipelajari.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes hasil belajar siswa

Tes hasil belajar siswa adalah instrumen atau alat untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa didalam materi pembelajaran. Dalam penelitian pendidikan, tes sering digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan, baik kemampuan dalam bidang kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar memerlukan pengukuran pada ketiga aspek yakni : aspek kognitif, afektif, maupun

psikomotorik. Karena dengan mengukur hasil belajar dengan ke 3 aspek tersebut, pendidik dapat mengetahui perkembangan hasil belajar siswanya dari pertemuan I hingga pertemuan yang lainnya. Instrumen yang digunakan oleh peneliti berupa *pretest* dan *posttest*. Tes ini digunakan peneliti untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menyesuaikan KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik penelitian yang dilakukan dengan cara dialog baik secara langsung (tatap muka) maupun melalui saluran media tertentu antara pewawancara dengan yang diwawancarai sebagai sumber data. Dalam penelitian pendidikan wawancara, sering digunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data, karena dianggap sebagai teknik yang cukup ampuh untuk mengumpulkan informasi baik mengenai pendapat, sikap, ataupun persepsi dan pendapat seorang. Melalui wawancara, peneliti mendapatkan informasi-informasi yang diperlukan guna melengkapi penelitian yang dibuat oleh penulis.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu alat untuk mengumpulkan data berupa gambar, foto, dan lain-lain. Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai hasil belajar siswa didalam model pembelajaran *Role Playing*.

4. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengumpulkan data - data hasil belajar didalam model pembelajaran *Role Playing* yang diperlukan oleh penulis.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan, keterampilan, serta bakat siswa adalah:

1. Instrumen tes hasil belajar siswa

Instrumen tes hasil belajar siswa digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran yang telah diberikan oleh pendidik. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa tes berupa tertulis.

Tabel 1

(Kisi Kisi Soal Siklus 1)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V/ Genap

No	Indikator	Kategori Soal	Ingatan (C1)		Pemahaman (C2)		Penerapan (C3)		Jml Skor
			Jml	No	Jml	No	Jml	No	
			1		1		1		

1	Menjelaskan pengertian drama pendek kesombongan anak ketam	Mudah	1	1					
		Sedang							
		Sukar							
2	Menyebutkan tokoh-tokoh drama pendek kesombongan anak ketam	Mudah	1	2					
		Sedang							
		Sukar							
		Mudah							
		Sedang	1	3					
	Sukar								
3	Mengidentifikasi drama pendek kesombongan anak ketam	Mudah							
		Sedang							
		Sukar			1	4			
		Mudah							
		Sedang			1	5			
	Sukar								
Jumlah Skor Maksimal									100

Tabel 2

(Kisi Kisi Soal Siklus 2)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V/ Genap

No	Indikator	Kategori Soal	Ingatan (C1)		Pemahaman (C2)		Penerapan (C3)		Jml Skor
			Jml	No	Jml	No	Jml	No	
1	Menjelaskan pengertian drama pendek anak-anak pejuang	Mudah	1	1					
		Sedang							
		Sukar							
2	Menyebutkan tokoh-tokoh drama pendek anak-anak pejuang	Mudah	1	2					
		Sedang							
		Sukar							
		Mudah							

		Sedang	1	3					
		Sukar							
3	Mengidentifikasi dra-ma pendek anak-anak pejuang	Mudah							
		Sedang							
		Sukar			1	4			
		Mudah							
		Sedang			1	5			
		Sukar							
Jumlah Skor Maksimal									100

2. Instrumen wawancara

Suatu bentuk dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interview*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (*interviewer*) dinamakan *interview*. Instrumennya dinamakan pedoman wawancara atau *interview guide*.

Adapun macam-macam instrumen interview diantaranya:

- Wawancara atau *inter view guide*

Dalam pelaksanaannya, *interview* dapat dilakukan secara bebas artinya pewawancara bebas menanyakan apa saja kepada terwawancara tanpa harus membawa lembar pedomannya. Syarat *interview* seperti ini adalah pewawancara harus tetap mengingat data yang harus terkumpul.

- *Interview* yang bersifat terpimpin

Si pewawancara berpedoman pada pertanyaan lengkap dan terperinci, layaknya sebuah kuisisioner.

- *Interview* yang bebas terpimpin, dimana pewawancara bebas melakukan *interview* dengan hanya menggunakan pedoman yang memuat garis besarnya saja.

3. Instrumen dokumentasi

Instrumen dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi hasil belajar siswa berupa gambar, foto, dan lain-lain.

4. Instrumen observasi

Instrumen observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi.

Adapun macam-macam observasi diantaranya:

- Observasi partisipatif adalah observasi yang dilakukan apabila *observer* ikut serta dalam kegiatan yang dilakukan oleh *observant*.
- Observasi non partisipatif adalah observasi yang tidak melibatkan *observer* dalam kegiatan yang sedang diobservasi.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif ini dilakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar menggunakan tes tertulis, analisis data dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

1. Rumus Untuk Menghitung Rata-rata:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata kelas

$\sum X$ = Jumlah nilai tes seluruh siswa

n = Jumlah seluruh siswa.⁶

2. Rumus Untuk Menghitung Presentase

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Angka presentase

$\sum X$ = Jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 65

N = Jumlah seluruh siswa.⁷

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dari siklus 1 ke siklus 2. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa serta performansi guru kelas V SD Negeri 3 Astomulyo pada materi Kesombongan Anak Ketam, dan Anak-Anak Pejuang dengan menggunakan metode bermain peran. Penelitian ini merupakan penelitian

⁶ M. Iqbal Hasan, *Pokok-pokok Materi Statistik 1 (Statistik Deskriptif)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003) h. 72

⁷ Anas Sudjiono, *Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003) h. 41

tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes hasil belajar siswa, wawancara, dokumentasi, serta observasi. Indikator keberhasilannya, yaitu rata-rata nilai ≥ 65 , persentase hasil belajar siswa ≥ 70 , dan nilai akhir performansi guru minimal 71

“Meningkatkan hasil belajar siswa ditandai dengan tercapainya kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa yang memperoleh nilai 65” mencapai 70%.⁸

⁸ Standar Nilai Bahasa Indonesia Semester SD Negeri 3 Astomulyo

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi hasil penelitian

1. Identitas Sekolah

- a. Nama Sekolah : SDN 3 Astomulyo
- b. Status : Negeri
- c. Alamat : Dusun V Astomulyo
 - Desa : Astomulyo
 - Kecamatan : Punggur
 - Kabupaten : Lampung Tengah
 - Provinsi : Lampung
- No. Telp/Hp : 0813 6907 1886
- d. Tahun Pendirian : 1977
- e. Tahun Beroperasi : 1978
- f. Status Tanah : Milik Sendiri
 - Surat Tanah : No. 549.4/120/VI Tahun 1989
 - Luas Tanah : 4.135 M²
- g. Status Bangunan : Milik Sendiri
 - Surat Izin Bangunan :
 - Luas Bangunan : Gedung I luas 252,08 M²/ tanggal 5
Februari 1977 No. 085111
8003011008

Gedung II luas 215,29 M²/ tanggal

31 Februari 1982 No. 005111840

2008609

Gedung III luas 231,38 M²/ tanggal

7 Februari 1984 No. 0051

117703008607

h. Nama Kepala Sekolah : Dra. PURWANINGSIH

i. No. SK Pengangkatan KS : 821.29/444/1LTD.3/2016

j. No. Rekening Sekolah : 385.00.05.00783.9 PT.

^

BANK LAMPUNG

Cab. Bandar Jaya

k. Keadaan Murid dan Guru :

NO	MURID						TOTAL
	KELAS						
	I	II	III	IV	V	VI	
I	31	33	31	23	22	30	170

PERSONIL					TOTAL
GURU			PEGAWAI		
PNS	HONOR	GB	PNS	HONOR	
9	3	-	-	-	12

ROMBEL	RUANG KELAS	KET
6	8	

1

2. Sejarah Singkat Berdirinya SDN 3 Astomulyo

Seiring dengan berjalannya program pemerintah, SDN 3 Astomulyo mempersiapkan generasi muda yang cerdas, terampil, dan berbudi pekerti sejak usia dini. Hal ini dimaksudkan agar generasi muda

¹ Data Profil Sekolah SD Negeri 3 Astomulyo 2017/2018

memiliki bekal ilmu yang bermanfaat bagi masyarakat dan negara. SDN 3 Astomulyo berdiri sejak tahun 1977 dengan harapan semua generasi muda yang berada di desa Astomulyo memperdalam semua ilmu pengetahuannya agar mereka menjadi generasi muda yang berprestasi. Pada tahun 1978 SDN 3 Astomulyo resmi beroperasi, Maka sejak tahun 1978 SDN 3 Astomulyo resmi melakukan kegiatan pengajaran serta mengaktifkan kegiatan belajar mengajar di SDN 3 Astomulyo.

3. Visi dan Misi SDN 3 Astomulyo

a. Visi SDN 3 Astomulyo

Menumbuhkan semangat keunggulan dengan mengembangkan kecerdasan yang berbasis pada pengembangan potensi serta kreativitas yang lulusannya mampu memberikan inovasi yang bermanfaat bagi masyarakat.

b. Misi SDN 3 Astomulyo

- 1). Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara efektif sehingga siswa dapat berkembang sesuai bakat yang dimiliki
- 2). Meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat dikembangkan potensinya
- 3). Mengembangkan sarana dan prasana sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan kreativitas dalam berinovasi

4. Data Guru SDN 3 Astomulyo

Tabel 2 : Data Guru SDN 3 Astomulyo

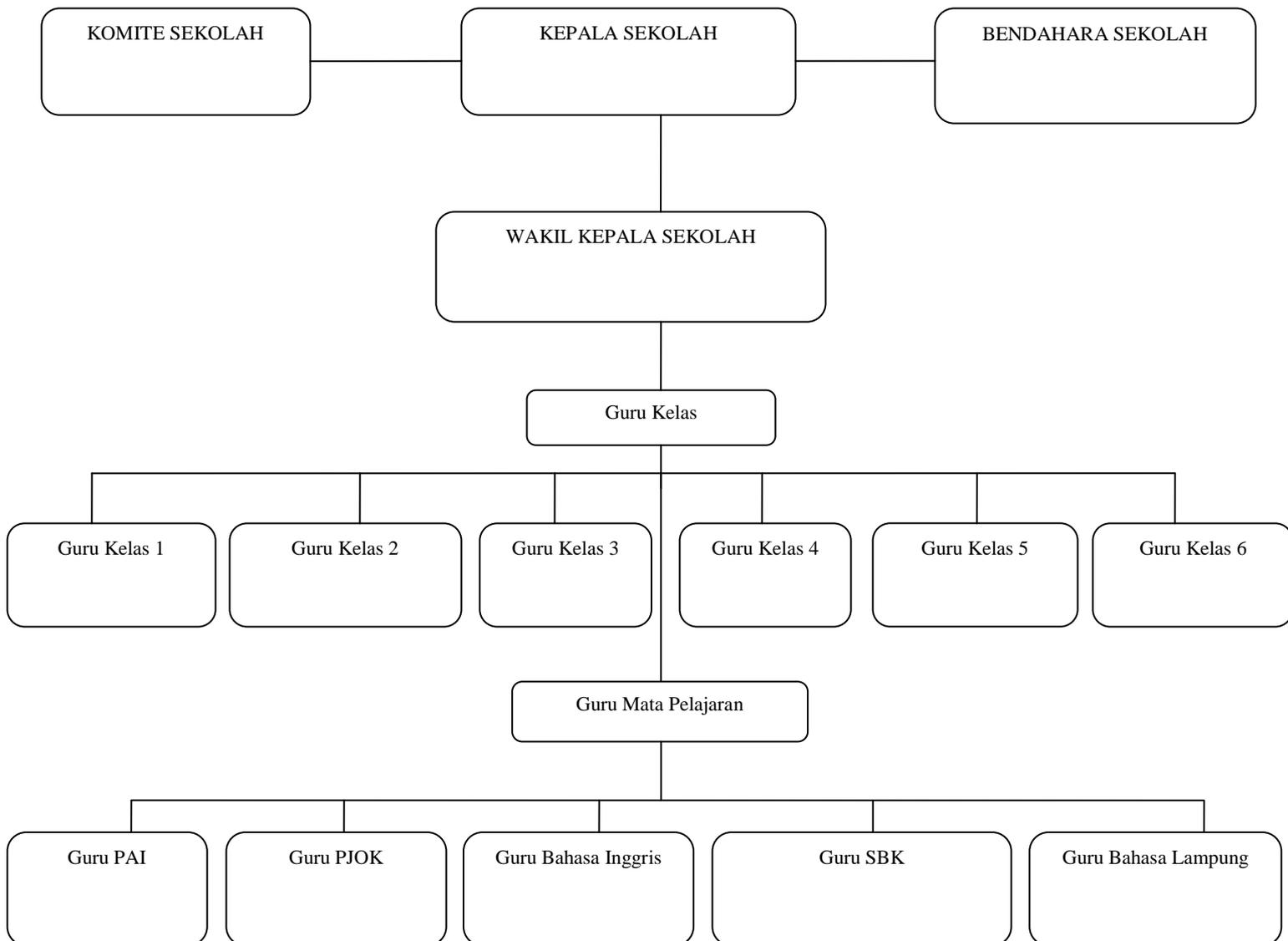
NO	NAMA	NIP	NUPTK	KET
1	Dra. PURWANINGSIH	19610507 198010 2	4839739640300002	Kepala Sekolah

		002		
2	SUWANDI, S.Pd	19650312 198611 1 001	6644743646200002	Guru Kelas 4
3	ZET THONI, A.Ma	19600202 198010 1 001	9534738640200002	Guru Kelas 6
4	SUMINAH, S.Pd.SD	19620208 198203 2 003	8540740641300002	Guru Kelas 1
5	SUGIARTI, S.Pd	19610503 198303 2 006	4835739641300002	Guru Kelas 3
6	FATKUR, S.Pd.SD	19621221 198403 1 003	3553740642200003	Guru Kelas 6
7	SUTINI, A.Ma.Pd	19630625 198403 2 002	3957741643300002	Guru PJOK
8	RIS INDIATI, A.Ma.Pd	19631229 198403 2 006	9561741643300003	Guru Kelas 2
9	SUDIYONO, S.Pd.I	19601203 198403 1 005	5535738640200003	Guru PAI
10	DESSY SULISTIAWATI, S.Pd.I	-	2535763665300003	Guru Honor
11	SRI ROKHIMAH HIDAYAH, S.Pd.I	-	9061757658300043	Guru Honor
12	C. ANDRIYANTO, S.Pd	-	025776869110003	Guru Honor

2

5. Struktur Organisasi SDN 3 Astomulyo

Sruktur Organisasi SDN 3 Astomulyo Kecamatan Punggur Kabupaten Lampung Tengah



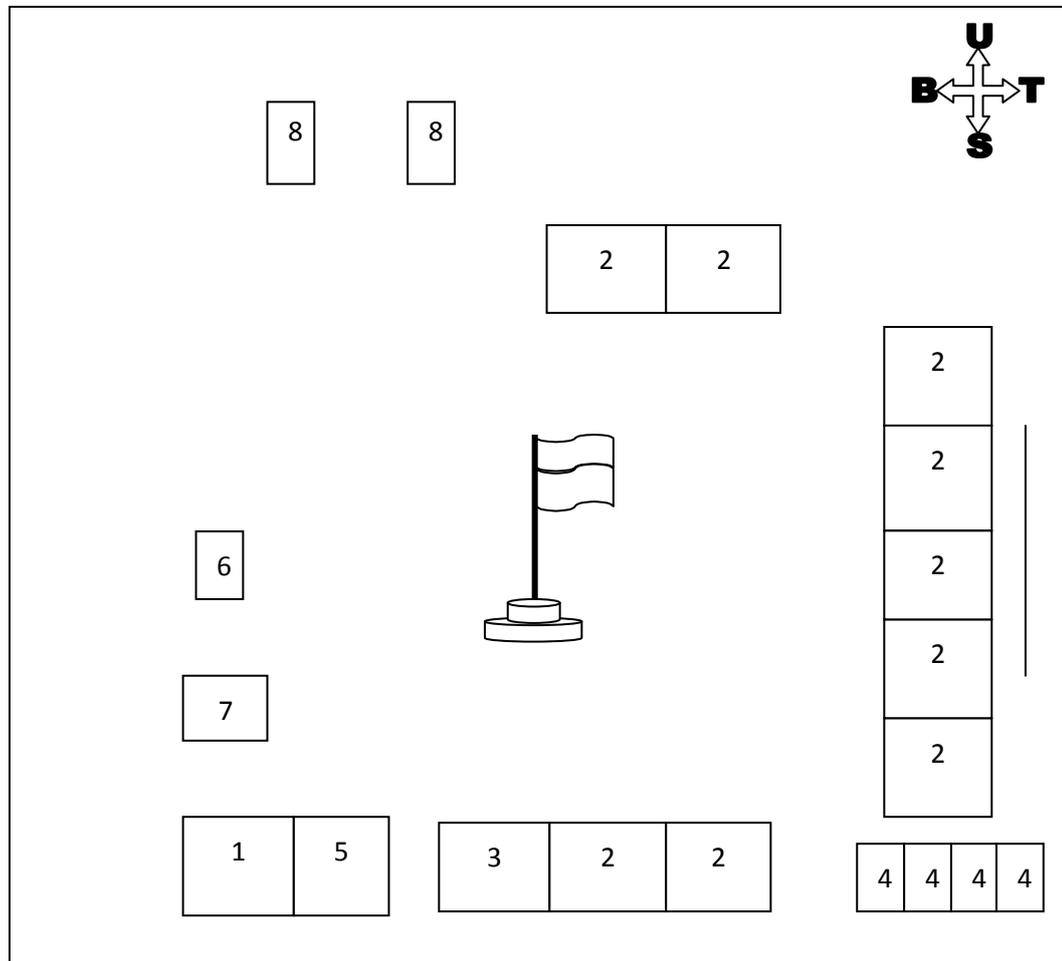
3

Gambar 2 : Struktur Organisasi SD Negeri 3 Astomulyo

³ Data Struktur Organisasi SD Negeri 3 Astomulyo 2017/2018

6. Denah Lokasi SDN 3 Astomulyo

Gambar 3 : Denah Lokasi SDN 3 Astomulyo



Keterangan :⁴

- | | |
|------------------------|--------------------|
| 1. Perpustakaan | 6. Kantin |
| 2. Ruang belajar siswa | 7. Parkir |
| 3. Ruang Kantor | 8. Gerbang Sekolah |
| 4. Toilet | |
| 5. UKS | |

B. Hasil penelitian

Penelitian tindakan ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Mendeskripsikan pelaksanaan metode *role playing*, mengetahui hasil belajar dengan

⁴ Data Denah Lokasi SD Negeri 3 Astomulyo 2017/2018

menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 3 Astomulyo, dengan menggunakan metode *role playing*. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan setiap siklus terdiri dari 2 x pertemuan, dengan alokasi waktu pelajaran 2 jam pelajaran (2 x 35) menit pada setiap tatap muka.

1. Siklus I

Kegiatan pembelajaran pada siklus I dilakukan sebanyak 2 x pertemuan, pertemuan pertama sebelum mengawali kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode *role playing* diberikan tes (pre-test) terlebih dahulu guna untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa sebelum diberikan metode *role playing* dan diberikan tes (post-test) guna untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa setelah diberikan metode *role playing*. Adapun tahapan pelaksanaan pada siklus I perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan pembelajaran untuk menerapkan metode *role playing*. Setiap siklusnya terdiri dari 2 x pertemuan. Adapun yang dilakukan dalam perencanaan adalah sebagai berikut :

1. Mempersiapkan materi yang akan dijadikan bahan pelajaran
2. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dibuat disesuaikan dengan menggunakan metode *role playing*
3. Mempersiapkan alat evaluasi

Alat evaluasi dibuat berdasarkan pada pembuatan kisi-kisi soal. Total seluruh soal dalam siklus ini sebanyak 7 soal yang akan diberikan sebelum menggunakan metode *role playing* (pre-test) dan diberikan setelah menggunakan metode *role playing*(post-test).

4. Menyiapkan alat instrumen observasi bagi peneliti
5. Membuat alat pengumpul data berupa lembar observasi aktivitas dan hasil belajar siswa

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus I dilakukan sebanyak 2 x pertemuan dilaksanakan pada hari kamis tanggal 9 maret 2017 selama 2 jam pelajaran (2 x 35) menit. Adapun kegiatan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut.

1). Pendahuluan

Pelaksanaan tindakan diawali dengan melakukan pembelajaran pendahuluan guru membuka pelajaran dengan salam, kemudian dilanjut dengan melakukan doa terlebih dahulu, dan melakukan absensi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan, memberikan motivasi kepada siswa, guru memberikan beberapa pertanyaan, siswa diberi kesempatan untuk bertanya materi yang telah dipelajari minggu lalu, Guru menjelaskan indikator-indikator yang harus dicapai sesuai dengan materi yang dipelajari. Pentingnya

kegiatan pembelajaran agar si anak dapat mengembangkan kemampuan belajarnya, mengembangkan kemampuan berfikirnya, serta mengembangkan kemampuan keterampilannya.

2). Inti

Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan, menjelaskan materi yang akan disampaikan, menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran *role playing*. Guru membagikan teks drama pendek, siswa diberi kesempatan untuk mempelajari teks drama pendek, memilih siswa yang akan memerankan tokoh masing-masing yang terdapat didalam teks drama pendek, memberikan kesempatan siswa untuk membacakan drama pendeknya terlebih dahulu dan perlahan sambil mempelajari bahasa tubuh, siswa mengerjakan soal-soal mengenai materi drama pendek.

3). Penutup

Guru bersama-sama dengan siswa melakukan review materi pelajaran yang telah dilaksanakan, mengajak siswa mendiskusikan bersama-sama, Kemudian memberikan kesimpulan. Setelah itu guru memberikan PR (Pekerjaan Rumah), selanjutnya guru menutup pelajaran.

Pertemuan ke II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 16 Maret 2017 selama 2 jam pelajaran (2 x 35) menit. Adapun kegiatan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut :

1). Pendahuluan

Pelaksanaan tindakan diawali dengan melakukan pembelajaran pendahuluan guru membuka pelajaran dengan salam, kemudian dilanjutkan dengan melakukan doa terlebih dahulu, dan melakukan absensi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan, memberikan motivasi kepada siswa, guru memberikan beberapa pertanyaan, siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang telah dipelajari minggu lalu. Guru menjelaskan indikator-indikator yang harus dicapai sesuai dengan materi yang dipelajari. Pentingnya kegiatan pembelajaran agar si anak dapat mengembangkan kemampuan belajarnya, mengembangkan kemampuan berfikirnya, serta mengembangkan kemampuan keterampilannya.

2). Inti

Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan, menjelaskan materi yang akan disampaikan, guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran *role playing*, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari teks drama pendek, siswa memerankan sesuai

tokoh-tokoh yang akan dilakoninya, siswa diminta maju untuk menunjukkan kemampuannya dalam mementaskan drama pendek, siswa mengerjakan soal-soal mengenai materi drama pendek.

3). Penutup

Guru bersama-sama siswa melakukan review materi pelajaran yang telah dilaksanakan, mengajak siswa mendiskusikan bersama-sama, kemudian memberikan kesimpulan. Setelah itu guru memberikan PR (Pekerjaan Rumah), selanjutnya guru menutup pelajaran.

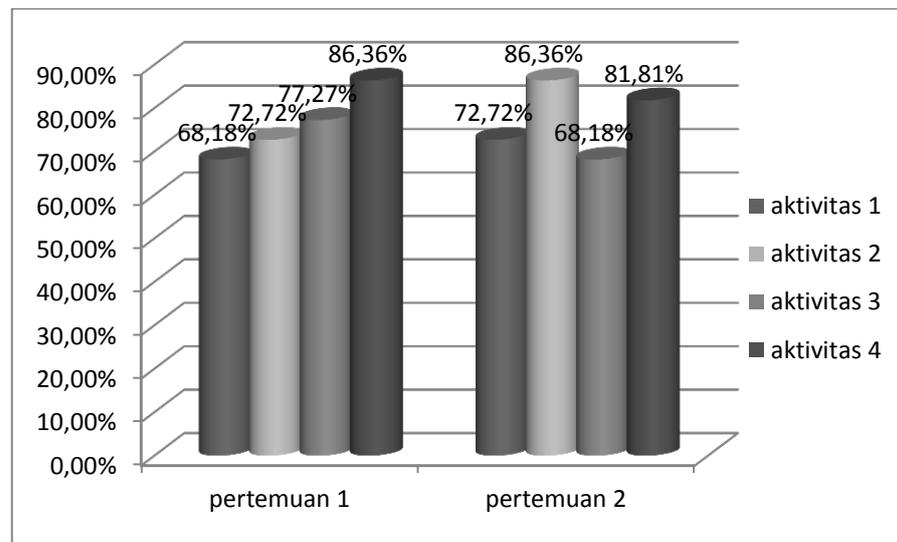
c. Observasi/Pengamatan

1) Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I

Proses pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan metode *role playing*. Aktivitas siswa yang diamati dengan lembar observasi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 : Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan		Rata-Rata
		I	II	
1	Memperhatikan penjelasan guru	68,18%	72,72%	70,45%
2	Keaktifan siswa dalam bertanya	72,72%	86,36%	79,54%
3	Keterampilan dalam memerankan tokoh	77,27%	68,18%	72,72%
4	Bermain peran	86,36%	81,81%	84,08%
Jumlah		304,53 %	309,07 %	306,79 %
Rata-Rata		76.13%	77,26%	76,69%



Gambar 4 : Diagram Hasil Pengamatan Aktivitas Siklus 1

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat aktivitas memperhatikan penjelasan guru pada pertemuan pertama guru menyesuaikan dengan situasi belajar dikelas sehingga jumlah persentase yang diperoleh sebesar adalah 68,18% , pertemuan kedua mengalami kenaikan sehingga jumlah persentasenya menjadi sebesar 72,72% dengan rata-rata 70,45% dikarenakan siswa mulai tertarik dengan metode *role playing* yang digunakan oleh guru. Keaktifan siswa dalam bertanya, pada pertemuan pertama memperoleh persentase sebesar 72,72% dikarenakan siswa perlahan mulai berani bertanya, pertemuan kedua persentase mengalami penurunan sebesar 68,18% dengan rata-rata 79,54%. Keterampilan memerankan tokoh drama, pada pertemuan pertama jumlah persentase diperoleh sebesar 77,27% dikarenakan siswa memiliki rasa ingin tau

yang tinggi, pertemuan kedua mengalami penurunan sehingga persentase yang diperoleh sebesar 68,18% dengan rata-rata 72,72% dikarenakan siswa masih belum percaya diri. Bermain peran, pada pertemuan pertama memperoleh persentase sebesar 86,36% siswa perlahan mulai memahami sedikit dalam memerankan tokoh drama pendek, pertemuan kedua mengalami penurunan sehingga persentase yang diperoleh sebesar 81,81% dikarenakan sebagian siswa masih ada yang ragu sehingga tidak maksimal penampilannya dengan rata-rata 84,08%.

