EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD NEGERI 1 BANJARWANGUNAN KABUPATEN CIREBON

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

Nurhayati
NIM.2014.2.2.00094

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM
IAI BUNGA BANGSA CIREBON

TAHUN 2018

PERSETUJUAN

EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD NEGERI 1 BANJARWANGUNAN KABUPATEN CIREBON

Oleh :

NURHAYATI

NIM. 2014.2.2.00094

Menyetujui:

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Hajjin Mabrur, M.S.I	**Agus Dian Alirahman, M.Pd.I**
NIDN. 2101018103	**NIDN. 2112088401**

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Efektivitas Metode *Role Playing* Dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Negeri 1 Banjarwangunan Kabupaten Cirebon". Oleh NURHAYATI Nomor Induk Mahasiswa 2014.2.2.00094, telah diajukan dalam sidang Munaqosah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon pada tanggal 25 Oktober 2018

Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Cirebon, 30 Oktober 2018

Sidang Munaqosah,

Ketua,	Sekretaris,
Merangkap Anggota	Merangkap Anggota
H. Oman Fathurohman, MA	**Drs. Sulaiman, M.M.Pd**
NIDN : 8886160017	**NIDN: 2118096201**

Penguji I,	Penguji II,
Ratna Purwati, M.Pd	**Dr. Iffan Ahmad Gufron, M.Phil**
NIDN: 2112029101	**NIDN: 2112088001**

NOTA DINAS

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah
IAI Bunga Bangsa Cirebon
Di
Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, terhadap penulisan skripsi dari NURHAYATI Nomor Induk Mahasiswa 2014.2.2.00094 dengan judul skripsi "**Efektivitas Metode *Role Playing* Dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Negeri 1 Banjarwangunan Kabupaten Cirebon**" bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan fakultas Tarbiyah untuk dimunaqosahkan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Hajjin Mabrur, M.S.I	**Agus Dian Alirahman, M.Pd.I**
NIDN. 2101018103	**NIDN. 2112088401**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Efektivitas Metode *Role Playing* Dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Negeri 1 Banjarwangunan Kabupaten Cirebon". Beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan di atas, saya siap menanggung resiko atau sanksi apapun yang dijatuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya.

Cirebon, 17 Oktober 2018

Yang membuat pernyataan,

NURHAYATI

NIM. 2014.2.2.00094

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulilah panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala karunia nkmat yang dicurahkannya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini banyak melibatkan berbagai pihak yang sangat berperan dan membantu dalam penyusunan skripsi ini. Dengan segala hormat dan kerendahan hati, penulis sampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. H. A. Basuni, selaku Ketua Yayasan Pendidikan Bunga Bangsa Cirebon.
2. Bapak H. Oman Fathurohman, MA. Selaku Rektor IAI Bunga Bangsa Cirebon.
3. Bapak Drs. Sulaiman, M. M.Pd selaku Dekan Fakultas tarbiyah IAI Bunga Bangsa Cirebon.
4. Ibu Ratna Purwati, M.Pd selaku Ketua Prodi PGMI IAI Bunga Bangsa Cirebon.
5. Bapak Hajjin Mabrur, M.S.I selaku Dosen Pembimbing I atas bimbingan, pengarahan, saran, serta dukungan yang berarti kepada penulis selama menyususn skripsi.

6. Bapak Agus Dian Alirahman, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan, pengarahan, saran, serta dukungan yang berarti kepada penulis selama menyususn skripsi.
7. Bapak Drs. Syaiful Hayat Emet, M.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Banjarwangunan atas izinya memperbolehkan penulis melakukan penelitian.
8. Bapak Apip Yani, S.Pd selaku Wali Kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan yang banyak membantu dalam mendapatkan data-data yang diperlukan.
9. Siswa-siswi SD Negeri 1 Banjarwangunan khususnya kelas V.
10. Bapak, Ibu, Suami, Kakak, Adik yang tercinta atas semua kasih sayang, serta dukungan moral maupun material serta do'a yang selalu menyertai penulis.
11. Semua pihak yang telah member dukungan dan bantuan dengan tulus untuk skripsi ini.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapatkan berkah dari Allah SWT. Dengan segala keterbatasan penulis sampaikan permohonan maaf apabila dalam penulisan skripsi ini terdapat kekurangan, kekeliruan atau kesalahan yang disengaja maupun tidak disengaja. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan. Aamiin.

Cirebon, September 2018

Penulis

ABSTRAK

NURHAYATI, NIM. 2014.2.2.00094. "EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD NEGERI 1 BANJARWANGUNAN KABUPATEN CIREBON".

Penelitian ini mengacu pada masalah pokok yaitu kerterampilan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa SD Negeri 1 Banjarwangunan yang hanya menekankan pada transfer ilmu, belum menerapkan keempat aspek keterampilan berbahasa khususnya keterampilan berbicara, salah satu penyebabnya adalah dalam proses belajar mengajar anak belum mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan tata bahasa. Karena itu upaya yang ditempuh adalah dengan menerapkan metode *role playing.*

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah: 1) untuk mendeskripsikan bagaimana keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 1 Banjarwangunan sebelum diterapkan metode *role playing*, 2) untuk mendeskripsikan bagaimana keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 1 Banjarwangunan sesudah diterapkan metode *role playing*, 3) mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan metode *role playing* dan tanpa penggunaan metode *role playing.*

Penelitian ini merupakan jenis penelitian one-group *pretest-posttest design*. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan tes hasil belajar, populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 35 orang, sampel yang digunakan adalah sampling jenuh.

Kesimpulan dari penelitian ini diperoleh bahwa 1) keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sebelum diterapkan metode *role playing* nilai rata-rata adalah 22,5. Berdasarkan hasil perhitungan skor ideal maka hasil nilai seluruh siswa termasuk kategori sedang. 2) keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sesudah diterapkan metode *role playing* nilai rata-rata adalah 32,68. Berdasarkan hasil perhitungan skor ideal maka hasil nilai seluruh siswa termasuk kategori tinggi, 3) perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *Role Playing* terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata tes prestasi belajar pada siswa di kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan metode *Role Playing* pada taraf 5%. Menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 13,95 > 1,67 maka hipotesis diterima dengan kata lain bahwa H_a diterima dan H_O ditolak. Hal ini menunjukan bahwa ada perbedaan yang signifikan setelah menggunakan metode *Role Playing* .

Kata Kunci : Keterampilan Berbicara, *Role Playing.*

DAFTAR ISI

COVER……

LEMBAR PERSETUJUAN…… i

LEMBAR PENGESAHAN……ii

NOTA DINAS……iii

PERNYATAAN KEASLIAN……iv

KATA PENGANTAR……v

ABSTRAK…….....vii

DAFTAR ISI ……viii

DAFTAR TABEL……x

DAFTAR BAGAN……xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah……. 1

B. Identifikasi Masalah……6

C. Pembatasan Masalah……...6

D. Pertanyaan Masalah…….....7

E. Tujuan penelitian…… 7

F. Kegunaan……..... 8

1. Kegunaan Secara Teoritik……. 8

2. Kegunaan Secara Praktis……..... 8

BAB II KAJIAN TEORITIK DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskriptif Teoritik…….. 10

B. Hasil Penelitian yang Relevan……. .. 36

C. Kerangka Berpikir…….. 38

D. Hipotesis Penelitian…… 40

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian…… 41

B. Tempat Dan Waktu Penelitian…… 43

C. Populasi Dan Sampel……... 44

D. Teknik Pengumpulan Data…….. 45

E. Instrumen Penelitian…… 49

F. Teknik Analisis Data……... 51

G. Hipotesis Statistik…… 59

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Desktiptif Data…… 60

B. Pengujian Persyaratan Analisis Data dan Pengujian Hipotesis……... ..69

C. Pembahasan Hasil Penelitian……..... 85

D. Keterbatasan Penelitian……... 87

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan…….. 88

B. Saran…… 89

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : *One-Group Pretest-Posttest Design* …….....42

Tabel 3.2 : Populasi Penelitian …….44

Tabel 3.3 : Kisi-Kisi Penilaian Keterampilan Berbahasa …….51

Tabel 3.4 : Distribusi frekuensi variabel X ……..54

Tabel 3.5 : Frekuensi luas tiap interval…….55

Tabel 3.6 : Mencari Chi-Kuadrat Hitung…….56

Tabel 4.1 : Daftar Hasil Nilai Siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan sebelum diterapkan metode *role playing*……66

Tabel 4.2 : Gambaran Keterampilan Berbahasa siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan sebelum diterapkan metode *role playing*…….64

Tabel 4.3 **:** Daftar Hasil Nilai Siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan sesudah diterapkan metode *role playing*……65

Tabel 4.4 : Gambaran Keterampilan Berbahasa siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan sesudah diterapkan metode *role playing*…….70

Tabel 4.5 : Distribusi frekuensi variabel X_1……..72

Tabel 4.6 : Luas O - Z ……..74

Tabel 4.7 : Frekuensi luas tiap interval…….75

Tabel 4.8 : Distribusi Mencari Chi-Kuadrat Hitung Variabel X_1 76

Tabel 4.9 : Distribusi frekuensi variabel X_2 79

Tabel 4.10 : Luas O - Z …….. 81

Tabel 4.11 : Frekuensi luas tiap interval ……..... 82

Tabel 4.12 : Distribusi Mencari Chi-Kuadrat Hitung Variabel X_2 82

DAFTAR BAGAN

1. Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran…….. 39

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu filsafat pendidikan yang berasal dari pemikiran, bahwa pada dasarnya seorang individu dapat menemukan identitas, makna, dan tujuan hidup melalui hubungannya dengan masyarakat, lingkungan alam, dan nilai-nilai spiritual. Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk pribadi manusia. Selain itu, peranan pendidikan bagi seseorang juga merupakan faktor penting dalam memperoleh kemampuan dan keterampilan siswa untuk memecahkan masalah kehidupannya.[1]

Pendidikan di sekolah tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran dan interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran merupakan proses yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru, tetapi juga melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan dari berbagai macam aspek perkembangan peserta didik baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, telah merumuskan bahwa tujuan pendidikan Nasional ialah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang

[1] https://www.silabus.web.id/pengertian-pendidikan-dan-makna-pendidikan . selasa, 12:30pm

beriman dan bertakwa terhadap Tuhan yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri, serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.[2]

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di setiap jenjang pendidikan, tidak terkecuali untuk jenjang pendidikan dasar. Secara umum tujuan dibelajarkannya bahasa Indonesia menurut Kurikulum 2013 adalah sebagai berikut: (1) siswa menghargai dan mengembangkan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara, (2) siswa memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk makna, dan fungsi serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan, (3) siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial, (4) siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis), dan (5) siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

"Mata pelajaran Bahasa Indonesia ditekankan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan dasar penggunan bahasa yang meliputi : mendengarkan, berbicara/bercerita, membaca,

[2] Zainal Arifin, *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*,(Bandung : Rosda, 2013) h. 203

menulis/mengarang, dan imla (dikte) dengan menggunakan tata bahasa Indonesia baku".[3]

Sebagaimana firman Allah SWT di dalam Al-Qur'an Surat Al-Alaq ayat 1-5

ٱقۡرَأۡ بِٱسۡمِ رَبِّكَ ٱلَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ ٱلۡإِنسَٰنَ مِنۡ عَلَقٍ ۝٢ ٱقۡرَأۡ
وَرَبُّكَ ٱلۡأَكۡرَمُ ۝٣ ٱلَّذِي عَلَّمَ بِٱلۡقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ ٱلۡإِنسَٰنَ مَا لَمۡ
يَعۡلَمۡ ۝٥

Artinya:

1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan,
2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.
3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah,
4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam,
5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.[4]

Keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari adalah keterampilan berbicara sebagai media komunikasi lisan yang efektif. Setiap orang menganggap mudah untuk bisa berbicara atau berkomunikasi secara lisan, tetapi tidak semua memiliki keterampilan untuk berbicara secara baik dan benar. Keterampilan berbicara merupakan salah satu dari kecerdasan manusia yaitu kecerdasan verbal/bahasa (*verbal linguisticintelligence*).

Setiap keterampilan memiliki hubungan erat dengan keterampilan-keterampilan lainnya. Keterampilan-keterampilan tersebut hanya dapat

[3]Asep Herry Hermawan, dkk, *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran*, (Bandung:UT) h. 4.18

[4] Kementrian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya , (Surakarta : 2011), surat Al-Alaq 1-5

dikuasai dengan praktik dan latihan yang berkelanjutan. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya saling berkaitan atau merupakan catur tunggal.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa SD Negeri 1 Banjarwangunan hanya menekankan pada transfer ilmu, belum menerapkan keempat aspek keterampilan berbahasa khususnya keterampilan berbicara, guna menunjang pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Indonesia itu sendiri. Proses pembelajaran di kelas yang berlangsung menunjukkan bahwa siswa merasa jenuh, kurang bersemangat karena guru mengajar untuk belajar Bahasa Indonesia secara monoton, pembelajaran satu arah (berpusat pada guru) tanpa melibatkan siswa.

kondisi di atas maka diperlukan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan dan berbeda, sehingga siswa bersemangat untuk pembelajaran Bahasa Indonesia yang melibatkan kemampuan keterampilan siswa untuk memahami bacaan, menuangkan ide-ide, mengkomunikasikan dan mengaplikasikannya. Maka seharusnya guru memberikan pembelajaran dengan belajar aktif. Untuk meningkatkan kemampuan komunikasi sebaiknya siswa saling berdiskusi dalam kelompok memahami bahan bacaan yang dapat menuntun siswa memahami konsep terlebih dahulu. Selain itu, siswa dilatih mempraktikan di depan kepada teman-temannya. Upaya untuk memfasilitasi siswa

melakukan aktivitas tersebut dilakukan dengan menerapkan langkah-langkah metode pembelajaran *role playing.*

Melalui pengggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara akan mampu menumbuh kembangkan potensi intelektual, sosial, dan emosional yang ada dalam dirinya, sehingga kelak mereka mampu berkomunikasi dan berinteraksi sosial secara matang, arif, dan dewasa. Selain itu, mereka juga akan terlatih untuk mengemukakan gagasan dan perasaan secara cerdas dan kreatif, mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, serta mampu menemukan dan menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya dalam menghadapi berbagai persoalan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran metode bermain peran ini juga dapat digunakan untuk merangsang kreativitas siswa untuk berekspresi, percaya diri, dan belajar berkomunikasi di depan umum, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

Sebagai tindak lanjut permasalahan di SD Negeri 1 Banjarwangunan Kabupaten Cirebon, maka penulis ingin mengangkat masalah-masalah tersebut ke dalam skripsi dengan judul "Efektivitas Metode *Role Playing* Dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Banjarwangunan kabupaten Cirebon".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan penulis maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut yang terjadi pada siswa SDN 1 Banjarwangunan antara lain:

1) Penekanan pembelajaran Bahasa Indonesia pada umumnya masih terletak pada keterampilan menyimak, membaca dan menulis. Sedangkan keterampilan berbicara lebih dikesampingkan.
2) Media pembelajaran yang digunakan oleh siswa SDN 1 Banjarwangunan, dalam belajar bahasa Indonesia kurang bervariasi, bahkan sering kali tidak menggunakan media yang relevan.
3) Proses pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Banjarwangunan, masih bersifat monoton dan kurang menarik. Proses pembelajaran yang terjadi diawali dengan penyampaian materi didominasi dengan metode ceramah.
4) Siswa SD Negeri 1 Banjarwangunan, masih kurang aktif selama mengikuti proses pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, dilanjutkan mengerjakan soal tanpa keaktifan siswa.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam pengukuran skripsi ini diantaranya adalah metode *role playing* dengan memerankannya sebagai tokoh. Penerapan pembelajaran disesuaikan dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia yaitu Drama Anak-anak. Penelitian ini dilakukan terhadap

siswa-siswi kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan Tahun Pelajaran 2017/2018.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Seberapa baik keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 1 Banjarwangunan sebelum diterapkan metode *role playing* ?
2. Seberapa baik keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 1 Banjarwangunan sesudah diterapkan metode *role playing*?
3. Adakah perbedaan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan seberapa baik keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 1 Banjarwangunan sebelum diterapkan metode *role playing* .
2. Untuk mendeskripsikan seberapa baik keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 1 Banjarwangunan sesudah diterapkan metode *role playing.*
3. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan metode *role playing* dan tanpa penggunaan metode *role playing.*

F. Kegunaan

1. Kegunaan Secara Teoritis

   a) Hasil penelitian ini diharapkan menguatkan salah satu model pembelajaran yaitu metode *role playing* sebagai metode pembelajaran yang efektif diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

   b) Hasil penelitian ini memberikan sumbangan teori baru dan paradigma baru tentang keefektifan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

   c) Untuk menambah wawasan keilmuan sebagai wujud partisipasi dari apa yang telah dialami dan diteliti dalam mengembangkan pembelajaran.

