

**SKRIPSI**

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN  
*ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) TERHADAP  
HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI  
MI MIFTAHUL ULUM BOJONG**

**Oleh:**

**RIYADHOTUN NA'IMAH  
NPM. 1901030033**



**Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1444 H / 2023 M**

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN  
*ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) TERHADAP  
HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI  
MI MIFTAHUL ULUM BOJONG**

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

Oleh:

**RIYADHOTUN NA'IMAH  
NPM. 1901030033**

Pembimbing: Dr. Siti Annisah, M.Pd

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1444 H / 2023 M**



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.idE-mailiaimetro@metrouniv.ac.id

**NOTA DINAS**

Nomor : -  
Lampiran : 1 (satu) berkas  
Perihal : **Pengajuan Skripsi untuk Dimunaqosyahkan**

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro  
Di Metro

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*


Setelah membaca dan mengadakan bimbingan serta perbaikan seperlunya maka Skripsi yang disusun oleh:

Nama : Riyadhotun Na'imah  
NPM : 1901030033  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI MI MIFTAHUL ULUM BOJONG

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan untuk di Munaqosyahkan. Demikian harapan kami dan atas perhatiannya, kami ucapkan terimakasih.

*Wassalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGMI



**Dr. Siti Annisah, M.Pd.**  
NIP. 19800607 200312 2 003

Metro, 10 Mei 2023  
Dosen Pembimbing,



**Dr. Siti Annisah, M.Pd.**  
NIP. 19800607 200312 2 003

## PERSETUJUAN

Nama : Riyadhotun Na'imah  
NPM : 1901030033  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
(BERMAIN PERAN) TERHADAP HASIL BELAJAR  
BAHASA INDONESIA DI MI MIFTAHUL ULUM BOJONG

## DISETUJUI

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

Metro, 10 Mei 2023  
Dosen Pembimbing,



**Dr. Siti Annisah, M.Pd.**  
NIP. 19800607 200312 2 003



**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

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

No: B-2902/IN.08.1/D/PP.00.9/06/2023.

Skripsi dengan judul: PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI MI MIFTAHUL ULUM BOJONG, yang disusun oleh Riyadhotun Na'imah, NPM. 1901030033, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Jum'at/26 Mei 2023

**TIM PENGUJUI**

Ketua/Moderator : Dr. Siti Annisah, M.Pd.

Penguji I : Yunita Wildaniati, M.Pd.

Penguji II : Edo Dwi Cahyo, M.Pd.

Sekretaris : Firma Andrian, M.Pd.



Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



## ABSTRAK

### **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI MI MIFTAHUL ULUM BOJONG**

**Oleh:  
Riyadhotun Na'imah**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah penggunaan metode pembelajaran yang selama ini belum maksimal dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong. Kondisi ini mengakibatkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar sehingga hasil belajar Bahasa Indonesia menjadi rendah. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV di MI Miftahul Ulum Bojong.

Jenis penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental* desain *one group pretest-posttest design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong. Jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Pada penelitian ini sampel yang peneliti gunakan berjumlah 32 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa tes uraian kemudian dianalisis dengan non-parametrik, sebelumnya data tersebut diuji prasyarat dengan uji normalitas.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis yang dilakukan menggunakan uji non-parametrik dengan taraf signifikansi  $0,001 < 0,05$ . Selain itu pengaruh metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* = 67,66 dan nilai rata-rata *posttest* = 79,53. Dengan demikian metode bermain peran (*role playing*) ini berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di MI Miftahul Ulum Bojong.

**Kata Kunci: Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*), Hasil Belajar Bahasa Indonesia.**

## ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riyadhotun Na'imah

NPM : 1901030033

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

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

Metro, 26 Mei 2023  
Yang Menyatakan,



**Riyadhotun Na'imah**  
NPM. 1901030033

## **MOTTO**

“Angin tidak berhembus untuk menggoyahkan pepohonan, melainkan untuk  
menguji kekuatan akarnya”

*-Ali bin Abi Thalib-*



## **PERSEMBAHAN**

*Alhamdulillah* puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Hasil studi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak Drs. Muta'arofin dan Ibu Siti Fathonah, S.Pd.I sebagai kedua orang tua ku, terimakasih atas segala doa, motivasi dan dukungan untuk ku demi meraih keberhasilan dan kesuksesan masa depanku.
2. Adik-adikku, Arif Fathoni, M. Nur Fauzy dan Nurul Fauziyah yang selalu menjadi penyemangat agar segera menyelesaikan studi ini.
3. Sahabatku MumetCs, yang telah memberikan dukungan, semangat serta do'a dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Keluarga besar PGMI khususnya teman-teman PGMI A 2019 yang sudah memberikan dukungan dan do'anya untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Almamater tercinta IAIN Metro.
6. Semua pihak yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu do'a untuk menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim.*

*Alhamdulillahirobbil'alamin* peneliti panjatkan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Sholawat beriring salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang syafaatnya dinantikan oleh umat-Nya diyaumul qiyamah. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro guna memperoleh gelar S.Pd.

Upaya untuk menyelesaikan skripsi ini, peneliti menerima banyak bantuan dan bantuan dari beberapa pihak. Oleh sebab itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag. PIA, selaku Rektor IAIN Metro.
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd, selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.
3. Ibu Dr. Siti Annisah, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) sekaligus pembimbing yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberikan saran demi terselesaikannya skripsi ini.
4. Bapak Suwaji, S.Pd.I, selaku Kepala sekolah MI Miftahul Ulum yang telah berkenan memberikan izin dan bimbingan dalam melakukan penelitian ini.

5. Bapak Ali muhdori S.Pd.I dan Zainal Abidin, S.Pd.I, selaku Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dan Wali Kelas IV MI Miftahul Ulum yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan sehingga kritik dan saran demi memperbaiki skripsi ini sangat diterima oleh peneliti. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Metro, 26 Mei 2023

Penulis,



**Riyadhotun Na'imah**

NPM. 1901030033

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ORISINILITAS PENELITIAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
F. Penelitian Relevan .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Hasil Belajar .....	13
1. Pengertian Hasil Belajar .....	13
2. Jenis-jenis Hasil Belajar.....	14
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	16

B. Metode Pembelajaran Bermain Peran ( <i>Role Playing</i> ) .....	17
1. Metode Pembelajaran .....	17
2. Metode Pembelajaran Bermain Peran ( <i>Role Playing</i> ) .....	19
3. Langkah-langkah Metode Pembelajaran Bermain Peran ( <i>Role Playing</i> ) .....	21
4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Belajar Bermain Peran ( <i>Role Playing</i> ) .....	22
C. Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI .....	26
1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	26
2. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	27
3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	28
4. Cerita Fiksi .....	29
5. KD dan Indikator .....	30
D. Kerangka Teori .....	30
E. Hipotesis .....	31

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Rancangan Penelitian .....	32
B. Definisi Operasional Variabel .....	33
1. Variabel Bebas (Metode Pembelajaran Bermain Peran ( <i>Role Playing</i> ) .....	33
2. Variabel Terikat (Hasil Belajar) .....	34
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling .....	35
1. Populasi .....	35
2. Sampel .....	36
3. Teknik Sampling .....	36
D. Teknik Pengumpulan Data .....	37
1. Tes .....	37
2. Observasi .....	38
3. Dokumentasi .....	38

E. Instrumen Penelitian .....	38
1. Tes.....	39
2. Observasi .....	46
3. Dokumentasi .....	49
F. Teknik Analisis Data .....	49
1. Uji Normalitas.....	50
2. Uji Hipotesis .....	50
3. Uji N-Gain Skor.....	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	52
1. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	52
2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran.....	55
3. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	57
B. Pembahasan .....	64
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	66
B. Saran .....	66

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong .....	3
Tabel 1.2 Penelitian Relevan .....	9
Tabel 2.1 KD dan Indikator Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV .....	30
Tabel 3.1 Desain Rancangan Penelitian.....	33
Tabel 3.2 Data Jumlah Peserta Didik Kelas IV MI Miftahul Ulum.....	36
Tabel 3.3 Kisi-kisi Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	39
Tabel 3.4 Kriteria Hasil Belajar .....	40
Tabel 3.5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	44
Tabel 3.6 Klasifikasi Daya Pembeda .....	45
Tabel 3.7 Kisi-kisi Lembar Observasi Guru .....	47
Tabel 3.8 Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa.....	48

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Teori.....	31
-------------------------	----



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Outline .....	72
Lampiran 2	Alat Pengumpul Data.....	75
Lampiran 3	Hasil Uji Validitas Tes.....	77
Lampiran 4	Hasil Uji Reliabilitas Tes.....	78
Lampiran 5	Data Kelas Atas dan Data Kelas Bawah.....	79
Lampiran 6	Data Uji Tingkat Kesukaran .....	80
Lampiran 7	Data Uji Daya Pembeda.....	81
Lampiran 8	RPP .....	82
Lampiran 9	Lembar Kegiatan Siswa.....	89
Lampiran 10	Soal Pretest .....	93
Lampiran 11	Kunci Jawaban <i>Pretest</i> Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV.....	95
Lampiran 12	Soal Posttest.....	96
Lampiran 13	Kunci Jawaban <i>Posttest</i> Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV.....	98
Lampiran 14	Lembar Observasi Aktivitas Guru MI Miftahul Ulum Bojong.....	99
Lampiran 15	Lembar Observasi Aktivitas Siswa MI Miftahul Ulum.....	100
Lampiran 16	Data Nilai <i>Pretest</i> .....	101
Lampiran 17	Data Nilai <i>Posttest</i> .....	102
Lampiran 18	Tabel Leger Nilai <i>Pretest</i> Siswa .....	103
Lampiran 19	Tabel Leger Nilai <i>Posttest</i> Siswa.....	104
Lampiran 18	Surat <i>Pra-Survey</i> .....	105
Lampiran 19	Surat Balasan <i>Pra-Survey</i> .....	106
Lampiran 20	SK Penunjukkan Pembimbing Skripsi.....	107
Lampiran 21	Surat Tugas .....	108
Lampiran 22	Surat Izin <i>Research</i> .....	109
Lampiran 23	Surat Balasan Izin <i>Research</i> .....	110
Lampiran 24	Surat Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan .....	111
Lampiran 25	Surat Keterangan Bebas Pustaka Jurusan .....	112
Lampiran 26	Keterangan Lulus Uji Plagiasi Turnitin .....	113
Lampiran 27	Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi .....	116
Lampiran 28	Dokumentasi .....	123
Lampiran 29	Daftar Riwayat Hidup .....	127

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kebutuhan hidup sepanjang hayat. Setiap manusia pasti membutuhkan pendidikan, dimana dan kapan pun ia berada. Pendidikan memiliki arti yang sangat penting, sebab tanpa pendidikan setiap manusia akan sulit berkembang bahkan juga terbelakang. Dengan demikian, pendidikan haruslah benar-benar diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas serta memiliki daya saing. Disamping untuk memiliki budi pekerti luhur dan moral yang baik, pendidikan juga merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia baik secara fisik, mental, maupun spiritual.

Salah satu hal yang menjadi pegangan dalam peran mewujudkan keberhasilan pendidikan adalah proses pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang baik dipengaruhi oleh perencanaan tertata dan baik pula. Pada dasarnya, pembelajaran adalah sebuah interaksi antara guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru sangatlah mempengaruhi kegiatan belajar siswa. Pembelajaran hakikatnya adalah suatu proses yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik hingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan potensi belajar.

Pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar.

Pembelajaran didalamnya memuat komponen-komponen yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran tersebut diantaranya yaitu tujuan, materi pelajaran, metode ataupun strategi pembelajaran, media pembelajaran, evaluasi, guru serta siswa. Komponen-komponen ini yang akan mengantarkan pada suksesnya hasil belajar.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa yang meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif (meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan intelektual dan keterampilan), ranah afektif (meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat dan nilai-nilai), serta ranah psikomotorik (meliputi perubahan perilaku yang menunjukkan siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu).<sup>1</sup> Hasil belajar berarti sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berfikir juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap dan aspek keterampilan yang melekat padadiri individu siswa.<sup>2</sup> Hasil belajar merupakan bentuk pencapaian kompetensi dari pelaksanaan pembelajaran.

Hasil belajar di pengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor intern yang berasal dari dalam diri siswa sendiri dan faktor ekstern yang berasal dari luar

---

<sup>1</sup> Kosilah Septian, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi Penelitian* Vol. 1 No.6 (2020): 1142.

<sup>2</sup> A Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), 32.

diri siswa atau berasal dari lingkungan sekitar. Hasil belajar yang baik dapat menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran telah berhasil. Namun dalam kenyataannya tidak semua pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan. Berbagai hambatan dapat terjadi di dalam pelaksanaan pembelajaran. Apabila suatu kegiatan pembelajaran mengalami hambatan maka akan berakibat pada hasil belajar yang rendah.

Hasil belajar yang rendah terjadi pada SDN 38 Mataram, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia 8 dari 20 siswa kelas V belum mencapai KKM.<sup>3</sup> SDN 3 Astomulyo juga mengalami kondisi sama pada hasil belajar Bahasa Indonesia yang rendah, siswa kelas V belum mencapai KKM.<sup>4</sup> Hal yang serupa juga di alami oleh MI Miftahul Ulum Bojong yang mana hasil belajar Bahasa Indonesia rendah. Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia pada MI Miftahul Ulum dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1.1**  
**Nilai Ulangan Harian Kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong**

KKM	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik		Tuntas %	Belum Tuntas %
			Tuntas	Belum Tuntas		
65	IV	32	12	20	37,5%	62,5%
<b>Jumlah Peserta Didik</b>		<b>32 Siswa</b>				

*Sumber: Nilai Ulangan Harian Semester Ganjil Tahun 2022/2023*

Berdasarkan tabel 1.1 tersebut terlihat bahwa terdapat sebagian siswa yang dapat melampaui nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan sebagian

<sup>3</sup> Junianti, "Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Tema 9 Kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021" (Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021), 3.

<sup>4</sup> Vicky Ihsananda, "Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 3 Astomulyo" (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2017), 6.

siswa lainnya belum dapat menjangkau KKM. Yakni hanya ada 62,5% siswa yang tuntas dalam pembelajaran bahasa Indonesia, dan 37,5% siswa belum tuntas.

Berdasarkan observasi, pelaksanaan pembelajaran di MI Miftahul Ulum sudah baik namun masih terdapat beberapa kendala diantaranya penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Hal ini menyebabkan peserta didik belum bisa memahami konsep yang diberikan, terlihat pada kegiatan mereka yang cepat merasa bosan dan cenderung kurang dalam memerhatikan materi yang disampaikan guru.<sup>5</sup> Kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar akan mempengaruhi hasil belajar pada siswa.

Salah satu di antara hambatan yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Miftahul Ulum Bojong adalah metode pembelajaran yang digunakan belum maksimal dalam meningkatkan hasil belajar. Metode pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan.<sup>6</sup> Metode pembelajaran berperan untuk lebih memudahkan proses dan hasil belajar siswa sehingga apa yang telah direncanakan bisa diraih dengan sebaik dan semudah mungkin oleh siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat membantu belajar siswa adalah *Role Playing* (bermain peran).

---

<sup>5</sup> Hasil Observasi Prasurvey di kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong, 5 Desember 2022

<sup>6</sup> Dedy Yusuf Aditya, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Jurnal SAP* Vol. 1 No. 2 (Desember 2016): 167.

Metode belajar bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu metode yang dapat membuat siswa menjadi aktif, mandiri dan menyenangkan serta mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dan siswa, antara siswa satu dengan siswa yang lain. Hal ini tentu saja memberikan gambaran bahwa metode belajar bermain peran (*role playing*) dapat memudahkan siswa dalam menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikan bersama dengan siswa yang lain. Metode belajar bermain peran (*role playing*) akan membantu siswa untuk bersikap aktif dan kerjasama kelompok yang sangat besar manfaatnya untuk menciptakan suasana kebersamaan dalam pembelajaran, terutama didalam kelas. Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Karena itu melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak.<sup>7</sup> Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswanya untuk dapat terlibat langsung kedalam pembelajaran, serta memberikan kebebasan dalam menuangkan kreatifitas dan ekspresi dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan pelajaran yang sedang ia pahami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tetap tidak keluar dari bahan ajar.

Keunggulan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) antara lain dapat melatih siswa untuk memahami dan mengingat bahan pembelajaran serta dapat melatih siswa untuk berinisiatif dan berfikir kreatif. Berdasarkan

---

<sup>7</sup>Menurut Hamalik, Dalam Ismawati Alidha Murhasanah, Atep Sujana, Dan Ali Sudi, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya" 1, No. 2 (2016).

pada penelitian yang dilakukan oleh Dwi Syahfitri bahwa penggunaan metode belajar bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia siswa secara signifikan.<sup>8</sup> Penelitian lain dilakukan oleh Junianti yang menjelaskan bahwa metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) berpengaruh dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.<sup>9</sup> Dengan demikian, pemilihan metode belajar bermain peran ini di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di MI Miftahul Ulum Bojong.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di MI Miftahul Ulum Bojong.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat didentifikasi masalah diantaranya:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
2. Aktivitas dalam pembelajaran masih terfokus pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran
3. Kurangnya inovasi dalam penggunaan metode pembelajaran terhadap materi yang akan disampaikan.