2). Hasil belajar siklus 1

Penilaian hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan siklus 1, dengan melihat rata-rata dari pretest dan posttest yang sudah diberikan guru kepada siswa kelas V dengan jumlah 22 siswa. Data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4

Tabel 4 : Hasil belajar siklus 4

No	Indikator	Nilai test	
		Pre-test	Post-test
1	Rata-rata	72,72%	74,04%
2	Skor tertinggi	85	90
3	Skor terendah	60	60
4	Tingkat ketuntasan	63,63%	68,18%

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran selama 1 siklus dengan 2 kali pertemuan, siswa yang tuntas dalam kegiatan Pre-test sebesar 63,63% dan siswa yang tuntas dalam kegiatan Post-test sebesar

68,18%. Jadi, siswa mengalami peningkatan sebesar 4,55% selama proses belajar siklus 1. Karena belum tuntas maka diadakan siklus II.

d. Refleksi

Dari hasil observasi pembelajaran pada siklus I, refleksi yang diperoleh antara lain :

1. Sebagian siswa masih ragu, sehingga penampilannya tidak maksimal
2. Beberapa siswa merasa tidak percaya diri dalam memerankan tokoh drama pendek
3. Ada aktivitas siswa yang ngobrol dengan temannya, sehingga siswa kurang mengoptimalkan kemampuannya.

Berdasarkan refleksi pada siklus I tindakan yang akan dilakukan pada siklus II yaitu :

1. Guru hendaknya memberikan saran dan masukan agar performance siswa menjadi maksimal
2. Guru hendaknya melakukan pendekatan secara khusus kepada siswa
3. Guru memberikan teguran serta bimbingan kepada siswa yang kurang mengoptimalkan kemampuannya.

2. Siklus II

Setelah diadakan refleksi maka dilaksanakan siklus II. Adapun tahapan pada siklus II sama dengan siklus I yaitu terdiri dari : perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan kelas yang dilakukan pada siklus II ini berdasarkan pada siklus I, adapun tahapan siklus II masih sama pada siklus I.

b. Pelaksanaan

Pada siklus II dilaksanakan sebanyak 2 x pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 23 Maret 2017 selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Adapun kegiatan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

1). Pendahuluan

Pelaksanaan tindakan diawali dengan pembelajaran pendahuluan guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian dilanjutkan dengan melakukan doa terlebih dahulu dan guru mengabsensi siswa, memberikan motivasi kepada siswa, siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang telah dipelajari minggu lalu. Guru menjelaskan indikator-indikator yang harus dicapai sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Pentingnya kegiatan pembelajaran agar anak dapat mengembangkan kemampuan belajarnya,

mengembangkan kemampuan berfikirnya, serta mengembangkan kemampuan keterampilannya.

2). Inti

Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan, menjelaskan materi yang akan disampaikan, menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran *role playing*. Guru membagikan teks drama pendek, siswa diberi kesempatan untuk mempelajari teks drama pendek, memilih siswa yang akan memerankan tokoh masing-masing yang terdapat didalam teks drama pendek, memberikan kesempatan siswa untuk membacakan drama pendeknya terlebih dahulu dan perlahan siswa mulai dapat mempelajari bahasa tubuh, siswa mengerjakan soal-soal mengenai materi drama pendek.

3). Penutup

Guru bersama-sama dengan siswa melakukan review materi pelajaran yang telah dilaksanakan, mengajak siswa mendiskusikan bersama-sama, Kemudian memberikan kesimpulan. Setelah itu guru memberikan PR (Pekerjaan Rumah), selanjutnya guru menutup pelajaran.

Pertemuan ke II dilaksanakan pada hari kamis tanggal 16 maret 2017 selama 2 jam pelajaran (2 x 35) menit. Adapun kegiatan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut :

1). Pendahuluan

Pelaksanaan tindakan diawali dengan pembelajaran pendahuluan guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian dilanjut dengan melakukan doa terlebih dahulu dan guru mengabsensi siswa, memberikan motivasi kepada siswa, siswa diberi kesempatan untuk bernaya tentang materi yang telah dipelajari minggu lalu. Guru menjelaskan indikator-indikator yang harus dicapai sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Pentingnya kegiatan pembelajaran agar anak dapat mengembangkan kemampuan belajarnya, mengembangkan kemampuan berfikirnya, serta mengembangkan kemampuan keterampilannya.

2). Inti

Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan, menjelaskan materi yang akan disampaikan, guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran *role playing*, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari teks drama pendek, siswa memerankan sesuai tokoh-tokoh yang akan dilakoninya, siswa diminta maju untuk menunjukkan kemampuannya dalam mementaskan drama pendek, siswa mengerjakan soal-soal mengenai materi drama pendek.

3). Penutup

Guru bersama-sama dengan siswa melakukan review materi pelajaran yang telah dilaksanakan, mengajak siswa mendiskusikan bersama-sama, Kemudian memberikan kesimpulan. Setelah itu guru memberikan PR (Pekerjaan Rumah), selanjutnya guru menutup pelajaran.

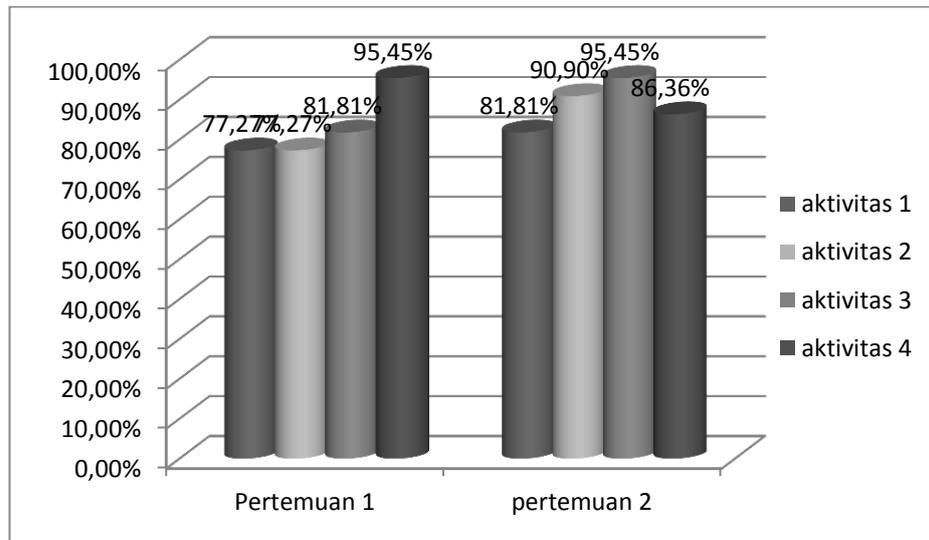
c. Observasi/Pengamatan

1) Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan metode *role playing*. Aktivitas siswa yang diamati dengan lembar observasi dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 : Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan		Rata-Rata
		I	II	
1	Memperhatikan penjelasan guru	77,27%	81,81%	79,54%
2	Keaktifan siswa dalam bertanya	77,27%	90,90%	84,08%
3	Keterampilan dalam memerankan tokoh	81,81%	95,45%	88,63%
4	Bermain peran	95,45%	86,36%	90,90%
Jumlah		331,08 %	354,52 %	343,15 %
Rata-Rata		82,95%	88,63%	85,78%



Gambar 5 : Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat aktivitas memperhatikan penjelasan guru pada pertemuan pertama guru menyesuaikan dengan situasi belajar dikelas sehingga jumlah persentase yang diperoleh sebesar adalah 77,27% , pertemuan kedua mengalami kenaikan sehingga jumlah persentasenya menjadi sebesar 81,81% dengan rata-rata 79,54% dikarenakan siswa mulai tertarik dengan metode *role playing* yang digunakan oleh guru. Keaktifan siswa dalam bertanya, pada pertemuan pertama memperoleh persentase sebesar 77,27% dikarenakan siswa berani bertanya, pertemuan kedua persentase mengalami kenaikan sebesar 90,90% dengan rata-rata 84,08%. Keterampilan memerankan tokoh drama, pada pertemuan pertama jumlah persentase diperoleh sebesar 81,81% dikarenakan siswa memiliki rasa percaya diri, pertemuan kedua mengalami peningkatan sehingga persentase

yang diperoleh sebesar 95,45% dengan rata-rata 88,63% dikarenakan siswa mulai menguasai peran yang dilakoninya. Bermain peran, pada pertemuan pertama memperoleh persentase sebesar 95,45% siswa perlahan mulai memahami sedikit dalam memerankan tokoh drama pendek, pertemuan kedua mengalami penurunan sehingga persentase yang diperoleh sebesar 86,36% dikarenakan siswa menunjukkan *performance* yang baik dengan rata-rata 90,90%.

2) Hasil belajar siklus II

Penilaian hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan siklus II, dengan melihat rata-rata dari pretest dan posttest yang sudah diberikan guru kepada siswa kelas V dengan jumlah 22 siswa. Data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6 : Hasil belajar siklus II

No	Indikator	Nilai test	
		Pre-test	Post-test
1	Rata-rata	73,59%	81,81%
2	Skor tertinggi	90	93
3	Skor terendah	60	60
4	Tingkat ketuntasan	68,18%	77,27%

C. Pembahasan

Sebelum dilaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri 3 Astomulyo, siswa menganggap bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak mudah dipahami karena banyak membaca, banyak menulis, serta banyak menghafal, karena siswa tidak berpartisipasi secara aktif sehingga

pelajaran cenderung monoton dan tidak bervariasi. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang tidak memperhatikan penjelasan gurunya sehingga siswa tidak memahami materi yang telah disampaikan. Adapun aktivitas siswa yang mengobrol dengan temannya sehingga hasil belajar siswa menjadi tidak maksimal. Setelah dilaksanakan metode *role playing* siswa mulai menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang sebelumnya tidak memperhatikan penjelasan guru menjadi siswa mau memperhatikan penjelasan gurunya, serta siswa yang sebelumnya mengobrol dengan temannya menjadi siswa yang tidak melakukan aktivitas mengobrol dengan temannya. Jadi mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi pelajaran yang sangat menyenangkan karena dalam pembelajarannya menjadikan siswa berpartisipasi secara aktif, memperoleh pengalaman, serta memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan yang didapat dari mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga siswa merasa senang dalam mempelajari Bahasa Indonesia. Adapun peneliti melakukan penelitian sebanyak 2 siklus yang terdiri dari 4 pertemuan diantaranya sebagai berikut.

1. Siklus I Pertemuan I

Pada siklus 1 pertemuan 1 sebelum dilaksanakan mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri 3 Astomulyo, Siswa menganggap mata pelajaran Bahasa Indonesia itu mata pelajaran yang sulit dipahami, sehingga siswa merasa belum ada ketertarikan untuk mempelajari Bahasa Indonesia

secara mendalam. Hal ini dapat dilihat dari pendidik yang belum menggunakan metode *role playing* sehingga siswa belum ada rasa tertarik untuk mempelajari Bahasa Indonesia. Pada siklus I pertemuan I pendidik belum menggunakan metode *role playing* siswa pun belum ada rasa tertarik untuk belajar Bahasa Indonesia. Karena disebabkan suasana belajar yang belum kondusif sehingga siswa belum semangat untuk terlibat didalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pendidik mulai menampilkan metode *role playing* kepada siswa-siswa. Ternyata saat pendidik memperkenalkan metode *role playing* ada beberapa siswa yang tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang dikaitkan dengan metode *role playing*. Siswa yang pertama bernama Ahmad rasyid alfian dan yang kedua bernama Janoko wibowo, kedua siswa dikenal suka ribut dikelas, ketika pendidik menggunakan metode *role playing* Alfian dan Janoko merasa bersemangat. Kemudian pendidik membagikan teks drama pendek yang berisikan materi-materi drama pendek tentang kesombongan anak ketam. Kedua siswa tersebut dengan antusiasnya langsung mempelajari materi teks drama pendek tentang kesombongan anak ketam. Pendidik terus memperhatikan kedua siswa tersebut, ternyata janoko dan alfian tidak ribut seperti biasanya dikelas, ketika diberi metode *role playing* janoko dan alfian memiliki kemauan untuk mendalami materi-materi yang telah diberikan oleh pendidik. Pendidik memberikan waktu luang bagi siswa-siswanya untuk berlatih dalam mempersiapkan diri dalam memerankan tokoh drama sesuai dengan teks

drama pendek tentang kesombongan anak ketam dan berlanjut ke siklus I pertemuan II.

Pendidik memperkenalkan metode *role playing* didalam kegiatan pembelajaran. Sebagian dari siswa tertarik untuk mempelajari Bahasa Indonesia, Karena beberapa siswa merasa tidak monoton sehingga mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dikaitkan dengan metode *role playing* terlihat bervariasi. Namun beberapa dari siswa yang lain masih terlihat asik sendiri dengan aktivitasnya, sehingga sebagian siswa yang lain perlu waktu untuk beradaptasi dengan metode *role playing* yang disajikan oleh pendidik. Hal itu terlihat dari aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh siswa sendiri diantaranya : mengobrol dengan temannya, tidak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi, dan lain-lain. Kemudian pendidik mengajak seluruh siswa untuk terlibat didalam kegiatan pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang kondusif.. Beberapa siswa mencoba menyesuaikan diri dengan metode baru yang diajarkan oleh pendidik , Sehingga sedikit demi sedikit siswa ada kemauan untuk mempelajari materi pelajaran Bahasa Indonesia. Walaupun belum sepenuhnya menguasai materi yang diberikan oleh pendidik. Kemudian untuk menangani beberapa siswa yang lainnya, pendidik melakukan pendekatan secara personal secara khusus, Agar pendidik bisa mengetahui masalah belajar yang dialami oleh siswa, sehingga pendidik bisa membantu mencari solusinya dengan cara memberikan bimbingan belajar secara khusus bagi siswa tersebut.

Sehingga siswa tersebut sedikit demi sedikit tertarik untuk terlibat secara aktif didalam suatu kegiatan proses pembelajaran. Pada siklus I pertemuan I ini pendidik memberikan materi drama pendek kesombongan anak ketam, Namun pada pertemuan kali ini pendidik meminta siswa untuk mempelajarinya terlebih dahulu dengan cara membaca teks drama pendek yang telah dibagikan oleh pendidik, kemudian siswa diminta untuk memahami materi yang telah dipelajari. Kemudian pendidik membagi menjadi beberapa kelompok. Pendidik memberikan waktu luang yang sebanyak-banyaknya bagi siswa guna untuk mempersiapkan diri sebaik-baiknya didalam mementaskan drama, sehingga siswa siap pada pertemuan berikutnya.

2. Siklus I Pertemuan II

Pada siklus 1 pertemuan 2 siswa mulai bisa menyesuaikan diri dengan kegiatan pembelajaran yang dikaitkan dengan metode *role playing*. Pendidik meminta seluruh siswa termasuk janoko dan alfian untuk bersiap-siap sesuai kelompok masing-masing dalam menampilkan pentas dramanya. Beberapa kelompok sudah maju, akhirnya janoko dan alfian maju kedepan bersama teman-teman yang lain yang tergabung didalam 1 kelompok, tak disangka-sangka penampilan alfian, janoko, bersama teman-teman lainnya luar biasa, karena kelompok mereka kompak dalam mementaskan drama terlihat kompak, janoko dan alfian terlihat menikmati sesuai peran-peran yang dilakoninya, tidak diragukan lagi bahwa kedua siswa tersebut yang tadinya suka ribut-ribut dikelas

justru menunjukkan bahwa keduanya pada siklus I pertemuan II sudah tidak ribut-ribut lagi, hal ini tidak terlepas dari keberhasilan pendidik dalam memanfaatkan keaktifan kedua siswa tersebut diarahkan untuk aktif didalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

Pada pertemuan kali ini pendidik membahas materi yang minggu lalu yang telah dipelajari. Kemudian pada siklus 1 pertemuan 2 ini siswa diminta untuk siap didalam mementaskan drama sesuai peran yang dilakoni masing-masing sesuai dengan kelompok-kelompok yang sudah dibagi pada pertemuan sebelumnya. Pendidik meminta masing-masing kelompok menampilkan performa terbaiknya dalam kegiatan pentas drama pendek sesuai dengan materinya tentang drama pendek kesombongan anak ketam. Ketika pembelajaran sudah berlangsung pendidik mulai memantau masing-masing kelompok yang maju kedepan dalam mementaskan drama pendek kesombongan anak ketam. Dari beberapa kelompok yang telah menunjukkan penampilannya masing-masing, ada kelompok yang anggotanya masih malu malu ketika melakukan percakapan antara 1 tokoh dengan tokoh-tokoh lainnya sehingga penampilannya belum menunjukkan penampilan yang maksimal, ada kelompok yang anggotanya tidak maksimal ketika memerankan tokoh drama yang dilakoninya sehingga belum terlihat kompak sehingga anggota kelompok tersebut masih memerlukan latihan lagi agar bakat *role playing* nya bisa digali lebih dalam, ada kelompok

yang sudah terlihat kompak dalam mementaskan dramanya sehingga menunjukkan bahwa siswa-siswa tersebut memanfaatkan waktu yang diberikan dipergunakan secara efisien dengan menunjukkan minat, bakat, kemauan, serta tekad yang bulat dari siswa-siswa tersebut. Dengan begitu kemampuan dalam mementaskan drama telah mengalami perkembangan secara signifikan. Walaupun begitu kelompok-kelompok masih perlu melakukan latihan secara rutin agar bisa bersaing secara sehat dengan kelompok-kelompok yang lain, sehingga kelompok tersebut bisa mencapai target yang telah disesuaikan.

3. Siklus II Pertemuan I

Pada siklus II pertemuan I pendidik menyajikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan kombinasi metode *role playing*, namun pada pada siklus II pertemuan I ini, pendidik memulai proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *role playing*. Pada pertemuan kali ini yang membedakan hanya pada materi drama pendeknya. Kemudian pendidik memberitahukan kepada siswa untuk membentuk menjadi beberapa kelompok untuk mempersiapkan diri lagi dalam mementaskan drama pendek. Siswa-siswa terlihat siap ketika akan diberikan materi drama pendek, siswa mulai memperhatikan materi yang disampaikan oleh pendidik, siswa-siswa sedikit demi sedikit mengurangi kebiasaan mengobrol dengan temannya disaat jam pelajaran berlangsung, Terlihat ini menunjukkan bahwa siswa-siswa ingin memanfaatkan kesempatan ini sebaik -baiknya, agar siswa-siswa dapat menampilkan

yang terbaik. Semua kelompok mulai tertarik ketika pendidik memberikan materi drama pendeknya. Pada pertemuan hari ini pendidik memberikan drama pendek tentang anak-anak pejuang. Siswa-siswa pun mulai mempelajari teks drama pendek tentang anak-anak pejuang. Kemudian siswa-siswa melakukan latihan mementaskan drama dengan anggotanya masing-masing sambil mempelajari secara keseluruhan yang terdapat pada teks drama pendek kesombongan anak ketam. Agar siswa-siswa siap untuk pentas memerankan tokoh drama pada pertemuan berikutnya.

4. Siklus II Pertemuan II

Pada siklus II pertemuan II sudah menyesuaikan diri dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode *role playing*. Pada pertemuan kali ini pendidik membahas materi yang telah dipelajari minggu lalu. Kemudian siswa mempersiapkan kelompoknya masing-masing. Pendidik memberikan waktu luang sedikit bagi siswa-siswa yang melakukan latihan antara 1 anggota dengan kelompok lainnya guna untuk mematangkan persiapan bagi masing-masing kelompok. Kemudian tiap-tiap kelompok maju kedepan dalam mementaskan drama pendek dengan menyesuaikan materi drama pendek tentang anak-anak pejuang. Beberapa kelompok mulai mementaskan drama, ada yang anggota kelompoknya disaat melakukan percakapan antara 1 tokoh dengan tokoh lainnya, anggota tersebut penuh percaya diri sehingga penampilannya menjadi maksimal, ada yang anggota kelompoknya tidak

merasa canggung disaat memerankan tokoh yang dilakoninya, sehingga kemampuan memerankan pentas dramanya tidak diragukan lagi, sebab semua itu merupakan hasil dari latihan rutin yang dilakukan oleh kelompok tersebut secara terus menerus, ada anggota kelompok yang kerjasama antar anggotanya terlihat kompak, sehingga disaat mementaskan drama kelompok tersebut menunjukkan penampilannya yang sangat bagus.

D. PERKEMBANGAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA

1. Ahmad Rasyid Alfian

a. Siklus I pertemuan I dan II

Ahmad Rasyid Alfian pada siklus I pertemuan I dilihat dari daftar nilai hasil belajarnya menunjukkan rendah, itu terlihat dari aktivitas pertama hingga aktivitas terakhir yang menunjukkan angka 1 alias 60, pada siklus I pertemuan I alfian ketika pendidik memberikan materi yang berkaitan dengan metode *role playing*, alfian malah asik sendiri dengan dunianya, sehingga alfian tidak memahami isi teks drama yang telah diberikan oleh pendidik, karena alfian tidak mempelajarinya pada saat maju kedepan untuk memerankan tokoh dramanya tidak maksimal. Adapun kendalanya : alfian tidak hafal kata-kata percakapan teks drama, tidak hafal ekspresi, sehingga penampilannya dalam memerankan tokoh tidak

bisa menampilkan yang terbaik, maka alfian pun mendapatkan nilai hasil belajar yang kurang memuaskan.

Dilihat dari nilai observasi alfian, aktivitasnya didalam pembelajaran *role playing* menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, karena ketika pembelajaran *role playing* berlangsung, alfian tidak melakukan aktivitas-aktivitas yang terdapat didalam kegiatan belajar yang berbasis *role playing*. Alfian malah tidak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi yang harus dipelajari, Alfian pun ketika melakukan latihan drama pendek belum sungguh-sungguh. Sehingga alfian belum berpartisipasi secara aktif untuk memerankan tokoh-tokoh yang terdapat didalam teks drama pendek. Alfian pun memerlukan waktu beradaptasi agar alfian dapat menyesuaikan dirinya dengan metode belajar *role playing* sehingga dengan beradaptasi, alfian bisa mengikuti aktivitas *role playing* secara keseluruhan agar aktivitasnya dapat menunjukkan hasil yang sesuai diharapkan oleh pendidik.

Ahmad Rasyid Alfian pada siklus I pertemuan II dilihat dari hasil belajarnya, ketika didalam kelas disaat kegiatan pembelajaran berlangsung, Pendidik meminta alfian maju kedepan bersama teman-temannya yang I kelompok bersama alfian. Ketika kegiatan pementasan drama berlangsung, alfian menunjukkan hasil belajarnya dengan baik sebesar 70. Alfian perlahan-lahan mulai melatih kemampuannya dalam berbicara dengan melafalkan kata-

kata yang telah dihafal sebelumnya, alfian juga memperagakan ekspresi sesuai yang terdapat didalam isi teks drama yang dipentaskan. Sehingga alfian menunjukkan peningkatan hasil belajar pada siklus I dari pertemuan I ke pertemuan ke II.

Dilihat dari nilai observasi, Pada siklus I pertemuan II Ahmad Rasyid Alfian cukup aktif didalam kegiatan belajar yang dikaitkan dengan *role playing*, alfian mulai mengikuti aktivitas yang terdapat didalam *role playing*, ketika pementasan drama, aktivitas-aktivitas yang dilakukan alfian menunjukkan ada peningkatan. Alfian sedikit demi sedikit tertarik untuk berpartisipasi serta bergabung dalam kelompok yang telah dibagi menjadi beberapa kelompok. Sehingga alfian mulai tertarik untuk mempelajari memerankan tokoh drama dengan sungguh-sungguh. Aktivitas ini menunjukkan bahwa alfian ada kemauan untuk bersungguh-sungguh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dikombinasikan dengan metode *role playing*.

b. Siklus II pertemuan I dan II

Pada siklus II pertemuan I, Ahmad Rasyid Alfian, dilihat dari hasil belajarnya alfian stabil, terlihat jelas bahwa hasil belajarnya menunjukkan angka sebanyak 70. Pada pertemuan ini alfian mulai mempelajari teks drama pendek lagi dengan judul drama pendek yang berbeda. Alfian langsung mempelajari tokoh-tokoh yang akan dilakoninya didalam teks drama pendek. Alfian juga mulai

berlatih lagi agar mendapatkan performa yang bagus didalam menampilkan kegiatan pementasan dramanya.