2. Kegunaan Secara Praktis

   1) Bagi Peneliti

      Memberikan gambaran yang jelas tentang efektifitas pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

   2) Bagi siswa

      Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia, serta memberikan suasana belajar yang menyenangkan.

3) Bagi guru

Meningkatkan keterampilan dan kreatifitas guru dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia serta Sebagai bahan pertimbangan dan informasi tentang alternatif untuk meningkatkan hasil belajar dalam Bahasa Indonesia dengan metode pembelajaran *role playing.*

4) Bagi sekolah

Menemukan solusi untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dengan penerapan pembelajaran metode *role playing*, serta dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya iklim pendidikan di sekolah, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia.

BAB II
LANDASAN TEORITIK

A. Deskripsi Teoritik

1. Pengertin Efektivitas

Efektivitas adalah hubungan dari hasil yang diharapkan dengan hasil yang sesungguhnya, dalam kamus besar bahasa Indonesia Efektivitas berasal dari kata efektif yang lebih mudah yaitu mujarab atau manjur. Aan komariyah dan cepi tratna mengatakan bahwa efektivitas adalah "menyatakan ukuran yang sejauh mana sasaran atau tujuan (kualitas, kuantitas, tujuan dan waktu), telah tercapai. Efektivitas adalah penilaian yang dibuat sehubungan dengan prestasi, individu, kelompok organisasi makin dekat dengan prestasi yang diharapkan supaya lebih efektif hasil penilaianya." [5]

> Suharsimi arikunto menjelaskan bahwa efektivitas adalah taraf tercapainya suatu tujuan yang telah di tentukan. Efektivitas menurut tujuan diatas mengartikan bahwa indikator efektivitas dalam arti tercapainya semua rencana tujuan yang telah ditentukan sebelumnya merupakan sebuah pengukuran dimana suatu target telah tercapai sesuai apa yang telah direncanakan. [6]

Dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas yaitu suatu keadaan yang telah terukur agar tercapainya suatu tujuan yang di inginkan agar adanya perubahan, sehingga memiliki efek yang di inginkan

[5] Aan Komariyah dan Cepi Triatna, *Visisonary Leader Ship Menuju Sekolah Efektif.* (Bandung : Bumi Aksara . 2005), h. 34.

[6] Suharsimi Arikunto.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), h. 15.

2. Metode *role playing* (bermain peran)

   a. Pengertian metode *role playing* (bermain peran)

      Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan peniliaian terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

      Role playing adalah jenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. *Role playing* (bermain peran) juga diorganisasikan berdasarkan kelompok-kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan guru.

      > Metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang. Bergantung pada apa yang diperankan.

      Dalam metode ini ada beberapa keuntungan, yaitu:

      1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secaran utuh
      2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang bebeda
      3) Guru dapat mengevaluasi

4) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.[7]

Metode *role playing* (bermain peran) adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Dalam bermain peranan, peran non-intervensi tetap berlaku, para siswa memainkan watak, perasaan, dan gagasan-gagasan persona lain dalam suatu situasi yang khusus.[8]

Ada beberapa keuntungan penggunaan *role playing* ini yaitu:

1. Siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa sanksi.
2. Bermain peranan memungkinkan dan memperbolehkan para siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan-gagasan lainnya.

Role playing (bermain peran) yaitu menekankan di mana para siswa diikutsertakan dalam permainan peranan di dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial.[9]

Role playing (bermain peran) yaitu suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.[10]

b. Langkah-langkah pembelajaran metode *role playing*

---

[7] Abdul Kadir, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2010), h. 87.

[8] Oemar Hamalik, strategi Belajar mengajar berdasarkan CBSA, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), h.48

[9] Abu Ahmad dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*,(Bandung:Pustaka Setia, 2005)h.65

[10] Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar,2013) h. 209

Menurut Jumanta Hamdayama, ada beberapa langkah-langkah pembelajaran metode *role playing* diantaranya adalah:

1. Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian.
2. Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
3. Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru sudah membuat dialog.
4. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain.
5. Pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada skenario bermain peran.
6. Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
7. Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

Role playing (bermain peran) dilaksanakan dalam tiga tahap kegiatan diantaranya sebagai berikut:

1. Persiapan dan instruksi
2. Aksi drama dan diskusi

3. penilaian[11]

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran metode *role playing* adalah sebagai berikut:

No.	Urutan Langkah	Kegiatan dan Pelakunya
1.	Penjelasan umum	1.1. Mencari atau mengemukakan permasalahan (oleh guru atau bersama siswa). 1.2. Memperjelas masalah/ topik tersebut (guru). 1.3. Mencari bahan-bahan, keterangan atau penjelasan lebih lanjut, dengan menunjukan sumbernya (guru & siswa). 1.4. Menjelaskan tujuan, makna dari *role playing*.
2.	Memilih para pelaku	1.1 Menganalisis peran yang harus dimainkan (guru bersama siswa). 1.2 Memilih para pelakunya (dibantu guru).
3.	Menentukan	3.1 Menentukan observer dan menjelaskan

[11] Oemar Hamalik, *op. cit*. h.49

	Observer	tugas dan peranannya (guru & siswa).
4.	Menentukan jalan cerita	1.1 . Gariskan jalan ceritanya. 1.2 .Tegaskan peran-peran yang ada didalamnya. 1.3 Berikut gambaran situasi keadaan cerita tersebut (guru + siswa).
5.	Pelaksanaan (bermain)	5.1 Mulai melakonkan permainan tersebut 5.2 Menjaga agar setiap peran berjalan. 5.3 Jagalah agar babakan-babakan terlihat jelas.
6.	Diskusi dan permainan	6.1 Telaah setiap peran, posisi, dan permainan. 6.2 Diskusikan hal tersebut berikut saran perbaikannya. 6.3 Siapkan permainan ulangan.
7.	Permainan ulang dan diskusi serta penelaahan	7.1. Seperti materi yang sedang dipelajari
8.	Mempertukarkan pikiran,	8.1 Setiap pelaku mengemukakan pengalaman, perasaan dan pendapatnya.

	pengalaman dan membuat kesimpulan	8.2 Observer mengemukakan penilaian pendapatnya. 8.3 Siswa dan guru membuat kesimpulan dan merangkainya dengan topik / konsep yang sedang dipelajarinya.

Langkah-langkah yang dapat ditempuh dalam menerapkan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) antara lain:

1. Bila metode bermain peran baru diterapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkannya terlebih dahulu teknik pelaksanaannya, dan menentukan diantara siswa yang tepat untuk memerankan tokoh-tokoh tertentu, kemudian secara sederhana dimainkan di depan kelas.
2. Menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan dan perlu juga diceritakan jalannya peristiwa dan latar belakang cerita yang akan diperankan tersebut sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
3. Pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa sehingga benar-benar bisa membangun interaksi yang lebih menarik.
4. Setelah bermain peran itu dalam puncak klimas, maka guru dapat menghentikan jalannya drama. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesaikan

secara umum, sehingga penonton (siswa yang mengamati) ada kesempatan untuk berpendapat dan menilai drama yang dimainkan.

5. Siswa diberikan kesempatan untuk memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan kesesuaian jalannya bermain peran dengan materi yang sedang dibicarakan.
6. Guru menerima semua masukan, dari siswa dan memberikan simpulan yang tepat dari pengilustrasian materi melalui metode bermain peran tersebut.
7. Menyelaraskan pemahaman konsep yang dijelaskan dalam pemecahan masalah/soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Menurut Miftahul Huda, ada beberapa langkah-langkah pembelajaran metode *role playing* diantaranya adalah:

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
3. Guru membentuk kelompok siswa sesuai dengan materi yang akan dipelajari.
4. Guru memberikan penjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Guru mempersiapkan siswa yang sudah ditunjuk untuk memerankannya.

6. Masing-masing siswa berada pada kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberikan penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan.
9. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

c. Kelebihan dan kekurangan Metode *Role Playing*

Kelebihan metode *role playing* yaitu :

1. Melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian.
2. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.
3. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
4. Anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur.
5. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif
6. Menumbuhkan kerjasama antar pemain dengan baik
7. Memupuk bakat yang terdapat pada diri siswa

Kekurangan metode *role playing* yaitu :

1. Metode ini memerlukan waktu cukup banyak
2. Memerlukan persiapan yang teliti dan matang
3. Kadang-kadang anak-anak tidak mau mendramatisasikan suatu adegan karna malu.

4. Memerlukan tempat yang cukup luas
5. Dapat mengganggu aktivitas belajar kelas lain.
6. Tidak dapat mengambil kesimpulan apabila pelaksanaan dramatisasi itu gagal.[12]

Menurut Miftahul Huda, ada beberapa kelebihan dan kekurangan yang bisa diperoleh siswa dalam menggunakan metode *role playing* diantaranya:

Kelebihannya yaitu:

1. Dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
2. Dapat menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
3. Membuat suasana kelas menjadi dinamis dan antusias.
4. Membangkitkan semangat optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan
5. Dapat terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Kekurangannya yaitu:

1. Banyaknya waktu yang dibutuhkan.
2. Kesuliatan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik.

[12] Abu Ahmad dan Joko Tri Prasetya, *op. cit.*, h. 65

3. Tidak mungkin menerapkan metode *role playing* jika suasana kelas tidak kondusif.
4. Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Kelebihan metode *role playing* yaitu :

1. Dapat memberi kesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
2. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
3. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi
4. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri
5. Dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja

Kekurangannya yaitu:

1. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid dan ini tidak semua guru memilikinya

2. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu
3. Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai
4. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini
5. Pada pelajaran agama masalah keimanan, sulit disajikan melalui metode bermain peranan ini.[13]

d. Upaya meminimalisir kekurangan metode *role playing*

Untuk mengatasi kelemahan yang ada pada pembelajaran metode *role playing* maka guru hendaknya membuat persiapan yang matang sebelum menerapkannya antara lain yaitu: Merumuskan tujuan yang akan dicapai dengan melalui metode ini, menjelaskan apa yang melatar belakangi cerita bermain peranan tersebut, menceritakan sambil mengatur adegan yang pertama, mengatur bahan pelajaran yang akan didramakan harus disesuaikan dengan waktu yang tersedia diusahakan agar para pemain berbicara dan melakukan gerakan jangan sampai banyak variasi yang kurang berguna. Dan dilaksanakan ditempat khusus/aula sekolah.

[13] *http://purnama-bgp.blogspot.co.id/2011/11/metode-sosiodrama-dan-bermain peran_01.html, selasa, 12:30pm*

2. Hakikat Keterampilan Berbahasa

a. Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan kebudayaan suatu bangsa, yang dapat dibentuk, dibina dan dikembangkan serta dapat diturunkan kepada generasi mendatang. Dengan adanya bahasa sebagai alat komunikasi, maka semua yang ada disekitar manusia baik peristiwa-peristiwa, hewan, tumbuhan, dan hasil cipta karya manusia yang mendapat tangggapan dalam pikiran manusia disusun dan diungkapkan kembali kepada orang lain sebagai bahan komunikasi.

Secara umum bahasa dapat didefinisikan sebagai alat komunikasi verbal. Istilah verbal dipergunakan untuk membedakan bahasa dari alat-alat komunikasi lainnya seperti bahasa tubuh, bahasa binatang, dan kode-kode morse.

> Alat komunikasi verbal pada dasarnya adalah lambang-lambang bunyi yang bersistem, yang dihasilkan oleh artikulator (alat bersuara) manusia, dan bersifat manasuka *(arbitrary)* serta konvensional. Lambang-lambang bunyi bahasa dikatakan bersistem karena lambang-lambang itu dalam strukturnya menuruti kaidah-kaidah dan hierarki tertentu.[14]

Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang bersifat *arbitrer* yang dipergunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri.[15]

---

[14] Tampubolon, *Kemampuan Membaca Teknik Membaca Efektif dan Efisien*,(Bandung:2008, Angkasa) h.1

[15] Yusi Rosida, dkk. *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*,(Jakarta: 2008, Universitas Terbuka) h.1.4

Bahasa merupakan penanda *(prevoir)* eksistensi budaya dari masyarakat yang bersangkutan, dan bahasa juga merupakan cermin *(mirror)* bagi keberadaan masyarakatnya.[16]

Bahasa merupakan suatu sistem komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vocal (bunyi ujaran) yang bersifat arbitrer, yang diperkuat dengan gerak-gerik tubuh yang nyata. Simbol adalah tanda yang diberikan makna tertentu, yaitu mengacu kepada sesuatu yang dapat diserap oleh panca indra.[17]

Berkomunikasi dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

1. Komunikasi lisan yaitu menggunakan lambang-lambang bahasa secara langsung, bahwa bunyi-bunyi bahasa itu dihasilkan langsung oleh komunikan kepada komunikator.
2. Komunikasi tulisan yaitu menggunakan lambang-lambang bahasa secara tidak langsung, bahwa bunyi-bunyi bahasa itu diubah menjadi lambang-lambang tulisan dalam menyampaikan informasi.[18]

Ada beberapa fungsi Bahasa diantaanya yaitu:

1. Alat untuk menyatakan ekspresi diri, bahasa menyatakan secara terbuka segala sesuatu yang tersirat didalam dada kita, sekurang-kurangnya untuk mengetahuikeberadaan kita.

---

[16] R. Kunjana Rahardi, *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*,(Jakarta: 2009, Penerbit Erlangga) h.1-2

[17] Gorys keraf, *Komposisi sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*,(Jakarta: 1989, Nusa Indah) h.2

[18] Ibid. h.3

2. Alat komunikasi, bahasa merupakan saluran perumusan maksud kita, melahirkan perasaan, pikiran dan menciptakan kerja sama dengan orang lain.
3. Alat mengadakan integrasi dan adaptasi sosial, bahasa digunakan sebagai alat untuk belajar mengenal segala adat istiadat, tingkah laku, dan tata-krama mencoba menyesuaikan diri (adaptasi) serta melakukan integrasi (pembauran) yang sempurna bagi individu dengan masyarakatnya melalui bahasa.
4. Alat mengadakan kontrol sosial, bahasa dapat mempengaruhi tingkah laku dan tindak-tanduk orang lain, dalam mengadakan kontrol sosial bahasa itu mempunyai relasi dengan proses-proses sosialisasi suatu masyarakat. Yang dapat diwujudkan dengan cara memperoleh keahlian bicara, membaca dan menulis.[19]

Berikut ini adalah beberapa manfaat bahasa diantaranya:

1. Dapat mengenal diri kita sendiri.
2. Dapat memahami orang lain.
3. Dapat belajar maengamati dunia sekitar kita dengan cermat.
4. Dapat mengembangkan suatu proses berpikir yang jelas dan teratur.[20]

Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai sebuah

[19] Gorys keraf, *Komposisi sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*,(Jakarta: 1989, Nusa Indah) h.3-6

[20] Ibid. h. 8-9

pembelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa baik lisan maupun tulis.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia mempunyai kedudukan yang penting dalam kurikulum. Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran startegis karena melalui bahasa seorang pendidik (guru) menularkan ilmu, pengetahuan dan informasi kepada siswa, begitu juga sebaliknya. Bahasa Indonesia menjadi tujuan dari kurikulum yang hendak dicapai dalam pembelajaran.

Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dasar khususnya Sekolah Dasar (SD) yaitu mempercepat penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi karena Bahasa Indonesia merupakan sarana berpikir untuk menumbuh kembangkan cara berpikir logis, sistematis, dan kritis. Dengan landasan itulah, mata pelajaran Bahasa Indonesia penting untuk diajarkan di SD yang nantinya dapat menjadi bekal di jenjang-jenjang berikutnya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia berfungsi sebagai sarana untuk membantu peserta didik mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif. Pembejaran Bahasa Indonesia diajarkan di SD sebagai bekal untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa.

Dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa secara berkala mengembangkan dan mengasah kemampuan berbahasanya untuk bekal kehidupan dalam lingkungan masyarakat, bangsa dan negara. Sikap positif dapat ditujukkan siswa dengan mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan benar dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan dari suatu pembelajaran menjadi dasar acuan dalam kegiatan pembelajaran. Begitu juga tujuan pembelajaran dalam Bahasa Indonesia guru memberikan pembelajaran dengan harapan siswa dapat mencapai tujuan umum pembelajaran Bahasa Indonesia. Di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006, telah dinyatakan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia mempunyai tujuan agar peserta didik mempunyai kemampuan yaitu:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tertulis.
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.

5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Belajar Bahasa Indonesia untuk siswa SD pada dasarnya bertujuan untuk mengasah dan membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi atau kemampuan menerapkan Bahasa Indonesia dengan tepat untuk berbagai tujuan dan dalam konteks yang berbeda. Bekal kemampuan komunikasi sebaiknya mulai dikembangkan pada siswa SD. Kemampuan ini sangat bermafaat bagi kehidupan siswa di masa yang akan datang. Siswa lebih terampil dalam berkomunikasi maupun bersosialisai dengan lingkungan sekitarnya.

b. Keterampilan Berbahasa

Keterampilan berbahasa dapat dikelompokkan kedalam dua kategori, yakni aspek reseptif dan aspek produktif. Aspek reseptif bersifat penerimaan atau penyerapan, seperti yang tampak pada kegiatan menyimak dan membaca. Sementara aspek produktif bersifat pengeluaran atau pemproduksian bahasa, baik lisan maupun tertulis sebagaimana yang tampak dalam kegiatan berbicara dan menulis.[21]

[21] Yeti mulyati, dkk. *Kerampilan Berbahasa Indonesia SD* (Jakarta: Universitas Terbuka) h.1.3

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbahasa adalah suatu kegiatan interaksi komunikasi dengan orang lain baik lisan maupun tertulis.

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu:

1. Keterampilan menyimak *(listening skills)*
2. Keterampilan berbicara (*sepeaking skills)*
3. Keterampilan membaca *(reading skills)*
4. Keterampilan menulis *(writing skills)*

Setiap keterampilan tersebut memiliki keterkaitan, dengan cara yang beraneka ragam serta berhubungan erat pula dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa biasanya kita melalui suatu hubungan urutan yang teratur. Pertama, pada masa kecil kita belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa semakin cerah dan jelas jalan pikirannya.

Komunikan menyampaikan pesan berupa pikiran, perasaan, fakta, kehendak dengan menggunakan lambang-lambang bunyi bahasa yang diucapkan. Dengan kata lain, dalam proses *encoding* komunikan mengubah pesan menjadi bentuk-bentuk bahasa yang berupa bunyi-bunyi yang diucapkan, Selanjutnya, pesan yang diformulasikan dalam wujud bunyi-bunyi (bahasa lisan) tersebut disampaikan kepada penerima. Aktivitas tersebut biasa kita kenal

dengan istilah aktivitas berbicara di pihak lain, komunikator melakukan aktivitas *decoding* berupa pengubahan bentuk-bentuk bahasa yang berupa bunyi-bunyi lisan menjadi pesan sesuai dengan maksud si pengirimnya. Aktivitas tersebut biasa kita sebut dengan istilah mendengarkan (menyimak).

Keterampilan berbahasa memiliki manfaat untuk melakuakan interaksi komunikasi dalam masyarakat. Banyak profesi dalam kehidupan bermasyarakat yang keberhasilannya bergantung pada tingkat keterampilan berbahasa yang dimiliki oleh seseorang.[22]

c. Aspek-aspek Keterampilan Berbahasa

Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendikan mengemukakan bahwa, ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan barbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut;

a) Menyimak (mendengarkan)

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengaarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, dan apresiasi untuk memperoleh informasi, menengkap isi pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan melalui ujaran atau bahasa lisan,[23]

[22] Ibid. h. 1.6

[23] Henry Guntur Taringan, *menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa*, (bandung,: Angkasa, 2015) h. 31

Menyimak (mendengarkan) merupakan keterampilan memahami bahasa lisan yang bersifat reseptif, mendengarkan disini bukan hanya mendengarkan bunyi-bunyi bahasa melainkan harus memahaminya.[24]

Ada dua jenis situasi dalam mendengarkan yaitu situasi mendengarkan secara interaktif dan situasi mendengarkan non-interaktif. Mendengarkan secara interaktif adalah percakapan tatap muka, dan percakapan melalui telepon. Aktivitas yang dilakukan secara bergantian mendengarkan dan berbicara. Mendengarkan non-interaktif adalah percakapan tatap muka akan tetapi kita tidak dapat meminta penjelasan dari pembicara, tidak dapat mengulang apa yang diucapkan, dan tidak dapat meminta pembicara diperlambat dalam penyampaiannya.

Beberapa contoh mendengarkan yaitu: mendengarkan radio, berita, petunjuk, pengumuman, perintah, dan bunyi atau suara, bunyi bahasa lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan nara sumber, dialog atau percakapan, pengumuman serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun dan menonton drama anak.

[24] Yeti mulyati, dkk. *op. cit.,* h. 1.10

Dalam proses menyimak terdapat beberapa tahapan-tahapan antara lain:

1. Tahap mendengar, dalam tahap ini kita baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atas informasinya.
2. Tahap memahami, dalam tahap ini mengerti dan memahami dengan baik isi ujaran pembicara.
3. Tahap menginterpretasi, dalam tahap ini kita menjadi penyimak yang baik, cermat dan teliti. Tidak hanya mendengar dan memahami akan tetapi ingin menafsirkan atau menginterpretasikan isi ujaran tersebut.
4. Tahap mengevaluasi, setelah memahami dan menafsirkan isi pembicaraan, mulailah menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan pembicaraan mengenai kelebihan dan kelemahan isi ujaran tersebut.
5. Tahap menanggapi, tahap terakhir dalam menyimak yaitu menerima, menyerap gagasan atau ide yang dikemukakan oleh pembicara dalam isi ujaran tersebut.

b) Berbicara

Keterampilan berbicara yaitu kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.[25]

Seseorang dikatakan memiliki keterampilan berbicara apabila yang bersangkutan terampil memilih bunyi bunyi bahasa (berupa kata, kalimat serta tekanan dan nada) secara tepat serta memformulasikannya secara tepat pula guna menyampaikan pikiran, perasaan, gagasan, fakta, perbuatan dalam suatu konteks komunikasi tertentu.

"Speaking language" berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya di dahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari.[26]

Berbicara adalah keterampilan berbahasa beragam lisan yang bersifat produktif. Seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari, peristiwa, tokoh, kesukaan/ ketidaksukaan, kegemaran, peraturan, tata petunjuk, dan laporan, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan

[25] Henry Guntur Taringan, *Berbicara sebagai keterampilan berbahasa*,(Bandung: Angkasa,2008) h. 16

[26] Ibid. h.3

menuliskan hasil sastra berupa dongeng cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.

c) Membaca

Membaca adalah keterampilan reseptif bahasa tulisan. Ada dua jenis kegiatan membaca yaitu: membaca dalam hati dan membaca bersuara. Kita dapat mengatakan bahwa membaca dalam hati adalah kegiatan membaca yang hanya mengandalkan kemampuan visual, pemahaman, serta ingatan dalam menghadapi bacaan tanpa mengeluarkan suara atau menggerakkan bibir. Sedangkan mambaca bersuara merupakan kegiatan membaca yang dilakukan dengan cara melafalkan setiap kata, kelompok kata, dan kalimat dari bacaan yang kita baca.

Berikut ini beberapa strategi membaca yang efektif yaitu:

1. Mambaca memindai adalah membaca dengan cepat suatu bahan bacaan untuk mendapatkan sesuatu kesan awal atau untuk menemukan apa yang kita cari yang mungkin terdapat didalamnya.
2. Membaca pemahaman adalah membaca teliti akan tetapi tidak terikat oleh kecepatan dalam membaca yang ditentukan.

kemampuan membaca dapat dikembangkan secara tersendiri. seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib,

pengumuman, kemus, ensiklopedi, serta mengapresiasi dan berekspresi, sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.

d) Menulis

Menulis bukanlah sesuatu yang asing bagi kita, tulisan-tulisannya menyajikan secara runtut dan menarik, mengungkapkan ide, gagasan, dan perasaan penulisnya. Aktivitas menulis atau mengarang tidak banyak diantara kita yang menyukainya, karena tidak tahu untuk apa menulis, merasa tidak berbakat, dan merasa tidak tahu mulai dari mana untuk menulis. Menulis kata dan kalimat harus perlu memperhatikan dan mentaati konvensi dalam penggunaan huruf, tanda baca, serta konvensi tata tulis lainnya,

Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Pesan adalah isi atau muatan yang terkandung dalam suatu tulisan, tulisan merupakan simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati pemakainya. [27]

Komunikasi tulis memiliki empat unsur yang terlibat yaitu: penulis sebagai penyampai pesan, pesan atau isi tulisan, saluran atau media berupa tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan.

[27] Suparno dan Mohamad Yunus, *Keterampilan Dasar Menulis(*Jakarta:Uniersitas Terbuka:2009) h. 1.3

Menulis adalah keterampilan produktif dengan mengunakan tulisan, menulis tidak hanya menyalin kata-kata dan kalimat-kalimat melainkan mengembangkan dan menuangkan pikiran-pikiran dalam suatu struktur tulisan yang teratur. Seperti menulis karangan naratif dan normatif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memerhatikan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosa kata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi.

Hubungan antara keempat keterampilan itu diantaranya:

1. Berbicara dan Menyimak, merupakan kegiatan komunikasi dua arah secara langsung, atau komunikasi tatap muka *(face to face communication).*
2. Menyimak dan Membaca, mempunyai persamaan yaitu memliki sifat menerima *(receptif)*. Akan tetapi memilki perbedaan yaitu menyimak menerima informasi dari sumber lisan, sedangkn membaca menerima informasi dari sumber tertulis.
3. Menulis dan Berbicara, merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat produktif. Berbicara menggunakan ragam lisan sedangkan menulis menggunakan ragam tulis. Yang memiliki tujuan yang sama yaitu dalam hal mengekspresikan makna.

4. Membaca dan Menulis, merupakan aktivitas berbahasa ragam tulis. Menulis menyampaikan informasi bentuk tulisan dan membaca memahami informasi bentuk tulisan tersebut. Tanpa ada tulisan tidak dapat membaca dan dengan mambaca akan dapat membuat suatu tulisan.

Berdasarkan ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia di atas, maka pembelajaran Bahasa Indonesia mengarah kepada peningkatan kemapuan berkomunikasi, karena keempat kemampuan berbahasa tersebut saling berkaitan dan memiliki peranan penting dalam komunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini berjudul Efektivitas Metode *Role Playing* Dalam Peningkatan Keterampilan Berbahasa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Banjarwangunan Kabupaten Cirebon. Penelitian yang relevan adalah:

Pertama, penelitian Isnani (2013) yang berjudul ”Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wates” Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* (bermain peran) merupakan sebuah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa-peristiwa, baik itu peristiwa sejarah, peristiwa actual, atau kejadian-kejadian yang mungkin

muncul pada masa mendatang dengan tujuan-tujuan pendidikan yang spesifikasi.

Kedua, penelitian Mustafa Kamal Ali (2013) yang berjudul ”Penggunaan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Gisikdrono 03 Semarang” menyimpulakan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media audio-visual merupakan langkah yang tepat untuk membelajarkan keterampilan berbicara pada siswa. Hal ini sesuai dengan teori belajar behavioristik, bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon.

Ketiga, penelitian Sutino (2011) yang berjudul ”Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V SDN Pandak I Sidoharjo Sragen Tahun Ajaran 2010/2011. Menjelaskan bahwa metode ini dirasa lebih tepat yaitu lebih efektif dan lebih efisien untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Metode *role playing* diterapkan untuk menjawab permasalahan berbagai penyebab rendahnya keterampilan berbicara siswa.

Penilitian ini sangat relevan dengan penelitian yang akan di gunakan oleh peneliti karena sama-sama menggunakan metode *role playing.* akan tetapi penelitian ini memiliki perbedaan yaitu mampu merangsang kreativitas siswa untuk berekspresi, percaya diri, dan belajar berkomunikasi di depan umum, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

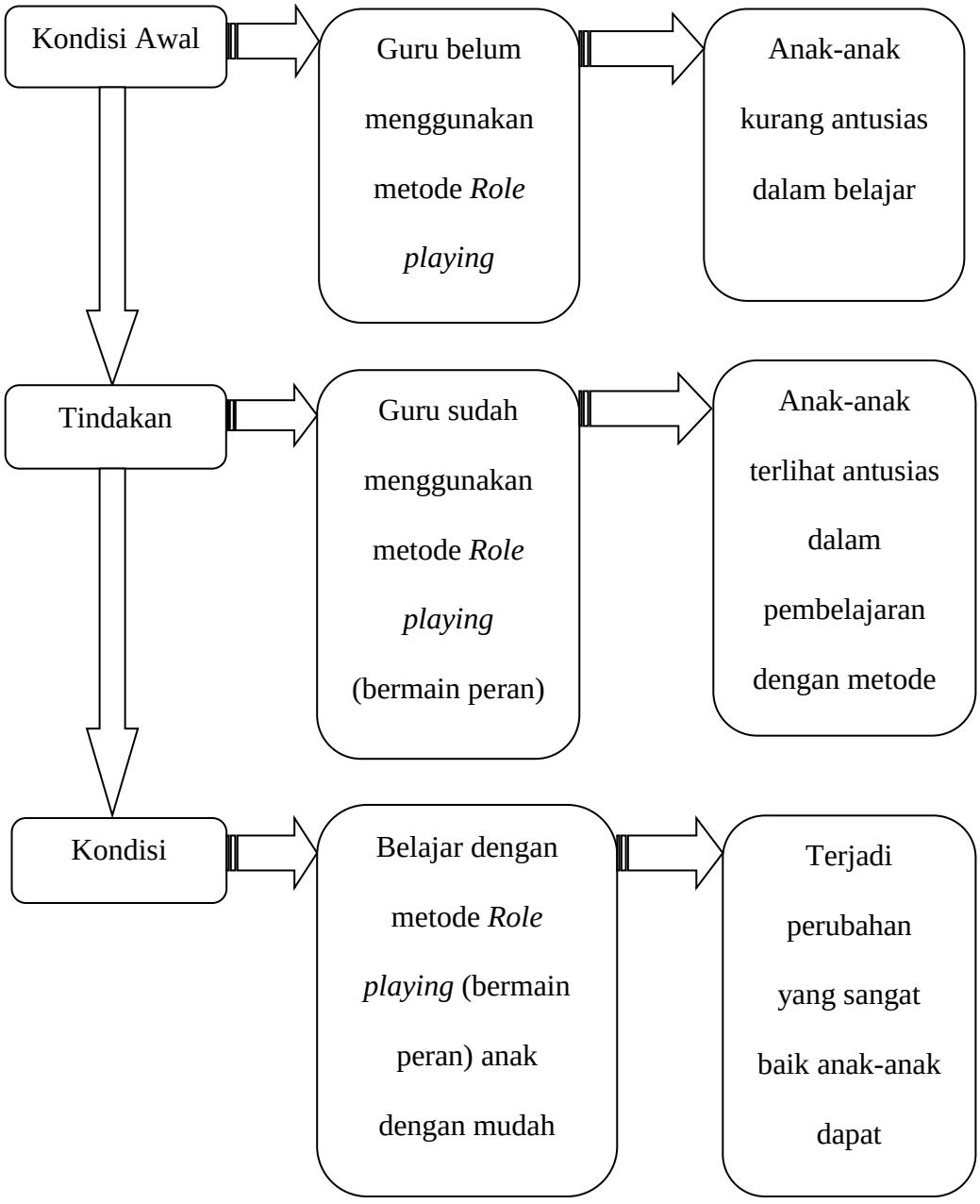
C. Kerangka berpikir

Kemampuan pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan kurang efektif dalam keterampilan berbahasa. Dikarenakan kemampuan pembelajaran tersebut tidak adanya variasi dalam pembelajaran. Dengan demikian guru bertanggung jawab pada hasil pengajaran. Hasil belajar yang baik dapat diwujudkan jika siswa memiliki motivasi belajar. Untuk menambah motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran salah satunya dengan penciptaan suasana belajar yang menyenangkan.