---

<sup>8</sup> Dwi Syahfitri, "Pengaruh Strategi Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V MIN Securai P. Brandan" (Medan, UIN Sumatera Utara, 2018).

<sup>9</sup> "Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Tema 9 Kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021."

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, masalah dalam penelitian ini dibatasi pada hasil belajar Bahasa Indonesia materi cerita fiksi kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong”.

### **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong.

Manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dibidang pendidikan khususnya dalam penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.

#### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat praktis bagi:

- a. Siswa, penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan keterampilan anak pada usia sekolah dasar khususnya bagi siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong.



- b. Guru, supaya mengetahui bahwa keterampilan berbicara anak harus dirangsang dengan metode pembelajaran yang tepat, dan menjadi alternatif baru bagi guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang dapat diterapkan dikelas untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.
- c. Kepala sekolah, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk lebih meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan menggunakan metode yang tepat untuk menumbuhkan dan meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.
- d. Peneliti, penelitian ini menambah wawasan/pengetahuan dan pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode yang sesuai untuk menumbuhkan dan meningkatkan keterampilan berbicara anak pada usia sekolah dasar khususnya bagi siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong.
- e. Peneliti lain, penelitian ini menjadi referensi untuk melakukan penelitian dalam bidang yang serupa.

#### **F. Penelitian Relevan**

Sangat diperlukan adanya penelitian relevan yang berfungsi sebagai pembanding antara penelitian yang lain dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Terkait dengan judul penelitian yang berjudul pengaruh metode bermain peran (*role playing*) terhadap hasil pembelajaran Bahasa Indonesia, maka didalam hal ini penulis mengutip beberapa skripsi dengan judul yang berkaitan dengan persoalan yang akan diteliti. Sehingga akan terlihat suatu

perbedaan antara penelitian yang lain dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Dibawah ini beberapa kutipan hasil penelitian yang telah dilakukan dan berkaitan, diantaranya yaitu:

**Tabel 1.2**  
**Penelitian Relevan**

No	Nama/Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Dwi Syahfitri Pengaruh Strategi <i>Role Playing</i> terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V MIN Securai P.Brandan T.A 2017/2018. <sup>10</sup>	Adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan strategi <i>role play</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata dari hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi <i>role play</i> adalah 88.4 dengan standar deviasi 9.87, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran <i>Konvensional</i> adalah 74.4 dengan standar deviasi 11.58.	1. Menggunakan metode pembelajaran Bermain Peran ( <i>Role Play</i> ) 2. Metode penelitian kuantitatif 3. Fokus pada hasil belajar bahasa Indonesia	1. Lokasi penelitian di MIN Securai P. Brandan 2. Penelitian dilakukan dikelas V. 3. Jenis penelitian.
2	Junianti Pengaruh Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil	Adanya pengaruh penggunaan metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar kognitif peserta	1. Menggunakan metode pembelajaran Bermain	1. Lokasi penelitian di SDN 38 Mataram 2. Fokus pada hasil

<sup>10</sup>Syahfitri, "Pengaruh Strategi Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V MIN Securai P. Brandan."

No	Nama/Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Belajar Kognitif Peserta Didik Tema 9 Kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021. <sup>11</sup>	didik kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji Hipotesis yang dilakukan peneliti berdasarkan dari hasil perbandingan $t_{hitung}$ dengan $t_{tabel}$ yaitu pada hasil belajar kognitif diperoleh nilai $t_{hitung}$ 8,821 dengan taraf signifikan 5%, yang menyebabkan ditolak.	Peran ( <i>Role Play</i> ) 2. Metode penelitian kuantitatif	belajar kognitif 3. Pokok pembahasan tema 4. Penelitian dilakukan dikelas V 5. Jenis penelitian.
3	Septi Ayu Lestari Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan. <sup>12</sup>	Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas IV di MIS Al-Hidayah pada kelas eksperimen (IV-A) yang diberi perlakuan menggunakan metode <i>Role Playing</i> memperoleh nilai rata-rata post test = 87,20 dan hasil belajar siswa kelas kelas kontrol (IV-B) yang diberi perlakuan menggunakan pembelajara	1. Menggunakan metode pembelajaran Bermain Peran ( <i>Role Play</i> ) 2. Metode penelitian kuantitatif 3. Fokus pada hasil belajar 4. Penelitian dilakukan dikelas IV	1. Lokasi penelitian di MIS Al-Hidayah Percut SeiTuan 2. Pokok pembahasan PKN 3. Jenis penelitian.

<sup>11</sup>“Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Tema 9 Kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021.”

<sup>12</sup>Septi Ayu Lestari, “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV MIS Al-Hidayah PercutSei Tuan” (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2018).

No	Nama/Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		<p>konvensional memperoleh nilai rata-rata post test = 75.60. Dan berdasarkan hasil uji t dimana diperoleh <math>t_{hitung} &gt; t_{tabel}</math> <math>3,467 &gt; 2,011</math> (<math>n = 25</math>) dengan taraf signifikan 0,05 yang menyatakan terima <math>H_a</math> dan tolak <math>H_0</math>. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode <i>Role Playing</i> berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV di MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan.</p>		
4	Vicky Ihsananda Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Astomulyo. <sup>13</sup>	<p>Hasil belajar mengalami peningkatan setelah menerapkan metode <i>role playing</i>. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 65,90% dan siklus II sebesar 72,27%. Hal demikian</p>	<p>1. Fokus pada hasil belajar bahasa Indonesia</p>	<p>1. Metode penelitian tindakan kelas 2. Lokasi penelitian di SDN 3 Astomulyo 3. Penelitian dilakukan dikelas V</p>

<sup>13</sup>Ihsananda, "Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 3 Astomulyo."

No	Nama/Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		membuktikan bahwa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 6,82%.		

Berdasarkan dari penelitian relevan diatas, terdapat persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu sama sama berkaitan dengan hasil belajar yang dipengaruhi oleh metode pembelajaran bermain peran (*role playing*). Akan tetapi disamping terdapat persamaan-persamaan dengan penelitian di atas terdapat pula perbedaan yang nyata antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu penelitian yang akan di teliti oleh penulis dilakukan pada kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan cerita fiksi bagian tokoh. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar kognitif siswa di sekolah MI Miftahul Ulum Bojong.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Hasil Belajar**

##### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Widodo, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.<sup>1</sup> Hasil merupakan perubahan perilaku berupa kemampuan tertentu yang diperoleh oleh setiap orang setelah mengalami sebuah proses. Belajar mempunyai arti suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam sebuah interaksi dengan lingkungannya.<sup>2</sup> Hasil belajar adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengukur dan menilai tingkat pencapaian kurikulum. Penilaian hasil belajar juga digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang ada didalam proses pembelajaran, sehingga dapat dijadikan dasar untuk mengambil sebuah keputusan.<sup>3</sup>

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran disekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang

---

<sup>1</sup> Widodo Lusi Widayanti, "Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013," *Jurnal Fisika Indonesia* No: 49, Vol XVII, Edisi April 2013 (2013): 34.

<sup>2</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 2.

<sup>3</sup> Nandang Kosasih, *Pembelajaran Quantum Dan Optimalisasi Kecerdasan* (Jakarta: Alfabeta, 2013), 38.

positif kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa.<sup>4</sup>

Dari beberapa pengertian diatas, dapat diambil benang merah bahwa hasil belajar merupakan suatu proses interaksi ataupun hubungan antara tindak belajar dan tindak mengajar yang mencakup tiga aspek. Hasil belajar akan diperoleh seseorang setelah mendapatkan pengalaman belajar sehingga terjadi perubahan dalam perilakunya. Hasil belajar tersebut meliputi semua aspek perilaku (aspek kognitif, afektif dan psikomotorik).

Hasil belajar sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran, karena dengan adanya hasil belajar seorang guru dapat mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Apabila hasil belajar siswa mengalami peningkatan berarti tujuan pembelajaran sudah tercapai, dan begitupun sebaliknya. Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

## 2. Jenis-jenis Hasil Belajar

Jenis-jenis hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.<sup>5</sup>

### a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah aspek yang berhubungan dengan kecerdasan peserta didik yang dicapai selama proses pembelajaran

---

<sup>4</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 6.

<sup>5</sup>Purwanto, *Evaluasi hasil belajar*, Cet. 1 (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 50–52.

berlangsung. Pada ranah kognitif ini, pendidik diharapkan untuk dapat melakukan sesuatu tindakan sehingga dapat mengetahui berapa banyak peserta didik yang telah memahami materi pembelajaran dan peserta didik yang belum memahami materi pelajaran yang telah diajarkan sehingga pendidik dapat memberikan pendampingan khusus kepada peserta didik yang belum dapat memahami materi pembelajaran.<sup>6</sup>

Ranah kognitif mengarah ke perilaku yang menekankan pada aspek intelektual. Seperti kemampuan berfikir dan keterampilan berfikir yang mencakup kemampuan berfikir tingkat rendah yaitu kemampuan mengingat, memahami, serta mengaplikasikan. Kemudian kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

b. Ranah Afektif

Afektif berhubungan dengan emosi seperti perasaan, nilai, apresiasi, motivasi dan sikap. Ranah afektif mencakup ranah perilaku, seperti perasaan dan minat. Hasil belajar dari ranah afektif ini dapat dilihat dari tingkah laku peserta didik seperti perhatian mereka terhadap mata pelajaran, kedisiplinan, motivasi belajar, kebiasaan dan hubungan sosial.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Nana Sudjana, *Penilaian hasil proses belajar mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1995), 22.

<sup>7</sup> *Ibid*, 29–30.



c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak individu.<sup>8</sup> Ranah ini meliputi kompetensi melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan serta kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, serta ekspresif dan interperatif.

Dari ketiga ranah yang telah disebutkan, ranah kognitif merupakan ranah yang paling kerap dinilai oleh para pendidik. Karena ranah ini berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai pengetahuan isi mata pelajaran. Pada penelitian ini pula, peneliti hanya memfokuskan pada ranah kognitif.

### 3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam (intern) dan faktor dari luar (ekstern).<sup>9</sup>

a. Faktor dari dalam (intern)

- 1) Faktor jasmaniyah, yang meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh
- 2) Faktor psikologis, yang meliputi faktor intelegensi, minat, bakat, kematangan, kesiapan, intelegensi, dan kelelahan.

---

<sup>8</sup>*Ibid*, 30–31.

<sup>9</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 54.

b. Faktor dari luar (eksternal)

- 1) Faktor keluarga, yang meliputi cara orang tua mendidik anak, hubungan antar anggota keluarga, suasana lingkungan rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian dari orang tua, dan latar belakang budaya keluarga.
- 2) Faktor sekolah, yang meliputi metode mengajar yang digunakan, kurikulum yang berlakunya, hubungan antara pendidik dan peserta didik, hubungan peserta didik dengan peserta didik yang lain, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu belajar, keadaan gedung, dan tugas rumah.
- 3) Faktor masyarakat, yang meliputi kegiatan peserta didik dalam masyarakat, penggunaan media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan dari masyarakat sekitar.

**B. Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)**

**1. Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran memegang peran penting dalam rangkaian pelaksanaan kegiatan belajar. Maka dari itu sangat diperlukan kemahiran dan ketepatan guru dalam memilih metode pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat dapat berpengaruh pada terlaksananya kegiatan belajar yang kurang efektif.

Metode diartikan sebagai suatu cara yang ditempuh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dapat diartikan sebagai cara

menyajikan materi kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>10</sup> Sutikno berpendapat bahwa secara harfiah, metode berarti “cara” metode adalah suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>11</sup>

Metode berfungsi sebagai cara untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Metode mempunyai kedudukan sebagai salah satu komponen dari kegiatan pembelajaran. Suatu materi pembelajaran apabila disampaikan oleh guru yang berbeda dengan penggunaan metode yang sama ataupun berbeda maka akan dirasakan siswa tersebut dengan berbeda pula. Idealnya suatu pembelajaran haruslah mengajak peserta didik untuk mengikuti secara aktif dan kreatif. Dengan begitu mereka akan menggunakan otak baik untuk menemukan sebuah ide, memecahkan permasalahan ataupun mengaplikasikan sesuatu yang baru mereka pelajari kedalam suatu persoalan yang nyata. Selain itu pula peserta didik akan merasakan suasana yang berbeda dan menyenangkan, sehingga hasil dari belajar dapat menjadi ingatan jangka panjang dan maksimal.

Metode pembelajaran sangat berpengaruh pada proses pembelajaran karena berperan sebagai cara untuk menyampaikan informasi guru kepada peserta didik. Penggunaan metode pembelajaran dikelas akan efektif apabila dipengaruhi oleh faktor tujuan, faktor situasi dan faktor dari guru itu sendiri. guru yang profesional akan memilih penggunaan metode pembelajaran dengan tepat. Dengan memiliki

---

<sup>10</sup>Hamzah B.Uno Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 6.

<sup>11</sup>Sutikno Sobry, *Metode & Model-model Pembelajaran* (Lombok: Holistica, 2014), 33.

keterampilan pemilihan metode yang tepat, guru akan lebih mudah mengkondisikan peserta didik dan menyampaikan mata pelajaran.

## **2. Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)**

Metode bermain peran merupakan suatu cara dimana peserta didik menguasai bahan belajar melalui pengembangan dan penghayatan. Peserta didik mengembangkan imajinasinya dan menghayati bahan belajar dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.<sup>12</sup> Dengan kegiatan memerankan seperti ini peserta didik akan lebih meresapi perolehannya. Misalnya dalam pelajaran bahasa Indonesia terdapat materi drama. Peserta didik berperan menjadi beberapa tokoh. Melalui metode ini peserta didik dapat mengembangkan keterampilan mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan, serta mengkomunikasikan. Terdapat beberapa hal yang penting untuk diperhatikan dalam pelaksanaan metode ini, yaitu penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja, latihan berdialog, dan pelaksanaan bermain peran.

Menurut Mansyur, bermain peran (*role playing*) merupakan cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi dengan kata lain bermain peran mempunyai pengertian metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk menyajikan suatu situasi sosial yang

---

<sup>12</sup>Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 209.

mengandung suatu problem atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial tersebut.<sup>13</sup>

Kemudian Munir juga berpendapat, bermain peran (*role playing*) merupakan cabang dari metode simulasi yang didalamnya meminta siapa saja yang terlibat didalam metode tersebut untuk menganggap dirinya sebagai orang lain yang tujuannya adalah untuk mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan.<sup>14</sup> Menurut Uno, proses bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi anak untuk: a) menggali perasaannya, b) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, c) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, d) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.<sup>15</sup>

Dari pengertian di atas, dapat diketahui bahwa metode bermain peran merupakan metode yang mengkondisikan siswa untuk “memasuki diri” orang lain atau individu lain dan dengan perilaku seperti orang yang sedang diperankannya. Dari kegiatan bermain peran, siswa akan mendapatkan pengetahuan tentang orang lain dan memotivasinya yang

---

<sup>13</sup>Ari Yanto, “Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS,” *Jurnal Cakrawala Pendas* Vol. 1, no. 1 (Januari 2015): 54.

<sup>14</sup>Reza Syehma Bahtiar Diah Yovita Suryarini, “Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Vol. 3, no. 1 (2019): 73.

<sup>15</sup>Nurul Aida dan Rr. Amanda Pasca Rini, “Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini,” *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia* 4, no. 1 (16 Desember 2015): 91, <https://doi.org/10.30996/persona.v4i1.494>.

menandai perilakunya. Bermain peran (*role playing*) dikenal juga dengan sebutan bermain secara pura-pura, berkhayal, ataupun berfantasi.

### **3. Langkah-langkah Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)**

Langkah-langkah dalam penerapan metode bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyusun dan menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- b. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario yang sudah disiapkan dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar
- c. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima orang
- d. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- e. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
- f. Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya sembari mengamati skenario yang sedang diperagakan
- g. Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberi lembar kerja untuk melakukan pembahasan
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum
- j. Melakukan evaluasi
- k. Penutup<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup>Syafruddin Nurdin Adriantoni, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Cet. 2 (Jakarta: Rajawali Pers, 2016).

Dari uraian diatas, dengan menerapkan langkah-langkah tersebut maka pembelajaran dengan penggunaan metode bermain peran (*role playing*) akan dapat terlaksana secara sistematis sehingga proses kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dengan baik.

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Belajar Bermain Peran (*Role Playing*)**

##### **a. Kelebihan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)**

Metode bermain peran (*role playing*) mempunyai beberapa kelebihan. Adapun kelebihan dari metode belajar bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi siswa, berperan menjadi orang lain ia akan merasakan perasaan orang tersebut, mengakui pendapat orang lain, saling pengertian, tenggang rasa serta toleransi
- 2) Melatih siswa untuk mendesain sebuah penemuan.
- 3) Berfikir aktif dan bertindak secara kreatif.
- 4) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya.
- 5) Mengidentifikasi serta melakukan penyelidikan.
- 6) Menafsirkan dan mengevaluasi sebuah hasil pengamatan.
- 7) Merangsang perkembangan kemampuan berfikir siswa untuk menyelesaikan sebuah masalah yang sedang ia hadapi dengan tepat.
- 8) Dapat mewujudkan pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan terkhusus di dunia kerja.