Dilihat dari nilai observasi, Ahmad Rasyid Alfian, pada pertemuan ini aktivitas alfian dalam kegiatan belajar yang berbasis *role playing* sama seperti pertemuan sebelumnya, sehingga aktivitas didalam kegiatan pembelajarannya stabil. Alfian terlihat bersemangat ketika melakukan latihan bersama teman-temannya. Semua aktivitasnya secara keseluruhan terlihat stabil, berdasarkan data-data yang didapat dari nilai observasi yang ada.

Pada siklus II pertemuan II, Ahmad Rasyid Alfian, dilihat dari hasil belajarnya pada pertemuan kali ini, Alfian mengalami peningkatan secara signifikan. Alfian tanggap terhadap tugas-tugasnya terutama mengenai teks drama pendek. Hasil belajar alfian terlihat sangat memuaskan, sebab itu semua didapat dari kerja keras alfian dari pertemuan I hingga pertemuan lainnya. Hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 92.

Dilihat dari data observasi, Ahmad Rasyid Alfian, pada pertemuan kali ini, aktivitas alfian mulai dari aktivitas I hingga aktivitas IV mengalami penurunan drastis, Hal ini disebabkan karena alfian tidak maksimal dalam mengikuti semua aktivitas yang terdapat didalam kegiatan *role playing*. Berdasarkan data observasi yang ada aktivitas dalam kegiatan pembelajarannya terlihat tidak

memuaskan, sehingga kemampuan memerankan tokoh drama menjadi tidak maksimal.

2. Anggis Vatika Sari

a. Siklus I pertemuan I dan II

Anggis Vatika Sari pada siklus I pertemuan I, dilihat dari hasil belajarnya anggis menunjukkan hasil belajar yang sangat memuaskan dengan nilai 85. Anggis terlihat sangat tertarik untuk mendalami *role playing* terutama dalam memerankan tokoh drama, itu terlihat saat anggis membaca teks dramanya, kemudian menghafalnya, lalu melakukan latihan latihan dalam kegiatan pentas drama. Ketika didalam kelas anggis mengikuti pembelajaran *role playing* sejak awal pendidik memperkenalkan metode *role playing*. Sehingga menunjukkan bahwa anggis benar benar tertarik mempelajari semua tentang *role playing*, itu terbukti dari anggis yang dari awal memang benar benar memperhatikannya sejak awal saat pendidik mulai mengajarkan *role playing*.

Dilihat dari data observasi Anggis Vatika Sari menunjukkan aktivitas-aktivitasnya sangat baik, itu terlihat ketika anggis terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran yang mana, anggis terlihat aktif baik dalam aktivitas memperhatikan penjelasan guru, bertanya, memerankan tokoh drama, maupun *role playing* sehingga anggis, ketika kegiatan pementasan drama terlihat percaya diri. Anggis lancar ketika latihan melafalkan kata-kata

yang terdapat didalam teks drama yang telah dipelajari. Sehingga anggiss mendapatkan banyak manfaat ilmu pengetahuan dari metode *role playing*.

Pada siklus I pertemuan II, dilihat dari hasil belajarnya Anggis Vatikasari cukup baik, Anggis cukup aktif didalam kegiatan belajar, itu terbukti dari anggiss yang menunjukkan kegigihannya dalam mempelajari *role playing*. Anggis tidak membuang waktunya dengan sia-sia, semua usaha yang mendapatkan hasil yang memuaskan, Anggis rutin melakukan latihan dengan teman-teman lainnya yang bergabung didalam I kelompok dengannya, itu terbukti dari hasil belajar anggiss menunjukkan angka sebesar 90. Sehingga pada saat pementasan drama anggiss terlihat tidak ragu ketika memerankan tokoh yang dilakoninya.

Dilihat dari data observasi, Anggis Vatikasari dalam aktivitasnya didalam pembelajaran *role playing* cukup baik. Anggis Vatikasari mengikuti semua aktivitas-aktivitas yang berkaitan dengan *role playing*. Anggis terlihat sangat antusias itu semua berkat kerja keras serta usahanya dalam menampilkan penampilan yang terbaik. Sehingga usaha keras anggiss terbukti dari statistik yang menunjukkan bahwa aktivitasnya pada siklus I pertemuan ke II terlihat stabil. Anggis benar benar mendapatkan hasil yang diinginkannya.

b. Siklus II pertemuan I dan II

Pada siklus II pertemuan I, dilihat dari hasil belajarnya, Anggis Vatika Sari, hasil belajarnya terlihat stabil. Berdasarkan data hasil belajar yang didapat, hasil belajarnya menunjukkan stabil. Ketika diberikan materi teks drama pendek dengan tema yang berbeda, anggis langsung mempelajarinya sehingga dengan tekad serta kerja kerasnya, anggis memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 90.

Dilihat dari data observasi yang diperoleh, Anggis Vatika Sari, aktivitasnya dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode *role playing* terlihat memuaskan. Anggis ketika latihan bersama teman-temannya, anggis terlihat sangat menikmati dengan peran dari tokoh-tokoh yang akan dilakoninya. Sehingga aktivitas anggis dalam kegiatan pembelajaran *role playing* terlihat memuaskan.

Pada siklus II pertemuan II, dilihat dari hasil belajarnya Anggis Vatika Sari mengalami penurunan. Hasil belajar ini menurun dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya yang stabil. Berdasarkan data hasil belajar yang ada, hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 85 Sehingga hasil belajarnya mengalami penurunan sebanyak 5 %.

Dilihat dari data observasi yang didapat, Anggis Vatika Sari, Aktivitasnya terlihat stabil. Anggis aktif didalam

bertanya, selalu memperhatikan penjelasan guru, serta ketika anggis tampil memerankan tokoh drama terlihat performanya cukup baik, walaupun hasil belajarnya mengalami sedikit penurunan, untuk aktivitasnya didalam kegiatan belajar *role playing* terbilang stabil.

3. Cahya Adi Saputra

- a. Cahya Adi Saputra, pada siklus I pertemuan I dilihat dari hasil belajarnya, pada saat didalam kegiatan pembelajaran *role playing* adi tertarik untuk terlibat didalam model pembelajaran *role playing*. Ketika pendidik memberikan materi yang berisikan materi teks drama pendek kepada seluruh peserta didik, adi dengan antusiasnya langsung mempelajari teks drama yang telah diberikan. Adi mempelajari materinya, dengan begitu adi memahami isi dari teks drama yang dipelajarinya. Adi juga melakukan latihan dalam memerankan tokoh yang dilakoninya guna untuk mendapatkan hasil belajar yang cukup baik. Hasil belajar adi menunjukkan angka sebesar 82.

Dilihat dari data observasi, pada siklus I pertemuan I adi mengikuti aktivitas-aktivitas yang dijalannya ketika kegiatan pembelajaran *role playing* berlangsung. Adi dengan semangatnya melakukan latihan mulai dari melafalkan kata-kata yang dihafalkan dari teks drama pendek yang dipelajari. Adi

menunjukkan aktivitasnya, bahwa dilihat dari data observasi yang didapat adi terlihat cukup baik. Sehingga ada nya kemauan dari adi, bisa membuat adi semakin terpacu untuk berlatih secara terus menerus guna mendapatkan hasil yang memuaskan.

Cahaya Adi Saputra, pada siklus I pertemuan II, adi selalu rajin dalam berlatih melafalkan kata yang dihafal, sehingga aldi melafalkan kata-kata didalam teks secara perlahan-lahan sehingga latihannya mendapatkan hasil yang cukup baik. Namun nilai hasil belajarnya mengalami penurunan, hal ini disebabkan kurangnya latihan dalam memperagakan ekspresi. Sehingga nilai hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 81. Adi memerlukan waktu sedikit lagi untuk melatihnya didalam mempelajari teks drama yang akan diperankan oleh pendidik.

Pada pertemuan I siklus II, dilihat dari data observasinya Cahya Adi Saputra bahwa adi cukup aktif didalam mengikuti aktivitas yang terdapat didalam model pembelajaran *role playing*, Namun ada kemampuan yang perlu ditingkatkan oleh adi, yaitu kemampuan memerankan tokoh drama, karena selain melafalkan percakapannya. Adi perlu belajar juga tentang ekspresi agar aktivitasnya dapat memberikan performa yang terbaik. Jadi dilihat dari data observasi milik adi terlihat stabil, masih sama seperti dengan yang sebelumnya.

b. Siklus II pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajarnya, Cahya Adi Saputra, pada siklus II pertemuan I hasil belajarnya adi menunjukkan angka sebesar 81, hasil belajar ini sama dengan pertemuan sebelumnya. Sehingga terlihat stabil. Pada pertemuan ini adi mempelajari materinya secara perlahan-lahan serta memahaminya, Hal itu dilihat dari keseriusannya dalam latihan pementasan tokoh drama pendek.

Dilihat dari data observasinya, Cahya Adi Saputra, hasil observasinya tidak berubah alias stabil, sehingga aktivitas-aktivitas yang dilakukan didalam kegiatan belajarnya berjalan lancar. Adi terlihat rajin berlatih dalam memerankan tokoh drama pendek. Berdasarkan hasil observasi yang didapat, aktivitasnya terlihat sangat memuaskan.

Dilihat dari hasil belajar, pada siklus II pertemuan II, Cahya Adi Saputra, Ketika pembelajaran *role playing* sedang berlangsung adi terlihat tertarik untuk mempelajari teks drama pendek dengan tema yang berbeda. Karena dengan mempelajari tema yang berbeda, adi memperoleh manfaat positif yang didapatnya dari kegiatan pembelajaran yang berbasis *role playing*. Berdasarkan data hasil belajar yang ada, hasil belajar adi menunjukkan angka sebanyak 90.

Dilihat dari hasil observasi, Cahya Adi Saputra, Adi terlihat sangat menikmati dengan peran tokoh yang

dilakoninya, adi terlihat sangat percaya diri, dan tidak ragu ketika memerankan tokoh dramanya dengan baik. Sehingga aktivitasnya terlihat sangat baik, Hal itu terlihat karena adanya kerja keras berupa latihan yang dilakukan secara bertahap, sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan.

4. Dwi Devita Sari

a. Siklus I pertemuan I dan II

Dwi Devita Sari, pada siklus I pertemuan I dilihat dari hasil belajarnya, Ketika pendidik memberikan materi mengenai drama pendek, dwi tidak memperhatikan penjelasan guru dengan baik, selain itu dwi juga tidak mempelajari teks drama pendek. Karena dwi belum bisa beradaptasi dengan pola belajar yang diperkenalkan oleh pendidik yakni *role playing*, Hasil belajarnya dwi menunjukkan bahwa hasil belajarnya tidak memuaskan. Hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 60, Hal ini sangat jauh dari target yang diharapkan oleh peserta didik.

Dilihat dari data observasi, Dwi Devita Sari, ketika didalam kelas dwi tidak tidak ikut berbaur dalam kegiatan pembelajaran *role playing*, sehingga dwi tidak tau langkah-langkah dalam mempelajari mengenai materi teks drama pendek yang telah diberikan oleh pendidik. Ketika teman-temannya yang lain melakukan latihan, justru dwi tidak serius latihan memerntaskan tokoh drama. Sehingga nilai observasinya menunjukkan hasil yang

belum memuaskan, itu terlihat dari aktivitas memperhatikan penjelasan guru serta kemampuan bertanya yang belum menunjukkan hasil yang diharapkan oleh pendidik.

Pada siklus I pertemuan II, Dwi Devita Sari, dilihat dari hasil belajarnya terlihat cukup baik, karena dwi ketika didalam kelas perlahan-lahan dwi ada kemauan untuk belajar *role playing*. Sehingga dwi memperoleh perubahan dari belajarnya, yang awalnya dwi masih malas-malasan sekarang dwi mau mempelajari teks drama pendeknya, ini terlihat dari usahanya dalam melatih dirinya agar dwi dapat menampilkan performa yang baik. Sehingga hasil belajarnya pun terbukti dari data hasil belajar yang didapat, data hasil belajar dwi menunjukkan angka sebesar 70.

Dilihat dari data observasinya, Dwi Devita Sari, cukup baik untuk aktivitasnya dalam mode pembelajaran *role playing*, itu terlihat dari keseluruhan aktivitas yang diikuti semuanya, sehingga dwi sedikit demi sedikit tau langkah-langkah dalam mempelajari materi teks drama pendeknya serta tau dalam memerankan tokoh yang akan dilakoninya. Dwi berpartisipasi secara aktif didalam kegiatan pembelajaran *role playing*, itu terlihat dari aktivitas I hingga aktivitas ke IV menunjukkan angka yang cukup baik, sehingga aktivitas dwi mengalami peningkatan pada aktivitas memperhatikan penjelasan guru serta keaktifannya dalam bertanya dibanding pertemuan sebelumnya.

b. Siklus II pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajarnya, pada siklus II pertemuan I, Dwi Devita Sari, pada pertemuan ini dwi memperhatikan apa yang disampaikan oleh pendidiknya. Perlahan-lahan dwi mempelajarinya agar materi teks drama pendeknya dapat dipahami secara mendalam. Dwi juga mempelajari karakter tokoh yang terdapat didalam teks drama pendek tersebut. Hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 70, Hasil belajarnya terlihat cukup baik.

Dilihat dari data observasinya, Dwi Devita Sari aktif disemua aktivitas yang terdapat didalam kegiatan pembelajaran *role playing*. Dwi terlihat aktif baik dari aktivitas I hingga aktivitas ke IV. Berdasarkan data observasi yang ada, aktivitas dwi dalam kegiatan belajar terlihat sangat memuaskan.

Pada siklus II pertemuan ke II, Dwi Devita Sari, pada pertemuan ini, dwi tampil bersama teman-temannya dalam menampilkan pentas drama. Dwi terlihat cukup baik dalam penampilannya baik dari melafalkan kata-katanya, serta memperagakan ekspresi dari tokoh yang diperankannya. Berdasarkan data yang ada, hasil belajarnya menunjukkan angka sebanyak 72.

Dilihat dari data observasi, Dwi Devita Sari, dwi mengalami penurunan pada aktivitas I dan aktivitas II, hal ini disebabkan pada pertemuan ini dwi tidak memperhatikan penjelasan guru, sehingga penampilan pementasan dramanya tidak maksimal, dwi juga tidak bertanya kepada pendidik, sehingga saat dwi menemukan hal-hal yang belum dimengerti dwi tidak dapat memahaminya. Berdasarkan data observasi, aktivitasnya terlihat tidak memuaskan, sebab pada aktivitas I dan aktivitas II mengalami penurunan.

5. Farhan Al Iksan

- a. Farhan Al Iksan, pada siklus I pertemuan I, dilihat dari hasil belajarnya, ketika guru membagikan materi mengenai teks drama pendek, farhan tidak bertanya dengan pendidik mengenai hal-hal yang belum diketahui, sehingga farhan belum memahami materi teks drama pendek. Farhan juga kebingungan ketika melakukan latihan memerankan tokoh dramanya, itu terlihat dari hasil belajarnya dalam kemampuan bertanya serta kemampuan memerankan tokoh dramanya, hal ini terlihat dari hasil belajarnya yang belum memuaskan. Hasil belajar farhan menunjukkan angka sebesar 60

Dilihat dari hasil observasinya farhan tidak melakukan seluruh aktivitasnya didalam pembelajaran *role platying*, itu terlihat dari aktivitas bertanya yang disebabkan karena farhan tidak bertanya ketika menemukan hal-hal yang belum dimengerti, juga kemampuan keterampilan tokoh dramanya yang belum baik terlihat dari farhan yang belum ada kemauan mempelajarinya sehingga latihannya belum maksimal, sehingga performa yang diharapkan belum menunjukkan performa yang baik.

Pada siklus I pertemuan II Farhan Al Iksan, farhan perlahan-lahan ada kemauan untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang digabungkan dengan metode *role playing*. Farhan terlihat semangat ketika mulai mempelajari dalam mementaskan tokoh drama. Farhan mulai tertarik dengan *role playing*, itu terlihat dari farhan yang mulai antusias didalam mengikuti kegiatan belajar dengan menggunakan metode *role playing*, itu terlihat dari hasil belajar farhan yang terlihat cukup baik. Hasil belajar farhan menunjukkan angka sebesar 82.

Dilihat dari data observasi, Farhan Al Iksan mengikuti semua langkah-langkah yang terdapat didalam metode pembelajaran *role playing*. Terbukti dari kegiatan belajarnya dikelas, farhan terlihat semangat ketika farhan berlatih dengan teman-teman lainnya, juga terlihat ketika farhan bersama teman-temannya mementaskan drama. Farhan melafalkan kata-kata dari percakapan drama

pendek yang telah dihafalkannya, farhan juga memperagakan ekspresi yang terdapat didalam teks drama pendek tersebut. Dilihat berdasarkan data observasi yang didapat, aktivitas farhan didalam kegiatan belajarnya menunjukkan cukup baik.

b. Siklus II pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajar siswa, Farhan Al Iksan, pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, pendidik membagikan materi pelajaran berupa teks drama pendek. Ketika farhan diberikan teks drama pendek, farhan langsung mengikuti perintah yang disampaikan oleh pendidiknya. Farhan mempelajarinya mulai dari tokoh yang protagonis hingga antagonis sesuai yang ada didalam teks drama pendek tersebut. Berdasarkan data yang ada, hasil belajar farhan menunjukkan angka sebanyak 82.

Dilihat dari nilai observasinya, Farhan Al Iksan, aktivitasnya terlihat cukup baik, karena dari ke 4 aktivitas tersebut Farhan mengikuti serta melakukan semuanya dengan baik, itu terlihat dari aktivitas farhan yang terlihat aktif didalam kegiatan pembelajaran *role playing*. Berdasarkan data observasi yang ada menunjukkan bahwa aktivitas farhan terlihat stabil.

Dilihat dari hasil belajarnya, Farhan Al Iksan, Hasil belajarnya sama dengan pertemuan sebelumnya, pada

pertemuan ini Farhan mementaskan drama bersama teman-teman 1 kelompoknya, terlihat farhan sangat fasih ketika berbicara dengan teman-temannya yang lainnya sesuai dengan yang terdapat didalam teks drama pendek yang dipelajarinya. Berdasarkan data yang ada, hasil belajar farhan menunjukkan angka sebanyak 82.

Dilihat dari nilai observasinya, Farhan Al Iksan, pada pertemuan kali ini, aktivitas farhan terlihat sama seperti pertemuan yang sebelumnya, sehingga farhan terlihat aktif terus didalam kegiatan pembelajaran *role playing*, Berdasarkan data observasi, aktivitas farhan terlihat sangat memuaskan, hal itu terjadi karena upaya farhan yang sebelumnya melakukan latihan secara rutin, sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan.

6. Hani Aryanti

- a. Hani Aryanti, pada siklus I pertemuan I, hani terlihat semangat ketika hani ikut berbaur dalam kegiatan pembelajaran yang dikombinasikan dengan *role playing*, hani tertarik dengan *role playing*, hal itu terlihat dari hani yang langsung mempelajari materi-materi pelajaran yang telah diberikan oleh pendidik. Hani mulai mempelajari agar lebih memahami yang terdapat didalam teks drama pendek tersebut, hal itu menunjukkan bahwa hasil

belajarnya sangat memuaskan. Hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 85.

Dilihat dari data observasinya, Hani Aryanti terlihat cukup baik, itu terlihat dari keterlibatannya terhadap semua aktivitas yang ada didalam metode *role playing*, Hani rutin melakukan latihan secara rutin bersama teman-teman 1 kelompoknya, karena adanya usaha keras tersebut aktivitas yang hani lakukan selama kegiatan belajar berlangsung, sehingga aktivitas hani terlihat cukup baik. Data itu didapat berdasarkan data observasi yang ada.

Pada siklus I pertemuan II, dilihat dari data hasil belajarnya hani, hasil belajarnya menunjukkan hasil yang belum memuaskan. Pada saat kegiatan pembelajaran *role playing* hani tidak memperhatikan penjelasan guru yang telah menyampaikan materi, sehingga ketika pementasan drama performa hani pun terlihat menurun. Hasil belajarnya hani terlihat mengalami penurunan secara drastis, hal itu terlihat dari aktivitas yang I dan aktivitas III yang tidak maksimal. Hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 60.

Dilihat dari data observasinya, aktivitas hani aryanti mengalami penurunan. Hani aryanti pada siklus I pertemuan II tidak memperhatikan penjelasan guru, hal ini lah yang menyebabkan menurunnya performa saat hani memerankan tokoh drama pendek, sehingga aktivitas I dan aktivitas III nya terlihat

secara menurun drastis, hal tersebut menyebabkan aktivitas dalam kegiatan belajarnya tidak berjalan dengan stabil, berdasarkan data observasi yang ada, aktivitas hani terlihat tidak memuaskan.

b. Siklus II pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajarnya, Hani Aryanti, Pada pertemuan kali ini, hasil belajarnya menunjukkan belum ada perubahan, dengan kata lain belum ada peningkatan. Hani tidak memperhatikan penjelasan gurunya, hani juga malu bertanya sehingga hasil belajar hani menjadi terhambat, hal inilah yang menyebabkan hasil belajar ini belum menunjukkan peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Berdasarkan data hasil belajar, hasil belajar hani terlihat belum memuaskan, hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 60.

Dilihat dari observasinya, Hani Aryanti, ada 2 aktivitas yang tidak berjalan secara maksimal, yaitu tidak memperhatikan penjelasan guru dan tidak bertanya. Sehingga itu dapat menyebabkan hani terhambat dalam mengeksplorasi dirinya dalam mengembangkan kemampuan keterampilan memerankan tokoh drama pendek. Berdasarkan data observasi yang didapat menunjukkan bahwa aktivitasnya belum memuaskan.

Pada siklus II pertemuan II, dilihat dari hasil belajarnya Hani Aryanti, belum ada perubahan juga, sehingga terlihat

hasil belajarnya sama seperti pada pertemuan sebelumnya. Ketika pementasan drama, hani tidak maksimal dalam memerankannya sehingga membuatnya tidak bisa mengembangkan kemampuan memerankan tokohnya lebih luas lagi. Berdasarkan data yang ada hasil belajar hani menunjukkan angka sebesar 60.

Dilihat dari observasinya , Hani Aryanti, pada pertemuan kali ini aktivitasnya terlihat cukup baik, karena pada aktivitas I dan aktivitas II mengalami peningkatan, sehingga ke 4 aktivitas yang terdapat didalam *role playing* maksimal, walaupun hasil belajarnya belum menunjukkan adanya peningkatan. Data ini diambil berdasarkan dari data observasi yang ada, bahwa aktivitas hani terlihat cukup baik.

7. Henisa Ismiani

a. Siklus I pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajarnya, Henisa Ismiani, pada saat pembelajaran *role playing* berlangsung, henisa tidak memperhatikan penjelasan gurunya, sehingga henisa tidak tau langkah selanjutnya dalam kegiatan belajar yang berbasis *role playing*, itu terlihat dari hasil belajarnya yang menunjukkan angka sebesar 60, terlihat bahwa hasil belajarnya kurang memuaskan.

Dari data observasi yang ada, aktivitas yang dilakukan Henisa Ismiani cenderung pada aktivitas II, aktivitas III, dan aktivitas IV. Adapun aktivitas I yang tidak menonjol dengan kata lain henisa tidak aktif di aktivitas I dimana henisa tidak memperhatikan penjelasan gurunya. Berdasarkan data yang didapat, aktivitas henisa terlihat belum memuaskan.

Dilihat dari hasil belajarnya, Henisa Ismiani, pada siklus I pertemuan II, pada saat pementasan drama performanya henisa tidak maksimal, sehingga hasil belajarnya belum ada peningkatan dari siklus sebelumnya, sehingga hasil belajarnya tidak menunjukkan adanya perubahan. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hasil belajar henisa menunjukkan angka sebesar 60.

Dilihat dari hasil observasi, Henisa Ismiani, aktivitasnya tidak ada yang maksimal, dengan kata lain henisa tidak aktif dalam aktivitas yang terdapat didalam *role playing* sehingga performanya ketika tampil dipementasan dramanya belum memuaskan, pengucapan kata-kata yang kurang keras sehingga tidak terdengar. Berdasarkan data observasi yang ada, aktivitasnya terlihat belum memuaskan.

b. Siklus II pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajarnya, Henisa Ismiani, pada saat pembelajaran sedang berlangsung, ketika henisa latihan mempelajari tokoh dari yang dipilihnya, henisa belum terlihat kompak dengan teman-teman 1 kelompoknya, sehingga perlunya kerjasama agar dapat mendapatkan hasil yang baik. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh, bahwa data hasil belajar henisa menunjukkan angka sebesar 60.

Dilihat dari observasi, Henisa Ismiani, pada siklus ini aktivitasnya yang terlihat aktif hanya 2 aktivitas, yakni aktivitas keterampilan memerankan tokoh drama serta *role playing*, namun pada aktivitas memperhatikan penjelasan guru serta aktivitas bertanya belum menunjukkan adanya perubahan. Berdasarkan data observasi, aktivitasnya terlihat belum memuaskan sehingga aktivitas yang lain perlu dieksplorasi agar semua aktivitas yang terdapat didalam *role playing* menjadi aktif.