Metode pembelajaran ini menyajikan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa. Penerapan metode *role playing* menciptakan kesan tersendiri bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir.

Gambar Tabel 2.1

Gambar Bagan kerangka berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikat yang relevan, belum didasarkan paada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.[28]

H_a : Terdapat perbedaan pada metode *role playing* dalam peningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Banjarwangunan Kabupaten Cirebon .

H_o: Tidak terdapat perbedaan pada metode *role playing* dalam peningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Banjarwangunan Kabupaten Cirebon .

[28] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualntitatif, kualitatif dan R&D,* (Jakarta : Alfabeta, 2015), h. 64

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.[29] Penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat mengukur hubungan sebab dan akibat.[30]

2. Desain Penelitian

Desain yang diambil dalam penelitian ini adalah desain ekspemiren. Desain dari penelitian eksperimen ini yaitu *Pre-Experimental Design.* dalam desain ini, belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap bentuknya variabel dependen. Jadi hasil

[29] Prof.Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung : Alfabeta. 2017).h. 72

[30]Bambang Prasetyo Dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta : Rajawali Pres, 2014), H. 158

eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, Karena tidak adanya variabel control dan sampel tidak dipilih secara rondom.[31]

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design.* Sugiyono menggambarkan desain ini sebagai berikut:

Tabel 3.1: Desain *One-Group Pretest-Posttest Design*

Kelompok	*Pretest*	Perlakuan	*Posttest*
Eksperimen (E)	O1	X	O2

Keterangan:

E = kelompok eksperimen

X = perlakuan yang diberikan di kelas eksperimen (bermain peran)

O1 = nilai *pretest* (sebelum diberi treatment/ sebelum menggunakan metode *role playing*

O2 = nilai *posttest* (setelah diberi treatment/ setelah menggunakan metode *role playing*

Di dalam desain ini tes atau ujian dilakukan 2 kali, yaitu sebelum eksperimen berupa *pretest* atau kemampuan awal (O1) dan sesudah eksperimen berupa *posttest* atau kemampuan akhir (O2). Berdasarkan hasil

[31]Sugiyono, *op. cit*., h. 74

tes akan terlihat perbedaan kemampuan antara sebelum dan sesudah perlakuan eksperimen.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di SD Negeri 1 Banjarwangunan Kabupaten Cirebon.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada semester genap (Maret, April, Mei, Juni, Juli, Agustus) tahun ajaran 2017/2018.

No	Kegiatan	Bulan																							
		Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan			√	√																				
2	Bimbingan Instrumen									√															
3	Uji coba instrumen									√	√	√													
4	Pretest										√	√	√												
5	Pembelajaran											√	√												
6	Posttest													√	√										
7	Pengumpulan Data															√									
8	Analisis Data																√								
9	Penyusunan Laporan																		√	√	√	√	√	√	

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[32]

Populasi adalah berkenaan dengan data, bukan orang atau benda. Dan populasi juga merupakan totalitas semua nilai yang mungkin, baik hasil menghitung ataupun pengukuran kuantitatif maupun kualitatif dari pada karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap.[33]

Berdasarkan pengertian diatas, populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan dari obyek yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 35.

Tabel 3.2 : Populasi Penelitian

NO	KELAS	JUMLAH SISWA
1	V (L)	18
2	V (P)	17
TOTAL		35

[32]Sugiyono, *op. cit* , h. 80.
[33] Dr. Riduwan, M.B.A, *Dasar-Dasar Statistik*, (Bandung : Alfabeta, 2015), h.7-8

2. Sampel Penelitian

Sampel menurut Sugiyono adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.[34] Jadi sampel merupakan bagian yang mewakili gambaran atau keadaan dari pada suatu populasi sehingga mempermudah peneliti untuk melakukan penelitiannya. Dalam penelitian ini sampelnya adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 35.

3. Teknik sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini teknik sampel yang digunakan penulis adalah teknik sampling jenuh. Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.[35] Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 100 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

---

[34]Sugiyono, *op. cit*., h. 81.
[35]Sugiyono, *op. cit*., h. 85

1) Observasi

Menurut riduwan observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan secara langsung yang bertujuan untuk melihat lebih dekat kegiatan yang dilakukan ileh objek peneliti.[36] Sedangkan menurut Sutrisno observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.[37]

Penelitian menggunakan metode observasi terstruktur ini untuk mendapatkan data melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap gejala yang terlihat pada objek penelitian yaitu mengenai pembelajaran keterampilan berbahasa dengan menggunakan metode *role playing.*

2) Dokumentasi

Arikunto menjelaskan bahwa sumber yang digunakan untuk memperhatikan objek yang diteliti ada 3 yaitu : tulisan, tempat, dan kertas atau orang.[38] Sumber pertama (tulisan) inilah yang selanjutnya disebut sebagai dokumentasi. Sedangkan Sukmadinata menjelaskan bahwa dokumenter (bersifat dokumentasi) adalah hal-hal yang tidak hanya terbatas pada tulisan, namun juga termasuk gambar, dan

[36]Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Bandung : Alfabeta , 2010), h.30.

[37]Prof.Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung : Alfabeta. 2017).h. 145

[38]Arikunto Dan Suharsimi. *loc. cit.* h.201

elektronik yang mendukung.[39] Studi dokumentar adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dokumen-dokumen tersebut dipilih sesuai dengan tujuan dan fokus masalah.

Jadi dapat disimpulkan dari pendapat ahli tersebut bahwa dokumentasi adalah salah satu cara pengumpulan data dengan mengumpulkan dokumen yangdiperlukan baik itu dokumen tertulis maupun tidak tertulis (gambar atau elektronik). Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan nilai dan namasiswa yang digunakan sebagai subyek penelitian dan gambar sebagai bukti telahmelaksanakan penelitian. Data nilai merupakan sumber data untuk menguji masing-masing kelas sample sebelum dan setelah perlakuan.

3) Tes

Dalam pengumpulan data yang diperlukan untuk mengukur tingkat keberhasilan ini, penelitian menggunakan tes. Tes merupakan himpunan pertanyaan yang harus dijawab, pertanyaan-pertanyaan yang harus dipilih atau ditanggapi, atau tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa dengan tujuan untuk mengukur suatu aspek tertentu dalam diri siswa. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk

[39]Sukmadinata Dan Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya,2013), h. 221

mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Tes dilaksanakan diawal dan akhir pembelajaran.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes unjuk kerja (*pretest dan posttest*), berikut penjelasannya dibawah ini:

a) Pretest merupakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran dimulai. Tes ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar keterampilan berbahasa siswa sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing.*

b) Postest merupakan tes yang dilakukan setelah akhir pembelajaran. Tes ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode *role playing* dalam peningkatan keterampilan berbahasa.

Tes yang dilakukan pada awal pembelajaran (*pretest*) maupun (*posttest)* diakhir pembelajaran yaitu dengan materi yang sama dan evaluasi berbeda berupa unjuk kerja *(Role Playing), pretest* ini digunakan sebagai pembanding terhadap *posttest* sehingga dapat ditarik kesimpulan antara kedunya. *Posttest* ini bertujuan untuk memberikan inferensi terhadap keefektifan media yang telah diterapkan, dalam penelitian ini adalah metode *role playing.*

E. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Pengumpulan Data

Sebelum penelitian ini dilakukan, instrumen pengumpulan data harus ditentukan dengan jelas dan dipersiapkan dengan baik, karena innstrumen pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data. Dalam penelitian ini instrumen pengumpulan data menggunakan tes.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tes hasil belajar untuk peserta didik yang dibuat oleh peneliti berbentuk tes unjuk kerja *(Role Playing).* Tes dilakukan untuk memperoleh data dari X_1 *(pretest)* dan X_2 *(postest),* sehingga diperoleh data perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* dan tanpa menggunakan metode *role playing.*

2. Pengembangan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data untuk Variabel X_1 (pretest) dan variabel X_2 (postest) adalah menggunakan tes. Tes yang dilakukan adalah tes akhir setelah melakukan eksperimen pada variabel X_2 dengan memberikan perlakuan khusus berupa penerapan menggunakan metode *role playing,* sedangkan variabel X_1 memperoleh materi pelajaran yang sama tanpa menggunakan penerapan metode *role playing.* Untuk memperoleh data X_1 dan X_2 pengembangan instrumen pengumpulan data dilakukan dengan menyajikan kisi-kisi instrumen penelitian.

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Penilaian Keterampilan Berbicara

Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Variabel	Definisi Konseptual	Definisi Operasional	Aspek/ Dimensi	Indikator	Bentuk
Keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia	Keterampilan bericara adalah suatu kegiatan interaksi komunikasi dengan orang lain secara lisan	Keterampilan berbicara adalah suatu kegiatan interaksi komunikasi dengan orang lain secara lisan yang akan diukur melalui metode pembelajaran *role playing.*	Pelafalan	• Siswa mampu melafalkan kalimat secara jelas dan tepat	Lisan
			Intonasi	• Siswa mampu mengatur jeda: tinggi rendah nada, keras lemah suara, dan lambat cepat kalimat.	
			Kelancaran	Siswa mampu berbicara dengan lancar dan jelas	

			Ekspresi	• Siswa mampu mengekspresikan Dialog sesuai dengan karakter tokoh .	
			Pemahaman isi	• Siswa dapat mengungkapkan pendapat tentang drama.	

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian kuantitatif dengan tingkat eksplansi komparatif ini diarahkan untuk menjawab perumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya dalam penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis komparatif .

Di bawah ini akan dijabarkan beberapa langkah-langkah analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis Statistik Deskriptif (Menggunakan Analisis Skor Ideal)

Analisis kriteria skor ideal yakni membuat kriteria-kriteria gambaran variabel X_1 dan variabel X_2 melalui pengelompokkan skor masing-masing variabel menggunakan penghitungan kriteria skor ideal. Rumus yang di gunakan untuk menghitung Kriteria Skor Ideal menurut Dahlia dalam Riduwan.

X Ideal + Z (SD Ideal)

Data penelitian di bagi menjadi tiga kategori yang di dasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut :[40]

Kategori I : berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan Z = 0.61.

Kategori II : berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan Z = -0,61 sampai dengan Z= +0,61.

Kategori III : berada pada luas daerah kurva 27% atau 0,23 kurva normal Z = -0,61.

Jika dikonverensikan dengan rumus di atas, maka didapat kriteria sebagai berikut :

Kategori I : $X \geq X_{id} + 0.61_{sd}$ adalah baik/tinggi

Kategori II : $X_{id} - 0.61_{sd} < X < X_{id} + 0.61_{sd}$ adalah sedang/cukup

Kategori III : $X \geq X_{id} - 0.61_{sd}$ adalah kurang

[40] Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Penelitian,* (Alfabeta Bandung, 2005), h. 215

Dengan ketentuan :

X_{id} : ½ skor maksimal

Sd_{id} : 1/3 X_{id}

2. Uji prasyarat Analisis

Prasyarat analisis ini digunakan penelitian untuk membuat kesimpulan. Analisis ini sangat dipengaruhi oleh jenis data yang diperoleh dan tujuan analisis.

Adapun prasyarat analisis dalam penelitian ini antara lain:

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data ini dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu data.

Adapun langkah-langkah uji normalitas distribusi data adalah sebagai berikut :

1. Mengurutkan data dari setiap responden dari data terendah ke data tertinggi.
2. Mencari nilai Rentangan (R) dengan rumus :

   R = Skor terbesar – skor terkecil
3. Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus*:*

   K = 1 + 3,3 log n
4. Mencari nilai panjang kelas (P) dengan rumus:

   $P = \frac{R}{K}$
5. Membuat tabulasi dengan table penolong

Tabel 3.4
Distribusi frekuensi variabel X

No	***Kelas interval***	***F***	***Nilai tengah (xi)***	***Xi²***	***F.xi***	***F.xi²***
1						
….						
Jumlah						

6. Mencari rata – rata (mean) dengan rumus: $\bar{X}=\frac{\Sigma f\, \chi\, i}{n}$

7. Mencari simpangan baku, dengan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{n.\Sigma fxi^2-(\Sigma fxi)^2}{n.(n-1)}}$$

8. Membuat daftar frekuensi yang di harapkan dengan cara:

   a) Menentukan batas kelas, yaitu skor kiri kelas interval peretama di kurangi 0,5 dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval di tambah 0,5.

   b) Mencari nilai $Z-score$ untuk batas kelas interval dengan rumus : $Z = \frac{bataskelas-\bar{x}}{s}$

$$Z^1 = \frac{bataskelas-\bar{x}}{s}$$

$$Z^2 = \frac{bataskelas-\bar{x}}{s}$$

Dan seterusnya…..

   c) Mencari luas 0 – Z dari tabel kurve normal dari 0 – Z dengan menggunakan angka-angka batas kelas.

d) Mencari luas tiap kelas interval dengan cara menggurangkan angka-angka 0 – Z, yaitu : angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi baris ketiga dan seterusnya, kecuali angka yang berbeda pada baris paling tengah ditambahkan pada baris berikutnya.

e) Mencari frekuensi yang diharapkan (fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n).

Table 3.5

Frekuensi luas tiap interval

No	**Batas Kelas**	**Z**	**Luas O-Z**	**Luas tiap kelas interval**	**Fe**	**Fo**
1						
….						

f) Mencari Chi- Kuadrat hitung dengan rumus:

$$x^2 = \sum_{i=1}^{k} \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

Tabel 3.6
Mencari Chi-Kuadrat Hitung

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas tiap kelas interval	Fe	Fo	(fo – fe)	(fo – fe)^2	$\frac{(fo-fe)^2}{fe}$
1									
….									
Jumlah									
$x^2 = \sum_{i=i}^{k} \frac{(fo-fe)^2}{fe}$									

g) Membandingkan chi-kuadrat hitung dengan chi-kuadrat tabel, dengan ketentuan:

Taraf kepercayaan $\alpha = 0{,}05$

Derajat kebebasan: dk = k-1 (sampel kecil) dk = k-3 (sampel besar)

Kriteria pengujian :

Jika $x^2_{hitung} \geq x^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal

Jika $x^2_{hitung} \leq x^2_{tabel}$, artinya distribusi data normal

h) Membuat kesimpulan apakah data berdistribusi normal atau tidak, jika data berdistribusi normal maka analisis komparatif dapat di lakukan, akan tetapi jika data tidak berdistribusi normal maka analisis tidak dapat dilanjutkan.

b. Uji Homogenitas Data

Pengujian digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut homogen atau tidak. Dalam pengujian hamogenitas data dilakukan dengan cara (Casta, 2014) :

1. Membandingkan varian terbesar dan terkecil (Mencari F_{hitung}) menggunakan rumus :

   $F_{hitung} = \frac{Varian\ terbesar}{Varian\ terkecil}$

   Keterangan :

   F : Nilai homogenitas variansi

   Vb : Variansi terbesar

   Vk : Variansi terkecil

2. Membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} menggunakan rumus:

   Db (pembilang) = n-1

   Db (penyebut) = n-1

   Taraf kepercayaan $\alpha = 0{,}05$

3. Kriteria pengujian

   Jika $F_{hitung} \geq F_{table,}$ maka data tidak homogen

   Jika $F_{hitung} \leq F_{table,}$ maka data homogen

c. Uji t

Uji t, dapat dilakukan untuk menguji hipotesis ketiga dalam penelitian. Uji t dilakukan jika diketahui kedua data penelitian di ambil dan populasi yang berdistribusi normal serta kedua variansinya homogen. Langkah uji t adalah sebagai berikut:

a) Sebelum melangkah ke perhitungan uji t, terlebih dahulu mencari dsg (standar deviasi gabungan) dengan rumus sebagai berikut :

$$dsg = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)v_1 + (n_2 - 1)v_2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

b) Mencari nilai t_{hitung} dengan rumus:

$$t = \frac{\overline{x_1} - \overline{x_2}}{dsg\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

c) Menentukan derajat kebebasan (db) dengan menggunakan rumus : Db = $n_1 + n_2 - 2$

d) Menentukan nilai t_{tabel} dengan taraf kepercayaan 0,05 (5%).