- 9) Siswa dapat bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 10) Kegiatan ini dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Selain itu metode ini merupakan pengalaman yang menyenangkan dan sulit untuk dilupakan.
- 11) Sangat menarik perhatian siswa sehingga memungkinkan siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.<sup>17</sup>

Metode bermain peran (*role playing*) mempunyai keunggulan dalam proses pembelajaran siswa, diantaranya:

- 1) Siswa dapat melatih dirinya lebih memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan atau diperankan. Sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingat dan ketrampilan siswa akan terlatih.
- 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain siswa dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan materi dan waktu yang tersedia.
- 3) Bakat yang terpendam pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemeran seni yang baik suatu saat.

---

<sup>17</sup> Ari Yanto, "Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS," *Jurnal Cakrawala Pendas* Vol. 1, no. 1 (Januari 2015): 56.



- 4) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya untuk mendidik siswa dalam menghargai karya atau hasil belajar siswa lain.
- 5) Siswa memperoleh pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah difahami orang lain.<sup>18</sup>

Berdasarkan hal diatas, dengan penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam kegiatan belajar siswa akan dapat berperan dan menciptakan diskusi yang lebih hidup karena mereka merasa menghayati sendiri permasalahannya. Disamping itu penonton juga tidak akan pasif, mereka akan lebih aktif mengamati, memberikan pendapat, mengajukan kritik dan saran. Dengan penerapan metode ini siswa dapat mengetahui unsur-unsur yang terkandung didalam cerita, serta dapat memecahkan permasalahan yang ada didalam cerita tersebut dengan baik.

b. Kelemahan Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

Selain mempunyai kelebihan dan keunggulan, metode belajar ini juga mempunyai kelemahan, yaitu:

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka akan menjadi kurang aktif.

---

<sup>18</sup>*Ibid*, 56.

- 2) Lebih banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan.
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak pemain kurang bebas.
- 4) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang bertepuk tangan dan sebagainya.<sup>19</sup>

Kekurangan penggunaan metode pembelajaran bermain peran antara lain:

- 1) Beberapa pokok bahasan yang sulit untuk menerapkan metode ini.
- 2) Guru dituntut untuk lebih memahami langkah-langkah pelaksanaan, apabila tidak maka dapat mengacaukan pembelajaran.
- 3) Memerlukan alokasi waktu yang lebih lama.
- 4) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk melakukan ataupun memerankan suatu adegan tertentu.<sup>20</sup>

Berdasarkan paparan yang telah diuraikan diatas, meskipun metode bermain peran (*role playing*) mempunyai kelemahan namun hal tersebut tidak dapat diantisipasi ataupun dihindari oleh peneliti, salah satu cara untuk mencegahnya yaitu dengan cara memberikan cerita yang mudah dipahami siswa sehingga siswa tidak sulit dalam mencerna bahan belajar, memberikan waktu untuk mempelajari teks drama sebelum kegiatan belajar mengajar, guru harus selalu

---

<sup>19</sup>*Ibid*, 56.

<sup>20</sup>Syafruddin Nurdin Adiantoni, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Cet. 2 (Jakarta: Rajawali Pers, 2006), 299–300.

memberikan penjelasan dan arahan serta bimbingan selama pembelajaran berlangsung agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

### **C. Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI**

#### **1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Bahasa menurut KBBI adalah sarana komunikasi untuk berbicara agar dapat saling mengerti apa yang dimaksudkan, sistem lambang bunyi berartikulasi (yang dihasilkan alat-alat ucap) yang bersifat sewenang-wenang dan konvensional yang dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran, perkataan-perkataan yang dipakai oleh suatu bangsa (suku bangsa, negara, daerah).<sup>21</sup>

Bahasa adalah seperangkat bunyi yang sistematis. Hal ini mempunyai arti bahwa bahasa memiliki seperangkat sistem tertentu yang dikenal oleh para penuturnya. Perangkat inilah yang menentukan struktur apa yang akan diucapkan. Bahasa merupakan sesuatu yang sistematis juga dapat dibuktikan dengan pemakaian dan kebiasaan berbahasa yang tidak diatur oleh lembaga perumus tertentu. Aturan pemakaian dan kebiasaan berbahasa diatur oleh para penggunanya.<sup>22</sup>

Bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan yang digunakan masyarakat di Indonesia untuk keperluan interaksi antar suku bangsa di Indonesia. Bukan hanya sebagai bahasa interaksi, bahasa Indonesia juga

---

<sup>21</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 13* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 62–63.

<sup>22</sup> Yunus Abidin, *Konsep Dasar Bahasa Indonesia*, cet. 1 (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019), 15.

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

## **2. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting bukan hanya untuk membina keterampilan komunikasi melainkan juga kepentingan penguasaan ilmu pengetahuan.<sup>23</sup> Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar baik secara lisan maupun tulis sekaligus mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif.

Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup kegiatan produktif dan reseptif dalam aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa yang reseptif pada dasarnya merupakan kemampuan untuk memahami bahasa yang dituturkan oleh pihak lain. Pemahaman terhadap bahasa melalui sarana bunyi merupakan kegiatan menyimak dan pemahaman terhadap bahasa yang menggunakan sarana tulisan merupakan kegiatan membaca. Mendengarkan merupakan kegiatan reseptif melalui sarana lisan dan berbicara adalah keterampilan bahasa lisan yang bersifat produktif baik yang bersifat interaktif ataupun

---

<sup>23</sup> Yunus Abidin, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Pendidikan Karakter* (Bandung: Refika Aditama, 2012), 6.

noninteraktif. Sedangkan menulis merupakan keterampilan produktif dengan menggunakan tulisan. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang paling rumit diantara jenis keterampilan yang lainnya, karena menulis bukanlah sekedar menyalin kata-kata ataupun kalimat tetapi juga mengembangkan serta menuangkan pikiran dalam struktur tulisan yang teratur.

### **3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah adalah untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa baik lisan maupun tulisan.

Menurut Atmazaki, mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup>Ummul Khair, "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI," *Ar-Riyah*, No. 1, Vol. 2 (2018): 89.

Berdasarkan dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu untuk meningkatkan baik kemampuan intelektual, kemampuan pengetahuan, maupun kemampuan berbahasa. Pada dasarnya metode bermain peran (*role playing*) ini bertujuan untuk membantu siswa agar dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah ditetapkan khususnya pada materi drama kelas IV.

#### **4. Cerita Fiksi**

Cerita fiksi adalah cerita rekaan atau khayalan pengarang. Isi cerita dapat murni berasal dari khayalan pengarang, tetapi juga dapat berdasarkan fakta. Cerita fiksi yang dikarang berdasarkan fakta diperoleh dari berbagai pengalaman, baik pengalaman diri sendiri maupun pengalaman orang lain. Kemudian, pengalaman tersebut diolah menjadi bahan cerita menarik.

Ciri-ciri cerita fiksi sebagai berikut

- a. Merupakan cerita rekaan atau cerita nyata yang diolah oleh pengarang
- b. Bertujuan untuk menghibur dengan menceritakan suatu peristiwa
- c. Disajikan dalam alur cerita
- d. Menggunakan bahasa yang komunikatif
- e. Menggunakan bahasa tidak baku

Materi yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah cerita fiksi dengan judul Asal Mula Telaga Warna, Kisah Putri Tangguk dan Si Pitung.

## 5. KD dan Indikator

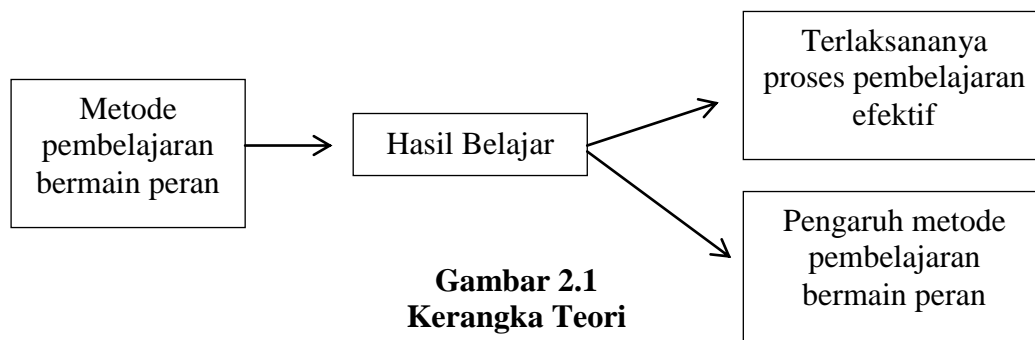
Berikut merupakan kompetensi dasar dan indikator pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester genap tema 8 subtema 1.

**Tabel 2.1**  
**KD dan Indikator Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV**

No	KD	No	Indikator
3.9	Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi	3.9.1	Menemukan tokoh-tokoh yang terdapat pada cerita fiksi
		3.9.2	Menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita fiksi dengan tepat.
4.9	Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual	4.9.1	Menjelaskan tokoh-tokoh pada cerita fiksi yang telah dibaca
		4.9.2	Menceritakan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita fiksi secara lisan, tulisan, dan visual dengan tepat

### D. Kerangka Teori

Kemampuan guru dalam memilih metode yang relevan dengan tujuan dan materi pembelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan latar belakang masalah yang ada dan melihat pentingnya suasana belajar yang menyenangkan, maka penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa, karena metode ini menggunakan konsep permainan tetapi menjadi lebih terarah. Alur penelitiannya dapat dilihat pada gambar berikut.



### E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis penelitian ini terdiri dari hipotesis dua arah yaitu hipotesis alternatif ( $H_a$ ) jika terbukti kebenarannya dan hipotesis nol ( $H_0$ ) jika tidak terbukti kebenarannya.

$H_a$  : terdapat pengaruh metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di MI Miftahul Ulum Bojong.

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di MI Miftahul Ulum Bojong.

Berdasarkan penelitian relevan di landasan teori, peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut “Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong”.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian merupakan keseluruhan rencana pelaksanaan penelitian yang mencakup hal-hal yang akan dilakukan oleh peneliti mulai dari mengumpulkan data dan pengolahan data. Penelitian eksperimen merupakan salah satu penelitian kuantitatif dimana peneliti memanipulasi satu atau lebih variabel bebas dengan mengontrol variabel lain yang relevan dan mengamati efek dari manipulasi pada variabel terikat.<sup>1</sup>

Sesuai dengan tujuan dan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre Experimental Design* dengan tipe *One-Group Pretest-Posttest Design* yakni memberikan pretest untuk mengetahui keadaan awal sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan.<sup>2</sup>

Pada penelitian ini peneliti mengambil kelas IV, yang terdiri dari 32 siswa. Maka pada penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yang diberikan perlakuan dan eksperimen untuk mengetahui penerapan metode belajar bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

---

<sup>1</sup> Rukminingsih Gunawan Adnan dan Mohammad Adnan Latief, *Metode Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020), 38.

<sup>2</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), 74.

**Tabel 3.1**  
**Desain Rancangan Penelitian**

Kelas	Pre-Test	Perlakuan	Post-test
IV	O1	X	O2

Keterangan:

- O1 : Pemberian pre-test yang dilakukan sebelum eksperimen (menggunakan metode pembelajaran bermain peran)
- O2 : Pemberian post-test yang dilakukan sebelum eksperimen (menggunakan metode pembelajaran bermain peran)
- X : Pembelajaran dengan memberikan perlakuan metode pembelajaran bermain peran

## B. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan pada properti yang ditentukan dan diamati. Definisi operasional variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Variabel Bebas (Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*))

Metode bermain peran merupakan suatu cara dimana peserta didik menguasai bahan belajar melalui pengembangan dan penghayatan. Peserta didik mengembangkan imajinasinya dan menghayati bahan belajar dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.<sup>3</sup> Dengan kegiatan memerankan seperti ini peserta didik akan lebih meresapi perolehannya.

---

<sup>3</sup>Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 209.

Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terdapat langkah-langkah pelaksanaan sebagai berikut.

- a. Guru menyusun dan menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- b. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario yang sudah disiapkan dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar
- c. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima orang
- d. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- e. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
- f. Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya sembari mengamati skenario yang sedang diperagakan
- g. Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberi lembar kerja untuk melakukan pembahasan
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum
- j. Melakukan evaluasi
- k. Penutup<sup>4</sup>

## **2. Variabel Terikat (Hasil Belajar)**

Hasil merupakan perubahan perilaku berupa kemampuan tertentu yang diperoleh oleh setiap orang setelah mengalami sebuah proses. Belajar mempunyai arti suatu proses usaha yang dilakukan seseorang

---

<sup>4</sup>Syafruddin Nurdin Adriantoni, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Cet.2 (Jakarta: Rajawali Pers, 2016).

untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam sebuah interaksi dengan lingkungannya.<sup>5</sup>

Indikator hasil belajar dibagi menjadi 3 ranah, yaitu ranah kognitif (mencakup pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, serta evaluasi), ranah afektif (mencakup emosi dan sikap), dan ranah psikomotorik (mencakup keterampilan). Pada penelitian ini, peneliti hanya mengamati pada satu fokus ranah yaitu pada ranah kognitif.

## C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

### 1. Populasi

Populasi di definisikan sebagai keseluruhan subyek atau objek yang menjadi sasaran penelitian yang mempunyai karakteristik tertentu.<sup>6</sup> Populasi adalah semua objek yang diamati oleh peneliti dalam suatu penelitian yang dilakukan.<sup>7</sup> Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>8</sup> Jadi populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terkumpul dalam suatu penelitian. populasi merupakan keseluruhan unit analisis yang ciri-cirinya akan diduga. Unit analisis adalah unit/satuan yang akan diteliti ataupun diamati. Populasi dalam penelitian ini adalah

---

<sup>5</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 2.

<sup>6</sup>Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), 15.

<sup>7</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 173.

<sup>8</sup>M. Muhyi dkk, *Metodologi Penelitian* (Surabaya: Adi Buana University Press, 2018), 41.

seluruh siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong yang berjumlah 32 siswa.

**Tabel 3.2**  
**Data jumlah peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong**

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	4 (empat)	13	19	32

*Sumber: Dokumentasi MI Miftahul Ulum Bojong*

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang digunakan untuk penelitian.<sup>9</sup> Sampel merupakan sejumlah (tidak semua) hal yang di observasi/diteliti yang relevan dengan masalah penelitian.<sup>10</sup> Sampel adalah sebagian data yang merupakan objek dari populasi yang diambil. Sampel dalam penelitian ini menggunakan kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong.

## 3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Cara pengambilan sampel dapat dibedakan menjadi dua yaitu pengambilan sampel secara non probabilitas dan secara probabilitas.<sup>11</sup> Pengambilan sampel dengan cara probabilitas merupakan teknik penarikan sampel, dimana setiap unsur atau elemen sampel diberi kesempatan yang sama dan persis sama untuk diikutkan atau dipilih dalam sampel. Sedangkan pengambilan sampel dengan cara non probabilitas merupakan cara yang dilakukan manakala tidak diperoleh data yang lengkap dari populasi

---

<sup>9</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 80.

<sup>10</sup> Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), 15.

<sup>11</sup> *Ibid*, 10–13.

penelitian, sehingga tidak terdapat kesempatan yang sama pada anggota populasi.

Teknik pengambilan sampel yang dipakai dalam penelitian ini adalah teknik non probabilitas. Jenis non probabilitas yang dipilih dalam penelitian ini yaitu sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasinya digunakan sebagai sampel. Dari populasi 32 peserta didik di kelas IV, peneliti mengambil semua populasi menjadi sampel.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh informasi di lapangan, dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat pengumpulan data, yaitu:

##### **1. Tes**

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.<sup>12</sup> Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data numerik yang berupa hasil belajar peserta didik untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Tes dilakukan pada awal pembelajaran sebelum siswa mendapatkan materi (*pretest*) dan pada akhir pembelajaran setelah siswa mendapatkan materi (*posttest*). Penelitian ini menggunakan metode tes tertulis atau uraian.

---

<sup>12</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 67.

## 2. Observasi

Teknik observasi dilakukan peneliti pada saat melaksanakan penelitian pendahuluan. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh data aktivitas guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung dikelas IV MI Miftahul Ulum Bojong. Observasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini salah satunya yaitu melakukan pengamatan mengenai kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dalam penelitian melalui sejumlah dokumen (informasi yang dikomentasikan) berupa dokumen tertulis maupun terekam.<sup>13</sup>

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data nilai siswa dari nilai ulangan harian. Selain itu teknik ini juga digunakan untuk memperoleh data berupa data siswa, guru, sarana dan prasarana serta data lainnya paa saat penelitian berlangsung.

## E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.<sup>14</sup> Instrumen penelitian digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar dapat mempermudah jalannya penelitian dan hasilnya juga menjadi lebih baik. Instrumen penelitian

---

<sup>13</sup> Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Kalimantan Selatan: Antasari Press, 2011), 85.