Dilihat dari hasil belajar, Henisa Ismiani, pada pertemuan kali ini, henisa mulai beradaptasi secara perlahan-lahan, henisa mulai mempelajarinya dengan cara memahami karakter yang akan dilakoninya, pada

saat pementasan drama pendek berlangsung henisa menampilkan performa yang terbaik. Berdasarkan hasil belajar yang terdapat di data hasil belajar, bahwa hasil belajar henisa menunjukkan angka sebesar 90. Hasil belajar tersebut terlihat sangat memuaskan.

Dilihat dari data observasi, bahwa aktivitas henisa didalam kegiatan belajar terlihat cukup baik, bahwa ketika henisa menampilkan kemampuannya dalam memerankan tokoh drama, terlihat dari pengucapannya yang lancar, serta percaya diri tampil didepan saat pementasan drama pendek berlangsung. Berdasarkan nilai observasi, bahwa aktivitasnya menunjukkan usahanya yang dilakukan secara rutin sehingga aktivitasnya terlihat sangat memuaskan.

8. Janoko Wibowo

a. Siklus I pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajarnya, Janoko Wibowo, pada pertemuan kali ini, janoko terlihat tertarik ketika mendengarkan bahwa pada pertemuan ini, pendidik menggunakan metode *role playing*. Pada saat pendidik memberikan materi teks drama pendek kepada seluruh anak-anak yang ada dikelas, dengan cepat janoko langsung mempelajarinya. Kemudian janoko mulai

mempelajari materi yang didapatkannya, Janoko melakukan latihan bersama teman-temannya yang 1 kelompok dengannya. Berdasarkan data hasil belajar, hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 76.

Dilihat dari data observasinya, Janoko terlihat aktif disemua aktivitas yang terdapat didalam pola pembelajaran berbasis *role playing*. Janoko terlihat sangat bersemangat ketika latihan memerankan tokoh drama pendek. Berdasarkan data observasi, bahwa aktivitasnya Janoko terlihat sangat memuaskan, itu terlihat dari adanya data observasi yang ada.

Dilihat pada siklus I pertemuan II, bahwa hasil belajarnya Janoko Wibowo, pada saat kegiatan pembelajaran *role playing* berlangsung dikelas terlihat menurun drastis, karena Janoko asik dengan kegiatannya sendiri, itu terlihat dari ketidakaktifan Janoko mulai dari aktivitas I hingga aktivitas IV, sehingga menyebabkan hasil belajarnya Janoko mengalami penurunan. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hasil belajarnya Janoko menunjukkan angka sebesar 60, hal itu terlihat belum memuaskan.

Dilihat dari hasil observasi, Janoko Wibowo, bahwa pada pertemuan ini Janoko tidak aktif, ini

menunjukkan tidak ada aktivitas dari Janoko untuk mengikuti langkah-langkah pembelajaran *role playing* yang bertujuan untuk mengeksplorasi kemampuan keterampilan memerankan tokoh drama pendek. Berdasarkan data observasi yang ada, aktivitas Janoko pada pertemuan ini terlihat tidak memuaskan.

b. Siklus II pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajarnya, Janoko Wibowo, pada siklus II pertemuan I, Janoko terlihat belum menunjukkan adanya perubahan. Pertemuan kali ini ketika Janoko diberikan materi pelajaran oleh pendidik berupa teks drama pendek, Janoko tidak mempelajari isi teks drama pendek tersebut sehingga menyebabkan hasil belajarnya tidak ada peningkatan. Berdasarkan hasil belajar, hasil belajar Janoko menunjukkan angka sebesar 60.

Dilihat dari data observasinya, Janoko Wibowo, pada pertemuan kali ini, aktivitas Janoko yang mengalami perubahan hanya aktivitas II dan aktivitas IV, sedangkan aktivitas I dan aktivitas III tidak mengalami perubahan sama sekali, itu terlihat Janoko hanya aktif di aktivitas ke II dan aktivitas ke IV.

Berdasarkan data observasi, aktivitas Janoko terlihat belum memuaskan.

Dilihat dari hasil belajarnya, pada siklus II pertemuan II, Janoko Wibowo hasil belajarnya mengalami peningkatan secara signifikan, itu terlihat dari adanya kemauan Janoko untuk belajar lebih banyak dari metode *role playing*. Berdasarkan data hasil belajar yang ada menunjukkan angka sebesar 85, itu terlihat sangat memuaskan.

Dilihat dari data observasi, Janoko Wibowo pada pertemuan kali ini, berkat kerja keras serta kemauan dari Janoko, Janoko terlihat aktif baik dari aktivitas I, II, III, dan IV. Sehingga Janoko ketika memerankan tokoh dramanya, Janoko melafalkan kata-katanya dengan tenang, dan percaya diri, sehingga Janoko merasa lebih leluasa dalam mengeksplorasi dirinya dalam hal memerankan tokoh yang terdapat didalam drama pendek. Berdasarkan data observasi, aktivitas Janoko pada pertemuan kali ini terlihat sangat memuaskan.

9. Kamasaka Nalindra

a. Siklus I pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajar, Kamasaka Nalindra, pada siklus I pertemuan I Indra tertarik ingin mengetahui

pembelajaran *role playing*, Indra terlihat sangat antusias mempelajari drama pendek, Terlihat dari diri indra bahwa indra dari awal menyukai metode *role playing*. Berdasarkan data hasil belajar, hasil belajar pada pertemuan kali ini menunjukkan angka sebesar 82. Hasil belajar tersebut terlihat sangat memuaskan

Dilihat dari hasil observasi, Kamasaka Nalindra, pada pertemuan kali ini, dapat dilihat bahwa indra memang aktif di semua aktivitas yang ada didalam kegiatan belajar *role playing*. Ketika latihan mementaskan drama pendek, terlihat indra mempelajari materi yang didapatkannya dengan sungguh-sungguh. Berdasarkan data observasi, aktivitas dari indra terlihat cukup memuaskan.

Pada siklus I pertemuan II, Kamasaka Nalindra, pada pertemuan kali ini ketika indra mementaskan dramanya serta memerankan tokoh bersama teman-teman 1 kelompoknya. Indra menampilkan performa yang baik. Indra tidak malu ketika mengekspresikan sesuai dengan tokoh yang dilakoninya. Berdasarkan data hasil belajar yang ada, hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 85, dengan kata lain ada peningkatan dari siklus sebelumnya.

Dilihat dari data observasi, Kamasaka Nalindra terlihat aktif, baik aktif di aktivitas memperhatikan penjelasan guru, aktivitas bertanya, aktivitas keterampilan memerankan tokoh drama pendek, serta *role playing*. Pada saat indra memerankan tokoh drama, indra dengan percaya dirinya memerankan tokoh dengan suara keras dan tidak malu untuk memperagakan gerakan-gerakan sesuai tokoh-tokoh yang terdapat didalam drama pendek. Berdasarkan data observasi bahwa aktivitasnya terlihat stabil.

b. Siklus II pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajar, Kamasaka Nalindra, pada pertemuan kali ini, terlihat bahwa menunjukkan hasil belajarnya sama seperti siklus sebelumnya. Indra terlihat semangat ketika mempelajari materi yang baru mengenai drama pendek. Hasil belajar Kamasaka Nalindra menunjukkan angka sebesar 85, terlihat bahwa hasil belajarnya stabil.

Dilihat dari data observasinya, aktivitasnya masih sama seperti dengan pertemuan yang sebelumnya, dengan kata lain aktivitas indra terlihat sangat memuaskan. Indra terlihat aktif didalam pembelajaran *role playing* sehingga aktivitasnya terlihat stabil, itu

terlihat dari indra bersemangat mempelajari *role playing*, agar persiapannya menjadi lebih matang dalam memerankan tokoh drama.

Dapat dilihat dari hasil belajarnya, Kamasaka Nalindra, bahwa pada pertemuan kali ini, Indra terlihat mengalami peningkatan dari pertemuan I ke pertemuan yang lainnya, itu terlihat dari adanya peningkatan secara drastis. ketika memerankan tokoh dramanya, indra tampil dengan tenang dan santai, indra juga tidak gugup saat tampil didepan. Berdasarkan hasil belajar yang didapat, bahwa hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 90.

Dilihat dari nilai observasi, bahwa Kamasaka Nalindra pada pertemuan kali ini, terlihat antusias mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran *role playing*, indra memang terlihat aktif mulai dari aktivitas I hingga aktivitas ke IV, Hal ini terbukti dari aktivitasnya yang terlihat stabil dari pertemuan sebelumnya. Berdasarkan nilai observasi, aktivitasnya terlihat sangat memuaskan.

10. M. Khoironi Sulaiman Azis

a. Siklus I pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajarnya, M. Khoironi Sulaiman Azis, pada pertemuan ini azis terlihat sangat penasaran

dengan metode *role playing*. Ketika dikelas saat pembelajaran berlangsung, azis terlihat siap untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik, benar saja azis langsung mengerjakannya, azis mengajak teman-temannya yang tergabung dalam 1 kelompok untuk melakukan latihan bersama-sama. Ketika latihan terlihat azis mencoba berulang kali mempelajari dari karakter maupun sifat yang terdapat didalam drama pendek tersebut. Berdasarkan data hasil belajar yang ada, hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 80

Dilihat dari data observasinya, azis terlihat rajin ketika latihan memerankan tokoh dramanya sehingga azis menjadi lebih siap sebelum tampil memerankan tokoh drama yang akan dilakoninya. Berdasarkan data observasi, aktivitas azis terlihat sangat memuaskan, itu semua terlihat karena adanya usaha serta kerja keras untuk mendapatkan hasil yang sangat memuaskan.

Dilihat dari hasil belajar, pada siklus I pertemuan II, M. Khoironi Sulaiman Azis terlihat hasil belajarnya mengalami peningkatan secara signifikan. Azis memerankan tokoh dramanya dengan menampilkan performa yang cukup baik. Azis terlihat menikmati

peran tokoh yang didapatinya. Berdasarkan hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 82.

Dilihat dari hasil observasinya, azis terlihat antusias ketika memerankan tokoh drama pendek, azis ketika maju kedepan terlihat kompak dengan anggota-anggota yang lainnya. Berdasarkan data observasi, bahwa aktivitasnya terlihat sangat memuaskan, aktivitasnya pun terlihat stabil sama seperti dengan siklus sebelumnya.

b. Siklus II pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajarnya, M. Khoironi Sulaiman Azis, pada siklus II pertemuan I, pada saat kegiatan pembelajaran azis terlihat rajin, hal ini dilihat dari azis yang selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik. Kemudian azis langsung mempelajari materi pelajaran tersebut. Berdasarkan hasil belajar yang ada, bahwa hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 82, dengan kata lain hasil belajarnya stabil.

Dilihat dari hasil observasi, azis aktif didalam pembelajaran yang berbasis *role playing*, sehingga ketika latihan azis terlihat sangat menikmatinya, Itu terjadi karena azis memiliki kemauan yang kuat. Berdasarkan data observasi, aktivitasnya terlihat sangat

memuaskan, itu terjadi karena hasil belajarnya mengalami peningkatan dari pertemuan I ke pertemuan yang lainnya.

Dilihat dari hasil belajar, M. Khoironi Sulaiman Azis, pada siklus II pertemuan II, azis maju kedepan bersama teman-teman 1 kelompoknya. Azis terlihat kompak bersama anggotanya, itu terlihat dari pelafalan kata-kata dari percakapan tokoh yang terdapat didalam teks drama pendek tersebut. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hasil belajar azis menunjukkan angka sebesar 93, dengan kata lain mengalami peningkatan secara drastis.

Dilihat dari data observasinya, M. Khoironi Sulaiman Azis, Azis terlihat aktif dari aktivitas I hingga aktivitas IV, sehingga tidak dapat dipungkiri jika azis menguasai bahan teks drama pendek, sehingga performanya cukup baik. Berdasarkan data observasi, bahwa aktivitas azis terlihat sangat memuaskan, serta selalu stabil dari pertemuan I hingga pertemuan lainnya.

11. Nabila Putri Aryanti

a. Siklus I pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajar, Nabila Putri Aryanti, pada siklus I pertemuan I, pada saat pendidik membagikan

materi teks drama pendek, Nabila langsung menerimanya, kemudian nabila membaca sambil menghayati terhadap isi yang terdapat didalam teks drama pendek. Berdasarkan data hasil belajar, hasil belajarnya Nabila Putri Aryanti menunjukkan angka sebesar 85.

Dilihat dari data observasi, Nabila melakukan aktivitas -aktivitas yang menjadi bagian dari kegiatan pembelajaran *role playing*. Nabila aktif itu terlihat dari aktivitas-aktivitasnya selama kegiatan pembelajaran berjalan secara langsung. Berdasarkan data observasi, aktivitas nabila terlihat sangat memuaskan.

Dilihat dari hasil belajar, Nabila Putri Aryanti, pada siklus I pertemuan II, pada saat mementaskan drama, nabila tidak menunjukkan keterampilan memerankan tokoh dramanya secara maksimal. Sehingga menyebabkan performanya tidak menampilkan yang terbaik. Berdasarkan data hasil belajar, hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 60, itu terlihat mengalami penurunan yang drastis.

Dilihat dari data observasi, Nabila Putri Aryanti, pada pertemuan kali ini, Nabila cukup aktif, namun hasil belajarnya mengalami penurunan. Pada pertemuan

ini juga nabila tampil dipentas drama, ketika nabila memerankan tokoh drama, nabila merasa tidak percaya diri, sehingga membuat konsentrasinya terganggu dan menjadi grogi.

b. Siklus II pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajarnya Nabila Putri Aryanti, Pada siklus II pertemuan I, nabila melakukan latihan secara rutin dengan cara melafalkan pengucapan kata-kata yang dihafal sambil memperagakan ekspresi dari tokoh yang akan diperankan. Namun pada pertemuan ini hasil belajar nabila belum menunjukkan ada peningkatan. Berdasarkan data hasil belajar, hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 60.

Dilihat dari data observasi, nabila tetap aktif pada aktivitas I, aktivitas II, aktivitas III, dan aktivitas IV.

Aktivitas nabila didalam kegiatan pembelajaran terlihat stabil, karena tidak mengalami penurunan sama sekali. Berdasarkan data observasi, aktivitasnya terlihat cukup memuaskan.

Dilihat dari hasil belajar, Nabila Putri Aryanti, pada siklus II pertemuan II, nabila ada kemauan untuk mempelajari teks drama pendek yang berkaitan dengan metode *role playing*, itu terlihat dari hasil belajarnya

nabila ada peningkatan. Berkat kerja kerasnya nabila memperoleh hasil yang baik. Berdasarkan, data hasil belajar, bahwa hasil belajar nabila menunjukkan angka sebesar 92.

Dilihat dari data observasi, ketika Nabila Putri Aryanti memerankan tokoh drama pendek, Nabila percaya diri tampil didepan, sehingga nabila dapat menunjukkan performanya lebih leluasa, itu terlihat adanya peningkatan pada aktivitas didalam kegiatan pembelajarannya. Berdasarkan data observasi, aktivitasnya terlihat sangat memuaskan.

12. Ninda Eviyana

a. Siklus I pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajarnya, Ninda Eviyana, Pada siklus I pertemuan I, Ninda saat latihan drama pendek bersama teman 1 kelompoknya, ninda tidak serius saat berlatih, ninda belum mengeksplorasi dirinya saat latihan memerankan tokoh drama pendek. Berdasarkan data hasil belajar, menunjukkan angka sebesar 60, terlihat hasil belajarnya belum memuaskan.

Dilihat dari data observasi, Ninda Eviyana, pada siklus I pertemuan I, tidak menunjukkan adanya keaktifan Ninda terhadap aktivitas-aktivitas yang

berkaitan dengan pembelajaran berbasis *role playing*. Sehingga dapat dikatakan ninda tidak aktif didalam kegiatan belajar *role playing*. Berdasarkan data observasi, aktivitas ninda terlihat tidak memuaskan.

Dilihat dari hasil belajar, Ninda Eviyana, pada siklus I pertemuan II, Ninda Eviyana, pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, Ninda membuktikan dirinya bahwa ninda bisa menampilkan performa yang maksimal, dan itu pun terbukti dari penampilannya pada saat memerankan tokoh drama pendek. Berdasarkan data hasil belajar yang ada, hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 81, hal itu terlihat adanya peningkatan dari pertemuan sebelumnya.

Dilihat dari data observasi, bahwa aktivitas Ninda Eviyana menunjukkan ada peningkatan. Ninda Eviyana membuktikan dirinya dengan melakukan latihan secara terus menerus, sehingga aktivitas yang dilakukan ninda pada pertemuan kali ini terlihat aktif. Berdasarkan data observasi, hal ini menunjukkan bahwa aktivitasnya terlihat sangat memuaskan.

b. Siklus II pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajar, Ninda Eviyana, pada siklus II pertemuan I, pada saat kegiatan belajar, ninda melakukan latihan secara rutin, hal itu terlihat dari Ninda yang rajin mempelajari materi pelajaran mengenai teks drama pendek. Berdasarkan data hasil belajar, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 81, dengan kata lain hasil belajarnya stabil.

Dilihat dari data observasinya, Ninda Eviyana, pada pertemuan kali ini ninda hanya aktif pada aktivitas memperhatikan penjelasan guru, sedangkan pada aktivitas bertanya, keterampilan memerankan tokoh drama, serta *role playing*nya kurang aktif. Ninda tidak aktif disemua aktivitas yang ada didalam kegiatan pembelajaran *role playing*. Berdasarkan data observasi, aktivitasnya ninda terlihat belum memuaskan.

Dilihat dari hasil belajar, Ninda Eviyana, pada siklus II pertemuan II, pada saat memerankan tokoh drama, performa ninda menurun drastis dari pertemuan sebelumnya, sehingga hal ini mempengaruhi hasil belajarnya Ninda Eviyana, itu terlihat adanya penurunan pada pertemuan kali ini. Berdasarkan hasil belajar, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 60.

Dilihat dari data observasi, aktivitas selama ninda mengikuti kegiatan pembelajaran yang dikombinasikan dengan metode *role playing* terlihat cukup baik, sehingga aktivitasnya terlihat aktif, hanya hasil belajarnya mengalami penurunan. Berdasarkan data observasi, aktivitasnya ninda terlihat memuaskan.

13. Noven Fitriansyah

a. Siklus I pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajar, Noven Fitriansyah, Pada siklus I pertemuan I, pada saat pendidik memberikan materi pelajaran ke seluruh peserta didik. Noven Fitriansyah asik sendiri dengan aktivitasnya, sehingga noven tidak memperhatikan serta tidak mempelajari dari teks drama tersebut, hal ini menyebabkan hasil belajar noven fitriansyah menjadi tidak maksimal. Berdasarkan data hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 60.

Dilihat dari data observasinya, Noven Fitriansyah, pada siklus I pertemuan I terlihat aktif secara keseluruhan terhadap aktivitas-aktivitas yang berkaitan dengan *role playing*. Noven Fitriansyah mengikuti semua aktivitas yang terdapat didalam kegiatan

pembelajaran *role playing*. Berdasarkan data observasi, hal ini aktivitasnya menunjukkan terlihat memuaskan

Dilihat dari hasil belajar, Noven Fitriansyah, pada siklus I pertemuan II, pada pertemuan kali ini noven masih belum menunjukkan adanya peningkatan, pada saat kegiatan pembelajaran *role playing* berlangsung, saat noven tampil maju untuk mementaskan drama, noven tampil dengan performa yang belum memuaskan. Berdasarkan data hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajar menunjukkan angka sebesar 60, ini terlihat sama seperti dengan pertemuan sebelumnya.

Dilihat dari data observasi, aktivitasnya Noven Fitriansyah, pada siklus I pertemuan II, Pada pertemuan ini noven hanya aktif pada aktivitas kemampuan bertanya, sedangkan noven tidak aktif di aktivitas memperhatikan penjelasan guru, aktivitas keterampilan memerankan tokoh drama, serta *role playing*. Noven terlihat tidak sungguh-sungguh ketika noven maju memerankan tokoh drama, hal itu terlihat dari pelafalan kata-kata nya yang tidak lancar. Sehingga sulit dipahami. Berdasarkan data observasi, hal ini menunjukkan aktivitasnya terlihat tidak memuaskan.

b. Siklus II pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajar, Noven Fitriansyah, pada siklus II pertemuan I, Hasil belajarnya Noven Fitriansyah tidak mengalami peningkatan sama sekali, dengan kata lain tidak ada perubahan dari siklus I ke siklus lainnya. Pada pertemuan ini noven tidak mempelajari materi pelajarannya, sehingga noven tidak paham terhadap isi materi teks drama pendek tersebut.

Berdasarkan data hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajar menunjukkan angka sebesar 60.

Dilihat dari data observasi, aktivitas Noven Fitriansyah pada pertemuan kali ini, hanya aktif di 2 aktivitas yakni aktivitas bertanya serta aktivitas keterampilan memerankan tokoh drama pendek. Noven hanya mengalami perubahan aktivitasnya pada aktivitas ke III, sedangkan aktivitas I dan aktivitas IV tidak aktif. Pada saat latihan, noven terlihat tidak mengembangkan keterampilannya dalam memerankan tokoh drama sehingga aktivitasnya dalam kegiatan pembelajaran *role playing* mempengaruhi hasil belajarnya yang belum mengalami perubahan. Berdasarkan data observasi, hal ini aktivitas terlihat tidak memuaskan.

Dilihat dari data hasil belajar, pada siklus II pertemuan II, Noven Fitriansyah, hasil belajarnya pada

pertemuan kali ini tidak menunjukkan adanya peningkatan, hal itu terlihat dari tidak adanya usaha serta tidak adanya kerja keras Noven Fitriansyah, sehingga Noven Fitriansyah tidak bisa mengembangkan kemampuannya dengan luas. Berdasarkan data hasil belajar, hal ini hasil belajar menunjukkan angka sebesar 60, terlihat sama seperti dari pertemuan sebelumnya.

Dilihat dari data observasi, pada pertemuan kali ini, Noven Fitriansyah, aktivitasnya didalam kegiatan pembelajaran *role playing* mengalami perubahan dari aktivitas I dan aktivitas IV, sehingga semua aktivitas tersebut menjadi aktif, namun hasil belajarnya tidak menunjukkan hasil belajar Noven Fitriansyah mengalami perubahan. Pada saat pementasan drama berlangsung saat melafalkan kata-katanya, ada kata-kata yang tidak terdengar jelas. Sehingga tidak bisa dipahami. Berdasarkan data observasi, hal ini aktivitasnya terlihat memuaskan.

14. Nuzul Gilang Dwi Ramadhan

a. Siklus I pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajar, Nuzul Gilang Dwi Ramadhan, pada siklus I pertemuan I, ketika pendidik menjelaskan materi mengenai teks drama pendek, dwi

tertarik untuk mengenal *role playing* lebih mendalam, hal itu terlihat ketika dwi memahami isi teks drama pendek tersebut, sambil dipelajarinya secara berulang-ulang hingga dwi hafal kata-kata dari percakapan yang ada didalam teks drama pendek. Berdasarkan data hasil belajar yang ada, hal ini menunjukkan angka sebesar 72.

Dilihat dari hasil observasi, pada pertemuan kali ini, dwi terlihat aktif pada aktivitas ke II, aktivitas ke III, dan aktivitas ke IV, sedangkan pada aktivitas I, dwi terlihat tidak aktif, karena dwi tidak memperhatikan penjelasan guru sehingga hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar dwi. Berdasarkan data hasil belajar yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat tidak memuaskan.

Dilihat dari siklus I pertemuan II, Nuzul Gilang Dwi Ramadhan, pada pertemuan ini, ketika dwi tampil mementaskan drama pendeknya, dwi tidak tampil secara maksimal, hal itu terlihat dari pelafalan kata-kata yang tidak terdengar, hingga ekspresi yang belum diperagakan secara maksimal. Berdasarkan data hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajar menunjukkan angka sebesar 60, hal itu terlihat karena terjadi penurunan yang drastis pada pertemuan ini.

Dilihat dari hasil observasinya, Dwi mengalami penurunan pada aktivitas ke III, sebab pada pertemuan ini dwi tidak aktif di aktivitas ke III ,begitu juga di aktivitas yang ke I. Sehingga pada pertemuan ini hanya aktif di aktivitas II dan aktivitas ke IV, dengan kata lain aktivitas dwi tidak aktif disemua aktivitas yang termasuk kedalam kegiatan belajar *role playing*. Berdasarkan data observasi yang ada, bahwa aktivitas ini terlihat belum memuaskan.

b. Siklus II pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajar, Nuzul Gilang Dwi Ramadhan, pada siklus II pertemuan I, ketika pendidik membagikan teks drama pendeknya, dwi menerima teks drama pendeknya. Kemudian saat dwi mendapatkan materi yang seharusnya dwi pelajari, dwi malah tidak mau mempelajarinya, sehingga hal ini lah yang mempengaruhi hasil belajarnya menjadi turun drastis. Berdasarkan data hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 60.

Dilihat dari data observasi, bahwa dwi pada siklus II pertemuan I, aktivitas dwi dalam kegiatan belajar belum menunjukkan adanya perubahan, hal ini terlihat pada aktivitas III dan aktivitas IV yang mengalami

penurunan, sehingga dwi tidak aktif di aktivitas III dan aktivitas IV. Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat belum memuaskan.