G. Hipotesis Statistik

Penelitian komparatif pengujian hipotesis dilakukan dengan cara mengkonversikan dengan table.

Adapun langkah-langkah pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

a) Menentukan dk (derajat kebebasan) dengan rumus: dk = n1+n2-2

b) Menentukan taraf kepercayaan (0,05)

c) Melakukan uji hipotesis dengan rumus:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka Ho ditolak. Artinya signifikan

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka Ho diterima. Artinya tidak signifikan[41]

[41]Casta, *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*, (STAI Bunga Bangsa Cirebon, 2012), h 54-71 dan h.92-101.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Hasil penelitian ini merupakan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitaian yang telah ditetapkan yakni; *pertama,* Seberapa baik keterampilan berbahasa siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan sebelum diterapkan metode *role playing*. *Kedua* , Seberapa baik keterampilan berbahasa siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan sesudah diterapkan metode *role playing*, dan Adakah perbedaan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing*.

1. Deskripsi Variabel X_1, hasil belajar keterampilan berbahasa siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan sebelum diterapkan metode *role playing*. Data diambil dari hasil tes hasil belajar yang dilaksanakan setelah penelitian.

Tabel 4.1
Daftar Hasil Nilai Siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan sebelum diterapkan metode *role playing*.

No. Urut Responden	Nama Siswa	Nilai
01	Adimas Ramah Dani	20
02	Adi	24
03	Alfian D. S.	20

04	Angga	24
05	Ahmad Rifai	20
06	Ardi Marselino	24
07	Andrian M.	20
08	Chinta lestari	20
09	Dafa Putra Ridwani	24
10	Destya	20
11	Devi Anjani	20
12	Eko Rastio	20
13	Evelyn R.	20
14	Galang Saputra	24
15	Helen I. P.	28
16	Habibun	20
17	Ine Sintia	24
18	Kafka Hafid N.	24
19	Kevin Ardiansyah	20
20	Khaerul Anam	24
21	Kiki Nadia	20
22	Muhamad Iqbal	24
23	M. Regil	20
24	Marifat	24
25	Nikasha Michelia R.	28
26	Rama Yadi	28
27	Renno S.	24
28	Reza multyati	20
29	Rahma Yanti	28
30	Siti Solehah	28
31	Syahla A. Shiffa	24
32	Sri Fuji L.	20
33	Sri Fitri Indah	20

34	Tri estari	20
35	Wulan Aprilia	20
Jumlah		**788**
Nilai Terendah		**20**
Nilai Tertinggi		**28**
Rata-rata		**22,5**

a. Analisis Skor Ideal

Guna menjawab pertanyaan penelitian pertama yakni seberapa baik keterampilan berbahasa siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan sebelum diterapkan metode *role playing*, yakni membuat kriteria-kriteria gamabaran variabel X_1 melalui pengelompokan skor masing-masing variabel menggunakan kriteria skor ideal menurut Casta (2011) yaitu: X ideal + Z (SD ideal).

Data penelitian dibagi menjadi tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut :

Kategori I : berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan Z = 0.61.

Kategori II : berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan Z = -0,61 sampai dengan Z= +0,61.

Kategori III : berada pada luas daerah kurva 27% atau 0,23 kurva normal Z = -0,61.

Jika dikonverensikan dengan rumus di atas, maka didapat kriteria sebagai berikut :

Kategori I : $X \geq X_{id} + 0.61_{sd}$ adalah baik/tinggi

Kategori II : $X_{id} - 0.61_{sd} < X < X_{id} + 0.61_{sd}$ adalah sedang/cukup

Kategori III : $X \geq X_{id} - 0.61_{sd}$ adalah kurang

Dengan ketentuan :

X_{id} : ½ skor maksimal

Sd_{id} : 1/3 X_{id}

Pada penelitian ini data X_1, sebagai berikut :

a. Jumlah item = 10

b. Skor maksimal jawaban benar = 4

c. Skor idealnya adalah 10 x 4 = 40

Berdasarkan rumus-rumus kategori diatas, maka asumsi statistik untuk variabel X_1, perhitungannya adalah sebagai berikut:

Skor ideal : 10 x 4 = 40

X_{id} : ½ x 40 = 20

Sd_{id} : 1/3 X 20 = 6.67

Dari hasil perhitungan diatas selanjutnya dilakukan perhitungan, maka kategori-kategori untuk variabel sebelum diterapkan metode pembelajaran *role playing* yang dirasakan siswa dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

Kategori baik/tinggi : $X \geq 20+ 0.61 (6,67) = X \geq 24,06$

Kategori sedang/cukup : $20 – 0.61 (6,67) < X<20 + 0.61(6,67)$

$= 15,93<X<24,06$

Kategori kurang : $X \leq 20 – 0.61 (6.67) = X \leq 15,93$

Berdasarkan kategori di atas, maka gambaran variabel Keterampilan Berbahasa siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan sebelum diterapkan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Gambaran Keterampilan Berbahasa siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan sebelum diterapkan metode *role playing*.

Kategori	Rentan skor	F	%
Baik	X ≥ 24	17	48,6%
Sedang	15-24	18	51,4%
Kurang	X≤ 15	-	0%
Jumlah		35	100%

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 48,6% hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan kab. Cirebon termasuk kategori “tinggi”, sebanyak 51,4% responden termasuk kategori “sedang” dan sisa nya 0 % responden termasuk kategori “rendah”.

Dengan demikian berdasarkan nilai rata-rata diatas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbahasa siswa pada mata pelajaran

Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan sebelum diterapkan metode *role playing* termasuk kategori ***Sedang***.

2. Deskripsi Variabel X_2, hasil belajar keterampilan berbahasa siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan sesudah diterapkan metode *role playing*. Data diambil dari hasil tes hasil belajar yang dilaksanakan setelah penelitian

Tabel 4.3
Daftar Hasil Nilai Siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan sesudah diterapkan metode *role playing*.

No. Urut Responden	Nama Siswa	Nilai
01	Adimas Ramah Dani	32
02	Adi	32
03	Alfian D. S.	28
04	Angga	36
05	Ahmad Rifai	28
06	Ardi Marselino	32
07	Andrian M.	32
08	Chinta lestari	32
09	Dafa Putra Ridwani	32
10	Destya	36
11	Devi Anjani	36
12	Eko Rastio	28
13	Evelyn R.	32
14	Galang Saputra	36
15	Helen I. P.	36
16	Habibun	36

17	Ine Sintia	36
18	Kafka Hafid N.	32
19	Kevin Ardiansyah	28
20	Khaerul Anam	36
21	Kiki Nadia	32
22	Muhamad Iqbal	28
23	M. Regil	36
24	Marifat	36
25	Nikasha Michelia R.	36
26	Rama Yadi	28
27	Renno S.	28
28	Reza multyati	32
29	Rahma Yanti	36
30	Siti Solehah	32
31	Syahla A. Shiffa	32
32	Sri Fuji L.	32
33	Sri Fitri Indah	36
34	Tri estari	36
35	Wulan Aprilia	28
	Jumlah	**1144**
	Nilai Terendah	**28**
	Nilai Tertinggi	**36**
	Rata-rata	**32,68**

a. Analisis Skor Ideal

Guna menjawab pertanyaan penelitian pertama yakni seberapa baik keterampilan berbahasa siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan sesudah diterapkan metode *role playing*, yakni membuat kriteria-kriteria gamabaran

variabel $X_{2,}$ melalui pengelompokan skor masing-masing variabel menggunakan kriteria skor ideal menurut Casta (2011) yaitu: X ideal + Z (SD ideal).

Data penelitian dibagi menjadi tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut :

Kategori I : berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan Z = 0.61.

Kategori II : berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan Z = -0,61 sampai dengan Z= +0,61.

Kategori III : berada pada luas daerah kurva 27% atau 0,23 kurva normal Z = -0,61.

Jika dikonverensikan dengan rumus di atas, maka didapat kriteria sebagai berikut :

Kategori I : $X \geq X_{id} + 0.61_{sd}$ adalah baik/tinggi

Kategori II : $X_{id} - 0.61_{sd} < X < X_{id} + 0.61_{sd}$ adalah sedang/cukup

Kategori III : $X \geq X_{id} - 0.61_{sd}$ adalah kurang

Dengan ketentuan :

X_{id} : ½ skor maksimal

Sd_{id} : 1/3 X_{id}

Pada penelitian ini data X_2, sebagai berikut :

a. Jumlah item = 10

b. Skor maksimal jawaban benar = 4

c. Skor idealnya adalah 10 x 4 = 40

Berdasarkan rumus-rumus kategori diatas, maka asumsi statistik untuk variabel X_2, perhitungannya adalah sebagai berikut:

Skor ideal : 10 x 4 = 40

X_{id} : ½ x 40 = 20

Sd_{id} : 1/3 X 20 = 6.67

Dari hasil perhitungan diatas selanjutnya dilakukan perhitungan, maka kategori-kategori untuk variabel sesudah diterapkan metode pembelajaran *role playing* yang dirasakan siswa dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

Kategori baik/tinggi : $X \geq 20+ 0.61\ (6,67) = X \geq 24,06$

Kategori sedang/cukup : $20 - 0.61\ (6,67) < X < 20 + 0.61(6,67)$

$= 15,93 < X < 24,06$

Kategori kurang : $X \leq 20 - 0.61\ (6.67) = X \leq 15,93$

Berdasarkan kategori di atas, maka gambaran variabel Keterampilan Berbahasa siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan sesudah diterapkan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Gambaran Keterampilan Berbahasa siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan sesudah diterapkan metode *role playing*.

Kategori	Rentan skor	F	%
Baik	X ≥ 24	35	100%
Sedang	15-24	-	0%
Kurang	X≤ 15	-	0%
Jumlah		35	100%

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 100% hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan kab. Cirebon termasuk kategori "tinggi", sebanyak 0% responden termasuk kategori "sedang" dan sisa nya 0 % responden termasuk kategori "rendah".

Dengan demikian berdasarkan nilai rata-rata diatas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbahasa siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan sesudah diterapkan metode *role playing* termasuk kategori ***Tinggi***.

B. Pengujian Hipotesis

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitasi Data Variabel X_1 (pre test)

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data dalam kelompok data tersebut normal atau tidak. Data yang diuji adalah data hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan Kab. Cirebon sebelum

diterapkan metode *role playing* (Variabel X_1) dan hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan Kab. Cirebon sesudah diterapkan metode *role playing* (Variabel X_2) yang pengujiannya menggunakan Chi-Kuadrat. Adapun langkah – langkah uji normalitas data adalah sebagai berikut :

a) Mengurutkan Data (Jumlah Skor Variabel X_1) dari tertinggi ke terendah.

28	28	28	28	28	24	24	24	24	24
24	24	24	24	24	24	24	20	20	20
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
20	20	20	20	20					

b) Mencari nilai rentangan (R) dengan rumus :

R = Skor terbesar – skor terkecil

= 28 - 20

= 8

c) Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus :

K = 1 + 3,3 log n

= 1 + 3,3 log 35

= 1 + 3,3 (1,544)

= 1 + 5,0952

K = 6,0952 dibulatkan = 6

Banyaknya kelas yang diambil adalah 6

d) Mencari nilai panjang Kelas (P) dengan rumus :

$$P = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{8}{6}$$

$$= 1{,}3$$

Panjang kelas internal yang ditentukan adalah = 1,3 dibulatkan = 1

e) Membuat tabulasi dengan tabel penolong

Tabel 4.5
Distribusi frekuensi variabel X_1

No	***Kelas interval***	***F***	***Nilai tengah (xi)***	***Xi²***	***F.xi***	***F.xi²***
1	20-21	18	20,5	420,25	369	7564,5
2	22-23	0	22,5	506,25	0	0
3	24-25	12	24,5	600,25	294	7203
4	26-27	0	26,5	702,25	0	0
5	28-29	5	28,5	812,25	142,5	4061,25
6	30-31	0	30,5	930,25	0	0
					805,5	18828,75

(f) Mencari rata-rata (mean) dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\Sigma f\, x_i}{n} = \frac{805{,}5}{35}$$

$$= 23{,}01$$

(g) Mencari simpangan baku, dengan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{n.\Sigma f x_1^2 - (\Sigma f.x_1)^2}{n.(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{35 \times 18828{,}75 - (805{,}5)^2}{35.(35-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{659006,25-648830,25}{35.(34)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{10176}{1190}}$$

$$S = \sqrt{8,55} = 2,9$$

(h) Mencari Varians (S^2) dengan rumus:

$$S^2 = \frac{n.\Sigma f x_1^2-(\Sigma f.x_1)^2}{n.(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{35.18828,75-(805,5.)^2}{35.(35-1)}$$

$$S^2 = \frac{659006,25-648830,25}{35.(34)}$$

$$S^2 = \frac{10176}{1190}$$

$$S^2 = 8,55$$

(i) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara :

a) Menentukan batas kelas , yaitu skor kiri kelas interval dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval ditambah 0,5.

- Batas kelas = 20 – 0,5 = 19,5
- Batas kelas = 21 + 0,5 = 21,5
- Batas kelas = 23+ 0,5 = 23,5
- Batas kelas = 25+ 0,5 = 25,5
- Batas kelas = 27+ 0,5 = 27,5
- Batas kelas = 29+ 0,5 = 29,5
- Batas kelas = 31+ 0,5 = 31,5

(j) Mencari nilai Z –score dengan rumus :

$$Z = \frac{Batas\ Kelas - \chi}{s}$$

Diketahui :

X = 23,01

S = 2,92

$$Z_{1} = \frac{19,5-23,01}{2,92} = -1,20$$

$$Z_{2} = \frac{21,5-23,01}{2,92} = -0,52$$

$$Z_{3} = \frac{23,5-23,01}{2,92} = 0,17$$

$$Z_{4} = \frac{25,5-23,01}{2,92} = 0,85$$

$$Z_{5} = \frac{27,5-23,01}{2,92} = 1,54$$

$$Z_{6} = \frac{29,5-23,01}{2,92} = 2,22$$

$$Z_{7} = \frac{31,5-23,01}{2,92} = 2,91$$

(k) Mencari luas O – Z dari tabel Kurva normal dari O – Z dengan menggunakan angka – angka batas kelas .

Tabel 4.6

Luas O - Z

No	Z	Luas O-Z
1	1,20	0,3849
2	0,52	0,1985
3	0,17	0,0675
4	0,85	0,3023
5	1,54	0,4382
6	2,22	0,4868
7	2,91	0,4982

(l) Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka–angka O – Z. yaitu angka baris pertama dikurangi

baris kedua, angka baris kedua dikurangi ketiga dan bergitu seterusnya, kecuali angka yang berbeda pada baris paling tengah ditambahkan pada baris berikutnya.