<sup>14</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2014), 102.

ini berguna sebagai alat bantu dalam menggunakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Instrumen ini disusun sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan sehingga dapat disajikan dalam kisi-kisi pengembangan instrumen. Kisi-kisi adalah “sebuah tabel yang menunjukkan hubungan antara hal-hal yang disebutkan dalam baris dengan hal-hal yang disebutkan dalam kolom”.<sup>15</sup>

### 1. Tes

Eksperimen yang dilakukan oleh peneliti berupa pertanyaan tertulis yang terdiri dari 20 pertanyaan tertulis. Soal tes digunakan untuk mengetahui prestasi akademik siswa. Tes yang diberikan adalah pretest dan posttest. Adapun tabel kisi-kisi instrumen tes adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Soal *Pre-test* dan *Post-test***

Variabel	Materi	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
Hasil Belajar Bahasa Indonesia	Cerita Fiksi	Menemukan tokoh-tokoh yang terdapat pada cerita fiksi	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14	9
		Menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita fiksi dengan tepat.	5, 6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18, 19, 20	11
<b>Jumlah</b>				<b>20</b>

<sup>15</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 138.



Langkah-langkah yang dilakukan dalam mempersiapkan tes ini adalah:

a. Perencanaan

Tahap persiapan dilakukan oleh peneliti dan guru. Pada tahap ini diputuskan terkait:

- 1) Materi pokok yang akan diteliti.
- 2) Bentuk soal yang akan digunakan untuk *pre-test* dan *post-test*.
- 3) Pembuatan Butir Soal

Penyusunan soal yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan perencanaan, karena dimaksudkan untuk mengendalikan kemungkinan soal yang mungkin tidak sesuai dengan tes.

4) Rubrik Penskoran

**Tabel 3.4**  
**Kriteria Hasil Belajar**

No	Rentangan Skor	Kriteria
1	91-100	Sangat Baik
2	81-90	Baik
3	71-80	Cukup
4	61-70	Kurang

Sebelum skala digunakan untuk menilai siswa di ruang kelas, skala tersebut ddiuji terlebih dahulu. Tes ini dimaksudkan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.<sup>16</sup> Untuk melakukan

---

<sup>16</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 211.

uji validitas suatu soal, harus mengkorelasi antara skor soal yang dimaksud dengan skor totalnya. Sebuah butir soal memiliki validitas tinggi jika skor butir memiliki kesejajaran dengan skor total artinya memiliki korelasi yang baik.<sup>17</sup> Untuk menentukan koefisien digunakan rumus korelasi *pearson/Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2) \cdot (n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi

X = Skor item butir soal

Y = Jumlah skor total tiap soal

n = Jumlah responden<sup>18</sup>

Berdasarkan uji validitas tes yang telah dilakukan pada butir soal, didapatkan hasil sebagai berikut.

No Soal	Rhitung	rtabel	Status
1	2,91	2,12	Valid
2	3	2,12	Valid
3	4,48	2,12	Valid
4	2,6	2,12	Valid
5	2,89	2,12	Valid
6	2,66	2,12	Valid
7	1,99	2,12	Tidak Valid
8	2,48	2,12	Valid
9	2,9	2,12	Valid
10	2,81	2,12	Valid
11	3,75	2,12	Valid
12	7,29	2,12	Valid
13	2,69	2,12	Valid
14	2,85	2,12	Valid

<sup>17</sup>*Ibid*, 76.

<sup>18</sup>Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*, 2015, 59–60.

No Soal	Rhitung	rtabel	Status
15	2,44	2,12	Valid
16	2,54	2,12	Valid
17	3,12	2,12	Valid
18	2,48	2,12	Valid
19	2,19	2,12	Valid
20	2,19	2,12	Valid

Pada tabel di atas, dari 20 soal yang dilakukan uji validitas terdapat 19 butir soal yang valid dan hanya ada 1 soal yang tidak valid yaitu pada butir soal 7.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas atau keajegan suatu tes merupakan keterandalan evaluasi berhubungan dengan masalah kepercayaan, bahwa suatu instrumen evaluasi mampu memberikan hasil yang tepat. Keterandalan dapat diartikan sebagai tingkat kepercayaan keajegan (konsistensi) hasil evaluasi yang diperoleh dari suatu instrumen evaluasi.<sup>19</sup> Untuk menghitung reliabilitas tes ini digunakan rumus Alpha dengan rumus:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Dengan :

$r_{11}$  = reabilitas instrument

$n$  = banyaknya butir pertanyaan

$\sum s_i^2$  = jumlah varians item

$s_t^2$  = varians total<sup>20</sup>

<sup>19</sup>Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2013), 218.

<sup>20</sup>Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*, 2015, 69.

Berdasarkan uji reliabilitas yang telah dilakukan pada butir soal, didapatkan hasil sebagai berikut.

No Soal	Varian Item
1	0,49
2	0,74
3	0,45
4	0,41
5	0,69
6	0,61
7	0,5
8	0,74
9	0,77
10	0,87
11	0,81
12	0,64
13	0,80
14	0,35
15	0,87
16	0,73
17	0,58
18	0,41
19	0,65
20	0,61
Jumlah Varian	12,77
Varian Total	86,06
Reliabilitas	0,896
Keterangan	Reliabilitas

Pada tabel di atas, setelah dilakukan uji reliabilitas pada butir soal di dapatkan hasil bahwa data butir soal berstatus reliabel.

c. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah tersedianya suatu soal baik yang sulit, sedang, maupun yang mudah dikerjakan. Struktur kompleks adalah sebagai berikut.

$$TK = \frac{SA+SB}{IA+IB}$$

Dengan:

TK = Tingkat Kesukaran

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

IB = Jumlah skor ideal kelompok bawah

**Tabel 3.5**  
**Klasifikasi Tingkat Kesukaran**

Tingkat Kesukaran (TK)	Interpretasi Tingkat Kesukaran
$TK \leq 0,00$	Terlalu Sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Cukup
$0,70 < DP \leq 1,00$	Mudah
$TK = 1,00$	Terlalu Mudah <sup>21</sup>

Berdasarkan uji tingkat kesukaran yang telah dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut.

No Soal	SA	SB	IA	IB	TK	Ket
1	17	9	18	18	0,72	Mudah
2	14	7	18	18	0,58	Sedang
3	10	3	18	18	0,36	Sedang
4	11	6	18	18	0,47	Sedang
5	12	4	18	18	0,44	Sedang
6	15	11	18	18	0,72	Mudah
7	17	13	18	18	0,83	Mudah
8	13	8	18	18	0,53	Sedang
9	16	6	18	18	0,61	Sedang
10	14	3	18	18	0,47	Sedang
11	14	6	18	18	0,55	Sedang
12	14	3	18	18	0,47	Sedang

<sup>21</sup>Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), 76–77.

No Soal	SA	SB	IA	IB	TK	Ket
13	10	3	18	18	0,36	Sedang
14	6	0	18	18	0,16	Sukar
15	13	4	18	18	0,47	Sedang
16	7	2	18	18	0,25	Sukar
17	6	0	18	18	0,16	Sukar
18	18	14	18	18	0,89	Mudah
19	14	8	18	18	0,61	Sedang
20	18	10	18	18	0,78	Mudah

Setelah dilakukan perhitungan tingkat kesukaran pada butir soal, didapatkan hasil pada tabel di atas yang mana terdapat 5 butir soal berada di tingkat mudah, 12 butir soal serada di tingkat sedang dan 3 butir soal di tingkat sukar.

d. Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai dengan siswa yang berkemampuan rendah. Dengan menggunakan rumus:

$$DP = \frac{SA - SB}{IA}$$

DP = Daya Pembeda

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

**Tabel 3.6**  
**Klasifikasi Daya Pembeda**

Daya Pembeda (DP)	Interpretasi Daya Pembeda
$DP \leq 0,00$	Sangat Jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

Berdasarkan perhitungan daya pembeda pada butir soal, didapatkan hasil berikut.

No Soal	SA	SB	IA	DP	Ket
1	17	9	18	0,44	Baik
2	14	7	18	0,39	Cukup
3	10	3	18	0,39	Cukup
4	11	6	18	0,28	Cukup
5	12	4	18	0,44	Baik
6	15	11	18	0,22	Cukup
7	17	13	18	0,22	Cukup
8	13	8	18	0,28	Cukup
9	16	6	18	0,55	Baik
10	14	3	18	0,61	Baik
11	14	6	18	0,44	Baik
12	14	3	18	0,61	Baik
13	10	3	18	0,39	Cukup
14	6	0	18	0,33	Cukup
15	13	4	18	0,5	Baik
16	7	2	18	0,28	Cukup
17	6	0	18	0,33	Cukup
18	18	14	18	0,22	Cukup
19	14	8	18	0,33	Cukup
20	18	10	18	0,44	Baik

Berdasarkan tabel di atas, diketahui terdapat 12 butir soal yang memiliki daya pembeda cukup dan 8 butir soal yang memiliki daya pembeda baik.

## 2. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai pengamatan mengenai kegiatan pembelajaran. Adapun tabel lembar observasi sebagai berikut:

## a. Kisi-kisi Lembar Observasi Guru

**Tabel 3.7**  
**Kisi-kisi Lembar Observasi Guru**

Aspek	Indikator	
Kegiatan Awal	a	Menyampaikan apersepsi
	b	Menyampaikan tujuan pembelajaran
Kegiatan Inti	a	Guru menyampaikan materi pembelajaran
	b	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
	c	Guru melaksanakan pembelajaran dengan metode bermain peran
	d	Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa
	e	Memberikan kesempatan siswa untuk berfikir dan menjawab
	f	Memberikan apresiasi
	g	Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya
Kegiatan Akhir	a	Membimbing siswa menyimpulkan materi
	b	Melakukan refleksi pembelajaran
	c	Memberi soal evaluasi pada siswa

Adapun kriteria penskoran sebagai berikut:

Skor maksimal = 100

81 – 100 = sangat baik

71 – 80 = baik

61 – 70 = cukup

50 – 60 = kurang

Selanjutnya presentase dihitung dengan rumus:

$$\text{Skor Nilai} = \left( \frac{X}{\sum x: n} \right)^{22}$$



## b. Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa

**Tabel 3.8**  
**Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa**

Aspek	Indikator	
	a	Siswa memperhatikan penyampaian tujuan pembelajaran
Kegiatan Inti	a	Siswa mendengarkan penjelasan guru
	b	Siswa melaksanakan pembelajaran dengan metode bermain peran
	c	Siswa menjawab pertanyaan dari guru
	d	Siswa memberikan kesempatan kepada siswa yang lain untuk menjawab
Kegiatan Akhir	a	Siswa menyimpulkan materi
	b	Siswa melakukan refleksi pembelajaran
	c	Siswa mengerjakan soal evaluasi

Kriteria penskoran adalah sebagai berikut:

1 = sangat tidak baik

2 = tidak baik

3 = kurang baik

4 = baik

5 = sangat baik

Selanjutnya nilai dihitung dengan rumus:

Presentase

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Jumlah

N = Jumlah siswa

Kriteria presentase:

90% keatas = sangat baik

80% - 89% = baik

65% - 79% = cukup

55% - 64% = kurang

Kurang dari 55% = gagal<sup>23</sup>

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik yang digunakan untuk menganalisis dokumen-dokumen baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dokumentasi dalam penelitian ini meliputi visi dan misi sekolah, data guru, data peserta didik, sarana dan prasarana sekolah, data hasil belajar peserta didik, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan foto-foto kegiatan penelitian.

#### F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses pemeriksaan dan pengolahan untuk diubah menjadi informasi bermanfaat, menarik kesimpulan, dan membantu dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam konteks penelitian, analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan guna memecahkan permasalahan yang diteliti sudah diperoleh secara lengkap. Ketajaman dan ketepatan dalam penggunaan alat analisis sangat menentukan keakuratan pengambilan kesimpulan, karena itu kegiatan analisis data merupakan kegiatan yang tidak dapat diabaikan begitu

---

<sup>23</sup> Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2010), 43.

saja dalam proses penelitian.<sup>24</sup> Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan data Inferensial yang berguna untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji t (t-test) dengan bantuan *SPSS for Windows versi 29*. Sebelum dilakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas sebagai syarat agar bisa dilakukan penelitian.

### **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas bermaksud untuk mengetahui apakah skor untuk variable berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini memakai uji *Kolmogorov-Smirnov* bantuan *SPSS for Windows versi 29* dengan memakai kriteria pengujian apabila nilai sig. lebih dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Jika nilai sig. kurang dari 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.<sup>25</sup>

### **2. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji beda. Apabila data yang akan di uji berdistribusi normal atau telah memenuhi persyaratan uji parametrik maka menggunakan uji-t. Tapi jika datanya tidak memenuhi persyaratan uji parametrik maka menggunakan uji non-parametrik yaitu uji wilcoxon. Perhitungan pada penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS for Windows versi 29* dengan ketentuan jika nilai sig. lebih dari 0,05 maka  $H_0$  diterima. Jika nilai sig. kurang dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak.

---

<sup>24</sup>Rizka Adhika Putra dan Agie Hanggara, *Analisis Data Kuantitatif* (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2019), 3.

<sup>25</sup>Wayan Widana dan Putu Lia Muliani, *Uji Persyaratan Analisis* (Jakarta: Klik Media, 2020), 8.

Rumus uji-t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\overline{x_{di}}}{S_{di}/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

$n$  = Banyaknya pasangan data

$\overline{x_{di}}$  = Rata-rata dari perbedaan pasangan data

$S_{di}$  = Simpangan baku dari perbedaan pasangan data

Jika nilai  $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima.<sup>26</sup>

### 3. Uji N-Gain Skor

Untuk melihat apakah hasil belajar yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran dengan metode bermain peran (*role playing*) meningkat maka dilakukan Uji N-Gain Skor.

Uji N-Gain Ternormalisasi ini digunakan untuk mendapatkan hasil penelitian agar dapat diketahui bagaimana hasil peningkatan belajar.

$$\text{Gain skor (g)} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Interprestasi Gain Skor yang dimodifikasi

Nilai Gain Ternormalisasi	Interprestasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tetap
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi

Pada penelitian ini untuk melakukan perhitungan analisis data statistik menggunakan bantuan *SPSS for Windows versi 29*.

<sup>26</sup>Endang Widi Winarni, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), 144.

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

**A. Hasil Penelitian**

**1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

**a. Profil MI Miftahul Ulum Bojong**

- 1) Nama Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum
- 2) NSS : 112120405436
- 3) Status : Swasta
- 4) Akreditasi : B
- 5) Tahun Berdiri : 1973
- 6) Tahun Operasi : 1973
- 7) Status Tanah : Milik Sendiri
- 8) Luas Tanah : 2.200 m<sup>2</sup>
- 9) Luas Bangunan: 336 m<sup>2</sup>
- 10) Alamat :  
Dusun : Tanjung Harapan  
Desa : Bojong  
Kecamatan : Sekampung Udik  
Kabupaten : Lampung Timur

**b. Visi dan Misi MI Miftahul Ulum Bojong**

Berdasarkan dokumentasi profil MI Miftahul Ulum Bojong yang penulis dapat di kantor, MI Miftahul Ulum Bojong mempunyai visi dan misi sebagai berikut:

## 1) Visi

Unggul, bertaqwa, dan bermasyarakat.

## 2) Misi

- a) Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas dalam pencapaian prestasi akademik dan non akademik.
- b) Mewujudkan pembelajaran dan pembiasaan dalam menjalankan ajaran agama secara utuh.
- c) Mewujudkan pembentukan karakter umat yang mampu mengaktualisasikan diri dalam masyarakat.
- d) Meningkatkan pengetahuan dan profesionalisme tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan.
- e) Menjadikan MI Miftahul Ulum sebagai madrasah dalam pengembangan pembelajaran imtaq dan iptek.
- f) Menyelenggarakan tata kelola madrasah yang efektif dan efisien.

**c. Data Guru, Peserta Didik dan Rombel MI Miftahul Ulum Bojong**

## 1) Data Guru

**Tabel 4.1**  
**Data Guru**

No	Status	Guru
1	Guru Tetap	12 Guru
2	Guru Tidak Tetap	2 Guru
3	Guru PNS	-
4	Staf Tata Usaha	1 Guru
Jumlah		14 Guru

*Sumber: Daftar jumlah guru MI Miftahul Ulum*

## 2) Data Siswa

**Tabel 4.2**  
**Data Siswa**

No	Kelas	Jumlah Siswa 2022/2023
1	Kelas I	16
2	Kelas II	17
3	Kelas III	33
4	Kelas IV	32
5	Kelas V	20
6	Kelas VI	17
Jumlah Siswa		135

*Sumber: Daftar jumlah siswa MI Miftahul Ulum*

## 3) Data Rombongan Belajar

**Tabel 4.3**  
**Data Rombel**

No	Kelas	Rombel
1	Kelas I	1 Rombel
2	Kelas II	1 Rombel
3	Kelas III	2 Rombel
4	Kelas IV	1 Rombel
5	Kelas V	1 Rombel
6	Kelas VI	1 Rombel
Jumlah Rombel		7 Rombel

*Sumber: Daftar jumlah rombongan belajar MI Miftahul Ulum*

## d. Sarana dan Prasarana MI Miftahul Ulum Bojong

## 1) Keadaan Ruangan

**Tabel 4.4**  
**Keadaan Ruangan**

No	Jenis Ruang	Keadaan			Jumlah
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	
1	Ruang Kelas	4	3		7
2	Ruang Kantor	1			1
3	Perpustakaan	1			1
4	Masjid				
5	Lab				
6	Toilet	3			3
7	Komputer	3			3

*Sumber: Daftar sarana dan prasarana MI Miftahul Ulum*

## 2) Keadaan Meubilair

**Tabel 4.5**  
**Keadaan Muebilair**

No	Jenis Meubilair	Keadaan			Jumlah
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	
1	Kursi Guru	15			15
2	Meja Guru	15			15
3	Almari	9			9
4	Papan Tulis	7			7
5	Kursi Murid	160			160
6	Meja Murid	98			98

*Sumber: Daftar meubilair MI Miftahul Ulum*

## 2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif pre-eksperimental. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong. Data hasil belajar diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan selama penelitian berlangsung.