Dilihat dari hasil belajar, Nuzul Gilang Dwi Ramadhan, pada siklus II pertemuan II, pada saat mementaskan drama pendek, dwi tampil tanpa persiapan yang matang, sehingga performanya tidak maksimal, dan dwi juga menjadi tidak percaya diri ketika tampil didepan. Sehingga hal tersebut mempengaruhi hasil belajarnya yang tidak mengalami peningkatan sama sekali. Berdasarkan data hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 60, hal itu terlihat sama dengan pertemuan yang sebelumnya.

Dilihat dari data observasi, Nuzul Gilang Dwi Ramadhan, pada siklus II pertemuan II, aktivitasnya mengalami penurunan lagi, pada pertemuan ini dwi hanya aktif di aktivitas bertanya saja, sehingga ketiga aktivitas lainnya mengalami penurunan secara drastis, hal ini mempengaruhi hasil belajarnya yang tidak mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Berdasarkan data hasil observasi, hal ini aktivitasnya terlihat tidak memuaskan.

15. Ranti Yunia

a. Siklus I pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajar, Ranti Yunia, pada siklus I pertemuan I, Yunia tertarik dengan metode *role playing*, hal ini yang menyebabkan yunia mulai menyukai kegiatan pembelajaran yang dikaitkan dengan *role playing*. Pada pertemuan ini yunia terlihat menikmati dalam mempelajari materi pelajarannya mengenai teks drama pendek. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajar menunjukkan angka sebesar 81.

Dilihat dari data observasi, Ranti Yunia, pada siklus I pertemuan I, yunia mengikuti semua aktivitas-aktivitas yang termasuk kedalam bagian kegiatan pembelajaran *role playing*. Sehingga pada pertemuan kali ini yunia terlihat aktif disemua aktivitas, hal ini juga yang mempengaruhi hasil belajarnya Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat sangat memuaskan.

Dilihat dari hasil belajar, Ranti Yunia, pada siklus I pertemuan II, Yunia terlihat bersemangat ketika tampil memerankan tokoh drama, pada saat acara pentas drama dimulai, hal itu terlihat dari pengucapan kata-kata yang

lancar dan tidak tersendat-sendat. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 90, hal itu terlihat adanya peningkatan dari pertemuan sebelumnya.

Dilihat dari data observasi, Ranti Yunia, pada siklus I pertemuan II, pada pertemuan ini yunia pada saat memerankan tokoh drama, performa yang ditampilkan cukup baik, hal itu sangat mempengaruhi terhadap hasil belajarnya yunia. Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat sangat memuaskan.

b. Siklus II pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajarnya, Ranti Yunia, pada siklus II pertemuan I, yunia terlihat semangat ketika mempelajari materi teks drama pendek dengan tema yang berbeda dari sebelumnya. Yulina mulai mempelajarinya agar persiapannya menjadi matang, yunia selalu rutin latihan dalam memernakan tokoh drama pendek. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajar menunjukkan angka sebesar 90, hal itu terlihat bahwa hasil belajarnya stabil.

Dilihat dari data observasi, Ranti Yunia, pada siklus II pertemuan I, Yunia terlihat aktif disemua

aktivitas, hal itu terlihat dari usaha yunia untuk tampil memerankan tokoh drama pendek dengan performa terbaiknya. Sehingga dengan yunia aktif disemua aktivitas, dapat mengalami peningkatan pada hasil belajarnya, Berdasarkan data observasi, hal ini aktivitas terlihat sangat memuaskan.

Dilihat dari hasil belajar, Ranti Yunia, pada siklus II pertemuan II, Yulina terlihat antusias, hal itu terlihat dari yunia yang berpartisipasi secara aktif didalam kegiatan pembelajaran *role playing*, sehingga hasil belajarnya mengalami peningkatan secara drastis. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 92, hal itu terlihat adanya peningkatan secara drastis.

Dilihat dari data observasi, Ranti Yunia, pada siklus II pertemuan II, Yunia terlihat aktif disemua aktivitasnya, hal itu terlihat dari hasil belajarnya yang mengalami peningkatan dari pertemuan I ke pertemuan yang lainnya. Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat sangat memuaskan.

16. Reyhan Dwi Saputra

a. Siklus I pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajar, Reyhan Dwi Saputra, pada siklus I pertemuan I, pada saat kegiatan belajar berlangsung, reyhan mempelajari isi teks drama pendek tersebut, reyhan juga mempelajari tokoh-tokoh yang terdapat didalam drama pendek tersebut, mulai dari sifat hingga karakteristiknya. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 60.

Dilihat dari data observasi, Reyhan Dwi Saputra, pada siklus I pertemuan I, reyhan terlihat tidak aktif disemua aktivitas, mulai dari aktivitas I hingga aktivitas ke IV, hal ini disebabkan karena reyhan membutuhkan untuk beradaptasi dengan metode *role playing*. Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat sangat memuaskan.

Dilihat dari hasil belajar, Reyhan Dwi Saputra, pada siklus I pertemuan II, reyhan terlihat ada kemauan untuk terus mempelajari teks drama pendek, hal itu terlihat dari kegigihan reyhan pada saat tampil memerankan tokoh drama pendek. Reyhan tampil dengan percaya diri, dan tidak nerves. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 82

Dilihat dari data observasi, Reyhan Dwi Saputra, pada pertemuan kali ini, Reyhan aktif disemua aktivitas, hal ini disebabkan oleh performa reyhan yang cukup baik didalam memerankan tokoh drama yang dilakoninya. Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat sangat memuaskan.

b. Siklus II pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajar, Reyhan Dwi Saputra, pada siklus II pertemuan I, pada saat kegiatan pembelajaran *role playing* berlangsung, reyhan terlihat semangat, hal itu terlihat dari reyhan yang sedang mempelajari teks drama pendek dengan tema yang baru. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 82.

Dilihat dari data observasi, Reyhan Dwi Saputra, pada siklus II pertemuan I, aktivitas ke II terlihat menurun, hal ini disebabkan karena reyhan tidak bertanya kepada gurunya, ketika reyhan menemui kata-kata yang belum bisa dimengerti. Berdasarkan data observasi yang ada, bahwa aktivitasnya terlihat belum memuaskan.

Dilihat dari hasil belajar, Reyhan Dwi Saputra, pada siklus II pertemuan II, reyhan terlihat sangat lancar

ketika mengucapkan kata-kata yang telah dihafalnya, Reyhan juga memerankan tokoh drama pendek dengan baik. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 89, hal itu terlihat adanya peningkatan dari pertemuan sebelumnya.

Dilihat dari data observasi yang ada, Reyhan Dwi Saputra, pada siklus II pertemuan II, Reyhan mengalami perubahan lagi pada aktivitasnya, hal itu terlihat dari Reyhan yang menampilkan performa yang terbaik. Reyhan aktif disemua aktivitasnya. Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat sangat memuaskan.

17. Riska Cahya Arun Sanita

a. Siklus I pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajar, Riska Cahya Arun Sanita, pada siklus I pertemuan I, pada saat pendidik menyampaikan materinya dan pendidiknya membagikan materi-materi mengenai drama pendek,, Riska langsung memperhatikan penjelasan dari gurunya.

Riska terlihat cekatan karena ketika pendidik memberikan tugas, Riska langsung mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidiknya. Berdasarkan hasil

belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 84.

Dilihat dari data observasinya, Riska Cahaya Arun Sanita, pada siklus I pertemuan II, Riska terlihat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar *role playing*, hal itu terlihat saat riska tampil memerankan tokoh drama bersama teman-teman 1 kelompoknya. Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat sangat memuaskan.

Dilihat dari hasil belajar, Reyhan Dwi Saputra, pada siklus I pertemuan II, pada saat pementasan drama pendek dimulai, risk bersama teman-teman 1 kelompoknya terlihat solid, hal itu terlihat dari riska yang sangat menikmati peran tokoh yang dilakoninya. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 80, hasil belajarnya terlihat mengalami penurunan pada pertemuan ini.

Dilihat dari data observasi, Riska Cahaya Arun Sanita, pada siklus I pertemuan II, riska terlihat aktif disemua aktivitasnya, hal ini terlihat dari penampilan dalam memerankan tokoh drama pendek. Berdasarkan

data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat sangat memuaskan.

b. Siklus II pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajar, Reyhan Dwi Saputra, pada siklus II pertemuan I, Riska terlihat rajin, hal itu terlihat dari riska yang mengajak teman-teman 1 kelompoknya untuk latihan secara bersama-sama secara rutin. Sehingga persiapannya pun matang sebelum tampil mementaskan tokoh drama pendek. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 80, hal ini terlihat sama seperti pertemuan sebelumnya.

Dilihat dari hasil observasi, Reyhan Dwi Saputra, pada siklus II pertemuan I, Riska terlihat aktif, hal ini terlihat dari riska yang selalu melakukan latihan, agar mendapatkan hasil yang maksimal. Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat sangat memuaskan sma seperti dengan pertemuan sebelumnya.

Dilhat dari hasil belajar, Reyhan Dwi Saputra, pada siklus II pertemuan II, Reyhan terlihat sangat lancar ketika tampil pementasan drama, hal itu terlihat dari reyhan dari meniru sifat serta karakteristik dari tokoh yang ada didalam teks drama tersebut.

Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 87, hal ini terlihat adanya peningkatan dari pertemuan sebelumnya.

Dilihat dari data observasi yang ada, Reyhan Dwi Saputra, pada siklus II pertemuan II, reyhan terlihat aktif baik aktif dari aktivitas I hingga aktivitas IV, hal ini terlihat tidak adanya penurunan sama sekali. Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat sangat memuaskan.

18. Silvana Maratus Solehah

a. Siklus I pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajar, Silvana Maratus Solehah, pada siklus I pertemuan I, Silvana terlihat antusias ketika pendidik memberikan materi pelajaran yang berisi drama pendek. Silvana langsung mempelajarinya, kemudian silvana berlatih dalam memerankan tokoh drama yang dilakoninya. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 82.

Dilihat dari data observasi, Silvana Maratus Solehah, pada siklus I pertemuan I, silvana aktif disemua aktivitas, hal ini terlihat dari silvana yang

mengikuti aktivitas-aktivitas yang terdapat didalam *role playing*, hal ini terlihat dari usahanya untuk terus berlatih secara terus-menerus. Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat sangat memuaskan.

Dilihat dari hasil belajar, Silvana Maratus Solehah, pada siklus I pertemuan II, silvana terlihat tampil dengan performa yang cukup baik, namun ketika silvana memerankan tokoh drama, ada kata-kata yang lupa diucapkannya, sehingga hasil belajarnya mengalami sedikit penurunan. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 78.

Dilihat dari data observasi, Silvana Maratus Solehah, pada siklus I pertemuan II, Silvana terlihat aktif, hal ini terlihat dari keaktifan dari memperhatikan penjelasan guru, bertanya, keterampilan memerankan tokoh drama, serta *role playing*. Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat sangat memuaskan.

b. Siklus II pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajarnya, Silvana Maratus Solehah, pada siklus II pertemuan I, silvana

mempelajari, memahami, serta menghayati terhadap materi teks drama pendek yang telah diberikan oleh pendidiknya.

Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 78, hal ini terlihat sama dengan pertemuan sebelumnya.

Dilihat dari data observasinya, Silvana Maratus Solehah, pada siklus II pertemuan I, Silvana aktif di 4 aktivitas, hal ini terlihat tidak adanya penurunan, sehingga keaktifan di 4 aktivitas dalam kegiatan belajar *role playing* menjadi stabil. Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat sangat memuaskan.

Dapat dilihat dari hasil belajar, Silvana Maratus Solehah, pada siklus II pertemuan II, Silvana terlihat tenang, ketika silvana memerankan tokoh drama yang dilakoninya, silavana tidak grogi untuk tampil didepan, hal ini terlihat silvana percaya diri dalam memerankan tokoh drama pendek. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 86, hal ini terlihat terjadinya peningkatan dari pertemuan sebelumnya.

Dilihat dari data observasi yang ada, Silvana Maratus Solehah, pada siklus II pertemuan II, silvana terlihat aktif, sehingga keaktifannya tidak mengalami penurunan secara drastis, hal itu disebabkan adanya kerja keras serta kemauan yang kuat dari silvana. Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat sangat memuaskan.

19. Tio Saputra

a. Siklus I pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajar, Tio Saputra, pada siklus I pertemuan I, tio mulai mempelajari materi drama pendek. Tio terlihat sungguh-sungguh mempelajarinya, hal ini terlihat dari tio memiliki kemauan untuk belajar secara bertahap didalam kegiatan pembelajaran *role playing*. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 71.

Dilihat dari data observasi, Tio Saputra, pada siklus I pertemuan I, Tio tidak aktif di 4 aktivitas yang terdapat didalam kegiatan pembelajaran yang berbasis *role playing*, hal ini terjadi karena tio mencoba beradaptasi dengan metode *role playing*. Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat belum memuaskan.

Dilihat dari hasil belajar, Tio Saputra, pada siklus I pertemuan II, Tio mulai beradaptasi dengan metode *role playing*, hal itu terlihat dari adanya usaha tio bersama-sama teman-teman 1 kelompoknya untuk menampilkan performa yang terbaik. Tio terlihat sangat menikmati peran tokoh yang dilakoninya. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 78.

Dilihat dari data observasi, Tio Saputra, pada siklus I pertemuan II, Tio terlihat aktif, hal itu terlihat dari penampilan dalam memerankan tokoh dramanya yang mana hasil belajarnya meningkat dari pertemuan sebelumnya, Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat sangat memuaskan.

b. Siklus II pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajar, Tio Saputra, pada siklus II pertemuan I, tio terlihat antusias ketika latihan memerankan tokoh drama dengan judul yang berbeda. Tio juga mendapatkan peran yang baru pada pertemuan kali ini, hal ini terlihat dari adanya usaha tio dalam melatih kemampuan memerankan tokoh drama agar mendapatkan hasil yang memuaskan. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajar menunjukkan

angka sebesar 78, hasil belajar ini terlihat sama dengan pertemuan sebelumnya.

Dilihat dari data observasi yang ada, Tio aktif di keempat aktivitas. Tio terlihat antusias terhadap aktifitas-aktivitas yang terdapat didalam kegiatan belajar. Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitas terlihat sangat memuaskan.

Dilihat dari hasil belajar siklus II pertemuan II, Tio Saputra, ketika memerankan tokoh drama dengan materi yang berbeda, tio terlihat menikmatinya, hal ini terlihat tio melafalkan kata-katanya dengan keras, dan memperagakan bahasa tubuh dengan rasa percaya diri.

Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 92.

Dilihat dari data observasi, Tio Saputra, pada siklus II pertemuan II, terlihat aktif. Keaktifan tio di 4 aktivitas yang termasuk kedalam model pembelajaran *role playing* tidak mengalami penurunan sama sekali. Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat sangat memuaskan.

20. Tri Kristianto Saputra

a. Siklus I dan II

Dilihat dari hasil belajar, Tio Saputra, pada siklus I pertemuan I, Tri terlihat aktif didalam kegiatan pembelajaran *role playing*, hal ini terlihat dari tri yang langsung membaca serta mempelajari teks drama yang telah dibagikan oleh pendidiknya. Tri langsung mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidiknya. Berdasarkan data hasil belajar, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 70.

Dilihat dari data observasi, Tri Kristianto Saputra, pada siklus I pertemuan I, Tri terlihat aktif, hal ini terlihat dari tri yang mengerjakan tugasnya secara langsung, tanpa membuang waktu. Sehingga dengan usaha tersebut tri mendapatkan hasil yang maksimal. Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat memuaskan.

Dilihat dari hasil belajar, Tri Kristianto Saputra, pada siklus I pertemuan II, Tri terlihat antusias, hal ini terlihat saat tri memerankan tokoh dramanya dengan baik, mulai dari pelafalan kata-kata yang tidak tersendat-sendat hingga memperagakan bahasa tubuh dengan baik. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajar menunjukkan angka sebesar 90.

Dilihat dari data hasil observasi, Tri Kristianto Saputra, pada siklus I pertemuan II, tri terlihat aktif disemua aktifitas, hal itu terlihat adanya peningkatan pada keaktifannya. Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat memuaskan.

b. Siklus II pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajar, Tri Kristianto Saputra, pada siklus II pertemuan I, Tri terlihat bersemangat ketika tri mempelajari teks drama pendeknya, hal itu yang menyebabkan tri bersama teman-temannya terpacu untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini menunjukkan angka sebesar 90.

Dilihat dari data observasi, Tri Kristianto Saputra, pada siklus II pertemuan I, Tri terlihat aktif, baik aktivitas I hingga aktivitas IV, hal itu terlihat dari keaktifannya yang stabil. Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya mterlihat memuaskan.

Dilihat dari hasil belajar, Tri Kristianto Saputra, pada siklus II pertemuan II, pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, Tri dengan tenang memerankan tokoh dramanya dengan baik, hal itu terlihat karena usahanya selama latihan memberikan

hasil yang maksimal. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 90, hal itu terlihat sama dari pertemuan sebelumnya.

Dilihat dari data observasi yang ada, Tri Kristianto Saputra, pada siklus II pertemuan II, Tri terlihat aktif disemua aktivitas, hal itu terlihat dari penampilan tri dalam memerankan tokoh drama pendek dengan baik. Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat sangat memuaskan.

21. Winda Setianingsih

a. Siklus I pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajar, Winda Setianingsih, pada siklus I pertemuan I, Winda mulai mempelajari materi drama pendek. Winda terlihat sungguh-sungguh mempelajarinya, hal ini terlihat dari Winda mencoba berdaptasi didalam kegiatan pembelajaran *role playing*. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 60.

Dilihat dari data observasi, Winda Setianingsih, pada siklus I pertemuan I, Winda terlihat aktif, hal itu terlihat dari latihan dalam memerankan tokoh dramanya, Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat sangat memuaskan.

Dilihat dari hasil belajar, Winda Setianingsih, pada siklus I pertemuan II, Winda tidak mengalami peningkatan sama sekali, hal itu terlihat Winda asik dengan aktivitasnya sendiri. Berdasarkan hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 60.

Dilihat dari data observasi, Winda Setianingsih, pada siklus I pertemuan II, Winda terlihat tidak aktif disemua aktivitas, hal ini terlihat dari ketidakaktifannya pada aktivitas keterampilan dalam memerankan tokoh drama. Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat belum memuaskan.

b. Siklus II pertemuan I

Dilihat dari hasil belajar, Winda Setianingsih, pada siklus II pertemuan I, ketika pendidik membagikan teks drama pendeknya, Winda menerima teks drama pendeknya. Kemudian saat Winda mendapatkan materi yang seharusnya Winda pelajari, Winda malah tidak mau mempelajarinya, sehingga hal ini lah yang mempengaruhi hasil belajarnya menjadi turun drastis. Berdasarkan data hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 60.

Dilihat dari data observasi, bahwa Winda pada siklus II pertemuan I, aktivitas Winda dalam kegiatan belajar belum menunjukkan adanya perubahan, hal ini terlihat pada aktivitas IV yang mengalami penurunan, sehingga Winda tidak aktif di aktivitas IV. Berdasarkan data observasi yang ada, hal ini aktivitasnya terlihat belum memuaskan.

Dilihat dari hasil belajar, Winda Setianingsih, pada siklus II pertemuan II, pada saat mementaskan drama pendek, Winda tampil dengan persiapan yang matang, sehingga performanya maksimal, dan Winda juga menjadi percaya diri ketika tampil di depan. Sehingga hal tersebut mempengaruhi hasil belajarnya yang mengalami peningkatan. Berdasarkan data hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 93, hal itu terlihat mengalami peningkatan dari pertemuan yang sebelumnya.

Dilihat dari data observasi, Winda Setianingsih, pada siklus II pertemuan II, aktivitasnya mengalami penurunan lagi, pada pertemuan ini terlihat aktif di semua aktivitas, sehingga keempat aktivitas lainnya mengalami peningkatan secara drastis, hal ini mempengaruhi hasil belajarnya yang mengalami

peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Berdasarkan data hasil observasi, hal ini aktivitasnya terlihat sangat memuaskan.

22. Wildan Ridho Firdaus

a. Siklus I pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajar, Wildan Ridho Firdaus, Pada siklus I pertemuan I, pada saat pendidik memberikan materi pelajaran ke seluruh peserta didik. Wildan Ridho Firdaus memperhatikan serta mempelajari dari teks drama tersebut, hal ini menyebabkan hasil belajar Wildan Ridho Firdaus menjadi maksimal. Berdasarkan data hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajarnya menunjukkan angka sebesar 85.

Dilihat dari data observasinya, Wildan Ridho Firdaus, pada siklus I pertemuan I terlihat aktif secara keseluruhan terhadap aktivitas-aktivitas yang berkaitan dengan *role playing*. Wildan Ridho Firdaus mengikuti semua aktivitas yang terdapat didalam kegiatan pembelajaran *role playing*. Berdasarkan data observasi, hal ini aktivitasnya menunjukkan terlihat memuaskan

Dilihat dari hasil belajar, Wildan Ridho Firdaus, pada siklus I pertemuan II, pada pertemuan kali ini

noven menunjukkan adanya penurunan, pada saat kegiatan pembelajaran *role playing* berlangsung, saat ridho tampil maju untuk mementaskan drama, ridho tampil dengan performa yang belum memuaskan. Berdasarkan data hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajar menunjukkan angka sebesar 70, hal ini terlihat mengalami penurunan dari pertemuan sebelumnya.

Dilihat dari data observasi, aktivitasnya Wildan Ridho Firdaus, pada siklus I pertemuan II, Pada pertemuan ini ridho tidak aktif disemua aktivitas memperhatikan penjelasan guru, bertanya, aktivitas keterampilan memerankan tokoh drama, serta *role playing*. Ridho terlihat tidak sungguh-sungguh ketika ridho maju memerankan tokoh drama, hal itu terlihat dari pelafalan kata-kata nya yang tidak lancar. Sehingga sulit dipahami. Berdasarkan data observasi, hal ini menunjukkan aktivitasnya terlihat tidak memuaskan.

b. Siklus II pertemuan I dan II

Dilihat dari hasil belajar, Wildan Ridho Firdaus, pada siklus II pertemuan I, Hasil belajarnya Wildan Ridho Firdaus mengalami penurunan secara drastis, dengan kata lain adanya penurunan dari siklus I ke siklus lainnya. Pada pertemuan ini ridho tidak

mempelajari materi pelajarannya, sehingga ridho tidak paham terhadap isi materi teks drama pendek tersebut.

Berdasarkan data hasil belajar yang ada, hal ini hasil belajar menunjukkan angka sebesar 60.

Dilihat dari data observasi, aktivitas Wildan Ridho Firdaus pada pertemuan kali ini, hanya aktif di 2 aktivitas yakni aktivitas bertanya serta aktivitas keterampilan memerankan tokoh drama pendek. Ridho hanya mengalami perubahan aktivitasnya pada aktivitas ke III, sedangkan aktivitas I dan aktivitas IV tidak aktif. Pada saat latihan, ridho terlihat tidak mengembangkan keterampilannya dalam memerankan tokoh drama sehingga aktivitasnya dalam kegiatan pembelajaran *role playing* mempengaruhi hasil belajarnya yang belum mengalami perubahan. Berdasarkan data observasi, hal ini aktivitas terlihat tidak memuaskan.

Dilihat dari data hasil belajar, pada siklus II pertemuan II, Wildan Ridho Firdaus, hasil belajarnya pada pertemuan kali ini tidak menunjukkan adanya peningkatan, hal itu terlihat dari tidak adanya usaha serta tidak adanya kerja keras Wildan Ridho Firdaus, sehingga Wildan Ridho Firdaus tidak bisa mengembangkan kemampuannya dengan luas.

Berdasarkan data hasil belajar, hal ini hasil belajar menunjukkan angka sebesar 60, terlihat sama seperti dari pertemuan sebelumnya.

Dilihat dari data observasi, pada pertemuan kali ini, Wildan Ridho Fitriansyah, aktivitasnya didalam kegiatan pembelajaran *role playing* mengalami perubahan dari aktivitas I dan aktivitas IV, sehingga semua aktivitas tersebut menjadi aktif, namun hasil belajarnya tidak menunjukkan hasil belajar Wildan Ridho Firdaus mengalami perubahan. Pada saat pementasan drama berlangsung saat melafalkan kata-katanya, ada kata-kata yang tidak terdengar jelas. Sehingga tidak bisa dipahami. Berdasarkan data observasi, hal ini aktivitasnya terlihat memuaskan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dilihat dari rata-rata persentase siswa yang tuntas belajar siswa pada siklus I sebesar 65,90% dan siklus II 72,72% atau mengalami peningkatan sebesar 6,82%.¹
2. “Penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Astomulyo tahun pelajaran 2016/2017”. Hal ini diperkuat dengan adanya aktivitas didalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini penulis ingin menyampaikan saran-saran sebagai berikut :

1. Untuk Guru

Diharapkan metode *role playing* dapat digunakan sebagai inovasi baru dalam memberikan metode pengajaran yang menarik khususnya bagi guru Bahasa Indonesia dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan alasan :

¹ Tabel Hasil Belajar Siklus I & Tabel Hasil Belajar Siklus II

- a) Siswa dapat memperoleh pengalaman baru, memanfaatkan ilmu yang diperoleh, serta dapat menerapkan ilmunya di kehidupan sehari-hari
- b) Setiap siswa harus dapat menjelaskan materi yang telah disampaikan oleh gurunya.

2. Untuk Sekolah

Agar pihak sekolah lebih memberikan inovasi baru kepada guru-guru Bahasa Indonesia yang akan menerapkan metode *role playing*.

***PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V
SD NEGERI 3 ASTOMULYO***

(OUTLINE)

HALAMAN SAMPUL DEPAN

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN ABSTRAK

HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

HALAMAN KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB 1 PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Penelitian
- F. Manfaat Penelitian
- G. Penelitian yang Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Hasil Belajar
 - a. Pengertian Hasil Belajar
 - b. Ciri-Ciri Hasil Belajar
 - c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar
 - d. Bentuk-Bentuk Hasil Belajar
2. Model Pembelajaran Role Playing
 - a. Pengertian Model Role Playing
 - b. Langkah-Langkah Pembelajaran Role Playing
 - c. Kelebihan dan Kekurangan Role Playing
 - d. Cara mengatasi Kekurangan Role Playing
3. Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar (SD)
 - a. Pengertian Bahasa Indonesia
 - b. Tujuan Bahasa Indonesia
 - c. Materi Bahasa Indonesia

B. Hipotesis Tindakan

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Bebas
2. Variabel Terikat

B. Setting Penelitian

C. Subjek Penelitian

D. Prosedur Penelitian

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes Hasil Belajar Siswa
2. Wawancara

3. Dokumentasi

4. Observasi

F. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa

2. Instrumen Wawancara

3. Instrumen Dokumentasi

4. Instrumen Observasi

G. Teknik Analisa Data

H. Indikator Keberhasilan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Umum Berdirinya SD Negeri 3 Astomulyo

b. Data Guru dan Siswa SD Negeri 3 Astomulyo

c. Sarana dan Prasarana SD Negeri 3 Astomulyo

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Pelaksanaan Siklus I

b. Pelaksanaan Siklus II

B. Pembahasan

1. Analisis data hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model role playing siklus I dan siklus II

2. Analisis- analisis data hasil observasi motivasi belajar siswa siklus I dan siklus II

3. Analisis dan hasil belajar siswa siklus I dan siklus II

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Metro, Januari 2017

Penulis

VICKY IHSANANDA

NPM 1290835

Mengetahui

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Hj. Isti Fatonah, MA
NIP. 19670531 199303 2 003

Sudirin, M.Pd
NIP. 19620624 1989 121

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD Negeri 03 Astomulyo

Mata Pelajaran : BAHASA INDONESIA

Kelas : V

Semester : 2 (Dua)

STANDAR KOMPETENSI : 6. Menungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
6.2 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Drama pendek kesombongan anak ketam. ▪ Drama pendek anak pejuang 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan pengertian drama ▪ Menyebutkan tokoh-tokoh ▪ Mengidentifikasi drama pendek 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan drama. ▪ Mengadakan tanya jawab mengenai naskah drama. ▪ Menjelaskan para pelakunya. ▪ Menjelaskan sifat dan perilakunya ▪ Menjelaskan tempat kejadian ▪ Menilih tokoh yang akan diperankan 	Tugas individu	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes Lisan ▪ Tes Tertulis 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jelaskan pengertian dari drama pendek kesombongan anak ketam ! ▪ Siapakah tokoh utamanya! ▪ Sebutkan tokoh-tokoh antagonis dan protagonis! ▪ Jelaskan latar tempat yang terdapat didalam drama pendek kesombongan anak ketam! ▪ Jelaskan amanat yang dapat diambil drama pendek kesombongan anak ketam! ▪ Jelaskan pengertian dari drama pendek anak pejuang! 	4 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku paket (Buku Belajar Bahasa Indonesia Itu Menyenangkan Untuk Kelas V, terbitan PT. Pribumi Mekar, karangan Ismail Kusmayadi, Nandang R. Pamungkas dan Ahmad Supena) hlm.97-99. ▪ Buku ajar.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
						<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siapakah tokoh utamanya ! ▪ Sebutkan tokoh-tokoh antagonis dan protagonis! ▪ Jelaskan latar tempat yang terdapat didalam drama pendek anak pejuang! ▪ Jelaskan amanat yang dapat diambil dari pendek anak pejuang! 		
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Dapat dipercaya, Rasa hormat dan perhatian, Tekun, Tanggungjawab, Berani								

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 03 Astomulyo

Astomulyo, 13 Januari 2017
Guru Kelas

Dra.PURWANINGSIH
NIP. 19610507 198010 2002

SUWANDI, S.Pd
NIP. 19650312 198611 1 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri 03 Astomulyo
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / Semester : V (Lima) / 2 (Dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Tahun Pelajaran : 2016/2017
Siklus / Pertemuan : I / 1 (Satu)

Standar Kompetensi

Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama

Kompetensi Dasar

1. Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

Indikator

- 1.1 Menyebutkan ciri-ciri naskah drama.
- 1.2 Menuliskan penggunaan tanda titik dua (:) dalam menulis naskah drama.

A. Tujuan Pembelajaran

- 1.1.1 Siswa mampu menyebutkan ciri-ciri naskah drama.
- 1.1.2 Siswa mampu menuliskan penggunaan tanda titik dua (:) dalam menulis naskah drama.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan : Tekun (*diligence*), Berani (*courage*), dan Kewarganegaraan (*citizenship*)**

B. Materi Ajar

Ciri-ciri naskah drama dan penggunaan titik dua (:) dalam menulis naskah drama

C. Model / Metode

Role Playing

D. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Prosedur Pembelajaran

A. Kegiatan awal :

- Mengucap salam, berdoa
- Mengabsensi kehadiran siswa
- Membahas materi pelajaran minggu lalu
- Menyampaikan tujuan pembelajaran

B. Kegiatan inti :

1) Eksplorasi :

- Guru menjelaskan ciri-ciri naskah drama
- Guru menyebutkan ciri-ciri naskah drama
- Guru menuliskan penggunaan tanda titik dua dalam menulis naskah drama.

2) Elaborasi :

- Guru menyampaikan materi pembelajaran
- Siswa diminta untuk menyebutkan ciri-ciri naskah drama
- Siswa diminta untuk menuliskan penggunaan tanda titik dua dalam menulis naskah drama.

3) Konfirmasi :

- Guru bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum diketahui
- Guru memberikan umpan balik positif, dan diberi penguatan secara lisan
- Guru memberikan reward kepada siswa

C. Kegiatan Akhir :

- Memberikan kesimpulan
- Memberikan tugas berupa PR kepada siswa
- Berdoa, mengucap salam

2. Alat/Media/Sumber Belajar :

- Buku paket (Buku Belajar Bahasa Indonesia Itu Menyenangkan Untuk Kelas V, terbitan PT. Pribumi Mekar, karangan Ismail Kusmayadi, Nandang R. Pamungkas dan Ahmad Supena) hlm.97-99.

- Buku ajar

E. Penilaian

1. Bentuk Penilaian : Tes Tertulis dan Tes Lisan
2. Teknik Penilaian : Tugas Kelompok dan Tugas Individu (quis)
3. Pedoman Penilaian (Jawaban Soal)
 - a. Jumlah Soal : 2
 - b. Skor Per Soal : 50
 - c. Nilai : Skor per soal + Skor per soal
 - d. Skor maksimal : 100
4. Kolom penilaian Tugas Kelompok

NO.	KRITERIA	NILAI			
		A	B	C	D
1	Keaktifan				
2	Kerjasama				
3	Tertib				

Ket :

A : 81-100

C : 61-70

Nilai = Jumlah : 3

B : 71-80

D : 60 kebawah

Guru Kelas

Astomulyo,

2017

Peneliti

SUWANDI, S.Pd

NIP. 19650312 198611 1 001

Vicky Ihsananda

NPM. 1290835

Mengetahui,

Kepala SD Negeri 03 Astomulyo

Dra.PURWANINGSIH

NIP. 19610507 198010 2002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri 03 Astomulyo
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / Semester : V (Lima) / 2 (Dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Tahun Pelajaran : 2016/2017
Siklus / Pertemuan : I / 2 (Dua)

Standar Kompetensi

Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama

Kompetensi Dasar

1. Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

Indikator

- 1.6 Menjelaskan drama.
- 1.7 Mengadakan tanya jawab mengenai naskah drama.
- 1.8 Menjelaskan sifat dan perilaku tokoh-tokoh

A. Tujuan Pembelajaran

- 1.1.3 Siswa mampu menjelaskan drama.
- 1.1.4 Siswa mampu mengadakan tanya jawab mengenai naskah drama.
- 1.1.5 Siswa mampu menjelaskan sifat dan perilaku tokoh-tokoh.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan : Tekun (*diligence*), Berani (*courage*), dan Kewarganegaraan (*citizenship*)**

B. Materi Ajar

Drama pendek kesombongan anak ketam

C. Model / Metode

Role Playing

D. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Prosedur Pembelajaran

A. Kegiatan awal :

- Mengucap salam, berdoa
- Mengabsensi kehadiran siswa
- Membahas materi pelajaran minggu lalu
- Menyampaikan tujuan pembelajaran

B. Kegiatan inti :

1) Eksplorasi :

- Guru menjelaskan materi drama pendek kesombongan anak ketam
- Guru membagikan teks drama kepada siswa
- Guru meminta siswa untuk membaca teks drama

2) Elaborasi :

- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih tokoh yang akan dilakoni
- Guru meminta siswa untuk mempelajari teks drama
- Guru meminta siswa untuk mendiskusikan, kemudian siswa diminta untuk mengumpulkan hasil laporannya

3) Konfirmasi :

- Guru bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum diketahui
- Guru memberikan umpan balik positif, dan diberi penguatan secara lisan
- Guru memberikan reward kepada siswa

C. Kegiatan Akhir :

- Memberikan kesimpulan
- Memberikan tugas berupa PR kepada siswa
- Berdoa, mengucap salam

2. Alat/Media/Sumber Belajar :

- Buku paket (Buku Belajar Bahasa Indonesia Itu Menyenangkan Untuk Kelas V, terbitan PT. Pribumi Mekar, karangan Ismail Kusmayadi, Nandang R. Pamungkas dan Ahmad Supena) hlm.97-99.

- Buku ajar

E. Penilaian

1. Bentuk Penilaian : Tes Tertulis dan Tes Lisan
2. Teknik Penilaian : Tugas Kelompok dan Tugas Individu (quis)
3. Pedoman Penilaian (Jawaban Soal)
 - 1) Jumlah Soal : 5
 - 2) Skor Per Soal : 10 + 10 + 20 + 40 + 40
 - 3) Nilai : Skor per soal + Skor per soal + Skor per soal + Skor per soal + Skor per soal
 - 4) Skor maksimal : 100
4. Kolom penilaian Tugas Kelompok

NO.	KRITERIA	NILAI			
		A	B	C	D
1	Keaktifan				
2	Kerjasama				
3	Tertib				

Ket :

A : 81-100
B : 71-80

C : 61-70
D : 60 kebawah

Nilai = Jumlah : 3

Guru Kelas

Astomulyo,

2017

Peneliti

SUWANDI, S.Pd
NIP. 19650312 198611 1 001

Vicky Ihsananda
NPM. 1290835

Mengetahui,
Kepala SD Negeri 03 Astomulyo

Dra.PURWANINGSIH
NIP. 19610507 198010 2002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri 03 Astomulyo
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / Semester : V (Lima) / 2 (Dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Tahun Pelajaran : 2016/2017
Siklus / Pertemuan : 2 / 1 (Satu)

Standar Kompetensi

Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama

Kompetensi Dasar

1. Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

Indikator

- 1.6 Membaca naskah drama pendek dengan lafal yang benar.
- 1.7 Menulis naskah drama pendek.

A. Tujuan Pembelajaran

- 1.1.6 Siswa mampu membaca naskah drama pendek dengan lafal yang benar
- 1.1.7 Siswa mampu menulis naskah drama pendek

❖ **Karakter siswa yang diharapkan : Tekun (*diligence*), Berani (*courage*), dan Kewarganegaraan (*citizenship*)**

B. Materi Ajar

Membaca dan menulis naskah drama pendek

C. Model / Metode

Role Playing

D. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Prosedur Pembelajaran

A. Kegiatan awal :

- Mengucap salam, berdoa
- Mengabsensi kehadiran siswa
- Membahas materi pelajaran minggu lalu
- Menyampaikan tujuan pembelajaran

B. Kegiatan inti :

1) Eksplorasi :

- Guru menjelaskan naskah drama pendek
- Guru membaca naskah drama pendek
- Guru menuliskan naskah drama pendek

2) Elaborasi :

- Guru menyampaikan materi pembelajaran
- Siswa diminta untuk membaca naskah drama pendek
- Siswa diminta untuk menuliskan naskah drama pendek

3) Konfirmasi :

- Guru bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum diketahui
- Guru memberikan umpan balik positif, dan diberi penguatan secara lisan
- Guru memberikan reward kepada siswa

C. Kegiatan Akhir :

- Memberikan kesimpulan
- Memberikan tugas berupa PR kepada siswa
- Berdoa, mengucap salam

2. Alat/Media/Sumber Belajar :

- Buku paket (Buku Belajar Bahasa Indonesia Itu Menyenangkan Untuk Kelas V, terbitan PT. Pribumi Mekar, karangan Ismail Kusmayadi, Nandang R. Pamungkas dan Ahmad Supena) hlm.97-99.
- Buku ajar

E. Penilaian

1. Bentuk Penilaian : Tes Tertulis dan Tes Lisan
2. Teknik Penilaian : Tugas Kelompok dan Tugas Individu (quis)
3. Pedoman Penilaian (Jawaban Soal)
 - a. Jumlah Soal : 2
 - b. Skor Per Soal : 50
 - c. Nilai : Skor per soal + Skor per soal
 - d. Skor maksimal : 100
4. Kolom penilaian Tugas Kelompok

NO.	KRITERIA	NILAI			
		A	B	C	D
1	Keaktifan				
2	Kerjasama				
3	Tertib				

Ket :

A : 81-100

C : 61-70

Nilai = Jumlah : 3

B : 71-80

D : 60 kebawah

Guru Kelas

Astomulyo,

2017

Peneliti

SUWANDI, S.Pd

NIP. 19650312 198611 1 001

Vicky Ihsananda

NPM. 1290835

Mengetahui,

Kepala SD Negeri 03 Astomulyo

Dra.PURWANINGSIH

NIP. 19610507 198010 2002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri 03 Astomulyo
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / Semester : V (Lima) / 2 (Dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Tahun Pelajaran : 2016/2017
Siklus / Pertemuan : 2 / 2 (Dua)

Standar Kompetensi

Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama

Kompetensi Dasar

1. Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

Indikator

- 1.8 Menjelaskan drama.
- 1.9 Mengadakan tanya jawab mengenai naskah drama.
- 1.10 Menjelaskan sifat dan perilaku tokoh-tokoh

A. Tujuan Pembelajaran

- 1.1.8 Siswa mampu menjelaskan drama.
- 1.1.9 Siswa mampu mengadakan tanya jawab mengenai naskah drama.
- 1.1.10 Siswa mampu menjelaskan sifat dan perilaku tokoh-tokoh.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan : Tekun (*diligence*), Berani (*courage*), dan Kewarganegaraan (*citizenship*)**

B. Materi Ajar

Drama pendek anak pejuang

C. Model / Metode

Role Playing

D. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Prosedur Pembelajaran

A. Kegiatan awal :

- Mengucap salam, berdoa
- Mengabsensi kehadiran siswa
- Membahas materi pelajaran minggu lalu
- Menyampaikan tujuan pembelajaran

B. Kegiatan inti :

1) Eksplorasi :

- Guru menjelaskan materi drama pendek anak pejuang
- Guru membagikan teks drama kepada siswa
- Guru meminta siswa untuk membaca teks drama

2) Elaborasi :

- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih tokoh yang akan dilakoni
- Guru meminta siswa untuk mempelajari teks drama
- Guru meminta siswa untuk mendiskusikan, kemudian siswa diminta untuk mengumpulkan hasil laporannya

3) Konfirmasi :

- Guru bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum diketahui
- Guru memberikan umpan balik positif, dan diberi penguatan secara lisan
- Guru memberikan reward kepada siswa

C. Kegiatan Akhir :

- Memberikan kesimpulan
- Memberikan tugas berupa PR kepada siswa
- Berdoa, mengucap salam

2. Alat/Media/Sumber Belajar :

- Buku paket (Aku Cinta Bahasa Indonesia Untuk Kelas V, terbitan PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, Surana) hlm.57-59.
- Buku ajar

E. Penilaian

1. Bentuk Penilaian : Tes Tertulis dan Tes Lisan
2. Teknik Penilaian : Tugas Kelompok dan Tugas Individu (quis)
3. Pedoman Penilaian (Jawaban Soal)
 - a. Jumlah Soal : 5
 - b. Skor Per Soal : 10 + 10 + 20 + 40 + 40
 - c. Nilai : Skor per soal + Skor per soal + Skor per soal + Skor per soal + Skor per soal
 - d. Skor maksimal : 100
4. Kolom penilaian Tugas Kelompok

NO.	KRITERIA	NILAI			
		A	B	C	D
1	Keaktifan				
2	Kerjasama				
3	Tertib				

Ket :

A : 81-100

C : 61-70

Nilai = Jumlah : 3

B : 71-80

D : 60 kebawah

Guru Kelas

Astomulyo,

2017

Peneliti

SUWANDI, S.Pd

NIP. 19650312 198611 1 001

Vicky Ihsananda

NPM. 1290835

Mengetahui,

Kepala SD Negeri 03 Astomulyo

Dra.PURWANINGSIH

NIP. 19610507 198010 2002

Tabel 1**(Kisi Kisi Soal Siklus 1)**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V/ Genap

No	Indikator	Kategori Soal	Ingatan (C1)		Pemahaman (C2)		Penerapan (C3)		Jml Skor
			Jml	No	Jml	No	Jml	No	
1	Menjelaskan pengertian drama pendek kesombongan anak ketam	Mudah			1	1			10
		Sedang							
		Sukar							
2	Menyebutkan tokoh-tokoh drama pendek kesombongan anak ketam	Mudah			1	2			10
		Sedang							
		Sukar							
		Mudah							
		Sedang			1	3			20
		Sukar							
3	Mengidentifikasi drama pendek kesombongan anak ketam	Mudah							
		Sedang							
		Sukar					1	4	40
		Mudah							
		Sedang					1	5	20
		Sukar							
Jumlah Skor Maksimal									100

Tabel 2**(Kisi Kisi Soal Siklus 2)**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V/ Genap

No	Indikator	Kategori Soal	Ingatan (C1)		Pemahaman (C2)		Penerapan (C3)		Jml Skor
			Jml	No	Jml	No	Jml	No	
1	Menjelaskan pengertian drama pendek anak pejuang	Mudah			1	1			10
		Sedang							
		Sukar							
2	Menyebutkan tokoh-tokoh drama pendek anak pejuang	Mudah			1	2			10
		Sedang							
		Sukar							
		Mudah							
		Sedang			1	3			20
		Sukar							
3	Mengidentifikasi drama pendek anak pejuang	Mudah							
		Sedang							
		Sukar					1	4	40
		Mudah							
		Sedang					1	5	20
		Sukar							
Jumlah Skor Maksimal									100

**SOAL PRE TEST DAN SOAL POST TEST
SIKLUS I**

Sekolah : SDN 3 ASTOMULYO

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Nama :

Kelas/Semester : V (Lima) / Genap

Kerjakan soal dibawah ini !

1. Coba berikan tanda titik dua pada naskah drama berikut !
Amir Di, kita berangkat sekolah sekarang.
(Amir berdiri di depan pintu, lalu Dodi mendekat)
Dodi Maaf, Mir, tunggu sebentar.
(Dodi menyuruh Amir duduk)
Amir Sebentar, apa lagi yang akan kamu kerjakan ?
Dodi Biasa, mengisi dua bak mandi setiap hari.
2. Sebutkan ciri-ciri naskah drama !

**KUNCI JAWABAN
SOAL PRE TEST DAN SOAL POST TEST
SIKLUS I**

1. Amir : Di, kita berangkat sekolah sekarang.
(Amir berdiri di depan pintu, lalu Dodi mendekat)
Dodi : Maaf, Mir, tunggu sebentar.
(Dodi menyuruh Amir duduk)
Amir : Sebentar, apa lagi yang akan kamu kerjakan ?
Dodi : Biasa, mengisi dua bak mandi setiap hari.
2. Ciri-ciri naskah drama
 - Seluruh cerita berbentuk dialog, baik tokoh maupun narator
 - Semua ucapan ditulis dalam teks
 - Semua dialog tidak menggunakan tanda petik. Dialog drama bukan kalimat langsung
 - Naskah drama dilengkapi petunjuk tertentu yang harus dilakukan tokoh pemerannya. Petunjuk itu ditulis dalam tanda kurung atau dengan memberikan huruf yang berbeda dengan huruf dialog
 - Naskah drama terletak diatas dialog atau disamping kiri dialog

**SOAL PRE TEST DAN SOAL POST TEST
SIKLUS I**

Sekolah : SDN 3 ASTOMULYO

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Nama :

Kelas/Semester : V (Lima) / Genap

Kerjakan soal dibawah ini !

1. Apakah yang dimaksud dengan drama pendek
2. Siapakah tokoh utama didalam drama pendek kesombongan anak ketam
3. Sebutkan tokoh-tokoh antagonis dan tokoh-tokoh protagonis
4. Jelaskan latar tempat yang terdapat dalam drama pendek kesombongan anak ketam
5. Jelaskan amanat yang dapat diambil dari drama kesombongan anak ketam

KUNCI JAWABAN

**SOAL PRE TEST DAN SOAL POST TEST
SIKLUS I**

1. Dialog yang dilakukan 2 orang atau lebih
2. Anak Ketam
3. Anak ketam, Cenil, dan Bangau
4. Sungai
5. Janganlah menjadi orang yang sombong

SOAL PRE TEST DAN SOAL POST TEST

SIKLUS II

Sekolah : SDN 3 ASTOMULYO

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Nama :

Kelas/Semester : V (Lima) / Genap

Kerjakan soal dibawah ini !

1. Jelaskan pengertian naskah drama pendek !
2. Coba tuliskan kembali teks drama pendek yang ada dibawah ini !
Ani : Tolong santi, tugasmu membersihkan papan tulis. Aku akan menyapu lantai dulu.
Santi : Baiklah, Ani. Oh ya. Andi belum datang ?
Padahal dia anggota regu kita.
Ani : Belum. Mungkin sebentar lagi. Andi datang.
Kita tunggu saja.
Santi : Itu dia sudah datang. Cepat Andi, tolong bersihkan meja dan bangku dengan kemoceng !
Andi : Baik, Santi.

KUNCI JAWABAN

SOAL PRE TEST DAN SOAL POST TEST

SIKLUS II

1. Suatu naskah yang berbentuk dialog
2. Ani : Tolong santi, tugasmu membersihkan papan tulis. Aku akan menyapu lantai dulu.
Santi : Baiklah, Ani. Oh ya. Andi belum datang ?
Padahal dia anggota regu kita.
Ani : Belum. Mungkin sebentar lagi. Andi datang.
Kita tunggu saja.
Santi : Itu dia sudah datang. Cepat Andi, tolong bersihkan meja dan bangku dengan kemoceng !
Andi : Baik, Santi.

**SOAL PRE TEST DAN SOAL POST TEST
SIKLUS II**

Sekolah : SDN 3 ASTOMULYO

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Nama :

Kelas/Semester : V (Lima) / Genap

Kerjakan soal dibawah ini !

1. Apakah yang dimaksud dengan drama pendek
2. Siapakah tokoh utama didalam drama pendek anak pejuang
3. Sebutkan tokoh-tokoh antagonis dan tokoh-tokoh protagonis
4. Jelaskan latar tempat yang terdapat didalam drama anak pejuang
5. Jelaskan amanat yang dapat diambil dari drama anak pejuang

**KUNCI JAWABAN
SOAL PRE TEST DAN SOAL POST TEST
SIKLUS II**

1. Dialog yang dilakukan 2 orang atau lebih
2. Monang
3. Sahala, Poltak, Jisman, Monang, dan 2 serdadu KNIL
4. Penjara
5. Jadilah orang yang pemberani

LEMBAR WAWANCARA

Identitas Narasumber :

Nama : SUWANDI, S.Pd
Alamat : Punggur
Jabatan : Guru kelas IV

Identitas narator :

Nama : Vicky IHSANANDA
NPM : 1290835

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Faktor-Faktor apa saja yang menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa di SD Negeri 3 Asemulya, sehingga menyebabkan menurunnya hasil belajar?	Adapun beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya menurunnya hasil belajar yakni: -> pendidik cenderung memilih metode ceramah, diskusi, serta pengulangan, sehingga siswa merasa jenuh. -> Banyak peserta didik yang belum tuntas hasil belajarnya, sehingga hasil belajar yang diinginkan belum sesuai yang ditargetkan

**Daftar Nilai Aktivitas Belajar Siswa
Siklus I**

Sekolah : SDN 3 Astomulyo
Materi pokok : Kesombongan anak ketam
Kelas / Semester : V / Genap
Siklus/Pertemuan : I/1
Metode pembelajaran : *Role Playing*

No	Nama	Jenis aktivitas			
		I	II	III	IV
1	Ahmad Rasyid Alfian	1	1	1	1
2	Anggis Vatikasari	4	4	4	4
3	Cahaya Adi Saputra	4	4	4	4
4	Dwi Devita Sari	1	1	2	2
5	Farhan Al Iksan	2	1	1	2
6	Hani Aryanti	4	4	4	4
7	Henisa Ismiani	1	2	2	2
8	Janoko Wibowo	3	3	2	4
9	Kamasaka Nalindra	4	4	4	4
10	M. Khoironi Sulaiman Azis	4	3	3	4
11	Nabila Putri Aryanti	4	4	4	4
12	Ninda Eviyana	1	1	1	1
13	Noven Fitriansyah	2	2	2	2
14	Nuzul Gilang Dwi Ramadhan	1	2	2	2
15	Ranti Yunia	4	4	4	4
16	Reyhan Dwi Saputra	1	1	1	1
17	Riska Cahya Arun Sanita	4	4	4	4
18	Silvana Maratus Solekhah	4	4	4	4
19	Tio Saputra	1	1	1	2
20	Tri Kristianto Saputra	2	3	3	3
21	Wanda Setianingsih	2	2	2	2
22	Wildan Ridho Firdaus	4	4	4	4
Jumlah		1,610	1,630	1,640	1,710
Rata-rata		73,18	74,09	74,54	77,72

Keterangan :

- **Indikator aktivitas :**
 - I. Memperhatikan guru menerangkan
 - II. Keaktifan siswa dalam bertanya
 - III. Mengeluarkan pendapat
 - IV. Bermain Peran

- **Skor :**
 - 4 = Sangat Baik
 - 3 = Baik
 - 2 = Cukup
 - 1 = Kurang

- **Kriteria :**

81 - 100	Sangat baik
70 - 80	Baik
60 - 70	Cukup
0 - 50	Kurang

Daftar nilai aktivitas belajar siswa siklus 1 digunakan untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa ketika sebelum diberikan metode role playing maka data penulis disajikan dalam tabel diatas.