(m) Mencari frekuensi yang diharapkan (fe) dengan cara mengalikan luas tiap kelas interval dengan jumlah responden (n)

Table 4.7

Frekuensi luas tiap interval

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas tiap kelas interval	Fe	Fo
1	19,5	-1,20	0,3849	0,1864	6,524	18
2	21,5	-0,52	0,1985	0,131	4,585	0
3	23,5	0,17	0,0675	0,3698	12,943	12
4	25,5	0,85	0,3023	-0,1359	-4,7565	0
5	27,5	1,54	0,4382	-0,0486	-1,701	5
6	29,5	2,22	0,4868	-0,0114	-0,399	0

Tabel 4.8
Mencari Chi-Kuadrat Hitung

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas tiap kelas interval	Fe	Fo	(fo – fe)	(fo – fe)^2	$\frac{(fo-fe)^2}{fe}$
1	19,5	-1,20	0,3849	0,1864	6,524	18	11,476	131,699	20,187
2	21,5	-0,52	0,1985	0,131	4,585	0	-4,585	21,022	4,585
3	23,5	0,17	0,0675	0,3698	12,943	12	-0,943	0,889	0,069
4	25,5	0,85	0,3023	-0,1359	-4,7565	0	4,7565	22,624	-4,7564
5	27,5	1,54	0,4382	-0,0486	-1,701	5	6,701	44,903	-26,398
6	29,5	2,22	0,4868	-0,0114	-0,399	0	0,399	0,159	-0,398
7	31,5	2,91	0,4982						
Jumlah $x^2 = \sum_{i=i}^{k} \frac{(fo-fe)^2}{fe}$									-6,7114 -6,711

(n) Membandingkan chi-kuadrat hitung dengan chi-kuadrat tabel, dengan ketentuan :

Taraf kepercayaan $\alpha = 0{,}05$

Derajat kebebasan : dk = k-1

= 7-1 = 6

Maka Chi-Kuadrat tabel x^2 = 12,592

Kriteria Pengujian :

- Jika x^2 hitung $\geq x^2$ tabel, maka distribusi data tidak normal
- Jika x^2 hitung $\leq x^2$ tabel, maka distribusi data normal

(o) Ternyata x^2 hitung (-6,7114) ≤ x^2 tabel (12,592) maka dapat disimpulan : DATA X_1 BERDISTRIBUSI NORMAL.

b. Uji Normalitasi Data Variabel X_2 (post test)

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data dalam kelompok data tersebut normal atau tidak. Data yang diuji adalah data hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan Kab. Cirebon sebelum diterapkan metode *role playing* (Variabel X_1) dan hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan Kab. Cirebon sesudah diterapkan metode *role playing* (Variabel X_2) yang pengujiannya menggunakan Chi-Kuadrat. Adapun langkah – langkah uji normalitas data adalah sebagai berikut :

(a) Mengurutkan Data (Jumlah Skor Variabel X_2) dari tertinggi ke terendah.

36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
36	36	36	36	32	32	32	32	32	32
32	32	32	32	32	32	32	28	28	28
28	28	28	28	28					

(b) Mencari nilai rentangan (R) dengan rumus :

R = Skor terbesar – skor terkecil

= 36 – 28

= 8

(c) Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus :

K = 1 + 3,3 log n

= 1 + 3,3 log 35

= 1 + 3,3 (1,544)

= 1 + 5,0952

K = 6,0952 dibulatkan = 6

Banyaknya kelas yang diambil adalah 6

(d) Mencari nilai panjang Kelas (P) dengan rumus :

$P = \frac{R}{K}$

$= \frac{8}{6}$

= 1,3

Panjang kelas internal yang ditentukan adalah = 1,3 dibulatkan = 1

(e) Membuat tabulasi dengan tabel penolong

Tabel 4.9
Distribusi frekuensi variabel X_2

No	***Kelas interval***	***F***	***Nilai tengah (xi)***	***Xi²***	***F.xi***	***F.xi²***
1	28-29	8	28,5	812,25	228	6498
2	30-31	0	30,5	930,25	0	0
3	32-33	13	32,5	1056,25	422,5	13731,25
4	34-35	0	34,5	1190,25	0	0
5	36-37	14	36,5	1332,25	511	18651,5
6	38-39	0	38,5	1482,25	0	0
					1161,5	38880,75

(f) Mencari rata-rata (mean) dengan rumus :

$$x = \frac{\Sigma f\, x_i}{n} = \frac{1161,5}{35}$$

$$= 33,19$$

(g) Mencari simpangan baku, dengan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{n.\Sigma f x_1^2 - (\Sigma f.x_1)^2}{n.(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{35 \times 38880,75 - (1161,5)^2}{35.(35-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{1360826,25 - 1349082,25}{35.(34)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{11744}{1190}}$$

$$S = \sqrt{9,87} = 3,14$$

(h) Mencari Varians (S^2) dengan rumus:

$$S^2 = \frac{n.\Sigma f x_1^2 - (\Sigma f.x_1)^2}{n.(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{35.38880,75 - (1161,5.)^2}{35.(35-1)}$$

$$S^2 = \frac{1360826{,}25 - 1349082{,}25}{35.(\,34\,)}$$

$$S^2 = \frac{11744}{1190}$$

$$S^2 = 9{,}87$$

(i) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara :

a) Menentukan batas kelas , yaitu skor kiri kelas interval dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval ditambah 0,5.

- Batas kelas = 28 – 0,5 = 27,5
- Batas kelas = 29 + 0,5 = 29,5
- Batas kelas = 31+ 0,5 = 31,5
- Batas kelas = 33+ 0,5 = 33,5
- Batas kelas = 35+ 0,5 = 35,5
- Batas kelas = 37+ 0,5 = 37,5
- Batas kelas = 39+ 0,5 = 39,5

(j) Mencari nilai Z –score dengan rumus :

$$Z = \frac{Batas\ Kelas - \chi}{s}$$

Diketahui :

X = 33,19

S = 3,14

$$Z_{1} = \frac{27{,}5 - 33{,}19}{3{,}14} = -1{,}81$$

$$Z_{2} = \frac{29{,}5 - 33{,}19}{3{,}14} = -1{,}18$$

$Z_{3=} \frac{31,5-33,19}{3,14} = -0,54$

$Z_{4=} \frac{33,5-33,19}{3,14} = 0,10$

$Z_{5=} \frac{35,5-33,19}{3,14} = 0,74$

$Z_{6=} \frac{37,5-33,19}{3,14} = 1,37$

$Z_{7=} \frac{39,5-33,19}{3,14} = 2,01$

(k) Mencari luas O – Z dari tabel Kurva normal dari O – Z dengan menggunakan angka – angka batas kelas .

Tabel 4.10

Luas O - Z

No	Z	Luas O-Z
1	1,81	0,4649
2	1,18	0,3810
3	0,54	0,2054
4	0,10	0,0398
5	0,74	0,2703
6	1,37	0,4147
7	2,01	0,4778

(l) Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka–angka O – Z. yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi ketiga dan begitu seterusnya, kecuali angka yang berbeda pada baris paling tengah ditambahkan pada baris berikutnya.

(m) Mencari frekuensi yang diharapkan (fe) dengan cara mengalikan luas tia9p kelas interval dengan jumlah responden (n)

Tabel 4.11

Frekuensi luas tiap interval

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas tiap kelas interval	Fe	Fo
1	27,5	-1,81	0,4649	0,0839	2,93365	8
2	29,5	-1,18	0,3810	0,1756	6,146	0
3	31,5	-0,54	0,2054	0,1656	5,796	13
4	33,5	0,10	0,0398	0,3101	10,8535	0
5	35,5	0,74	0,2703	-0,1444	-5,054	14
6	37,5	1,37	0,4147	-0,0631	-2,2085	0

Tabel 4.12

Mencari Chi-Kuadrat Hitung

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas tiap kelas interval	Fe	Fo	(fo – fe)	(fo – fe)^2	$\frac{(fo-fe)^2}{fe}$
1	27,5	-1,81	0,4649	0,0839	2,93365	8	5,06635	25,67	8,75
2	29,5	-1,18	0,3810	0,1756	6,146	0	-6,146	37,77	6,15
3	31,5	-0,54	0,2054	0,1656	5,796	13	7,204	51,90	8,96
4	33,5	0,10	0,0398	0,3101	10,8535	0	-10,8535	117,80	10,85
5	35,5	0,74	0,2703	-0,1444	-5,054	14	19,054	363,05	-71,83
6	37,5	1,37	0,4147	-0,0631	-2,2085	0	2,2085	4,88	-2,21
7	39,5	2,01	0,4778						
Jumlah									-39,33
$x^2 = \sum_{i=i}^{k} \frac{(fo-fe)^2}{fe}$									-39,33

(n) Membandingkan chi-kuadrat hitung dengan chi-kuadrat tabel, dengan ketentuan :

Taraf kepercayaan $\alpha = 0{,}05$

Derajat kebebasan : dk = k-1

= 7-1 = 6

Maka Chi-Kuadrat tabel x^2 = 12,592

Kriteria Pengujian :

- Jika x^2 hitung $\geq x^2$ tabel, maka distribusi data tidak normal
- Jika x^2 hitung $\leq x^2$ tabel, maka distribusi data normal

(o) Ternyata x^2 hitung (-39,33) $\leq$ x^2 tabel (12,592) maka dapat disimpulan: DATA X_2 BERDISTRIBUSI NORMAL.

2. Uji Homogenitas Dua Varians

Pengujian digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut homogen atau tidak. Dalam pengujian homogenitas data dilakukan dengan cara :

1. Membandingkan varian terbesar dan terkecil (Mencari F_{hitung}) menggunakan rumus :

$$F_{hitung} = \frac{Vb}{Vk} = \frac{9{,}87}{8{,}55} = 1{,}15$$

2. Membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} menggunakan rumus:

Db (pembilang) = n-1

Db (pembilang) = 35 – 1 = 34

Db (penyebut) = n-1

Db (penyebut) = 35 – 1 = 34

Taraf kepercayaan α = 0,05 dengan F_{tabel} = 1,80

3. Kriteria pengujian

Jika $F_{hitung} \geq F_{table,}$ maka data tidak homogen

Jika $F_{hitung} \leq F_{table,}$ maka data homogen

Ternyata $F_{hitung} \leq F_{table,}$ atau 1,15 ≤ 1,80 maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini homogen.

3. Uji t

Uji t, dapat dilakukan untuk menguji hipotesis ketiga dalam penelitian. Uji t dilakukan jika diketahui kedua data penelitian di ambil dan populasi yang berdistribusi normal serta kedua variansinya homogen. Langkah uji t adalah sebagai berikut :

1. Sebelum melangkah ke perhitungan uji t, terlebih dahulu mencari dsg (standar deviasi gabungan) dengan rumus sebagai berikut :

$$dsg = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)v_1 + (n_2 - 1)v_2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

$$dsg = \sqrt{\frac{(35 - 1)(8{,}55) + (35 - 1)(9{,}87)}{35 + 35 - 2}}$$

$$dsg = \sqrt{\frac{290{,}7 + 335{,}58}{68}}$$

$$dsg = \sqrt{\frac{626{,}28}{68}}$$

$dsg = \sqrt{9{,}21}$

$dsg = 3{,}03$

Dan rumus t adalah

$$t = \frac{\overline{x_1} - \overline{x_2}}{dsg\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{33{,}19 - 23{,}01}{dsg\sqrt{\frac{1}{35} + \frac{1}{35}}}$$

$$t = \frac{10{,}18}{3{,}03\sqrt{0{,}058}}$$

$$t = \frac{10{,}18}{3{,}03\ X\ 0{,}24}$$

$$t = \frac{10{,}18}{0{,}73}$$

$t = 13{,}95$

2. Menentukan derajat kebebasan (db) dengan menggunakan rumus :

   Db = $n_1 + n_2 - 2$

   Db = 35 + 35 – 2

   Db = 68

3. Menentukan nilai t dengan taraf kepercayaan yang dipilih 0,05 (5%)

   Taraf kepercayan 5% = 1,67

4. Pengujian hipotesis dengan kriteria sebagai berikut :

   - Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka Ho ditolak. Artinya signifikan

- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka Ho diterima. Artinya tidak signifikan

Diketahui t_{hitung} = 13,95 dan t_{tabel} (5%) = 1,67.

Adapun hasil penghitungannya menunjukan bahwa jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 13,95 > 1,67 maka hipotesis diterima dengan kata lain bahwa H_a diterima dan H_O ditolak. Hal ini menunjukan bahwa ada perbedaan yang signifikan setelah menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan dibandingkan dengan sebelum menggunakan metode *role playing*.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan dalam penelitian ini bertujuan untuk membuktikan hipotesis yang sudah dibuat oléh peneliti sebelumnya. Pengolahan data sesudah dan sebelum menggunakan metode *role playing* menunjukkan apakah pemberian metode *role playing* tersebut efektif atau tidak dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan.

Hasil dan penelitian ini diuraikan dalam uraian sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan. Sebelum menggunakan metode *role playing* (pre-test), berada pada kategori sedang. Hal ini ditunjukkan dengan nilai 48,6% hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan kab. Cirebon termasuk kategori “tinggi”, sebanyak

51,4% responden termasuk kategori “sedang” dan sisa nya 0 % responden termasuk kategori “rendah”. Dari kriteria rata-rata skor ideal yang ditetapkan.

2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan. Sesudah menggunakan metode *role playing* (post-test), berada pada kategori tinggi. Hal ini dapat terlihat dan hasil pengolahan data yang membuktikan bahwa sebanyak 35 siswa (100%) memiliki tingkat Hasil belajar yang tinggi dan (0%) yang memiliki Hasil belajar yang rendah. Dari kriteria rata-rata skor ideal yang ditetapkan.

Dengan demikian hasil analisis dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan sebelum dan sesudah diterapkannya metode *role playing.* Hal ini dibuktikan dengan perhitungan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yakni 13,95 > 1,67. Sehingga menunjukan bahwa ada perbedaan yang signifikan setelah menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan dibandingkan dengan sebelum menggunakan metode *role playing*.

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini pasti terjadi banyak kendala dan hambatan. Hal tersebut bukan karena faktor kesengajaan, melainkan terjadi karena adanya keterbatasan dalam melakukan penelitian. Sejumlah keterbat asan yang dialami peneliti adalah sebagai berikut :

1. Sikap subjek kadang-kadang tidak mau mengikuti arahan kegiatan belajar mengajar, menyebabkan peneliti kesulitan mencapai harapan yang telah ditetapkan.
2. keterbatasan waktu pada saat penelitian, sehingga pelaksanaan kurang maksimal.
3. Penelitian hanya dilakukan di SDN 1 Banjarwangunan Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon, sehingga apabila dilakukan di sekolah lain, hasil penelitian ini dimungkinkan berbeda.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan kajian pada BAB IV, tentang Efektifitas Metode *Role Playing* Dalam Peningkatan Keterampilan Berbahasa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan Kabupaten Cirebon, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada materi Drama anak-anak sebelum menggunakan metode *Role Playing (pre-test)* di kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan Kabupaten Cirebon dapat diketahui bahwa nilai rata-rata adalah 22,5, dan diperoleh nilai terbesar yaitu 28 sedangkan nilai terkecil 20. Berdasarkan hasil perhitungan skor ideal maka hasil nilai seluruh siswa sebelum menggunakan metode *Role Playing* termasuk kategori ***sedang*.** Hal ini ditunjukkan dengan nilai 48,6% hasil belajar siswa termasuk kategori "tinggi", sebanyak 51,4% responden termasuk kategori "sedang" dan sisa nya 0 % responden termasuk kategori "rendah".
2. Hasil belajar siswa pada materi Drama anak-anak sesudah menggunakan metode *Role Playing (post-test)* di kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan Kabupaten Cirebon dapat diketahui bahwa nilai rata-rata adalah 32,68, dan diperoleh nilai terbesar yaitu 36 sedangkan nilai terkecil 28. Berdasarkan hasil perhitungan skor ideal maka hasil

3. nilai seluruh siswa sesudah menggunakan metode *Role Playing* termasuk kategori ***tinggi*.** Hal ini ditunjukkan dengan nilai 100% hasil belajar siswa termasuk kategori "tinggi", sebanyak 0% responden termasuk kategori "sedang" dan sisa nya 0 % responden termasuk kategori "rendah".
4. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *Role Playing* terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata tes prestasi belajar pada siswa di kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan metode *Role Playing* pada taraf 5%. Menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 13,95 > 1,67 maka hipotesis diterima dengan kata lain bahwa H_a diterima dan H_O ditolak. Hal ini menunjukan bahwa ada perbedaan yang signifikan setelah menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa kelas V SD Negeri 1 Banjarwangunan dibandingkan dengan sebelum menggunakan metode *Role Playing*.

B. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, selanjutnya diajukan beberapa saran yang berguna dan dapat dijadikan pertimbangan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, diantaranya:

1. Penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran, sebaiknya diawali dan sosialisasi terlebih dahulu kepada siswa agar siswa tidak merasa canggung dan kesulitan dalam memahami metode pembelajaran tersebut.
2. Guru sebaiknya menggunakan metode yang bervariatif dalam melaksanakan proses pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan hasil belajar dapat dicapai secara maksimal.
3. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia harus dijelaskan dengan penjelasan yang mendetail dengan metode tertentu agar siswa benar-benar paham dan mampu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin Zainal, 2013 *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum,* Bandung : Rosda,

Arikunto Suharsimi .*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* (Jakarta : Rineka Cipta, 2006),

Ahmad Abu dan Joko Tri Prasetya, 2005, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung:Pustaka Setia,

Casta, *Dasar-dasar Statistika Pendidikan*,(Cirebon: STAI BBC Press,2014)

Had Miftahul, 2013, *Model-model pengajaran dan pembelajaran,* Yogyakarta: pustaka pelajar

Hamalik Oemar, 2009, *Strategi Belajar mengajar berdasarkan CBSA*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Hermawan Asep Herry, dkk, *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran*, Bandung: Universitas Terbuka.

http://purnama-bgp.blogspot.co.id/2011/11/metode-sosiodrama-dan-bermain peran_01.html.

https://www.silabus.web.id/pengertian-pendidikan-dan-makna-pendidikan

Kadir Abdul, 2010, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung : CV Pustaka Setia

Kementrian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya , (Surakarta : 2011), surat Al-Alaq 1-5

Keraf Gorys, *Komposisi sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa,*(Jakarta: 1989, Nusa Indah)

Komariyah Aan dan Cepi Triatna, *Visisonary Leader Ship Menuju Sekolah Efektif*. (Bandung : Bumi Aksara . 2005),

Mulyati Yeti, dkk. Kerampilan Berbahasa Indonesia SD , Jakarta: Universitas Terbuka

Prasetyo Bambang dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta : Rajawali Pres, 2014)

Rahardi R. Kunjana, *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*,(Jakarta: 2009, Penerbit Erlangga)

Rosida Yusi, dkk. 2008, *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD,* Jakarta: Universitas Terbuka

Sugiyono, *Metode Penelitian Kualntitatif, kualitatif dan R&D,* (Jakarta : Alfabeta, 2015),

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung : Alfabeta. 2017)

Suparno dan Mohamad Yunus, *Keterampilan Dasar Menulis(*Jakarta:Uniersitas Terbuka:2009)

Tampubolon, *Kemampuan Membaca Teknik Membaca Efektif dan Efisien*, (Bandung:2008, Angkasa)

Taringan Henry Guntur, *menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa*, (bandung,: Angkasa, 2015)

.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

INSTITUT AGAMA ISLAM BUNGA BANGSA CIREBON
IAI BBC CIREBON
SK. Dirjen Pendis Perubahan Bentuk Institut No. 3456 Tahun 2015
Terakreditasi BAN-PT No. 553/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2015
Kampus : Jln. Widarasari III-Tuparev-Cirebon Telp. 0231-246215
Web : www.iaibbc.ac.id Email : staibbc.cirebon@gmail.com

Fakultas Pendidikan Islam :
S1 Penedikan Agama Islam
S1 PenDidikan Guru RaudhatulAthfal
S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
S1 Manajemen Perdidk.anIslam

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam :
S1 Ekonomi Syariah
S1 Perbankan Syariah

Fakultas Dakwah dan Komunikasi Penyiaran Islam
S1 Komunikasi Penyiaran Islam

Nomor : **608/IAI-BBC/II/2018**
Lampiran : **-**
Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Kepala **SDN 1 Banjarwangunan**
Di

Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian studi pada Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon, mahasiswa diwajibkan menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat dalam menempuh Ujian Sidang.

Sehubungan hal tersebut bersama ini kami mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan *izin* kepada:

Nama : **Nurhayati**
NIM : **2014.2.2.00094**
Alamat : Ds. Penpen Blok Dangdeur

Untuk melakukan observasi di sekolah / Iingkungan kerja bapak / ibu sebagai bahan kajian dalam proses penyusunan Skripsi, dengan judul :

"EfektivItas Metode Role Playing Dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 1 Banjarwangunan Kab, Cirebon".

Adapun waktu observasi pada tanggal **28 Februari s.d 5 Mei 2018.**

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr, Wb,

Cirebon, 26 Februari 2018
Wakil Rektor I,

Drs. Sulaiman, M.MPd.
NIDN. 2118096211

PEMERINTAH KABUPATEN CIREBON
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENDIDIKAN KECAMATAN MUNDU
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BANJARWANGUNAN
Alamat : Jln. Desa Banjarwangunan No. 48 Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon (45173)
E-Mail : sdn1banjarwangunan@yahoo.co.id NSS NPSN : 101021709019 20215238

SURAT BALASAN

Nomor 094 / SDN-19 / V 2018

Kepada:
Yth, Kepala Jurusan S1 PGMI
IAI BBC Cirebon
Di
Tempat

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Drs. Syaiful Hayat Emet, M.Pd.
NIP	: 19621120 198503 1 011
Jabatan	: Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa,

Nama	: Nurhayati
NIM	: 2014.2.2.00094
Mahasiswa	: IAI BBC Cirebon

Telah kami setujui melaksanakan penelitian pada sekolah kami sebagai syarat penyusunan skripsi yang berjudul:

"Efektivitas Metode Role Playing Dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Indonesia Pad Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 1 Banjarwangunan Kab. Cirebon"

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Mundu, 9 Mei 2018
Kepala Sekolah

Drs. Syaiful Hayat Emet, M.Pd.
NIP. 19621120 198503 1 011

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Apip Yani, S.Pd.
Instansi : SDN 1 Banjarwangunan Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon
Jabatan : Guru

Setelah membaca instrumen penelitian berupa soal pre-test dan post-test yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul **"EFEKTIVITAS METODE ROLE PLAYING DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBAHASA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD NEGERI 1 BANJARWANGUNAN KABUPATEN CIREBON"** oleh peneliti : Nurhayati, maka saya memberikan penilaian untuk insrtumen tersebut adalah sebagai berikut: Komentar dan saran umum :

No	Pertanyaan	Nilai*)		
		3	2	1
1	penggunaan contoh kasus penggunaan keahlian siswa		✓	
2	contoh kasus yang ada di sekitar tempat tinggal		✓	
3	kejelasan ilutrasi gambar	✓		
4	kejelasan ilutrasi cerita dan instruksi yang diharapkan	✓		
5	keseuaian dengan materi		✓	

Komentar dan Saran:

.....
.....
.....

Banjarwangunan, September 2018
Verifikator
Guru Kelas V

DINAS PENDIDIKAN UPT PENDIDIKAN SD NEGERI 1 BANJARWANGUNAN KECAMATAN MUNDU KABUPATEN CIREBON

Apip Yani, S.Pd.
NIP. 19700316 199603 1 003

*) Keterangan Penilaian
1 = kurang baik / kurang sesuai
2 = baik / sesuai
3 = sangat baik / sangat sesuai

KISI-KISI PENILAIAN KETERAMPILAN BERBICARA

PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Variabel	Definisi Konseptual	Definisi Operasional	Aspek/ Dimensi	Indikator	Bentuk
Keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia	Keterampilan bericara adalah suatu kegiatan interaksi komunikasi dengan orang lain secara lisan	Keterampilan berbicara adalah suatu kegiatan interaksi komunikasi dengan orang lain secara lisan yang akan diukur melalui metode pembelajaran *role playing.*	Pelafalan	• Siswa mampu melafalkan kalimat secara jelas dan tepat	Lisan
			Intonasi	• Siswa mampu mengatur jeda: tinggi rendah nada, keras lemah suara, dan lambat cepat kalimat.	
			Kelancaran	Siswa mampu berbicara dengan lancar dan jelas	

			Ekspresi	• Siswa mampu mengekspresikan Dialog sesuai dengan karakter tokoh .	
			Pemahaman isi	• Siswa dapat mengungkapkan pendapat tentang drama.	

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : **SD NEGERI 1 BANJARWANGUNAN**

Mata Pelajaran : **Bahasa Indonesia**

Kelas / Semester : **V / 2**

ndar petensi	**Kompetensi Dasar**		**Materi Pokok**	**Indikator Pencapaian Kompetensi**	**Kegiatan Pembelajaran**	**Penilaian**			**Alokasi Waktu**	**Sumber/ Bahan**
						Teknik	**Bentuk Instrumen**	**Contoh Instrumen**		
1	2		3	4	5	6	7	8	9	10
erbicara ngkapkan dan secara lam dan n drama	6.1	Mengo-mentari persoalan faktual disertai alasan yang mendukung dengan memperhatikan pilihan late dan santun berbahasa	Persoalan faktual	• Siswa dapat mencermati persoala atau masalah yang diajukan • Siswa dapat menanggapi masalah yang di diajukan	• Memperagakan percakapan • Menjawab pertanyaan • Memberikan pendapat	Tes Lisan dan tertulis	Lembar penilaian Produk	• Buatlah komentar tentang persoalan faktual !	1 x pertemuan 2 x 35 menit	• Buku Bina Bahasa Indonesia 5b • Majalah • Surat Kabar
kter siswa yang diharapkan : Dapat dipercaya (Trustworthines), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Berani (*courage*) dan Ketulusan (*Honesty*)										
	6.2	Memeran-kan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan	Drama	• Memeran-kan tokoh drama • Mengung-kapkan	• Membaca dialog drama pendek dengan lancar dan jelas • Memerankan drama	Tes Lisan dan tertulis	Lembar penilaian Produk	• Ungkap-kanlah pendapat tentang	1 x pertemuan 2 x 35 menit	• Buku Bina Bahasa

ekspresi yang tepat	pendapat tentang drama	pendek anak-anak dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekpresi yang sesuai dengan karakter tokoh • Siswa dapat mengungkapkan perasaan dan pikiran secara lisan	drama!	Indonesia 5b • Kumpulan Buku cerita Rakyat

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SD Negeri 1 Banjarwangunan

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : 5 (lima)/2 (dua)

Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

A. Standar Kompetensi

6**.** Berbicara

Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama

B. Kompetensi Dasar

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

C. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat memerankan tokoh drama dengan lafal dan intonasi yang tepat.
- **Karakter siswa yang diharapkan :**

Dapat dipercaya (Trustworthines), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Berani (*courage*) dan Ketulusan (*Honesty*)**.**

D. Materi Ajar

- Drama pendek

E. Metode Pembelajaran

- Ceramah, latihan,

F. Langkah-langkah Pembelajaran

a. Kegiatan Awal

Apersepsi dan Motivasi :

- Guru mengkondisikan siswa dalam belajar
- Guru memberi salam dan memulai pembelajaran dengan berdo'a
- Guru bertanya kabar peserta didik dan memberi motivasi
- Guru mengabsen siswa
- Guru memberi gerakan motivasi

b. Kegiatan Inti

- ***Eksplorasi***

  Dalam kegiatan eksplorasi:

  - Siswa membaca dialog drama pendek dengan lancar dan jelas melaiui kegiatan latihan dan demontrasi

- ***Elaborasi***

  Dalam kegiatan elaborasi:

  - Siswa memerankan drama pendek anak-anak dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi yang sesuai karakter tokoh melaiui kegiatan ceramah, iatihan, dan demontrasi.

- ***Konfirmasi***

  Dalam kegiatan konfirmasi:

  - Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
  - Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

c. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup

- Siswa dan guru mengadakan refleksi tentang proses dan hasil beiajar.
- Siswa diberi tugas untuk berlatih kembali memerankan drama yang lain.

G. Alat/Bahan/Sumber Beiajar

- Buku Bina Bahasa Indonesia Kelas 5 B Penerbit umum , dan Naskah drama,

H. Penilaian

Indikator Pencapaian	**Teknik Penilaian**	**Bentuk Instrumen**	**Contoh Instrumen**
➢ Memeran-kan tokoh drama ➢ Mengung-kapkan pendapat tentang drama	Tes Lisan dan tertulis	Lembar penilaian Produk	➢ Bacalah dialog drama pendek dengan lancar dan jelas. ➢ Perankan drama pendek anak-anak

			dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi yang sesuai : karakter tokoh!

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

A. PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar * sebagian besar benar * sebagian kecil benar * semua salah	4 3 2 1

B. PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

C. *LEMBAR* PENILAIAN

No	Nama	Performan	Produk	Jumlah	Nilai

	Siswa	Pengetahuan	Praktek	Sikap		Skor	
1. **2.** **3.** **4.** **5.**							

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

Cirebon, 05 April 2018

Guru Pamong	Mahasiswi PPL
(APIP YANI, S.Pd.)	(NURHAYATI)
NIP.19700316996031003	NIM.2014.2.200094

Mengetahui,
Kepala Sekolah
SDN 1 BANJARWANGUNAN

DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN CIREBON
UPT PENDIDIKAN
SD NEGERI BANJARWANGUNAN
KECAMATAN MUNDU

Drs. Syaiful Hayat Emet, M.Pd.
NIP. 19621120 198503 1 011

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SD Negeri 1 Banjarwangunan

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : 5 (lima)/2 (dua)

Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

D. Standar Kompetensi

6. Berbicara

Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama

E. Kompetensi Dasar

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

F. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat memerankan tokoh drama dengan lafal dan intonasi yang tepat.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

Dapat dipercaya (Trustworthines), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Berani (*courage*) dan Ketulusan (*Honesty*)**.**

G. Materi Ajar

- Drama pendek

H. Metode Pembelajaran

- Ceramah, latihan, *role playing*

I. Langkah-langkah Pembelajaran

d. Kegiatan Awal

Apersepsi dan Motivasi :

- Guru mengkondisikan siswa dalam belajar
- Guru memberi salam dan memulai pembelajaran dengan berdo’a
- Guru bertanya kabar peserta didik dan memberi motivasi
- Guru mengabsen siswa
- Guru memberi gerakan motivasi

e. Kegiatan Inti

- ***Eksplorasi***

  Dalam kegiatan eksplorasi:

  - Guru menjelaskan pembelajaran tentang drama pendek anak-anak

- ***Elaborasi***

  Dalam kegiatan elaborasi:

  - Siswa dibagi kelompok sesuai drama yang akan ditampilakan
  - Guru menerangkannya terlebih dahulu teknik pelaksanaannya,
  - Guru menentukan diantara siswa yang tepat untuk memerankan tokoh-tokoh tertentu.
  - Guru menyusun tahap-tahap bermain peran.
  - Guru menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain.
  - Siswa membaca dialog drama pendek anak-anak dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi yang sesuai karakter tokoh melaiui kegiatan latihan dengan memerankannya.
  - Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
  - Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

- ***Konfirmasi***

  Dalam kegiatan konfirmasi:

  - Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa

- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

f. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup

- Siswa dan guru mengadakan refleksi tentang proses dan hasil beiajar.
- Siswa diberi tugas untuk berlatih kembali memerankan drama yang lain.

J. Alat/Bahan/Sumber Beiajar

- Buku Bina Bahasa Indonesia Kelas 5 B Penerbit umum , dan Naskah drama,

K. Penilaian

Indikator Pencapaian	**Teknik Penilaian**	**Bentuk Instrumen**	**Contoh Instrumen**
➢ Memeran-kan tokoh drama ➢ Mengung-kapkan pendapat tentang drama	Tes Lisan dan tertulis	Lembar penilaian Produk	➢ Bacalah dialog drama pendek dengan lancar dan jelas. ➢ Perankan drama pendek anak-anak dengan lafal, intonasi,

			penghayatan, dan ekspresi yang sesuai : karakter tokoh!