Sebelum dilakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan observasi ke sekolah guna meminta izin kepada sekolah yang di tuju serta melihat kondisi dan keadaan di sekolah yang nantinya akan dijadikan tempat untuk melaksanakan penelitian. setelah observasi, selanjutnya dilakukan wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia untuk mencari data dan informasi yang berkaitan baik tentang siswa, fasilitas yang menunjang pembelajaran maupun proses pembelajaran pada saat disekolah.



Penelitian ini menggunakan satu kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen kelas IV dengan jumlah siswa 32 orang. Kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing* (bermain peran) dilaksanakan di ruang kelas. Penelitian ini dilakukan sebanyak lima kali pertemuan yaitu satu kali diisi dengan melakukan *pretest*, tiga kali pertemuan diisi dengan pembelajaran menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dan satu kali diisi dengan melakukan *postest*. Alokasi waktu untuk setiap pertemuan adalah 2 x 35 menit. Untuk pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 4 Maret 2023 diisi dengan kegiatan *pretest*. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 Maret 2023 diisi dengan kegiatan pembelajaran dengan pengantar metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) kepada siswa. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 7 Maret 2023 diisi dengan kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role playing* (bermain peran). Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 8 Maret 2023 diisi dengan menyimpulkan kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role playing* (bermain peran) bersama siswa. Dan pertemuan kelima dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 11 Maret 2023 diisi dengan kegiatan *postest*.

Data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dapat dilihat pada tabel berikut.

Aspek	Indikator		Nilai pertemuan ke-		
			1	2	3
Kegiatan Awal	a	Siswa memperhatikan penyampaian tujuan pembelajaran	3	4	4
Kegiatan Inti	a	Siswa mendengarkan penjelasan guru	3	4	5
	b	Siswa melaksanakan pembelajaran dengan metode bermain peran	3	5	5
	c	Siswa menjawab pertanyaan dari guru	3	4	4
	d	Siswa memberikan kesempatan kepada siswa yang lain untuk menjawab	2	3	4
Kegiatan Akhir	a	Siswa menyimpulkan materi	2	2	3
	b	Siswa melakukan refleksi pembelajaran	2	3	3
	c	Siswa mengerjakan soal evaluasi	3	4	4
Jumlah			21	29	32
Presentase			52,5%	72,5%	80%

Dari tabel observasi di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dari pertemuan pertama ke pertemuan selanjutnya sampai pertemuan terakhir mengalami peningkatan hingga mencapai 80%.

### 3. Deskripsi Data Hasil Penelitian

#### a. Data Hasil Belajar Bahasa Indonesia

##### 1) Hasil *Pretest* Siswa

Adapun data hasil *pretest* siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6**  
**Data Pretest Siswa**

No	Nama	Nilai
1	Nurul Fauziyah	80
2	M. Nur Fauzy	70
3	Afika Aulia Zahra	70
4	Bunga Khoirul Asifa	70
5	Okta Aulia Pertiwi	65
6	Nazila	50
7	Tiara Neya Azahra	65
8	Amanda Maharani	65
9	Arifin	70
10	Fikri Hamdan Maulana	75
11	Alfaris Ardiansah	80
12	Danil	80
13	Najwa Zahrani	75
14	Avidah Nawafilul Mafuzoh	65
15	Riski	75
16	Zayyana Alfariha	60
17	Ahmad Zamzuri	70
18	Isla Fiatul Asna	70
19	Naufal Hilmi Nuha	65
20	Khoirul Muklis	65
21	Risa	70
22	Dinda Aulia Rahma	70
23	Kenita Machfirani	65
24	Sela Eka Febriana	55
25	Bilqis Qowamina Qisty	70
26	Dinda Olivia	70
27	Lana Nihayatuzzaim	75
28	Ahmad Restu Aditia	65
29	Adit	65
30	Nurul Husna	60
31	Dahra	55
32	Anmurradirin	60
Jumlah		2165
Rata-rata		67,66
Nilai Tertinggi		80
Nilai Terendah		50

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan sebesar dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50.

## 2) Data Posttest

Adapun data hasil *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.7**  
**Data Posttest Siswa**

No	Nama	Nilai
1	Nurul Fauziyah	90
2	M. Nur Fauzy	80
3	Afika Aulia Zahra	85
4	Bunga Khoirul Asifa	75
5	Okta Aulia Pertiwi	70
6	Nazila	65
7	Tiara Neya Azahra	80
8	Amanda Maharani	75
9	Arifin	85
10	Fikri Hamdan Maulana	85
11	Alfaris Ardiansah	85
12	Danil	85
13	Najwa Zahrani	90
14	Avidah Nawafilul Mafuzoh	85
15	Riski	85
16	Zayyana Alfariha	80
17	Ahmad Zamzuri	85
18	Isla Fiatul Asna	85
19	Naufal Hilmi Nuha	80
20	Khoirul Muklis	80
21	Risa	70
22	Dinda Aulia Rahma	85
23	Kenita Machfirani	80
24	Sela Eka Febriana	70
25	Bilqis Qowamina Qisty	75
26	Dinda Olivia	85
27	Lana Nihayatuzzaim	85
28	Ahmad Restu Aditia	70
29	Adit	80
30	Nurul Husna	75
31	Dahra	70
32	Anmurradirin	70
Jumlah		2545
Rata-rata		79,53
Nilai Tertinggi		90
Nilai Terendah		70

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan sebesar dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70.

### 3) Data Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong

Data peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong dapat dilihat tabel berikut ini:

**Tabel 4.8**  
**Data Hasil Belajar Siswa**

Kelas	Rata-rata		Peningkatan
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
IV	67,66	79,53	11,92

Dari data diatas, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV setelah diadakan pembelajaran dengan metode bermain peran mengalami peningkatan, yaitu sebesar 11,92.

#### b. Deskripsi Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah sebuah proses untuk melakukan evaluasi kekuatan bukti sampel, dan memberikan dasar untuk membuat keputusan terkait dengan populasinya. Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV.

Untuk membuktikan apakah ada pengaruh salah satunya dengan menggunakan uji komparasi. Uji komparasi adalah menguji parameter populasi yang berbentuk perbandingan melalui ukuran

sampel yang juga berbentuk perbandingan. Sebelum dilakukan uji komparasi, data akan terlebih dahulu di uji normalitas untuk mengetahui apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataupun tidak.

### 1) Uji Normalitas Data

Uji normalitas data *pretest* dan *posttest* dilakukan sebagai presyarat sebelum melakukan uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas, peneliti menggunakan bantuan *SPSS for Windows versi 29*. Uji normalitas yang dilakukan dalam penelitian ini jika,

- a) *Sig.* >0,05 maka data berdistribusi normal.
- b) *Sig.* <0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* dari kedua sampel penelitian dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretest	,168	32	,022	,942	32	,088
posttest	,228	32	,001	,889	32	,003

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel diatas, didapatkan nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* dibawah 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data pada *pretest* dan *posttest* tidak normal. Karena kondisi ini, maka perhitungan akan dilanjutkan dengan uji non parametrik.

Yaitu uji hipotesis yang dilakukan untuk sebaran data yang tidak berdistribusi normal. Uji non parametrik yang digunakan pada penelitian ini adalah uji wilcoxon.

## 2) Hasil Uji Wilcoxon

Uji wilcoxon adalah uji hipotesis non-parametrik statistik yang digunakan ketika membandingkan dua sampel yang berhubungan untuk melihat perbedaan diantara sampel berpasangan tersebut.

Dasar pengambilan keputusan Uji Wilcoxon adalah

- a) Jika nilai Asymp.sig.  $< 0,05$  maka Hipotesis diterima
- b) Jika nilai Asymp.sig.  $> 0,05$  maka Hipotesis ditolak

Hasil perhitungan data penelitian dengan menggunakan Uji Wilcoxon adalah sebagai berikut:

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - pretest	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Positive Ranks	31 <sup>b</sup>	16,00	496,00
	Ties	1 <sup>c</sup>		
	Total	32		

- a. posttest  $<$  pretest
- b. posttest  $>$  pretest
- c. posttest = pretest

Test Statistics <sup>a</sup>	
posttest – pretest	
Z	-4,953 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,001

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Berdasarkan perhitungan output “Test Statistics” menggunakan *SPSS for Windows versi 29* diperoleh nilai signifikan sebesar 0,001. Karena nilai  $0,001 < 0,005$  maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima”. Artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*). Sehingga dapat disimpulkan pula bahwa ada pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong. Selanjutnya untuk melihat peningkatan dari *pretest* ke *posttest* menggunakan uji n-gain skor.

### 3) Uji N-Gain Skor

Uji n-gain skor ini bertujuan untuk melihat seberapa besar peningkatan pengaruh hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode belajar bermain peran (*role playing*). Perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS for Windows versi 29* diperoleh nilai g sebesar 37% yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_score	32	,00	,60	,3701	,14262
ngain_persen	32	,00	60,00	37,0126	14,26212
Valid N (listwise)	32				



Jadi kriteria peningkatan hasil belajar setelah menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) berada pada kriteria peningkatan yang sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan kriteria sedang.

## **B. Pembahasan**

Temuan pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan tersebut terjadi pada materi tokoh dalam cerita fiksi.

Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dapat dilihat dari proses pelaksanaan pembelajaran ketika menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dimana siswa menjadi lebih aktif dan berani dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini diperkuat dengan pendapat dari Septi Ayu yaitu metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat melatih kerjasama siswa untuk memainkan perannya masing-masing.<sup>1</sup> Hal yang sama juga dibuktikan dari hasil penelitian Vicky Ihsananda, ia menyebutkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) menjadi pelajaran yang menyenangkan karena dalam kegiatannya menjadikan siswa berpartisipasi secara aktif, memperoleh

---

<sup>1</sup> Ayu Lestari, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan."

pengalaman, serta memperoleh manfaat yang berkesan dari pelaksanaan pembelajaran.<sup>2</sup>

Selanjutnya dari hasil pengamatan selama proses penelitian menunjukkan bahwa adanya kerjasama antar kelompok selama proses berlatih bermain peran, serta penggunaan bahasa lisan siswa yang semakin baik dan semakin mudah difahami oleh lawan mainnya. Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Miftahul Ulum Bojong pada bagian praktik penokohan, siswa sangat antusias untuk mencoba dan menampilkan ekspresinya di depan kelas, bahkan siswa yang lain pun juga mengikutinya beramai-ramai. Hasil observasi ini diperkuat dengan pendapat Ari Yanto, metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah dapat meningkatkan kerja sama antar pemain dan meningkatkan perkembangan bahasa lisan yang semakin baik.<sup>3</sup>

Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong juga dilihat dari rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Nilai rata-rata *pretest* siswa diperoleh sebesar 67,66 kemudian setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) diperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 79,53.

Dengan demikian metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) ini mampu membuat kegiatan belajar di kelas menjadi lebih menarik dan lebih aktif serta hasil belajar Bahasa Indonesia siswa menjadi lebih baik.

---

<sup>2</sup> Ihsananda, "Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 3 Astomulyo."

<sup>3</sup> Yanto, "Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS," 56.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan cerita fiksi. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan yang telah dilakukan yaitu nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Dengan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$  maka disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya terdapat pengaruh dari metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa dengan kategori “sedang”.

#### **B. Saran**

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

1. Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik dan menyenangkan, maka peneliti memberikan saran bagi guru MI untuk menggunakan metode belajar bermain peran ini kedalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Bagi siswa MI Miftahul Ulum Bojong diharapkan lebih meningkatkan aktivitas belajar mereka terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia, karena dengan adanya aktivitas belajar yang tinggi maka dalam pembelajaran

tidak merasa kesulitan bahkan akan merasa senang dalam mempelajari dan mengikuti pembelajaran.

3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan metode pembelajaran dengan lebih baik dan penuh kreatifitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. *Konsep Dasar Bahasa Indonesia*. Cet. 1. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019.
- . *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama, 2012.
- Adhika Putra dan Agie Hanggara, Rizka. *Analisis Data Kuantitatif*. Surabaya: Jakad Media Publishing, 2019.
- Adriantoni, Syafruddin Nurdin. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Cet. 2. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Agus Suprijono. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Aida, Nurul, dan Rr. Amanda Pasca Rini. “Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini.” *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia* 4, no. 1 (16 Desember 2015). <https://doi.org/10.30996/persona.v4i1.494>.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Aunurrahman. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Ayu Lestari, Septi. “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan.” Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2018.
- Diah Yovita Suryarini, Reza Syehma Bahtiar. “Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jua Beli Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Vol. 3, no. 1 (2019).
- dkk, M. Muhyi. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Adi Buana University Press, 2018.
- Gunawan Adnan dan Mohammad Adnan Latief, Rukminingsih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020.
- Huda, Miftahul. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.

- Ihsananda, Vicky. "Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 3 Astomulyo." Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2017.
- Junianti. "Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Tema 9 Kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021." Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021.
- Khair, Ummul. "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI." *Ar-Riayah*, No. 1, Vol. 2 (2018).
- Kosasih, Nandang. *Pembelajaran Quantum Dan Optimalisasi Kecerdasan*. Jakarta: Alfabeta, 2013.
- Lusi Widayanti, Widodo. "Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Prblem Based Learning Paa Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013." *Jurnal Fisika Indonesia* No: 49, Vol XVII, Edisi April 2013 (2013).
- menurut Hamalik, dalam Ismawati Alidha Murhasanah, Atep Sujana, dan Ali Sudi,. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya" 1, no. 2 (2016).
- Nurdin Mohamad, Hamzah B.Uno. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Purwanto. *Evaluasi hasil belajar*. Cet. 1. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Rahmadi. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Kalimantan Selatan: Antasari Press, 2011.
- Septian, Kosilah. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Penelitian* Vol. 1 No.6 (2020): 1142.
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 13*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Sobry, Sutikno. *Metode & Model-model Pembelajaran*. Lombok: Holistica, 2014.
- Sudijono, A. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012.

- Sudjana, Nana. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1995.
- Sudjiono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- . *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sundayana, Rostina. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- . *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Syahfitri, Dwi. “Pengaruh Strategi Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V MIN Securai P. Brandan.” UIN Sumatera Utara, 2018.
- Widana dan Putu Lia Muliani, Wayan. *Uji Persyaratan Analisis*. Jakarta: Klik Media, 2020.
- Widi Winarni, Endang. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Yanto, Ari. “Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS.” *Jurnal Cakrawala Pendas* Vol. 1, no. 1 (Januari 2015).
- Yusuf Aditya, Dedy. “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.” *Jurnal SAP* Vol. 1 No. 2 (Desember 2016): 167.

# LAMPIRAN



**Lampiran 1 Outline****OUTLINE****PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
(BERMAIN PERAN) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA  
INDONESIA DI MI MIFTAHUL ULUM BOJONG****HALAMAN JUDUL****HALAMAN SAMPUL****HALAMAN PERSETUJUAN****HALAMAN NOTA DINAS****HALAMAN PENGESAHAN****ABSTRAK****HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN****HALAMAN MOTTO****HALAMAN PERSEMBAHAN****KATA PENGANTAR****DAFTAR ISI****DAFTAR TABEL****DAFTAR LAMPIRAN****BAB I PENDAHULUAN**

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

**BAB II LANDASAN TEORI**

- A. Hasil Belajar
  - 1. Pengertian Hasil Belajar
  - 2. Jenis-jenis Hasil Belajar
  - 3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

- B. Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)
  - 1. Metode Pembelajaran
  - 2. Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)
  - 3. Langkah-langkah Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)
  - 4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Belajar Bermain Peran (*Role Playing*)
- C. Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI
  - 1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia
  - 2. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia
  - 3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia
  - 4. Cerita Fiksi
  - 5. KD dan Indikator
- D. Kerangka Teori
- E. Hipotesis

### **BAB III METODE PENELITIAN**

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Operasional Variabel
  - 1. Variabel Bebas (Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*))
  - 2. Variabel Terikat (Hasil Belajar)
- C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling
  - 1. Populasi
  - 2. Sampel
  - 3. Teknik Sampling
- D. Teknik Pengumpulan Data
  - 1. Tes
  - 2. Observasi
  - 3. Dokumentasi

E. Instrumen Penelitian

1. Tes
2. Observasi
3. Dokumentasi

F. Teknik Analisi Data

1. Uji Normalitas
2. Uji Hipotesis
3. Uji N-Gain Skor

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian
2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran
3. Deskripsi Data Hasil Penelitian

B. Pembahasan

**BAB V PENUTUP**

- A. Kesimpulan
- B. Saran

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



Dr. Siti Annisah, M.Pd  
NIP.19800607 200312 2 003

Metro, Februari 2023  
Mahasiswa



Riyadhotun Na'imah  
NPM. 1901030033

## ALAT PENGUMPUL DATA

### PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI MI MIFTAHUL ULUM BOJONG

#### 1. TES

#### KISI-KISI SOAL *PRETEST* DAN *POSTEST* HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV/2

Waktu : 2 x 35 menit

#### A. Kompetensi Dasar dan Indikator Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar
3.9	Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
4.9	Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual

No	Indikator
3.9.1	Mengidentifikasi dan memahami tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.
3.9.2	Menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.
4.9.1	Mengidentifikasi, menyajikan dan menunjukan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.
4.9.2	Menceritakan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.