Metro, 13 Februari 2017
Observer

SUWANDI, S.Pd
NIP. 19650312 198611 1 001

**Daftar Nilai Aktivitas Belajar Siswa
Siklus 1**

Sekolah : SDN 3 Astomulyo
Materi pokok : Kesombongan Anak Ketam
Kelas / Semester : V / Genap
Siklus/Pertemuan : I/II
Metode pembelajaran : *Role Playing*

No	Nama	Jenis aktivitas			
		I	II	III	IV
1	Ahmad Rasyid Alfian	3	3	3	3
2	Anggis Vatikasari	4	4	4	4
3	Cahaya Adi Saputra	4	4	4	4
4	Dwi Devita Sari	4	3	3	4
5	Farhan Al Iksan	4	3	4	3
6	Hani Aryanti	1	2	1	2
7	Henisa Ismiani	1	1	1	1
8	Janoko Wibowo	1	1	1	1
9	Kamasaka Nalindra	4	4	4	4
10	M. Khoironi Sulaiman Azis	4	3	3	4
11	Nabila Putri Aryanti	3	3	2	3
12	Ninda Eviyana	2	2	2	3
13	Noven Fitriansyah	1	2	1	1
14	Nuzul Gilang Dwi Ramadhan	1	2	1	2
15	Ranti Yunia	4	4	4	4
16	Reyhan Dwi Saputra	3	2	2	2
17	Riska Cahya Arun Sanita	3	3	2	3
18	Silvana Maratus Solekhah	4	4	3	4
19	Tio Saputra	3	3	3	4
20	Tri Kristianto Saputra	4	2	3	3
21	Wanda Setianingsih	2	2	1	2
22	Wildan Ridho Firdaus	1	1	1	1
Jumlah		1650	1640	1560	1680
Rata-rata		75,00	74,54	70,90	76,36

Keterangan :

▪ Indikator aktivitas :

I. Memperhatikan guru menerangkan

II. Bertanya

III. Mengeluarkan pendapat

IV. Bermain Peran

▪ Skor :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

▪ Kriteria :

81 - 100 Sangat baik

70 - 80 Baik

60 - 70 Cukup

0 - 50 Kurang

Daftar nilai aktivitas belajar siswa siklus 1 digunakan untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa ketika sebelum diberikan metode role playing maka data penulis disajikan dalam tabel diatas.

Metro, 13 Februari 2017

Observer

SUWANDI, S.Pd

NIP. 19650312 198611 1 001

**Daftar Nilai Aktivitas Belajar Siswa
Siklus II**

Sekolah : SDN 3 Astomulyo
Materi pokok : Anak Pejuang
Kelas / Semester : V / Genap
Siklus/Pertemuan : II/1
Metode pembelajaran : *Role Playing*

No	Nama	Jenis aktivitas			
		I	II	III	IV
1	Ahmad Rasyid Alfian	2	2	2	3
2	Anggis Vatikasari	2	3	3	4
3	Cahaya Adi Saputra	2	2	2	3
4	Dwi Devita Sari	3	4	3	4
5	Farhan Al Iksan	2	2	2	3
6	Hani Aryanti	1	1	2	3
7	Henisa Ismiani	1	1	2	2
8	Janoko Wibowo	1	2	1	2
9	Kamasaka Nalindra	3	4	3	3
10	M. Khoironi Sulaiman Azis	2	2	3	3
11	Nabila Putri Aryanti	2	3	2	3
12	Ninda Eviyana	2	1	1	4
13	Noven Fitriansyah	1	2	2	4
14	Nuzul Gilang Dwi Ramadhan	2	2	1	4
15	Ranti Yunia	4	4	4	4
16	Reyhan Dwi Saputra	2	1	2	2
17	Riska Cahya Arun Sanita	4	4	4	4
18	Silvana Maratus Solekhah	3	3	3	3
19	Tio Saputra	3	2	2	3
20	Tri Kristianto Saputra	2	3	2	2
21	Wanda Setianingsih	3	2	2	2
22	Wildan Ridho Firdaus	1	1	1	1
Jumlah		1530	1560	1550	1760
Rata-rata		69,54	70,90	70,45	80,00

Keterangan :

▪ Indikator aktivitas :

I. Memperhatikan guru menerangkan

II. Bertanya

III. Mengeluarkan pendapat

IV. Bermain Peran

▪ **Skor :**

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

▪ **Kriteria :**

81 - 100 Sangat baik

70 - 80 Baik

60 - 70 Cukup

0 - 50 Kurang

Daftar nilai aktivitas belajar siswa siklus 2 digunakan untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa ketika sebelum diberikan metode role playing maka data penulis disajikan dalam tabel diatas.

Metro, 13 Februari 2017

Observer

SUWANDI, S.Pd

NIP. 19650312 198611 1 001

**Daftar Nilai Aktivitas Belajar Siswa
Siklus II**

Sekolah : SDN 3 Astomulyo
Materi pokok : Anak Pejuang
Kelas / Semester : V / Genap
Siklus/Pertemuan : II/II
Metode pembelajaran : *Role Playing*

No	Nama	Jenis aktivitas			
		I	II	III	IV
1	Ahmad Rasyid Alfian	1	1	1	1
2	Anggis Vatikasari	3	3	3	4
3	Cahaya Adi Saputra	1	1	2	2
4	Dwi Devita Sari	4	4	4	4
5	Farhan Al Iksan	4	4	4	4
6	Hani Aryanti	3	3	3	3
7	Henisa Ismiani	3	3	3	4
8	Janoko Wibowo	4	4	3	3
9	Kamasaka Nalindra	3	3	3	4
10	M. Khoironi Sulaiman Azis	4	3	3	4
11	Nabila Putri Aryanti	4	4	4	4
12	Ninda Eviyana	2	2	3	3
13	Noven Fitriansyah	2	2	2	2
14	Nuzul Gilang Dwi Ramadhan	1	2	1	1
15	Ranti Yunia	4	4	3	4
16	Reyhan Dwi Saputra	3	3	3	3
17	Riska Cahya Arun Sanita	4	4	4	4
18	Silvana Maratus Solekhah	4	4	4	4
19	Tio Saputra	3	4	3	4
20	Tri Kristianto Saputra	4	4	4	4
21	Wanda Setianingsih	4	4	4	4
22	Wildan Ridho Firdaus	1	2	2	1
Jumlah		1720	1740	1710	1800
Rata-rata		78,18	80,00	79,09	81,81

Keterangan :

▪ Indikator aktivitas :

I. Memperhatikan guru menerangkan

II. Bertanya

III. Mengeluarkan pendapat

IV. Bermain Peran

▪ **Skor :**

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

▪ **Kriteria :**

81 - 100 Sangat baik

70 - 80 Baik

60 - 70 Cukup

0 - 50 Kurang

Daftar nilai aktivitas belajar siswa siklus 2 digunakan untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa ketika sebelum diberikan metode role playing maka data penulis disajikan dalam tabel diatas.

Metro, 13 Februari 2017

Observer

SUWANDI, S.Pd

NIP. 19650312 198611 1 001

**Daftar Nilai Persentase
Siklus I**

Sekolah : SDN 3 Astomulyo
Materi pokok : Kesombongan anak ketam
Kelas / Semester : V / Genap
Siklus/Pertemuan : I/1
Metode pembelajaran : *Role Playing*

No	Nama	Jenis aktivitas			
		I	II	III	IV
1	Ahmad Rasyid Alfian	1	1	1	1
2	Anggis Vatikasari	4	4	4	4
3	Cahaya Adi Saputra	4	4	4	4
4	Dwi Devita Sari	1	1	2	2
5	Farhan Al Iksan	2	1	1	2
6	Hani Aryanti	4	4	4	4
7	Henisa Ismiani	1	2	2	2
8	Janoko Wibowo	3	3	2	4
9	Kamasaka Nalindra	4	4	4	4
10	M. Khoironi Sulaiman Azis	4	3	3	4
11	Nabila Putri Aryanti	4	4	4	4
12	Ninda Eviyana	1	1	1	1
13	Noven Fitriansyah	2	2	2	2
14	Nuzul Gilang Dwi Ramadhan	1	2	2	2
15	Ranti Yunia	4	4	4	4
16	Reyhan Dwi Saputra	1	1	1	1
17	Riska Cahya Arun Sanita	4	4	4	4
18	Silvana Maratus Solekhah	4	4	4	4
19	Tio Saputra	1	1	1	2
20	Tri Kristianto Saputra	2	3	3	3
21	Wanda Setianingsih	2	2	2	2
22	Wildan Ridho Firdaus	4	4	4	4
Jumlah		15	16	17	19
Persentase		68,18%	72,72%	77,27%	86,36%

**Daftar Nilai Persentase
Siklus 1**

Sekolah : SDN 3 Astomulyo
Materi pokok : Kesombongan Anak Ketam
Kelas / Semester : V / Genap
Siklus/Pertemuan : I/II
Metode pembelajaran : *Role Playing*

No	Nama	Jenis aktivitas			
		I	II	III	IV
1	Ahmad Rasyid Alfian	3	3	3	3
2	Anggis Vatikasari	4	4	4	4
3	Cahaya Adi Saputra	4	4	4	4
4	Dwi Devita Sari	4	3	3	4
5	Farhan Al Iksan	4	3	4	3
6	Hani Aryanti	1	2	1	2
7	Henisa Ismiani	1	1	1	1
8	Janoko Wibowo	1	1	1	1
9	Kamasaka Nalindra	4	4	4	4
10	M. Khoironi Sulaiman Azis	4	3	3	4
11	Nabila Putri Aryanti	3	3	2	3
12	Ninda Eviyana	2	2	2	3
13	Noven Fitriansyah	1	2	1	1
14	Nuzul Gilang Dwi Ramadhan	1	2	1	2
15	Ranti Yunia	4	4	4	4
16	Reyhan Dwi Saputra	3	2	2	2
17	Riska Cahya Arun Sanita	3	3	2	3
18	Silvana Maratus Solekhah	4	4	3	4
19	Tio Saputra	3	3	3	4
20	Tri Kristianto Saputra	4	2	3	3
21	Wanda Setianingsih	2	2	1	2
22	Wildan Ridho Firdaus	1	1	1	1
Jumlah		16	19	15	18
Rata-rata		72,72%	86,36%	68,18%	81,81%

**Daftar Nilai Persentase
Siklus II**

Sekolah : SDN 3 Astomulyo
Materi pokok : Anak Pejuang
Kelas / Semester : V / Genap
Siklus/Pertemuan : II/1
Metode pembelajaran : *Role Playing*

No	Nama	Jenis aktivitas			
		I	II	III	IV
1	Ahmad Rasyid Alfian	2	2	2	3
2	Anggis Vatikasari	2	3	3	4
3	Cahaya Adi Saputra	2	2	2	3
4	Dwi Devita Sari	3	4	3	4
5	Farhan Al Iksan	2	2	2	3
6	Hani Aryanti	1	1	2	3
7	Henisa Ismiani	1	1	2	2
8	Janoko Wibowo	1	2	1	2
9	Kamasaka Nalindra	3	4	3	3
10	M. Khoironi Sulaiman Azis	2	2	3	3
11	Nabila Putri Aryanti	2	3	2	3
12	Ninda Eviyana	2	1	1	4
13	Noven Fitriansyah	1	2	2	4
14	Nuzul Gilang Dwi Ramadhan	2	2	1	4
15	Ranti Yunia	4	4	4	4
16	Reyhan Dwi Saputra	2	1	2	2
17	Riska Cahya Arun Sanita	4	4	4	4
18	Silvana Maratus Solekhah	3	3	3	3
19	Tio Saputra	3	2	2	3
20	Tri Kristianto Saputra	2	3	2	2
21	Wanda Setianingsih	3	2	2	2
22	Wildan Ridho Firdaus	1	1	1	1
Jumlah		17	17	18	21
Rata-rata		77,27%	77,27%	81,81%	95,45%

**Daftar Nilai Persentase
Siklus II**

Sekolah : SDN 3 Astomulyo
Materi pokok : Anak Pejuang
Kelas / Semester : V / Genap
Siklus/Pertemuan : II/II
Metode pembelajaran : *Role Playing*

No	Nama	Jenis aktivitas			
		I	II	III	IV
1	Ahmad Rasyid Alfian	1	1	1	1
2	Anggis Vatikasari	3	3	3	4
3	Cahaya Adi Saputra	1	1	2	2
4	Dwi Devita Sari	4	4	4	4
5	Farhan Al Iksan	4	4	4	4
6	Hani Aryanti	3	3	3	3
7	Henisa Ismiani	3	3	3	4
8	Janoko Wibowo	4	4	3	3
9	Kamasaka Nalindra	3	3	3	4
10	M. Khoironi Sulaiman Azis	4	3	3	4
11	Nabila Putri Aryanti	4	4	4	4
12	Ninda Eviyana	2	2	3	3
13	Noven Fitriansyah	2	2	2	2
14	Nuzul Gilang Dwi Ramadhan	1	2	1	1
15	Ranti Yunia	4	4	3	4
16	Reyhan Dwi Saputra	3	3	3	3
17	Riska Cahya Arun Sanita	4	4	4	4
18	Silvana Maratus Solekhah	4	4	4	4
19	Tio Saputra	3	4	3	4
20	Tri Kristianto Saputra	4	4	4	4
21	Wanda Setianingsih	4	4	4	4
22	Wildan Ridho Firdaus	1	2	2	1
Jumlah		18	20	21	19
Rata-rata		81,81%	90,90%	95,45%	86,36%

**Daftar Nilai Pretest
Siklus I**

Sekolah : SDN 3 Astomulyo
Materi pokok : Kesombongan anak ketam
Kelas / Semester : V / Genap
Siklus/Pertemuan : I/1
Metode pembelajaran : *Role Playing*

No	Nama	Jenis aktivitas						
	Subyek	Pretest	T	TT	Postestt	T	TT	Ket
1	Ahmad Rasyid Alfian	60		✓	70	✓		
2	Anggis Vatikasari	85	✓		90	✓		
3	Cahya Adi Saputra	82	✓		81	✓		
4	Dwi Devita Sari	60		✓	70	✓		
5	Farhan Al Iksan	60		✓	82	✓		
6	Hani Aryanti	85	✓		60		✓	
7	Henisa Ismiani	60		✓	60		✓	
8	Janoko Wibowo	76	✓		60		✓	
9	Kamasaka Nalindra	82	✓		85	✓		
10	M. Khoironi Sulaiman Azis	80	✓		82	✓		
11	Nabila Putri Aryanti	85	✓		60		✓	
12	Ninda Eviyana	60		✓	81	✓		
13	Noven Fitriansyah	60		✓	60		✓	
14	Nuzul Gilang Dwi Ramadhan	72	✓		60		✓	
15	Ranti Yunia	81	✓		90	✓		
16	Reyhan Dwi Saputra	60		✓	82	✓		
17	Riska Cahya Arun Sanita	84	✓		80	✓		
18	Silvana Maratus Solekhah	82	✓		78	✓		
19	Tio Saputra	71	✓		78	✓		
20	Tri Kristianto Saputra	70	✓		90	✓		
21	Wanda Setianingsih	60		✓	60		✓	
22	Wildan Ridho Firdaus	85	✓		70	✓		
Jumlah		1,600			1,629			
Rata-rata		72,72			74,04			

**Daftar Nilai Posttest
Siklus I**

Sekolah : SDN 3 Astomulyo
Materi pokok : Kesombongan anak ketam
Kelas / Semester : V / Genap
Siklus/Pertemuan : I/II
Metode pembelajaran : *Role Playing*

No	Nama	Jenis aktivitas						
	Subyek	Pretest	T	TT	Posttest	T	TT	Ket
1	Ahmad Rasyid Alfian	60		✓	70	✓		
2	Anggis Vatikasari	85	✓		90	✓		
3	Cahya Adi Saputra	82	✓		81	✓		
4	Dwi Devita Sari	60		✓	70	✓		
5	Farhan Al Iksan	60		✓	82	✓		
6	Hani Aryanti	85	✓		60		✓	
7	Henisa Ismiani	60		✓	60		✓	
8	Janoko Wibowo	76	✓		60		✓	
9	Kamasaka Nalindra	82	✓		85	✓		
10	M. Khoironi Sulaiman Azis	80	✓		82	✓		
11	Nabila Putri Aryanti	85	✓		60		✓	
12	Ninda Eviyana	60		✓	81	✓		
13	Noven Fitriansyah	60		✓	60		✓	
14	Nuzul Gilang Dwi Ramadhan	72	✓		60		✓	
15	Ranti Yunia	81	✓		90	✓		
16	Reyhan Dwi Saputra	60		✓	82	✓		
17	Riska Cahya Arun Sanita	84	✓		80	✓		
18	Silvana Maratus Solekhah	82	✓		78	✓		
19	Tio Saputra	71	✓		78	✓		
20	Tri Kristianto Saputra	70	✓		90	✓		
21	Wanda Setianingsih	60		✓	60		✓	
22	Wildan Ridho Firdaus	85	✓		70	✓		
Jumlah		1,600			1,629			
Rata-rata		72,72			74,04			

**Daftar Nilai Pretest
Siklus II**

Sekolah : SDN 3 Astomulyo
Materi pokok : Kesombongan anak ketam
Kelas / Semester : V / Genap
Siklus/Pertemuan : II/1
Metode pembelajaran : *Role Playing*

No	Nama	Jenis aktivitas						
	Subyek	Pretest	T	TT	Postestt	T	TT	Ket
1	Ahmad Rasyid Alfian	70		✓	92	✓		
2	Anggis Vatikasari	90	✓		85	✓		
3	Cahya Adi Saputra	81	✓		90	✓		
4	Dwi Devita Sari	70	✓		72	✓		
5	Farhan Al Iksan	82	✓		82	✓		
6	Hani Aryanti	60	✓		60		✓	
7	Henisa Ismiani	60		✓	90	✓		
8	Janoko Wibowo	60		✓	85	✓		
9	Kamasaka Nalindra	85	✓		90	✓		
10	M. Khoironi Sulaiman Azis	82	✓		93	✓		
11	Nabila Putri Aryanti	60	✓		92	✓		
12	Ninda Eviyana	81	✓		60		✓	
13	Noven Fitriansyah	60	✓		60		✓	
14	Nuzul Gilang Dwi Ramadhan	60		✓	60		✓	
15	Ranti Yunia	90	✓		92	✓		
16	Reyhan Dwi Saputra	82		✓	89	✓		
17	Riska Cahya Arun Sanita	80	✓		87	✓		
18	Silvana Maratus Solekhah	78	✓		86	✓		
19	Tio Saputra	78	✓		92	✓		
20	Tri Kristianto Saputra	90	✓		90	✓		
21	Wanda Setianingsih	60		✓	93	✓		
22	Wildan Ridho Firdaus	60		✓	60		✓	
Jumlah		1,619			1,800			
Rata-rata		73,59			81,81			

**Daftar Nilai Posttest
Siklus II**

Sekolah : SDN 3 Astomulyo
Materi pokok : Kesombongan anak ketam
Kelas / Semester : V / Genap
Siklus/Pertemuan : II/II
Metode pembelajaran : *Role Playing*

No	Nama	Jenis aktivitas						
	Subyek	Pretest	T	TT	Posttest	T	TT	Ket
1	Ahmad Rasyid Alfian	70		✓	92	✓		
2	Anggis Vatikasari	90	✓		85	✓		
3	Cahya Adi Saputra	81	✓		90	✓		
4	Dwi Devita Sari	70	✓		72	✓		
5	Farhan Al Iksan	82	✓		82	✓		
6	Hani Aryanti	60	✓		60		✓	
7	Henisa Ismiani	60		✓	90	✓		
8	Janoko Wibowo	60		✓	85	✓		
9	Kamasaka Nalindra	85	✓		90	✓		
10	M. Khoironi Sulaiman Azis	82	✓		93	✓		
11	Nabila Putri Aryanti	60	✓		92	✓		
12	Ninda Eviyana	81	✓		60		✓	
13	Noven Fitriansyah	60	✓		60		✓	
14	Nuzul Gilang Dwi Ramadhan	60		✓	60		✓	
15	Ranti Yunia	90	✓		92	✓		
16	Reyhan Dwi Saputra	82		✓	89	✓		
17	Riska Cahya Arun Sanita	80	✓		87	✓		
18	Silvana Maratus Solekhah	78	✓		86	✓		
19	Tio Saputra	78	✓		92	✓		
20	Tri Kristianto Saputra	90	✓		90	✓		
21	Wanda Setianingsih	60		✓	93	✓		
22	Wildan Ridho Firdaus	60		✓	60		✓	
Jumlah		1,619			1,800			
Rata-rata		73,59			81,81			

**Lembar Observasi Aktivitas
Belajar Siswa**

Sekolah : SDN 3 Astomulyo
Materi pokok : Kesombongan anak ketam
Kelas / Semester : V / Genap
Siklus/Pertemuan : I/1
Metode pembelajaran : *Role Playing*

No	Nama	Jenis aktivitas			
		I	II	III	IV
1	Ahmad Rasyid Alfian	X	X	X	X
2	Anggis Vatikasari	✓	✓	✓	✓
3	Cahya Adi Saputra	✓	✓	✓	✓
4	Dwi Devita Sari	X	X	✓	✓
5	Farhan Al Iksan	✓	X	X	✓
6	Hani Aryanti	✓	✓	✓	✓
7	Henisa Ismiani	X	✓	✓	✓
8	Janoko Wibowo	✓	✓	✓	✓
9	Kamasaka Nalindra	✓	✓	✓	✓
10	M. Khoironi Sulaiman Azis	✓	✓	✓	✓
11	Nabila Putri Aryanti	✓	✓	✓	✓
12	Ninda Eviyana	X	X	X	X
13	Noven Fitriansyah	✓	✓	✓	✓
14	Nuzul Gilang Dwi Ramadhan	X	✓	✓	✓
15	Ranti Yunia	✓	✓	✓	✓
16	Reyhan Dwi Saputra	X	X	X	X
17	Riska Cahya Arun Sanita	✓	✓	✓	✓
18	Silvana Maratus Solekhah	✓	✓	✓	✓
19	Tio Saputra	X	X	X	✓
20	Tri Kristianto Saputra	✓	✓	✓	✓
21	Wanda Setianingsih	✓	✓	✓	✓
22	Wildan Ridho Firdaus	✓	✓	✓	✓

▪ **Keterangan :**

V. Memperhatikan penjelasan guru

VI. Keaktifan siswa dalam bertanya

VII. Keterampilan dalam memerankan tokoh drama

VIII. Bermain Peran

▪ **Kriteria :**

✓ = Baik

X = Tidak Aktif

**Lembar Observasi Aktivitas
Belajar Siswa**

Sekolah : SDN 3 Astomulyo
Materi pokok : Kesombongan Anak Ketam
Kelas / Semester : V / Genap
Siklus/Pertemuan : I/II
Metode pembelajaran : *Role Playing*

No	Nama	Jenis aktivitas			
		I	II	III	IV
1	Ahmad Rasyid Alfian	✓	✓	✓	✓
2	Anggis Vatikasari	✓	✓	✓	✓
3	Cahya Adi Saputra	✓	✓	✓	✓
4	Dwi Devita Sari	✓	✓	✓	✓
5	Farhan Al Iksan	✓	✓	✓	✓
6	Hani Aryanti	X	✓	X	✓
7	Henisa Ismiani	X	X	X	X
8	Janoko Wibowo	X	X	X	X
9	Kamasaka Nalindra	✓	✓	✓	✓
10	M. Khoironi Sulaiman Azis	✓	✓	✓	✓
11	Nabila Putri Aryanti	✓	✓	✓	✓
12	Ninda Eviyana	✓	✓	✓	✓
13	Noven Fitriansyah	X	✓	X	X
14	Nuzul Gilang Dwi Ramadhan	X	✓	X	✓
15	Ranti Yunia	✓	✓	✓	✓
16	Reyhan Dwi Saputra	✓	✓	✓	✓
17	Riska Cahya Arun Sanita	✓	✓	✓	✓
18	Silvana Maratus Solekhah	✓	✓	✓	✓
19	Tio Saputra	✓	✓	✓	✓
20	Tri Kristianto Saputra	✓	✓	✓	✓
21	Wanda Setianingsih	✓	✓	X	✓
22	Wildan Ridho Firdaus	X	X	X	X

- **Keterangan :**
 - V. Memperhatikan guru menerangkan
 - VI. Bertanya
 - VII. Mengeluarkan pendapat
 - VIII. Bermain Peran

- **Kriteria :**
 - ✓ = Baik
 - X = Tidak Aktif

**Lembar Observasi Aktivitas
Belajar Siswa**

Sekolah : SDN 3 Astomulyo
Materi pokok : Anak Pejuang
Kelas / Semester : V / Genap
Siklus/Pertemuan : II/1
Metode pembelajaran : *Role Playing*

No	Nama	Jenis aktivitas			
		I	II	III	IV
1	Ahmad Rasyid Alfian	✓	✓	✓	✓
2	Anggis Vatikasari	✓	✓	✓	✓
3	Cahaya Adi Saputra	✓	✓	✓	✓
4	Dwi Devita Sari	✓	✓	✓	✓
5	Farhan Al Iksan	✓	✓	✓	✓
6	Hani Aryanti	X	X	✓	✓
7	Henisa Ismiani	X	X	✓	✓
8	Janoko Wibowo	X	✓	X	✓
9	Kamasaka Nalindra	✓	✓	✓	✓
10	M. Khoironi Sulaiman Azis	✓	✓	✓	✓
11	Nabila Putri Aryanti	✓	✓	✓	✓
12	Ninda Eviyana	✓	X	X	X
13	Noven Fitriansyah	X	✓	✓	X
14	Nuzul Gilang Dwi Ramadhan	✓	✓	X	X
15	Ranti Yunia	✓	✓	✓	✓
16	Reyhan Dwi Saputra	✓	X	✓	✓
17	Riska Cahya Arun Sanita	✓	✓	✓	✓
18	Silvana Maratus Solekhah	✓	✓	✓	✓
19	Tio Saputra	✓	✓	✓	✓
20	Tri Kristianto Saputra	✓	✓	✓	✓
21	Wanda Setianingsih	✓	✓	✓	X
22	Wildan Ridho Firdaus	X	X	X	X

▪ **Keterangan :**

- I. Memperhatikan guru menerangkan
- II. Bertanya
- III. Mengeluarkan pendapat
- IV. Bermain Peran

▪ **Kriteria :**

- ✓ = Baik
- X = Tidak Aktif

**Lembar Observasi Aktivitas
Belajar Siswa**

Sekolah : SDN 3 Astomulyo
Materi pokok : Anak Pejuang
Kelas / Semester : V / Genap
Siklus/Pertemuan : II/II
Metode pembelajaran : *Role Playing*

No	Nama	Jenis aktivitas			
		I	II	III	IV
1	Ahmad Rasyid Alfian	X	X	X	X
2	Anggis Vatikasari	✓	✓	✓	✓
3	Cahya Adi Saputra	X	X	✓	✓
4	Dwi Devita Sari	✓	✓	✓	✓
5	Farhan Al Iksan	✓	✓	✓	✓
6	Hani Aryanti	✓	✓	✓	✓
7	Henisa Ismiani	✓	✓	✓	✓
8	Janoko Wibowo	✓	✓	✓	✓
9	Kamasaka Nalindra	✓	✓	✓	✓
10	M. Khoironi Sulaiman Azis	✓	✓	✓	✓
11	Nabila Putri Aryanti	✓	✓	✓	✓
12	Ninda Eviyana	✓	✓	✓	✓
13	Noven Fitriansyah	✓	✓	✓	✓
14	Nuzul Gilang Dwi Ramadhan	X	✓	X	X
15	Ranti Yunia	✓	✓	✓	✓
16	Reyhan Dwi Saputra	✓	✓	✓	✓
17	Riska Cahya Arun Sanita	✓	✓	✓	✓
18	Silvana Maratus Solekhah	✓	✓	✓	✓
19	Tio Saputra	✓	✓	✓	✓
20	Tri Kristianto Saputra	✓	✓	✓	✓
21	Wanda Setianingsih	✓	✓	✓	✓
22	Wildan Ridho Firdaus	X	✓	✓	X

▪ **Keterangan :**

- V. Memperhatikan guru menerangkan
- VI. Bertanya
- VII. Mengeluarkan pendapat
- VIII. Bermain Peran

▪ **Kriteria :**

- ✓ = Baik
- X = Tidak Aktif

LEMBAR OBSERVASI GURU

Dalam Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Astomulyo
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Hari/Tanggal :
Siklus/Pertemuan :
Petunjuk : Isilah lembar observasi dengan menceklis (v) pada
kolom skor

No.	Aspek yang diamati	Nilai			
		4	3	2	1
1.	Mengkondisikan kelas.				
2.	Memberi apresepasi dan motivasi.				
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran.				
4.	Menyampaikan materi pelajaran.				
5.	Mengajak peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung didalam pembelajaran <i>role playing</i>				
6.	Mengarahkan peserta didik untuk mempelajari naskah drama yang akan dilakoni (<i>role playing</i>)				
7.	Mengarahkan peserta didik untuk memerankan tokoh yang akan diperankan didalam metode <i>role playing</i>				
8.	Melakukan tanya jawab dengan peserta didik dan membahasnya.				
9.	Memberikan kesimpulan terhadap materi yang disampaikan.				

10.	Menutup pembelajaran.				
Jumlah					
Rata-rata					

Keterangan :

- Kriteria penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut :

No	Nilai Angka	Skor	Kriteria
1.	81-100	4	Sangat baik
2.	70-80	3	Baik
3.	60-69	2	Cukup
4.	0-50	1	Kurang

- Menghitung skor nilai menggunakan rumus : $\bar{X} = \frac{\sum N}{N}$

Keterangan :

\bar{X} = Rata-rata aktivitas peserta didik

$\sum N$ = Jumlah skor perolehan

N = Jumlah skor total

Astomulyo , Maret 2017

Observer,

Guru Peneliti

SUWANDI, S.Pd
NIP. 19650312 198611 1 001

Vicky Ihsananda
NPM. 1290835

FOTO



Siklus I Pertemuan I



Siklus I Pertemuan II



Siklus II Pertemuan I



Siklus II Pertemuan II

NILAI BAHASA INDONESIA SEMESTER GANJIL

Kelas : 5 (Lima)

TP. 2016/2017

No	Nama	Nilai	Kategori
		Ulangan Harian	
1	Ahmad Rasyid Alfian	60	Kurang
2	Anggis Vatikasari	80	Baik
3	Cahaya Adi Saputra	100	Sangat Baik
4	Dwi Devita Sari	85	Baik
5	Farhan Al Iksan	62	Kurang
6	Hani Aryanti	80	Baik
7	Henisa Ismiani	82	Baik
8	Janoko Wibowo	61	Kurang
9	Kamasaka Nalindra	100	Sangat Baik
10	M. Khoironi Sulaiman Azis	81	Baik
11	Nabila Putri Aryanti	75	Baik
12	Ninda Eviyana	60	Kurang
13	Noven Fitriansyah	62	Kurang
14	Nuzul Gilang Dwi Ramadhan	64	Kurang
15	Ranti Yunia	60	Kurang
16	Reyhan Dwi Saputra	61	Kurang
17	Riska Cahya Arun Sanita	82	Baik
18	Silvana Maratus Solekhah	63	Kurang
19	Tio Saputra	61	Kurang
20	Tri Kristianto Saputra	62	Kurang
21	Wanda Setianingsih	60	Kurang
22	Wildan Ridho Firdaus	62	Kurang
Jumlah		1,563	
Rata-Rata Kelas		71,04	

Mengetahui
2016
Kepala SDN 3 Astomulyo

Astomulyo, 12 Desember

Wali Kelas V

SUWANDI, S.Pd
NIP. 19650312 198611 1 001

FATKUR, S.Pd.SD
NIP. 19621221 198403 1 003

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Vicky Ihsananda, dilahirkan di Desa Purworejo Kecamatan Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 06 Agustus 1994. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan bapak Musbari dan ibu Suminah.



Pendidikan dasar penulis ditempuh di SD Negeri 1 Kotagajah selesai pada tahun 2006.

Kemudian melanjutkan ke SMP Wiratama Kotagajah dan lulus pada tahun 2009. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Punggur dan selesai pada tahun 2012.

Kemudian melanjutkan pendidikan di STAIN Jurai Siwo Metro mengambil S1 Jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di mulai pada semester I TA. 2012/2013.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

**IAIN
METRO**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.pustaka.metrouniv.ac.id; e-mail: pustaka.ain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-588/In.28/S/OT.01/06/2017**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : VICKY IHSANANDA
NPM : 1290835
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2016 / 2017 dengan nomor anggota 1290835.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas dari pinjaman buku Perpustakaan dan telah memberi sumbangan kepada Perpustakaan dalam rangka penambahan koleksi buku-buku Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 06 Juni 2017
Kepala Perpustakaan



Drs. Mokhtaridi Sudin, M.Pd.
NIP. 195808311981031001

SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA JURUSAN PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : VICKY IHSANANDA
NPM : 1290835
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI 3
ASTOMULYO

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka jurusan pada Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro. Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 29 Mei 2017

Ketua Jurusan PGMI



Nurul Afifah, M.Pd.I.
NIP. 19781222 201101 2 007



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 3 ASTOMULYO

Alamat : Jl. Kampung Baru - Astomulyo Kec. Punggur Kab. Lampung Tengah

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420 / 053 / C.6 / D.1 / 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **SUWANDI, S.Pd**
NIP : 19650312 198611 1 001
Pangkat / Gol : Pembina (IV/a)
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN 3 Astomulyo Kec. Punggur
NSS : 101120208253
NPSN : 10801665

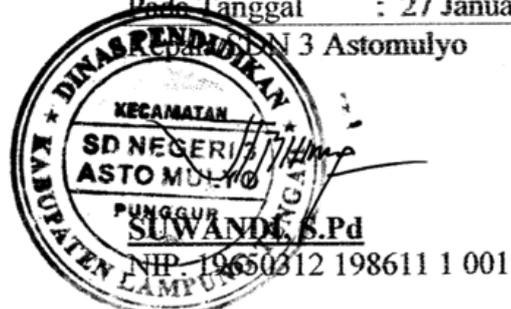
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : **Vicky Ihsananda**
NPM : 1290835
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : PGMI
Perguruan Tinggi : STAIN JURAI SIWO METRO

Bahwa benar nama tersebut di atas telah melaksanakan *Pra Survey* di SD Negeri 3 Astomulyo Kecamatan Punggur Kabupaten Lampung Tengah dalam rangka penyelesaian tugas akhir/ skripsi dengan judul "*Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Astomulyo Tahun Pelajaran 2016/2017*".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Astomulyo
Pada Tanggal : 27 Januari 2017





**DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 3 ASTOMULYO**

Alamat : Jl. Kampung Baru Kec. Punggur Kab. Lampung Tengah kode pos. 34152

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420 / 62 / 02 // C.6 / D.1 / 2017

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri 3 Astomulyo menerangkan dengan sesungguhnya bahwa Mahasiswa dibawah ini :

Nama : Vicky Ihsananda
NPM : 1290835
Semester : 10 (Sepuluh)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Bahwa Mahasiswa yang bersangkutan telah melaksanakan Research/survey di SD Negeri 3 Astomulyo pada tanggal 30 Maret Dengan judul "PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SD NEGERI 3 ASTOMULYO" dengan baik dan sesuai ketentuan yang telah ditentukan.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Astomulyo, 16 Mei 2017
SDN 3 Astomulyo


Dra. PURWANINGSIH
NIP. 19610507 198010 2 002



SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) JURAI SIWO METRO
JURUSAN TARBİYAH

Jl. KH. Dewantara 15 A Kota Metro Telp. (0725) 41507

Nomor : Sti.06/JST/PP.00.9/0283/2017
Lamp : -
Hal : **BIMBINGAN SKRIPSI**

Metro, 31 Januari 2017

Kepada Yth:

1. Sdri. Dra. Hj. Isti Fatonah, MA
 2. Sdr. Sudirin, M.d
- Dosen Pembimbing Skripsi
Di -

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan studinya di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Jurai Siwo Metro, maka mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi, untuk itu kami mengharapkan kesediaan saudara untuk membimbing mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Vicky Ihsananda
NPM : 1290835
Jurusan : Tarbiyah/PGMI
Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Dosen Pembimbing, membimbing mahasiswa dari proposal sampai dengan penulisan skripsi, termasuk penelitian.
 - a. Dosen pembimbing, bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan koreksi akhir.
 - b. Ass. Dosen Pembimbing bertugas melaksanakan sepenuhnya bimbingan sampai selesai.
2. Waktu menyelesaikan skripsi:
 - a. Maksimal 4 (empat) semester sejak mahasiswa yang bersangkutan lulus komprehensif.
 - b. Waktu menyelesaikan skripsi 2 (dua) bulan sejak mahasiswa yang bersangkutan menyelesaikan konsep skripsinya sampai BAB II (pendahuluan + Konsep Teoritis).
3. Diwajibkan mengikuti pedoman penulisan skripsi yang dikeluarkan oleh STAIN Jurai Siwo Metro.
4. Banyaknya antara 40 s.d 60 halaman bagi yang menggunakan Bahasa Indonesia dengan:
 - a. Pendahuluan ± 1/6 bagian
 - b. Isi ± 2/3 bagian
 - c. Penutup ± 1/6 bagian

Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan atas kesediaan saudara kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Ketua Jurusan Tarbiyah

Dr. Akla, M.Pd

NIP. 19691008 200003 2005

SURAT TUGAS

Nomor: B-1000/In.28/R/TL.01/02/2017

ektot Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, Menugaskan Kepada Saudara:

Nama : **VICKY IHSANANDA**
NPM : 1290835
Semester : 10 (Sepuluh)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- ntuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SD NEGERI 3 ASTOMULYO, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka meyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI 3 ASTOMULYO".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

epada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan; terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 22 Februari 2017

Mengetahui,
Pejabat Setempat



Husnul Fatarib, Ph.D
Wakil Rektor Bidang Akademik,

NIP. 197401041999031004



**KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) JURAI SIWO METRO
JURUSAN TARBIYAH**

Sekretariat : Jl. Ki. Hajar Dewantoro 15 A Metro, Telp (0725) 41507

Nomor : Sti.06/JST/PP.00.9/0214/2017
Lamp : -
Hal : **IZIN PRA SURVEY**

Metro, 23 Januari 2017

Kepada Yth.,
Kepala Sekolah SDN 3 Astomulyo
Di -
Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir/skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami :

Nama : Vicky Ihsananda
NPM : 1290835
Jurusan : Tarbiyah
Prodi : PGMI
Judul : Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Astomulyo Tahun Pelajaran 2016/2017

Untuk melakukan *PRA SURVEY* di SDN 3 Astomulyo.

Demikianlah permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan perkenannya dihaturkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Ketua Jurusan Tarbiyah,

Dr. Akla, M.Pd
NIP. 19691008 200003 2005 *f*





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

nomor : B-1001/In.28/R/TL.00/02/2017
sifat : -
tujuan : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
**KEPALA SD NEGERI 3
ASTOMULYO**
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1000/In.28/R/TL.01/02/2017, tanggal 22 Februari 2017 atas nama saudara:

Nama : **VICKY IHSANANDA**
NPM : 1290835
Semester : 10 (Sepuluh)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SD NEGERI 3 ASTOMULYO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI 3 ASTOMULYO".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 22 Februari 2017
an. Rektu
Wakil Rektor Bidang Akademik,

Husnul Fatarib, Ph.D
NIP. 197401041999031004



**DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 3 ASTOMULYO**

Alamat : Jl. Kampung Baru Kec. Punggur Kab. Lampung Tengah kode pos. 34152

Nomor : 420/62/02/C.6/D.1/2017
Lampiran : -
Perihal : ***Izin research***
Yth : Ketua IAIN Metro
Di : Metro

Dengan Hormat,
Menindak lanjuti Surat dari Ketua Institut Agama Islam Negeri Metro (IAIN) Metro, Nomor 420/62/02/C.6/D.1/2017, Perihal Permohonan ***Izin Research***

Untuk itu kami Memberi Izin Pelaksanaan ***Izin Research*** di SD Negeri 3 Astomulyo, yang akan dilaksanakan pada :

Tanggal : 9 Maret 2017
Judul : PENGGUNAAN METODE ***ROLE PLAYING*** UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SD NEGERI 3 ASTOMULYO
Tempat : SD Negeri 3 Astomulyo

Mahasiswa dengan atas nama

Mahasiwa	NPM	Jurusan	Prodi	Alamat
Vicky Ihsananda	1290835	Tarbiyah	PGMI	Purworejo

Demikian surat izin ini kami sampaikan, atas perhatiannya dan kerjasamanya , di sampaikan terima kasih.

Kepala SD Negeri 3 Astomulyo





KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) JURAI SIWO METRO

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Email: stainjusi@stainmetro.ac.id Website: www.stainmetro.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Vicky Ihsananda
NPM : 1290835

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PGMI
Semester/TA : IX/2016/2017

No	Hari/Tanggal	Pembimbing I	Bimbingan yang dibicarakan	Tanda Tangan
	3/11/2016		<ul style="list-style-type: none">- Perbaiki lagi sesuai hasil diskusi- ACC tuntas di seminar- Minta bimbingan ke pembimbing I	

Diketahui :
Ketua Jurusan Tarbiyah

Dra. Hj. Akla, M.Pd
NIP. 19691008 200003 2 005

Dosen Pembimbing I


Dra. Hj. Isti Fatonah, MA
NIP. 196705311993032003



KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) JURAI SIWO METRO

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Email: stainjusi@stainmetro.ac.id Website: www.stainmetro.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Vicky Ihsananda
NPM : 1290835

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PGMI
Semester/TA : IX/2016/2017

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing I	Bimbingan yang dibicarakan	Tanda Tangan
			<p>- Tidak terdapat perbedaan dan persamaan diantara 2 sumber referensi</p> <p>- Tidak terdapat adanya alasan memilih judul yang dibuat oleh penulis</p> <p>- see seminar</p>	

Diketahui :
Ketua Jurusan Tarbiyah

Dra. Hj. Akla, M.Pd
NIP. 19691008 200003 2 005

Dosen Pembimbing I


Dra. Hj. Isti Fatonah, MA
NIP. 196705311993032003



KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) JURAI SIWO METRO

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Email: stainjusi@stainmetro.ac.id Website: www.stainmetro.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Vicky Ihsananda
NPM : 1290835

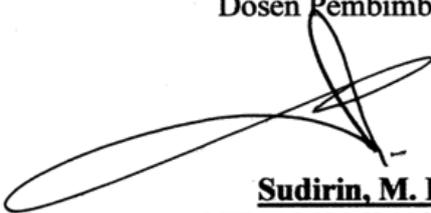
Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PGMI
Semester/TA : IX/2016/2017

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing II	Bimbingan yang dibicarakan	Tanda Tangan
			Perbaiki sesuai Pewunjuk dalam Penulisan Proposal	

Diketahui :
Ketua Jurusan Tarbiyah

Dra. Hj. Akla, M.Pd
NIP. 19691008 200003 2 005

Dosen Pembimbing II


Sudirin, M. Pd
NIP. 196206241989121



KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) JURAI SIWO METRO

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Email: stainjusi@stainmetro.ac.id Website: www.stainmetro.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Vicky Ihsananda
NPM : 1290835

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PGMI
Semester/TA : IX/2016/2017

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing II	Bimbingan yang dibicarakan	Tanda Tangan
	21/11/2016		ACC Seminat	
	6/12/2017		ACC Outline Pembelian buku jurnal	

Diketahui :
Ketua Jurusan Tarbiyah

Dra. Hj. Akla, M.Pd
NIP. 19691008 200003 2 005

Dosen Pembimbing II

Sudirin, M. Pd
NIP. 196206241989121



KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) JURAI SIWO METRO

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Email: stainjusi@stainmetro.ac.id Website: www.stainmetro.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Vicky Ihsananda
NPM : 1290835

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PGMI
Semester/TA : IX/2016/2017

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing I	Bimbingan yang dibicarakan	Tanda Tangan
			<ul style="list-style-type: none">- Perbaiki APP dari silabus, RPP- soal & lembar jawab jawaban- lembar observasi oleh observer	

Diketahui :
Ketua Jurusan Tarbiyah

Dra. Hj. Akla, M.Pd
NIP. 19691008 200003 2 005

Dosen Pembimbing I


Dra. Hj. Isti Fatonah, MA
NIP. 196705311993032003



KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) JURAI SIWO METRO

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Email: stainjusi@stainmetro.ac.id Website: www.stainmetro.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Vicky Ihsananda
NPM : 1290835

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PGMI
Semester/TA : IX/2016/2017

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing I	Bimbingan yang dibicarakan	Tanda Tangan
	20/2017 12 Senin		see APD - silalah segera Riset sesuai jurnal yang sudah ditentukan dan	

Diketahui :
Ketua Jurusan Tarbiyah

Dra. Hj. Akla, M.Pd
NIP. 19691008 200003 2 005

Dosen Pembimbing I


Dra. Hj. Isti Fatonah, MA
NIP. 196705311993032003



KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) JURAI SIWO METRO

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Email: stainjusi@stainmetro.ac.id Website: www.stainmetro.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Vicky Ihsananda
NPM : 1290835

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PGMI
Semester/TA : IX/2016/2017

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing II	Bimbingan yang dibicarakan	Tanda Tangan
				

Diketahui :
Ketua Jurusan Tarbiyah

Dra. Hj. Akla, M.Pd
NIP. 19691008 200003 2 005

Dosen Pembimbing II



Sudirin, M. Pd
NIP. 196206241989121



KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) JURAI SIWO METRO

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Email: stainjusi@stainmetro.ac.id Website: www.stainmetro.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Vicky Ihsananda
NPM : 1290835

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PGMI
Semester/TA : IX/2016/2017

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing II	Bimbingan yang dibicarakan	Tanda Tangan
			1 lakukan kegiatan PTK di sekolah	
			2 skripsi di sekolah	
			3 skripsi dan materi yg ada	

Diketahui :
Ketua Jurusan Tarbiyah

Dra. Hj. Akla, M.Pd
NIP. 19691008 200003 2 005

Dosen Pembimbing II

Sudirin, M. Pd
NIP. 196206241989121



KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) JURAI SIWO METRO

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Email: stainjusi@stainmetro.ac.id Website: www.stainmetro.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Vicky Ihsananda
NPM : 1290835

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PGMI
Semester/TA : X/2016/2017

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing II	Bimbingan yang dibicarakan	Tanda Tangan
	selasa 2 mei 2017		1/ Mula-mula berdiskusi. 2/ Tabel di prebaili 3/ Struktur organisasi 4/ Penulisan subbab dengan buku panduan 5/ sda	

Diketahui :
Ketua Jurusan Tarbiyah

Dra. Hj. Akla, M.Pd
NIP. 19691008 200003 2 005

Dosen Pembimbing II


Sudirin, M. Pd
NIP. 196206241989121



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) METRO

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Email: stainjusi@stainmetro.ac.id Website: www.stainmetro.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Vicky Ihsananda
NPM : 1290835

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PGMI
Semester/TA : X/2017/2018

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing II	Bimbingan yang dibicarakan	Tanda Tangan
	Jum'at 19 Mei 2017		<i>see Lunpapi</i>	

Diketahui :
Ketua Jurusan Tarbiyah

Dra. Hj. Akla, M.Pd
NIP. 19691008 200003 2 005

Dosen Pembimbing II

Sudirin, M. Pd
NIP. 196206241989121



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: iain@metrouniv.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Vicky Ihsananda
NPM : 1290835

Jurusan : PGMI
Semester : X

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	21/5 2017			Presiden cover - Ismail Sipulau	

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI


Nurul Afifah, M.Pd. I
NIP. 19781222 2011 01 2007

Dosen Pembimbing I


Dra. Hj. Isti Fatonah, MA
NIP. 196705311993032003



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: iain@metrouniv.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Vicky Ihsananda
NPM : 1290835

Jurusan : PGMI
Semester : X

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	29/5 2017			Revisi bab IV, paragraf signa - CV - signa - foto signa dll	

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI


Nurul Afifah, M.Pd. I
NIP. 19781222 2011 01 2007

Dosen Pembimbing I


Dra. Hj. Isti Fatonah, MA
NIP. 196705311993032003



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: iain@metrouniv.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Vicky Ihsananda
NPM : 1290835

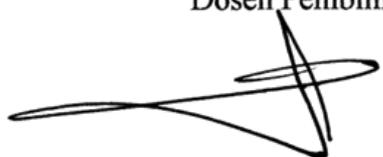
Jurusan : PGMI
Semester : X

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
				acc Lengkapi	

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI


Nurul Afifah, M.Pd. I
NIP. 19781222 2011 01 2007

Dosen Pembimbing II


Sudirin, M. Pd
NIP. 196206241989121



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: iain@metrouniv.ac.id

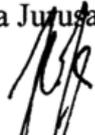
FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Vicky Ihsananda
NPM : 1290835

Jurusan : PGMI
Semester : X

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
				Lengkapi	

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI


Nurul Afifah, M.Pd. I
NIP. 19781222 2011 01 2007

Dosen Pembimbing II


Sudirin, M. Pd
NIP. 196206241989121



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jln. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: iain@metrouniv.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Vicky Ihsananda
NPM : 1290835

Jurusan : PGMI
Semester : X

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
				1) Halaman belum ada 2) Tabel diperbaiki 3) Struktur Organisasi 4) Penulisan sesuaikan dengan buku panduan yang ada	

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI


Nurul Afifah, M.Pd. I
NIP. 19781222 2011 01 2007

Dosen Pembimbing II


Sudirin, M. Pd
NIP. 196206241989121

Kecamatan Punggur Kabupaten Lampung Tengah