## B. Tujuan Pembelajaran

- Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi dengan tepat.
- Dengan kegiatan berlatih menceritakan kembali teks cerita fiksi, siswa dapat bercerita dengan artikulasi jelas, ekspresif, intonasi tepat, dan penuh percaya diri.
- Dengan kegiatan mencari tahu pengertian dan ciri-ciri teks cerita fiksi, siswa dapat menjelaskan secara lisan pengertian dan ciri-ciri teks cerita fiksi.

## C. Kisi-Kisi *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV

Indikator	Ranah Kognitif/C	No Soal	Skor
3.9.1 Mengidentifikasi dan memahami tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.	C1	1,2 11,12	20
3.9.2 Menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.	C2	3,4,5 13,14,15	30
4.9.1 Mengidentifikasi, menyajikan dan menunjukan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.	C1	6,7,8 16,17,18	30
4.9.2 Menceritakan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.	C2	9,10 19,20	20
<b>Total</b>			<b>100</b>

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



Dr. Siti Annisah, M.Pd  
NIP.19800607 200312 2 003

Metro, Februari 2023  
Mahasiswa



Riyadhhotun Na'imah  
NPM. 1901030033

### Lampiran 3 Hasil Uji Validitas Tes

No	Nama	Butir Soal/Item																				Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	JP	1	0	0	1	0	1	1	2	0	0	2	0	1	0	2	0	0	2	0	0	13
2	KN	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	33
3	AN	0	1	1	0	0	2	2	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	2	2	2	15
4	SM	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	0	0	2	0	0	2	2	2	27
5	IR	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	2	2	13
6	AF	2	2	1	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	0	0	2	2	2	32
7	AT	2	0	0	0	0	1	2	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	11
8	IS	2	0	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	0	0	0	2	2	2	29
9	RA	0	1	0	1	1	2	2	0	2	0	2	1	0	0	0	0	0	2	2	1	17
10	AG	2	2	1	1	1	2	1	1	0	0	0	1	0	0	1	2	0	2	0	0	17
11	R	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	4
12	RR	2	2	2	0	2	2	2	2	2	1	2	2	0	0	2	2	0	2	1	2	30
13	SN	2	2	0	1	0	0	2	0	2	2	0	1	0	0	2	0	0	2	1	2	19
14	DN	1	2	1	1	1	2	2	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2	1	2	18
15	SH	1	0	0	0	1	1	2	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	1	12
16	AP	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	37
17	MR	2	1	1	1	2	2	2	2	2	0	2	2	1	0	1	2	2	2	1	2	30
18	X	1	1	1	1	2	2	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	2	2	2	20
rhitung		2,91	3	4,48	2,6	2,89	2,66	1,99	2,48	2,9	2,81	3,75	7,29	2,69	2,85	2,44	2,54	3,12	2,48	2,19	2,19	
rtabel		2,12	2,12	2,12	2,12	2,12	2,12	2,12	2,12	2,12	2,12	2,12	2,12	2,12	2,12	2,12	2,12	2,12	2,12	2,12	2,12	
Status		Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	

**Lampiran 4 Hasil Uji Reliabilitas Tes**

No	Nama	Butir Soal/Item																				Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	JP	1	0	0	1	0	1	1	2	0	0	2	0	1	0	2	0	0	2	0	0	13
2	KN	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	33
3	AN	0	1	1	0	0	2	2	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	2	2	2	15
4	SM	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	0	0	2	0	0	2	2	2	27
5	IR	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	2	2	13
6	AF	2	2	1	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	0	0	2	2	2	32
7	AT	2	0	0	0	0	1	2	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	11
8	IS	2	0	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	0	0	0	2	2	2	29
9	RA	0	1	0	1	1	2	2	0	2	0	2	1	0	0	0	0	0	2	2	1	17
10	AG	2	2	1	1	1	2	1	1	0	0	0	1	0	0	1	2	0	2	0	0	17
11	R	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	4
12	RR	2	2	2	0	2	2	2	2	2	1	2	2	0	0	2	2	0	2	1	2	30
13	SN	2	2	0	1	0	0	2	0	2	2	0	1	0	0	2	0	0	2	1	2	19
14	DN	1	2	1	1	1	2	2	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2	1	2	18
15	SH	1	0	0	0	1	1	2	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	1	12
16	AP	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	37
17	MR	2	1	1	1	2	2	2	2	2	0	2	2	1	0	1	2	2	2	1	2	30
18	X	1	1	1	1	2	2	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	2	2	2	20
Varian item		0,49	0,74	0,45	0,41	0,69	0,61	0,5	0,74	0,77	0,87	0,81	0,64	0,80	0,35	0,87	0,73	0,58	0,41	0,65	0,61	
Jumlah Varian		12,77																				
Varian Total		86,06																				
Reabilitas		0,896																				

**Lampiran 5 Data Kelas Atas dan Data Kelas Bawah**

No	Nama	Butir Soal/Item																				Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	AP	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	37
2	KN	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	33
3	AF	2	2	1	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	0	0	2	2	2	32
4	RR	2	2	2	0	2	2	2	2	2	1	2	2	0	0	2	2	0	2	1	2	30
5	MR	2	1	1	1	2	2	2	2	2	0	2	2	1	0	1	2	2	2	1	2	30
6	IS	2	0	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	0	0	0	2	2	2	29
7	SM	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	0	0	2	0	0	2	2	2	27
8	X	1	1	1	1	2	2	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	2	2	2	20
9	SN	2	2	0	1	0	0	2	0	2	2	0	1	0	0	2	0	0	2	1	2	19
Jumlah		17	14	10	11	12	15	17	13	16	14	14	14	10	6	13	7	6	18	14	18	

No	Nama	Butir Soal/Item																				Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	DN	1	2	1	1	1	2	2	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2	1	2	18
2	RA	0	1	0	1	1	2	2	0	2	0	2	1	0	0	0	0	0	2	2	1	17
3	AG	2	2	1	1	1	2	1	1	0	0	0	1	0	0	1	2	0	2	0	0	17
4	AN	0	1	1	0	0	2	2	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	2	2	2	15
5	JP	1	0	0	1	0	1	1	2	0	0	2	0	1	0	2	0	0	2	0	0	13
6	IR	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	2	2	13
7	SH	1	0	0	0	1	1	2	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	1	12
8	AT	2	0	0	0	0	1	2	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	11
9	R	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	4
Jumlah		9	7	3	6	4	11	13	8	6	3	7	3	3	0	4	2	0	14	8	10	



**Lampiran 6 Data Uji Tingkat Kesukaran**

No Soal	SA	SB	IA	IB	TK	Ket
1	17	9	18	18	0,72	Mudah
2	14	7	18	18	0,58	Sedang
3	10	3	18	18	0,36	Sedang
4	11	6	18	18	0,47	Sedang
5	12	4	18	18	0,44	Sedang
6	15	11	18	18	0,72	Mudah
7	17	13	18	18	0,83	Mudah
8	13	8	18	18	0,53	Sedang
9	16	6	18	18	0,61	Sedang
10	14	3	18	18	0,47	Sedang
11	14	6	18	18	0,55	Sedang
12	14	3	18	18	0,47	Sedang
13	10	3	18	18	0,36	Sedang
14	6	0	18	18	0,16	Sukar
15	13	4	18	18	0,47	Sedang
16	7	2	18	18	0,25	Sukar
17	6	0	18	18	0,16	Sukar
18	18	14	18	18	0,89	Mudah
19	14	8	18	18	0,61	Sedang
20	18	10	18	18	0,78	Mudah

**Lampiran 7 Data Uji Daya Pembeda**

No Soal	SA	SB	IA	DP	Ket
1	17	9	18	0,44	Baik
2	14	7	18	0,39	Cukup
3	10	3	18	0,39	Cukup
4	11	6	18	0,28	Cukup
5	12	4	18	0,44	Baik
6	15	11	18	0,22	Cukup
7	17	13	18	0,22	Cukup
8	13	8	18	0,28	Cukup
9	16	6	18	0,55	Baik
10	14	3	18	0,61	Baik
11	14	6	18	0,44	Baik
12	14	3	18	0,61	Baik
13	10	3	18	0,39	Cukup
14	6	0	18	0,33	Cukup
15	13	4	18	0,5	Baik
16	7	2	18	0,28	Cukup
17	6	0	18	0,33	Cukup
18	18	14	18	0,22	Cukup
19	14	8	18	0,33	Cukup
20	18	10	18	0,44	Baik

## Lampiran 8 RPP

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: MI Miftahul Ulum</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: IV / 2</b>
<b>Tema 8</b>	<b>: Daerah Tempat Tinggalku</b>
<b>Subtema 1</b>	<b>: Lingkungan Tempat Tinggalku</b>
<b>Muatan Pembelajaran</b>	<b>: B. Indonesia</b>
<b>Pembelajaran</b>	<b>: 1</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 3 hari</b>

#### A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

#### B. KOMPETENSI DASAR (KD)

##### Bahasa Indonesia

- 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
- 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual

##### Indikator:

- 3.9.1 Mengidentifikasi dan memahami tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.
- 3.9.2 Menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.

- 4.9.1 Mengidentifikasi, menyajikan dan menunjukan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.
- 4.9.2 Menceritakan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

- Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi dengan tepat.
- Dengan kegiatan berlatih menceritakan kembali teks cerita fiksi, siswa dapat bercerita dengan artikulasi jelas, ekspresif, intonasi tepat, dan penuh percaya diri.
- Dengan kegiatan mencari tahu pengertian dan ciri-ciri teks cerita fiksi, siswa dapat menjelaskan secara lisan pengertian dan ciri-ciri teks cerita fiksi.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

- Membaca teks cerita fiksi.

### E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Bermain peran, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

### F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema: *Daerah Tempat Tinggalku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema: *Daerah Tempat Tinggalku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku cerita rakyat dari berbagai daerah.

### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a.</li> </ul>	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang ”<i>Daerah Tempat Tinggalku</i>”.</li> <li>▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.</li> </ul>	
<p><b>Inti</b> <b>Pertemuan I</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mengajukan pertanyaan:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apa kamu senang membaca cerita?</li> <li>b. Apa cerita yang pernah kamu baca?</li> <li>c. Apa cerita yang terkenal di lingkungan tempat tinggalmu?</li> </ol> </li> <li>▪ Siswa menyampaikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh guru.</li> <li>▪ Secara mandiri siswa diminta untuk membaca cerita Asal Mula Telaga Warna di dalam hati.</li> <li>▪ Guru memberi batasan waktu 5-10 menit kepada siswa untuk membaca dan memahami isi cerita.</li> <li>▪ Selanjutnya, secara mandiri siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada buku siswa</li> <li>▪ Guru mengajak siswa membahas jawaban atas pertanyaan-pertanyaan pada buku siswa.</li> <li>▪ Guru meminta siswa menyampaikan jawabannya.</li> <li>▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa lain jika ada jawaban berbeda.</li> <li>▪ Guru mengonfirmasi dan mengapresiasi</li> </ul>	45 menit

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	<p>jawaban siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mampu memahami isi cerita yang dibaca.</li> <li>▪ Siswa mampu menyebutkan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi.</li> <li>▪ Siswa mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai tokoh berdasarkan isi cerita yang telah dipahaminya.</li> <li>▪ Siswa diminta bercerita di depan teman-temannya dengan suara nyaring, artikulasi jelas, ekspresif, intonasi tepat, dan percaya diri.</li> <li>▪ Guru menjelaskan bahwa cerita Asal Mula Telaga Warna merupakan salah satu contoh teks fiksi berupa cerita. Teks cerita fiksi adalah teks berupa cerita yang sengaja dikarang oleh pengarang. Cerita tersebut dapat merupakan hasil imajinasi pengarang ataupun yang pernah terjadi di dunia nyata lalu diolah oleh pengarang sehingga menghasilkan cerita rekaan.</li> <li>▪ Selanjutnya, siswa diminta untuk mencari informasi tentang cerita fiksi dan ciri-cirinya.</li> <li>▪ Kegiatan ini dapat dilakukan secara kelompok.</li> <li>▪ Guru mengamati sikap siswa saat kegiatan berlangsung.</li> <li>▪ Selanjutnya, siswa diminta untuk mempresentasikan hasil pencariannya di depan teman atau kelompok lain.</li> <li>▪ Guru memberikan kesempatan kepada teman atau kelompok lain untuk bertanya.</li> <li>▪ Siswa menjawab pertanyaan teman atau kelompok lain sesuai pengetahuan dan pemahamannya.</li> <li>▪ Setelah siswa membacakan jawabannya, guru menjelaskan jawaban benar tentang</li> </ul>	

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	<p>cerita fiksi dan ciri-cirinya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa dapat menuliskan informasi yang didapat mengenai cerita fiksi dan ciri-cirinya dalam bentuk tulisan.</li> <li>▪ Siswa mengetahui cerita fiksi dan ciri-cirinya.</li> <li>▪ Siswa mampu menjelaskan secara lisan pengertian dan ciri-ciri teks cerita fiksi.</li> <li>▪ Guru mengidentifikasi dan menganalisis jawaban masing-masing siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa mengenai cerita fiksi.</li> <li>▪ Guru memberikan penjelasan tentang metode bermain peran beserta langkah-langkahnya.</li> <li>▪ Kemudian guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 8 siswa</li> <li>▪ Guru membagi lembar cerita.</li> <li>▪ Lalu guru menyampaikan kegiatan di hari selanjutnya, yaitu belajar dengan menggunakan metode bermain peran.</li> </ul>	
<b>Pertemuan II</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menyapa siswa dengan kesiapan pelaksanaan kegiatan belajar</li> <li>▪ Guru menyampaikan pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran.</li> <li>▪ Guru bersama siswa mengulas kembali tentang metode bermain peran.</li> <li>▪ Guru mengajak siswa untuk merapikan meja kursi agar ruangan memadai untuk pelaksanaan belajar menggunakan metode bermain peran.</li> <li>▪ Siswa diminta untuk duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing.</li> <li>▪ Guru memberikan arahan kepada siswa serangkaian rencana proses kegiatan pembelajaran.</li> </ul>	45 menit

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa diberikan kesempatan untuk tampil didepan teman-temannya sesuai dengan hasil pembagian kelompok di hari sebelumnya secara berurutan.</li> <li>▪ Kelompok yang lain memperhatikan teman yang sedang tampil.</li> <li>▪ Ketika kelompok pertama telah selesai menampilkan, lalu diteruskan dengan kelompok selanjutnya. Begitupun seterusnya hingga semua kelompok mendapatkan kesempatan untuk tampil.</li> <li>▪ Ketika terdapat kekeliruan, guru dapat masuk untuk memberikan pemahaman.</li> </ul>	
<b>Pertemuan III</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru bersama siswa bersama sama kembali mengulas pengertian cerita fiksi dan ciri-ciri cerita fiksi.</li> <li>▪ Siswa diajak untuk mengulas seputar tokoh cerita yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya</li> <li>▪ Guru bertanya tentang perasaan siswa dan tanggapan siswa setelah belajar dengan menggunakan metode bermain peran.</li> <li>▪ Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya didepan teman-temannya</li> <li>▪ Siswa yang sudah berani, diberikan tepuk tangan sebagai bentuk apresiasi.</li> <li>▪ Kemudian siswa mengerjakan lembar evaluasi untuk mengetahui batas pengetahuan.</li> <li>▪ Setelah selesai, lembar evaluasi dikumpulkan kepada guru.</li> </ul>	45 menit
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari</li> <li>▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</li> </ul>	15 menit



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> <li>▪ Melakukan penilaian hasil belajar</li> <li>▪ Mengajak semua siswa berdo'a.</li> </ul>	

## H. PENILAIAN

Penilaian dilakukan guru menggunakan tes tertulis.

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat pada lembar jawaban.

1. Terdapat berapa tokoh dalam cerita tersebut?
2. Darimanakah cerita fiksi tersebut berasal?
3. Bagaimanakah watak putri tangguk?
4. Bagaimanakah watak suami putri tangguk?
5. Apa yang dilakukan putri tangguk setelah bermimpi?

Jawaban

1. 4
2. Jambi
3. Antagonis
4. Protagonis
5. Putri tangguk dan keluarganya merawat sawah dan menjaga padinya dengan baik.

Bojong, Maret 2023

Wali Kelas IV,

Peneliti

Ali Muhdori, S.Pd.I

Rivadhqtun Na'imah

NIP: -

Mengetahui

Kepala Sekolah,



Suwaji, S.Pd.I

NIP : -

## Lampiran 9 Lembar Kegiatan Siswa

Bacalah cerita dibawah ini lalu tampilkan bersama temanmu di depan kelas!

### Kisah Putri Tangguk

Putri Tangguk tinggal bersama suami dan anaknya di daerah Jambi. Putri Tangguk memiliki sepetak sawah yang ditanami padi. Anehnya, setiap selesai panen, padinya selalu muncul dan siap untuk dipanen kembali. Bahkan, ketujuh lumbung Putri Tangguk hampir penuh untuk menampung hasil panennya.

Saat panen terakhir, Putri Tangguk mengajak suami dan semua anaknya ke sawah. Mereka memasukkan hasil panen ke gerobak.

Putri tangguk : "Panen sudah selesai. Sepertinya, persediaan padi kita sudah cukup untuk beberapa bulan"

Kemudian, mereka mendorong gerobak bersama-sama. Di tengah perjalanan, Putri Tangguk jatuh terpeleset.

Putri tangguk : "Aduuuuh...," (*teriak putri tangguk*)

Suami Putri : "Hati-hati, Bu. Semalam hujan deras. Jalannya menjadi licin," (*suami putri membantu berdiri*)

Putri tangguk : "Gara-gara hujan, jalannya licin. Perjalanan ke rumah masih jauh, bisa-bisa aku terjatuh lagi," (*putri menggerutu*)

Putri Tangguk mengambil padi dari gerobaknya. Kemudian, padi ditebar di jalan. Melihat perilaku ibunya, si anak sulung pun bertanya.

Anak sulung : "Apa yang Ibu lakukan? Mengapa Ibu membuang padi itu ke jalan?"

Putri tangguk : "Ibu tidak membuang padi. Padi ini Ibu gunakan sebagai pengganti pasir. Ibu menebarnya agar jalan ini tidak licin lagi,"

Suami putri : "Istriku, bukankah padi itu untuk kita makan? Tidak baik rasanya jika membuang-buang makanan,"

Putri Tangguk tidak mengindahkan nasihat suaminya. Bahkan, Putri Tangguk membantahnya.

Putri tangguk : "Masa bodoh. Bukankah padi kita sudah banyak. Apa kau mau aku terjatuh lagi dan tulangku patah?"  
(bantah Putri Tangguk sambil terus menebar padi ke jalan)

Setelah panen terakhir, Putri Tangguk tidak pernah kembali ke sawah. Ia berada di rumah untuk merawat ketujuh anaknya. Suatu malam anak bungsu Putri Tangguk merengek karena lapar. Akhirnya, Putri Tangguk ke dapur untuk mengambil nasi. Alangkah terkejutnya ketika ia mendapati pancinya kosong.

Putri tangguk : "Mengapa panci ini kosong? Bukankah tadi masih tersisa sedikit nasi?"  
(tanya Putri Tangguk dalam hati)

Karena si bungsu terus merengek, Putri Tangguk pun memutuskan untuk menanak nasi. Namun, Putri Tangguk kembali terkejut ketika mendapati beras yang ia simpan dalam kaleng juga menghilang.

Putri tangguk : "Ke mana perginya beras itu? Aku ingat masih banyak beras di sini sebelumnya. Jangan-jangan ada orang yang mencurinya"

Kemudian, Putri Tangguk membujuk anak bungsunya untuk tidur. Besok ia berencana untuk menumbuk padi yang disimpan di lumbungnya.

Pagi harinya Putri Tangguk terkejut mendengar teriakan suaminya.

Suami putri : "Istriku...istriku...cepat kemari,"

Putri Tangguk segera berlari menemui suaminya. Ia menghampiri suaminya yang berada di depan pintu lumbung. Ia pun bertanya kepada suaminya.

Putri tangguk : "Ada apa suamiku?"

Suami putri : "Aku tidak tahu, istriku. Lumbung ini sudah kosong saat aku membukanya"

Putri Tangguk dan suaminya bergegas memeriksa lumbung yang lain. Betapa terkejutnya mereka ketika mendapati ketujuh lumbungnya telah kosong. Putri Tangguk pun menangis.

Putri tangguk : "Apa yang terjadi padaku? Tadi malam nasi dan beras hilang. Sekarang padi di lumbung pun juga ikut menghilang"

Suami putri : "Jangan cemas, istriku. Bukankah kita masih memiliki sawah. Besok kita ke sawah. Siapa tahu padinya telah menguning"

Keesokan paginya Putri Tangguk mengikuti suaminya ke sawah dengan cemas. Setibanya di sawah, tangis Putri Tangguk semakin keras karena mendapati sawahnya telah berubah menjadi semak belukar.

Putri Tangguk menagis seharian. Bahkan, ia tidak mau pulang dan menunggu sawahnya hingga tertidur. Dalam mimpinya, Putri Tangguk didatangi segerombolan padi yang dapat berbicara.

Padi : "Hai, Putri Tangguk. Inilah buah dari kesombonganmu. Masih ingatkah engkau ketika membuang kami ke jalan?"  
"Kau telah menghina kami. Kau telah menjadikan kami pasir untuk alas jalanmu. Kami ini dipanen untuk dimakan, bukan untuk dibuang sembarangan. Dengan membuang kami, berarti kamu tidak membutuhkan kami untuk makananmu"

Putri Tangguk hanya bisa diam dan tidak menjawab. Ia menyesali kebodohnya. Ia pun memohon maaf kepada padi-padi itu.

Putri tangguk : "Tak bisakah kalian memaafkanku? Aku telah menyesali perbuatanku,"

*(Putri Tangguk sambil menangis.)*

Padi : "Sekarang kau dan keluargamu harus bekerja keras. Bersihkan sawah ini, bajaklah, lalu tanamlah kami kembali. Setelah tiga bulan, barulah kalian dapat memanen kami kembali"

Ketika Putri Tangguk ingin menjawab, ia tersentak bangun dari tidurnya. Putri Tangguk pun kembali pulang. Kemudian, ia menceritakan mimpinya kepada suaminya. Keesokan harinya keluarga Putri Tangguk bergotong royong membersihkan sawah dan menanam padi. Ia dan keluarganya merawat sawah dan menjaga padinya dengan baik. Mereka menunggu dengan sabar hingga padi yang mereka tanam siap dipanen. Putri Tangguk juga berjanji tidak akan menyia-nyiakan sebutir padi pun hasil panen dari sawahnya.

### **Tokoh**

1. Putri Tangguk
2. Suami Putri Tangguk
3. Anak Putri Tangguk
4. Padi

## Lampiran 10 Soal Pretest

Nama :  
Mapel : Bahasa Indonesia  
Kelas : IV (Empat)  
Semester : II

Bacalah cerita dibawah ini!

### ASAL MULA TELAGA WARNA

Dahulu kala di Jawa Barat, ada Raja dan Permaisuri yang belum dikarunia anak. Padahal, mereka sudah bertahun-tahun menunggu. Akhirnya, Raja memutuskan untuk bertapa di hutan.

Di hutan Raja terus berdoa kepada Yang Maha Kuasa. Raja meminta agar segera dikarunia anak. Doa Raja pun terkabul. Permaisuri melahirkan seorang bayi perempuan. Raja dan Permaisuri sangat bahagia. Seluruh rakyat juga bersuka cita menyambut kelahiran Putri Raja.

Raja dan permaisuri sangat menyayangi putrinya. Mereka juga sangat memanjakannya. Segala keinginan putrinya dituruti. Tak terasa Putri raja telah tumbuh menjadi gadis cantik. Hari itu dia berulang tahun ke tujuh belas. Raja mengadakan pesta besar-besaran. Semua rakyat diundang ke pesta.

Raja dan permaisuri telah menyiapkan hadiah istimewa berupa kalung. Kalung terbuat dari untaian permata berwarna-warni. Saat pesta berlangsung, raja menyerahkan kalung itu.

"Kalung Ini hadiah dari kami. Lihat, indah sekali, bukan? Kau pasti menyukainya," kata raja.

Raja bersiap mengalungkan kalung itu ke leher putrinya. Sungguh di luar dugaan, Putri menolak mengenakan kalung itu.

"Aku tak suka kalung ini, ayah," tolak Putri dengan kasar.

Raja dan permaisuri terkejut. Kemudian, permaisuri berusaha membujuk putrinya dengan lembut. Permaisuri mendekat dan hendak memakaikan kalung itu ke leher putrinya.

"Aku tidak mau! Aku tidak suka kalung itu! Kalung itu jelek!" Teriak Putri sambil menepis tangan permaisuri.

Tanpa sengaja, kalung itu terjatuh. Permata permataanya tercerai berai di lantai. Permaisuri sangat sedih. Permaisuri terduduk dan menangis. Tangisan permaisuri menyayat hati. Seluruh rakyat yang hadir turut menangis. Mereka sedih melihat tingkah laku Putri yang mereka sayangi.

Tidak disangka, air mata yang tumpah ke lantai berubah menjadi aliran air. Aliran air menghanyutkan permata-permata yang berserakan. Air tersebut mengalir keluar istana dan membentuk danau. Anehnya, air danau berwarna-warni seperti warna-warna permata kalung Putri. Kini danau itu dikenal dengan nama telaga warna.

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Terdapat berapa tokoh dalam cerita tersebut?
2. Sebutkan tokoh-tokoh dalam cerita tersebut!
3. Bagaimanakah sifat putri dalam cerita tersebut?
4. Dimanakah raja melakukan pertapaan?
5. Siapakah tokoh utama dalam cerita tersebut?
6. Siapakah tokoh tambahan dalam cerita tersebut?
7. Kapanakah raja dan permaisuri menyerahkan hadiah kalung kepada putri?
8. Darimanakah cerita tersebut berasal?
9. Tokoh yang berperan besar dalam sebuah cerita disebut?
10. Tokoh yang berperan sebagai pemanis dalam sebuah cerita disebut?

**Lampiran 11 Kunci Jawaban *Pretest* Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV**

1. Empat
2. Raja, permaisuri, putri, dan penduduk
3. Antagonis
4. Di hutan
5. Putri
6. Raja, Permaisuri, dan Penduduk
7. Saat pesta ulang tahun ke-17 putri
8. Jawa Barat
9. Tokoh utama
10. Tokoh tambahan



## Lampiran 12 Soal Postest

Nama :  
Mapel : Bahasa Indonesia  
Kelas : IV (Empat)  
Semester : II

Bacalah cerita dibawah ini!

### Si Pitung

Suatu sore di tanah Betawi, Si Pitung melihat kelakuan anak buah Babah Liem yang sewenang-wenang. Babah Liem adalah tuan tanah di daerah tempat tinggal Si Pitung. Dia dan anak buahnya sering merampas harta rakyat dan menarik pajak tinggi. Sebagian hasil rampasan itu diberikan kepada pemerintah Belanda.

Si Pitung bertekad untuk melawan anak buah Babah Liem. Kemudian, dia berguru kepada Haji Naipin, seorang ulama yang juga pandai ilmu bela diri. Si Pitung cepat menguasai semua ilmu yang diajarkan oleh Haji Naipin.

"Pitung, gunakan ilmu yang kuberikan untuk membela orang-orang yang tertindas. Jangan sekali-kali kau gunakan ilmumu ini untuk menindas orang lain," pesan Haji Naipin.

Sekarang Si Pitung sudah siap melawan anak buah Babah Liem. Dia menghentikan ulah anak buah Babah Liem yang sedang merampas harta rakyat jelata.

"Heh, Anak Muda! Siapa kau? Beraninya menghentikan kami!" tanya salah satu anak buah Babah Liem.

"Kalian tak perlu tahu siapa aku. Yang jelas, aku akan menghentikan ulah kalian selamanya," jawab Si Pitung.

Anak buah Babah Liem menyerang Si Pitung. Namun, Si Pitung bisa mengalahkan mereka semua. Sejak saat itu, nama Si Pitung terkenal di kalangan penduduk.

Si Pitung memutuskan untuk mengabdikan hidupnya pada rakyat jelata. Dia bertekad untuk mengambil kembali hak yang sudah dicuri oleh tuan tanah dan mengembalikannya kepada rakyat. Dia mengajak beberapa temannya untuk bergabung dengannya.

Kelakuan Si Pitung tidak disukai oleh tuan tanah dan juga pemerintah Belanda. Mereka mengeluarkan perintah untuk menangkap

Si Pitung. Namun, Si Pitung amat cerdas. Dia selalu berpindah tempat sehingga pemerintah Belanda dan juga tuan tanah tidak bisa menangkapnya. Karena kesal, pemerintah Belanda menggunakan cara licik. Mereka menangkap Pak Piun, ayah Si Pitung dan Haji Naipin.

Salah satu pejabat pemerintah Belanda yang bernama Schout Heyne mengumumkan bahwa jika Si Pitung tak menyerah, Pak Piun dan Haji Naipin akan dihukum.

Si Pitung mendengar berita tentang penangkapan ayah dan gurunya itu. Kemudian, dia menghadap Schout Heyne dan menyerahkan diri. Dia tak mau ayah dan gurunya menderita.

"Pitung, kau telah meresahkan banyak orang dengan kelakuanmu itu. Untuk itu, kau harus dihukum tembak," kata Schout Heyne.

"Kau tidak keliru? Bukannya kau dan tuan tanah itu yang meresahkan orang banyak? Aku tidak takut dengan ancamanmu!" jawab Si Pitung.

Schout Heyne benar-benar melaksanakan ancamannya. Si Pitung dihukum tembak. Hidup Si Pitung berakhir di ujung peluru. Namun, kisah kepahlawanannya tetap dikenang. Si Pitung, si pahlawan rakyat jelata

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Terdapat berapa tokoh dalam cerita tersebut?
2. Sebutkan tokoh-tokoh dalam cerita tersebut!
3. Bagaimanakah sifat Babah Liem dalam cerita tersebut?
4. Kepada siapakah Si Pitung berguru bela diri?
5. Siapakah tokoh utama dalam cerita tersebut?
6. Siapakah tokoh tambahan dalam cerita tersebut?
7. Apa yang diajarkan Haji Naipin kepada Si Pitung?
8. Darimanakah cerita Si Pitung berasal?
9. Tokoh yang berperan besar dalam sebuah cerita disebut?
10. Tokoh yang berperan sebagai pemanis dalam sebuah cerita disebut?

**Lampiran 13 Kunci Jawaban *Posttest* Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa  
Kelas IV**

1. Lima
2. Si Pitung, Babah Liem, Haji Naipin, Schout Heyne, dan Pak Piun
3. Antagonis
4. Haji Naipin
5. Si Pitung
6. Babah Liem, Haji Naipin, Schout Heyne, dan Pak Piun
7. Bela diri
8. Betawi
9. Tokoh utama
10. Tokoh tambahan

**Lampiran 14 Lembar Observasi Aktivitas Guru MI Miftahul Ulum Bojong**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>		<b>Nilai</b>
Kegiatan Awal	a	Menyampaikan apersepsi	
	b	Menyampaikan tujuan pembelajaran	
Kegiatan Inti	a	Guru menyampaikan materi pembelajaran	
	b	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	
	c	Guru melaksanakan pembelajaran dengan metode bermain peran	
	d	Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa	
	e	Memberikan kesempatan siswa untuk berfikir dan menjawab	
	f	Memberikan apresiasi	
	g	Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya	
Kegiatan Akhir	a	Membimbing siswa menyimpulkan materi	
	b	Melakukan refleksi pembelajaran	
	c	Memberi soal evaluasi pada siswa	
Jumlah			
Presentase			

**Lampiran 15 Lembar Observasi Aktivitas Siswa MI Miftahul Ulum**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>		<b>Nilai</b>
	a	Siswa memperhatikan penyampaian tujuan pembelajaran	
Kegiatan Inti	a	Siswa mendengarkan penjelasan guru	
	b	Siswa melaksanakan pembelajaran dengan metode bermain peran	
	c	Siswa menjawab pertanyaan dari guru	
	d	Siswa memberikan kesempatan kepada siswa yang lain untuk menjawab	
Kegiatan Akhir	a	Siswa menyimpulkan materi	
	b	Siswa melakukan refleksi pembelajaran	
	c	Siswa mengerjakan soal evaluasi	
Jumlah			
Presentase			

**Lampiran 16 Data Nilai *Pretest***

No	Nama	Nilai
1	Nurul Fauziyah	80
2	M. Nur Fauzy	70
3	Afika Aulia Zahra	70
4	Bunga Khoirul Asifa	70
5	Okta Aulia Pertiwi	65
6	Nazila	50
7	Tiara Neya Azahra	65
8	Amanda Maharani	65
9	Arifin	70
10	Fikri Hamdan Maulana	75
11	Alfaris Ardiansah	80
12	Danil	80
13	Najwa Zahrani	75
14	Avidah Nawafilul Mafuzoh	65
15	Riski	75
16	Zayyana Alfariha	60
17	Ahmad Zamzuri	70
18	Isla Fiatul Asna	70
19	Naufal Hilmi Nuha	65
20	Khoirul Muklis	65
21	Risa	70
22	Dinda Aulia Rahma	70
23	Kenita Machfirani	65
24	Sela Eka Febriana	55
25	Bilqis Qowamina Qisty	70
26	Dinda Olivia	70
27	Lana Nihayatuzzaim	75
28	Ahmad Restu Aditia	65
29	Adit	65
30	Nurul Husna	60
31	Dahra	55
32	Anmurradirin	60
Jumlah		2165
Rata-rata		67,66

**Lampiran 17 Data Nilai *Postest***

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>
1	Nurul Fauziyah	90
2	M. Nur Fauzy	80
3	Afika Aulia Zahra	85
4	Bunga Khoirul Asifa	75
5	Okta Aulia Pertiwi	70
6	Nazila	65
7	Tiara Neya Azahra	80
8	Amanda Maharani	75
9	Arifin	85
10	Fikri Hamdan Maulana	85
11	Alfaris Ardiansah	85
12	Danil	85
13	Najwa Zahrani	90
14	Avidah Nawafilul Mafuzoh	85
15	Riski	85
16	Zayyana Alfariha	80
17	Ahmad Zamzuri	85
18	Isla Fiatul Asna	85
19	Naufal Hilmi Nuha	80
20	Khoirul Muklis	80
21	Risa	70
22	Dinda Aulia Rahma	85
23	Kenita Machfirani	80
24	Sela Eka Febriana	70
25	Bilqis Qowamina Qisty	75
26	Dinda Olivia	85
27	Lana Nihayatuzzaim	85
28	Ahmad Restu Aditia	70
29	Adit	80
30	Nurul Husna	75
31	Dahra	70
32	Anmurradirin	70
Jumlah		2545
Rata-rata		79,53

**Lampiran 18 Tabel Leger Nilai *Pretest* Siswa**

Nama	Nomor Soal										Jumlah Skor	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Nurul Fauziyah	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	16	80
M. Nur Fauzy	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	14	70
Afika Aulia Zahra	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	14	70
Bunga Khoirul Asifa	2	2	1	2	1	2	1	2	1	0	14	70
Okta Aulia Pertiwi	1	2	2	1	2	2	2	1	0	0	13	65
Nazila	1	1	1	2	1	2	1	1	0	0	10	50
Tiara Neya Azahra	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	13	65
Amanda Maharani	1	2	2	1	1	2	2	1	0	1	13	65
Arifin	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	14	70
Fikri Hamdan Maulana	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	15	75
Alfaris Ardiansah	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	16	80
Danil	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	16	80
Najwa Zahrani	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	15	75
Avidah Nawafilul Mafuzoh	1	1	2	2	1	2	2	1	1	0	13	65
Riski	2	2	1	2	1	2	2	2	1	0	15	75
Zayyana Alfariha	1	1	2	2	1	2	1	1	0	1	12	60
Ahmad Zamzuri	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	14	70
Isla Fiatul Asna	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	14	70
Naufal Hilmi Nuha	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	13	65
Khoirul Muklis	2	2	1	1	2	1	2	1	0	1	13	65
Risa	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	14	70
Dinda Aulia Rahma	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	14	70
Kenita Machfirani	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	13	65
Sela Eka Febriana	1	2	2	1	2	1	1	1	0	0	11	55
Bilqis Qowamina Qisty	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	14	70
Dinda Olivia	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	14	70
Lana Nihayatuzzaim	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	15	75
Ahmad Restu Aditia	1	2	1	2	1	1	2	2	0	1	13	65
Adit	1	2	1	2	1	1	2	2	0	1	13	65
Nurul Husna	1	1	2	1	2	1	2	2	0	0	12	60
Dahra	1	1	2	2	1	2	1	1	0	0	11	55
Anmurradirin	2	2	1	1	1	2	1	2	1	0	12	60



Lampiran 19 Tabel Leger Nilai *Postest* Siswa

Nama	Nomor Soal										Jumlah Skor	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Nurul Fauziyah	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	18	90
M. Nur Fauzy	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	16	80
Afika Aulia Zahra	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	17	85
Bunga Khoirul Asifa	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	15	75
Okta Aulia Pertiwi	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	14	70
Nazila	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	13	65
Tiara Neya Azahra	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	16	80
Amanda Maharani	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	15	75
Arifin	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	17	85
Fikri Hamdan Maulana	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	17	85
Alfaris Ardiansah	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	17	85
Danil	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	17	85
Najwa Zahrani	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	18	90
Avidah Nawafilul Mafuzoh	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	17	85
Riski	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	17	85
Zayyana Alfariha	2	2	2	2	1	2	2	2	0	1	16	80
Ahmad Zamzuri	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	17	85
Isla Fiatul Asna	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	17	85
Naufal Hilmi Nuha	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	16	80
Khoirul Muklis	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	16	80
Risa	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	14	70
Dinda Aulia Rahma	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	17	85
Kenita Machfirani	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	16	80
Sela Eka Febriana	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	14	70
Bilqis Qowamina Qisty	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	15	75
Dinda Olivia	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	17	85
Lana Nihayatuzzaim	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	17	85
Ahmad Restu Aditia	2	2	1	2	1	1	2	2	0	1	14	70
Adit	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	16	80
Nurul Husna	2	2	2	1	2	1	2	2	0	1	15	75
Dahra	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	14	70
Anmurradirin	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	14	70



**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](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id)

Nomor : B-5669/In.28/J/TL.01/12/2022  
Lampiran :-  
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,  
SUWAJI, S.Pd.I MI MIFTAHUL ULUM  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **RIYADHOTUN NAIMAH**  
NPM : 1901030033  
Semester : 7 (Tujuh)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAY  
(BERMAIN PERAN) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA  
INDONESIA DI MI MIFTAHUL ULUM BOJONG**

untuk melakukan prasurvey di MI MIFTAHUL ULUM, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 15 Desember 2022  
Ketua Jurusan,



**H. Nindia Yuliwulandana M.Pd**  
NIP 19700721 199903 1 003

Lampiran 21 Surat Balasan *Pra-Survey*



YAYASAN MIFTAHUL ULUM TANJUNG HARAPAN  
MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL ULUM  
TANJUNG HARAPAN DESA BOJONG  
KECAMATAN SEKAMPUNG UDIK  
KABUPATEN LAMPUNG TIMUR

Alamat: Tanjung Harapan Desa Bojong Kec. Sekampung Udik Kab. Lampung Timur Kode Pos. 34385

SURAT PERNYATAAN

Nomor : Mi.08.07/0058/PP.1.1/09/12/2022  
Perihal : Balasan Permohonan Izin Prasurvey

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro  
di

Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat saudara pada tanggal 15 Desember 2022 perihal perizinan tempat penelitian dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa menerangkan bahwa:

Nama : RIYADHOTUN NA'IMAH  
NPM : 1901030033  
Semester : 7 (tujuh)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* (BERMAIN PERAN) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI MI MIFTAHUL ULUM BOJONG

Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di tempat kami
2. Izin melakukan penelitian diberikan semata-mata untuk keperluan akademik
3. Waktu pengambilan data dilakukan setelah tanggal ditetapkan.

Demikian surat balasan dari kami

Bojong, 20 Desember 2022

Kepala MI Miftahul Ulum



SUWAJI, S.Pd.I



**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

Nomor : B-0930/In.28.1/J/TL.00/02/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,  
Dr. Siti Annisah, M.Pd (Pembimbing 1)  
(Pembimbing 2)  
di-

Tempat  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **RIYADHOTUN NAIMAH**  
NPM : 1901030033  
Semester : 8 (Delapan)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAY (BERMAIN PERAN) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI MI MIFTAHUL ULUM BOJONG**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
  - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
  - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 26 Februari 2023

Ketua Jurusan,



**Dr. Siti Annisah, M.Pd**

NIP 19800607 200312 2 003



**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](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id)

## SURAT TUGAS

Nomor: B-0979/In.28/D.1/TL.01/02/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **RIYADHOTUN NAIMAH**  
NPM : 1901030033  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di MI MIFTAHUL ULUM BOJONG, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI MI MIFTAHUL ULUM BOJONG".
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada 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 : 28 Februari 2023



Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



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



**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](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id)

Nomor : B-0980/In.28/D.1/TL.00/02/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,  
KEPALA MI MIFTAHUL ULUM  
BOJONG  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-0979/In.28/D.1/TL.01/02/2023, tanggal 28 Februari 2023 atas nama saudara:

Nama : **RIYADHOTUN NAIMAH**  
NPM : 1901030033  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di MI MIFTAHUL ULUM BOJONG, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI MI MIFTAHUL ULUM BOJONG".

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 28 Februari 2023  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



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



**YAYASAN MIFTAHUL ULUM TANJUNG HARAPAN**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL ULUM BOJONG**  
 KECAMATAN SEKAMPUNG UDIK KABUPATEN LAMPUNG TIMUR

Alamat : Tanjung Harapan Desa Bojong Kecamatan Sekampung Udik Lampung Timur Kode Pos 34183

Nomor : Mi.08.07/58/SKR-MHS/1/03/2023  
 Lampiran : -  
 Perihal : **Balasan Permohonan Izin Research**

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

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan surat saudara pada tanggal 28 Februari 2023 perihal perizinan tempat Reseach/survey dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa atas nama **Riyadhotun Naimah** dengan judul, "PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI MI MIFTAHUL ULUM BOJONG".

Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di tempat kami.
2. Izin melakukan penelitian diberikan semata-mata untuk keperluan akademik.
3. Waktu pengambilan data dilakukan selama 5 hari setelah tanggal ditetapkan

Demikian surat balasan dari kami.

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Bojong, 2 Maret 2023  
 Kepala MI Miftahul Ulum



**Suwaji, S.Pd.I**  
 NIP.-



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

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
M E T R O Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA  
Nomor : P-268/In.28/S/U.1/OT.01/05/2023**

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

Nama : RIYADHOTUN NAIMAH  
NPM : 1901030033  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1901030033

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 10 Mei 2023  
Kepala Perpustakaan



*As'ad*  
Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.  
NIDN : 9750505 200112 1 002





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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; .  
Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

**BUKTI BEBAS PUSTAKA PRODI PGMI**

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa:

Nama : Riyadhotun Na'imah  
NPM : 1901030033  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
(BERMAIN PERAN) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA  
INDONESIA DI MI MIFTAHUL ULUM BOJONG

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Prodi pada Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dengan memberi sumbangan buku kepada perpustakaan prodi dalam rangka penambahan buku-buku perpustakaan prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Metro, Mei 2023

Ketua Prodi PGMI



**Dr. Siti Annisah, M.Pd.**

NIP. 19800607 200312 2 003

PENGARUH METODE  
PEMBELAJARAN ROLE PLAYING  
(BERMAIN PERAN) TERHADAP  
HASIL BELAJAR BAHASA  
INDONESIA DI MI MIFTAHUL  
ULUM BOJONG

*by* Riyadhhotun Na'imah 1901030033

---

**Submission date:** 17-May-2023 03:05PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2095285097

**File name:** SKRIPSI\_RIYADHOTUN\_NA\_IMAH\_-\_1901030033.docx (443.18K)

**Word count:** 11960

**Character count:** 76219

**SKRIPSI**  
**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN**  
***ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) TERHADAP**  
**HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI**  
**MI MIFTAHUL ULUM BOJONG**

Oleh :

**RIYADHOTUN NA'IMAH**  
**NPM. 1901030033**



**1**  
**Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**  
**Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO**  
**1444 H/ 2023 M**

# PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI MI MIFTAHUL ULUM BOJONG

## ORIGINALITY REPORT

<b>7</b> %	<b>7</b> %	<b>3</b> %	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.metrouniv.ac.id</b> Internet Source	<b>4</b> %
<b>2</b>	<b>repository.uinsu.ac.id</b> Internet Source	<b>3</b> %
<b>3</b>	<b>repository.ar-raniry.ac.id</b> Internet Source	<b>1</b> %

Exclude quotes Off  
Exclude bibliography Off

Exclude matches < 1%



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
 Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telp (0725) 41057 faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id; E-mail :  
 www.tarbiyah.metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**IAIN METRO**

Nama : Riyadhotun Na'imah

Jurusan : PGMI

NPM : 1901030033

Semester :

No	Hari / Tanggal	Pembimbing	Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	Kamis 2 Juni 2022	✓	Judul direvisi sesuai dg permasalahan pencetakan. proposal dibuat.	
2.	Senin, 19 Des. 2021	✓	ACC proposal. Gibahkan lanjut ke seminar proposal	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGMI

**H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd**  
NIP. 19700721 199903 1 003

Dosen Pembimbing,

**Dr. Siti Annisah, M.Pd**  
NIP. 19800607 200312 2 003



**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.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO**

Nama : Riyadhhotun Na'imah  
 NPM : 1901030033

Program Studi : PGMI  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
3.	Selasa, 21 Feb. 2022	1	1. Outline di perbaiki 2. Ppt (prentz dan poster) di perbaiki sesuai saran 3. Bahan belajar yg terdiri dari cerita dan shenarung di rapikan 4. silabus diteliti 5- kpp di perbaiki sesuai saran	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PGMI

**Dr. Siti Annisah, M.Pd**  
 NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

**Dr. Siti Annisah, M.Pd**  
 NIP. 19800607 200312 2 003



**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

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Riyadhotun Na'imah  
NPM : 1901030033

Program Studi : PGMI  
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
4.	Jumat, 24 Feb. 2023	✓	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. PPP di ubahin' format kegiatan bermain peran yg akan ditampilkan</li> <li>2. Lembar observasi untuk guru dan siswa ditampilkan</li> <li>3. pertanyaan evaluasi di akhir pusblyan dibuat</li> <li>4. Skenario yg akan dimainkan di keg. role playing dibuat.</li> </ol>	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGMI

**Dr. Siti Annisah, M.Pd**  
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

**Dr. Siti Annisah, M.Pd**  
NIP. 19800607 200312 2 003



**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.ain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Riyadhotun Na'imah  
NPM : 1901030033

Program Studi : PGMI  
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
5.	Jenin, 27 Feb. 2023	c	ACC BAB I - III dan prapustaka penelitian.  Silahkan lanjut ke pengambilan data penelitian.	
6	Senin Maret 2023	c	Harus uji coba lulusan.	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGMI

**Dr. Siti Annisah, M.Pd**  
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

**Dr. Siti Annisah, M.Pd**  
NIP. 19800607 200312 2 003





**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

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

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Riyadhhotun Na'imah  
NPM : 1901030033

Program Studi : PGMI  
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
7.	Kamis April. 2022	✓	Acc Hasil uji coba kefman.	
8.	Kamis 4 Mei 2022	✓	- Latar belakang dipukul fungsi sara - Mt. operasional ke diperbaiki - Bina (U) dipul fungsi sara - perbaikan dipul fungsi sara.	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGMI

**Dr. Siti Annisah, M.Pd**  
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

**Dr. Siti Annisah, M.Pd**  
NIP. 19800607 200312 2 003



**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.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Riyadhotun Na'imah  
NPM : 1901030033

Program Studi : PGMI  
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
9	Jumat, 5 Mei 2023	✓	- Tabel di Bab IV diperbaiki sara - - kesimpulannya diperbaiki.	
10	Senin, 8 Mei 2023	✓	- Deskripsi pelajaran perbaiki. - dengan metode Role play diperbaiki.	
11	Rabu 9 Mei 2023	✓	- Uraian di sub bab IV uji hipotesis dan komponen diperbaiki. - pembahasannya diperbaiki sara.	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGMI

**Dr. Siti Annisah, M.Pd**  
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

**Dr. Siti Annisah, M.Pd**  
NIP. 19800607 200312 2 003



**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


**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Riyadhotun Na'imah  
NPM : 1901030033


Program Studi : PGMI  
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
12	Rabu, 10 Mei 2023	✓	ACC BAB 1 - U Silahkan lanjut ke munagosa	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGMI

  
**Dr. Siti Annisah, M.Pd**  
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

  
**Dr. Siti Annisah, M.Pd**  
NIP. 19800607 200312 2 003

## Lampiran 30 Dokumentasi

### FOTO DOKUMENTASI



*Dokumentasi bersama dewan guru MIMiftahul Ulum Bojong*



*Dokumentasi bersana Kepala Sekolah MI Miftahul Ulum Bojong*



*Dokumentasi bersama siswa kelas IV*



*Dokumentasi bersama siswi kelas IV*



*Dokumentasi pengerjaan soal*



*Dokumentasi pelaksanaan pembelajaran*

## Lampiran 31 Daftar Riwayat Hidup

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Riyadhotun Na'imah adalah anak pertama dari empat bersaudara. Terlahir dari bapak Drs. Muta'arofin dan ibu Siti Fathonah, S.Pd.I. Lahir di Bojong, 08 Desember 2001. Beralamat tinggal di dusun Tanjung Harapan Desa Bojong, Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur.

Mulai menempuh pendidikan di RA Darunnajah Tanjung Harapan pada tahun 2007, lalu melanjutkan ke Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum sampai tahun 2013, kemudian meneruskan ke Madrasah Tsanawiyah Miftahul Ulum sampai tahun 2016, selanjutnya ke Madrasah Aliyah Negeri 1 Metro sampai 2019, dan akhirnya meneruskan pendidikan di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro Lampung.