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

L. PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar * sebagian besar benar * sebagian kecil benar * semua salah	4 3 2 1

M. PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4

		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

N. *LEMBAR* PENILAIAN

No	**Nama Siswa**	**Performan**			**Produk**	**Jumlah Skor**	**Nilai**
		Pengetahuan	**Praktek**	**Sikap**			
1.							
2.							

3. **4.** **5.**							

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

Cirebon, 26 April 2018

Guru Pamong

(APIP YANI, S.Pd.)

NIP.19700316996031003

Mahasiswi PPL

(NURHAYATI)

NIM.2014.2.200094

Mengetahui,

Kepala Sekolah

SDN 1 BANJARWANGUNAN

(Drs. SYAIFUL HAYAT EMET, M.pd)

NIP.19621120 1985031011

Terjaring Operasi

Tokoh drama:

1. **Roi**
2. **Dino**
3. **Polwan**

Pada suatu pagi, Roi dan Dino akan ke kolam renang Umbul Tirta. Mereka akan berenang bersama teman-teman sekelasnya.

Roi : " Aduh ….Dino kemana sih lama sekali! Sudah hampir jam sembilan belum datang juga."

Tiba-tiba Dino datang terburu-buru dengan sepedanya.

Dino : " Wah, maaf Roi, sedikit terlambat aku!"

Roi : " Ya sudah, tidak apa-apa. Kita pakai motor ini aja biar tidak kesiangan."

Dino :" Tapi….kita nanti melewati jalan raya, bukannya kamu belum punya SIM? Berartikan belum boleh naik motor."

Roi :” Hmmm….Kita ini masih kecil, tidak pakai SIM juga Tidak apa-apa kok.”

Roi menstater motornya dan keduanya berangkat meninggalkan rumah.

Disebuah perempatan ada bebebrapa polisi lalu lintas. Roi dan Doni berhenti beberapa puluh meter dari perempatan.

Roi :” Aduh, sial Dino! Ada polisi, kelihatan ada operasi kendaraan.”

Dino :” Gimana ini Roi?”

Roi :” Teman-teman sudah menunggu, jadi kita terus saja. Nanti motor kita tuntun pura-pura rusak.”

Roi memnuntun motor sedangkan Dino berjalan dibelakangnya. Sesampainya diperempatan.

Polwan :”Ada apa dengan motornya kok dituntun, dik?”

Roi :”Owh…ini bu, tadi tiba-tiba mati motornya. Terus mau saya bawa ke bengkel.”

Polwan :” Ah…yang bener, tadi saya melihatmu menaiki motor ini. Coba ibu mau lihat surat-suratnya.”

Roi :”Surat apa bu?”

Polwan :” Surat apa, bagaimana kamu ini? Ya surat STNK dan SIM.

Roi :” Hmm….ketinggalan bu, maaf bu boleh saya berbicara sebentar?”

Polwan :” Baik!”

(Roi berjalan bersembunyi dibalik mobil polisi dan polwan pun mengikutinya)

Roi :”Bu, tolong damai saja ya? Ini aada uang lima puluh ribu untuk ganti tilang”

Polwan :(melotot marah) ”apa…kamu coba suap saya? Tidak bisa.!

Roi :”Maaf bu, tolong saya jangan ditilang ya, bu polisi.?

Polwan :”Tidak bisa, kamu melanggar peraturan. Kamu tidak membawa STNK dan tidak memiliki SIM. Dan kamu juga telah melakukan percobaan menyuap polisi.”

Roi :”Iya bu maaf, saya salah. Tapi……..”

Polwan :”Baiklah, saya maafkan keslahanmu. Akan tetapi kamu tetap saya tilang karena kamu tidak memiliki surat-surat yang seharusnya dibawa oleh pengendara kendaraan bermotor.”

Roi :”Tapi…..”

Polwan :” Tidak ada tapi-tapian!”

Roi dan Dino :” Haaa, Tidak ada tapi-tapian?”

Model atau format lembar penilaian terhadap keterampilan berbicara siswa yang digunakan adalah sebagai berikut:

Format Lembar Penilaian Unjuk Kerja Keterampilan Berbicara

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai					Jumlah Skor	Nilai Akhir	Keterangan
		I	II	III	IV	V			
1									
2									
3									
4									
5									
….	……..	….	….	….	….	….	……	……	……..
Jumlah									
Nilai Rata-rata									

Keterangan :

Aspek yang dinilai:

I. Lafal

II. Intonasi

III. Kelancaran

IV. Ekspresi Berbicara

V. Pemahaman Isi

Petunjuk penilaian :

1. Nilai setiap aspek dinilai dalam berbicara berskala 1 sampai 4.

2. Jumlah skor atau total nilai diperoleh dari menjumlahkan nilai setiap aspek penilaian yang diperoleh siswa.

3. Nilai akhir yang diperoleh siswa diolah dengan menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100 = \text{Nilai Akhir}$$

1	Lafal	a. Pelafalan sangat jelas b. Pelafalan jelas	4 3

Format skala penilaian aspek keterampilan berbicara dapat diperinci sebagai berikut:

		c. Pelafalan cukup jelas d. Pelafalan kurang jelas	2 1
2	Intonasi	a. Intonasi suku kata sangat tepat b. Intonasi kata suku tepat c. Intonasi kata suku cukup tepat d. Intonasi kata suku kurang tepat	4 3 2 1
3	Kelancaran	a. Berbicara sangat lancar b. Berbicara dengan lancar c. Berbicara cukup lancar d. Berbicara kurang lancar	4 3 2 1
4	Ekspresi berbicara	a. Ekspresi berbicara sangat tepat b. Ekspresi berbicara tepat	4 3

		c. Ekspresi berbicara cukup tepat d.Ekspresi berbicara kurang tepat	2 1
5	Pemahaman isi	a. Sangat memehami isi pembicaran b. Memehami isi pembicaraan c. Cukup Memehami isi pembicaraan d. Kurang Memehami isi pembicaraan	4 3 2 1

TABEL

NILAI-NILAI CHI KUADRAT

dk	Taraf Signifikansi					
	50%	**30%**	**20%**	**10%**	**5%**	**1%**
1	0.455	1.074	1.642	2.706	3.481	6.635
2	0.139	2.408	3.219	3.605	5.591	9.210
3	2.366	3.665	4.642	6.251	7.815	11.341
4	3.357	4.878	5.989	7.779	9.488	13.277
5	4.351	6.064	7.289	9.236	11.070	15.086
6	5.348	7.231	8.558	10.645	12.592	16.812
7	6.346	8.383	9.803	12.017	14.017	18.475
8	7.344	9.524	11.030	13.362	15.507	20.090
9	8.343	10.656	12.242	14.684	16.919	21.666
10	9.342	11.781	13.442	15.987	18.307	23.209
11	10.341	12.899	14.631	17.275	19.675	24.725
12	11.340	14.011	15.812	18.549	21.026	26.217
13	12.340	15.19	16.985	19.812	22.368	27.688
14	13.332	16.222	18.151	21.064	23.685	29.141
15	14.339	17.322	19.311	22.307	24.996	30.578
16	15.338	18.418	20.465	23.542	26.296	32.000

17	16.337	19.511	21.615	24.785	27.587	33.409
18	17.338	20.601	22.760	26.028	28.869	34.805
19	18.338	21.689	23.900	27.271	30.144	36.191
20	19.337	22.775	25.038	28.514	31.410	37.566
21	20.337	23.858	26.171	29.615	32.671	38.932
22	21.337	24.939	27.301	30.813	33.924	40.289
23	22.337	26.018	28.429	32.007	35.172	41.638
24	23.337	27.096	29.553	33.194	35.415	42.980
25	24.337	28.172	30.675	34.382	37.652	44.314
26	25.336	29.246	31.795	35.563	38.885	45.642
27	26.336	30.319	32.912	36.741	40.113	46.963
28	27.336	31.391	34.027	37.916	41.337	48.278
29	28.336	32.461	35.139	39.087	42.557	49.588
30	29.336	33.530	36.250	40.256	43.775	50.892

TitikPersentaseDistribusi t (dk = 1 – 40)

Pr / **df**	**0.25** / **0.50**	**0.10** / **0.20**	**0.05** / **0.10**	**0.025** / **0.050**	**0.01** / **0.02**	**0.005** / **0.010**	**0.001** / **0.002**
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453

4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634

34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

TitikPersentaseDistribusi t (dk = 41 – 80)

Pr	**0.25**	**0.10**	**0.05**	**0.025**	**0.01**	**0.005**	**0.001**
df	**0.50**	**0.20**	**0.10**	**0.050**	**0.02**	**0.010**	**0.002**
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815

55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.195

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
81	0.67753	1.29209	1.66388	1.98969	2.37327	2.63790	3.19392
82	0.67749	1.29196	1.66365	1.98932	2.37269	2.63712	3.19262
83	0.67746	1.29183	1.66342	1.98896	2.37212	2.63637	3.19135
84	0.67742	1.29171	1.66320	1.98861	2.37156	2.63563	3.19011
85	0.67739	1.29159	1.66298	1.98827	2.37102	2.63491	3.18890
86	0.67735	1.29147	1.66277	1.98793	2.37049	2.63421	3.18772
87	0.67732	1.29136	1.66256	1.98761	2.36998	2.63353	3.18657
88	0.67729	1.29125	1.66235	1.98729	2.36947	2.63286	3.18544
89	0.67726	1.29114	1.66216	1.98698	2.36898	2.63220	3.18434
90	0.67723	1.29103	1.66196	1.98667	2.36850	2.63157	3.18327
91	0.67720	1.29092	1.66177	1.98638	2.36803	2.63094	3.18222
92	0.67717	1.29082	1.66159	1.98609	2.36757	2.63033	3.18119
93	0.67714	1.29072	1.66140	1.98580	2.36712	2.62973	3.18019
94	0.67711	1.29062	1.66123	1.98552	2.36667	2.62915	3.17921
95	0.67708	1.29053	1.66105	1.98525	2.36624	2.62858	3.17825
96	0.67705	1.29043	1.66088	1.98498	2.36582	2.62802	3.17731
97	0.67703	1.29034	1.66071	1.98472	2.36541	2.62747	3.17639
98	0.67700	1.29025	1.66055	1.98447	2.36500	2.62693	3.17549
99	0.67698	1.29016	1.66039	1.98422	2.36461	2.62641	3.17460
100	0.67695	1.29007	1.66023	1.98397	2.36422	2.62589	3.17374
101	0.67693	1.28999	1.66008	1.98373	2.36384	2.62539	3.17289
102	0.67690	1.28991	1.65993	1.98350	2.36346	2.62489	3.17206
103	0.67688	1.28982	1.65978	1.98326	2.36310	2.62441	3.17125
104	0.67686	1.28974	1.65964	1.98304	2.36274	2.62393	3.17045
105	0.67683	1.28967	1.65950	1.98282	2.36239	2.62347	3.16967
106	0.67681	1.28959	1.65936	1.98260	2.36204	2.62301	3.16890

107	0.67679	1.28951	1.65922	1.98238	2.36170	2.62256	3.16815
108	0.67677	1.28944	1.65909	1.98217	2.36137	2.62212	3.16741
109	0.67675	1.28937	1.65895	1.98197	2.36105	2.62169	3.16669
110	0.67673	1.28930	1.65882	1.98177	2.36073	2.62126	3.16598
111	0.67671	1.28922	1.65870	1.98157	2.36041	2.62085	3.16528
112	0.67669	1.28916	1.65857	1.98137	2.36010	2.62044	3.16460
113	0.67667	1.28909	1.65845	1.98118	2.35980	2.62004	3.16392
114	0.67665	1.28902	1.65833	1.98099	2.35950	2.61964	3.16326
115	0.67663	1.28896	1.65821	1.98081	2.35921	2.61926	3.16262
116	0.67661	1.28889	1.65810	1.98063	2.35892	2.61888	3.16198
117	0.67659	1.28883	1.65798	1.98045	2.35864	2.61850	3.16135
118	0.67657	1.28877	1.65787	1.98027	2.35837	2.61814	3.16074
119	0.67656	1.28871	1.65776	1.98010	2.35809	2.61778	3.16013
120	0.67654	1.28865	1.65765	1.97993	2.35782	2.61742	3.15954

FOTO PROSES BELAJAR MENGAJAR KELAS V (PRETEST DAN POSTTEST)

RIWAYAT HIDUP

Nurhayati adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir dari pasangan seorang ayah **Raksa** dan ibu **Nengti**, penulis dilahirkan di Cirebon Jawa Barat, pada tanggal 12 April 1990, anak ke 2 dari 3 bersaudara. Penulis beragama Islam dan beralamat di Dusun Dangder Rt. 05 Rw. 01 Desa Penpen Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon.

dikan di SD Negeri 1 Penpen Cirebon pada tahun 1996-2002, melanjutkan pendidikan menengah pertama di pada tahun 2003-2005, dan pendidikan sekolah menengah atas di SMK Negeri 1 Lemahabang pada tahun 2006-2008. Tahun 2014 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidai'yah di perguruan tinggi di Sekolah Tinggi Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon (STAI BBC) yang sekarang menjadi Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon (IAI BBC) jurusan Pendidika Madrasah Ibtidai'yah melalui Tes jalur Mandiri. Kemudian mengikuti Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) atau Kuliah Pengabdian Mahasiswa (KPM) di Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon pada tahun 2017. Kemudian pada tahun 2018 mengikuti Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 1 Banjarwangunan Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon.

Cirebon, Oktober 2018

Penulis

INSTITUT AGAMA ISLAM BUNGA BANGSA CIREBON
IAI BBC CIREBON
SK. Dirjen Pendis Perubahan Bentuk Institut No. 3456 Tahun 2015
Terakreditasi BAN-PT No. 553/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2015
Kampus : Jln. Widarasari III-Tuparev-Cirebon Telp. 0231-246215
Web : www.iaibbc.ac.id Email : stalbbc.cirebon@gmail.com

Program Pascasarjana
S2 Manajemen Pendidikan Islam

Fakultas Terbiyah :
S1 Pendidikan Agama Islam
S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini
S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
S1 Manajemen Pendidikan Islam
S1 Bimbingan Konseling Islam

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam :
S1 Ekonomi Syariah
S1 Perbankan Syariah

Fakultas Dakwah dan Komunikasi
S1 Komunikasi Penyiaran Islam

BUKTI TATAP MUKA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nurhayati
Nomor Pokok :
Prodi : PGMI B
Dosen Pembimbing : 1. Hajin Mabrur, M.S.I
2. Agus Dian Alirahman, M. Pd. II
Judul Skripsi : Efektivitas Metode Role Playing Dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Negeri I Banjarwangunan Kabupaten Cirebon

NO	HARI/TANGGAL BIMBINGAN	KEGIATAN BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING
1	Rabu, 21/3/2018	Latar Belakang masalah	
2	Minggu, 1/04/2018	Bab I	
3	Selasa, 3/04/2018	Landasan Teori	
4	Senin, 16/04/2018	Bab I & II	
5	Senin, 16/04/2018	Bab II (39/4 2018)	
6	Sabtu 21/04/2018	Bab III	
7	Sabtu 21/04/2018	Bab III	

Cirebon, 26 September 2018

Mengetahui

INSTITUT AGAMA ISLAM BUNGA BANGSA CIREBON
IAI BBC CIREBON
SK. Dirjen Pendis Perubahan Bentuk Institut No. 3456 Tahun 2015
Terakreditasi BAN-PT No. 553/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2015
Kampus : Jln. Widarasari III-Tuparev-Cirebon Telp. 0231-246215
Web : www.ialbbc.ac.id Email : staibbc.cirebon@gmail.com

Program Pascasarjana
S2 Manajemen Pendidikan Islam
Fakultas Terbiyah :
S1 Pendidikan Agama Islam
S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini
S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
S1 Manajemen Pendidikan Islam
S1 Bimbingan Konseling Islam
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam :
S1 Ekonomi Syariah
S1 Perbankan Syariah
Fakultas Dakwah dan Komunikasi
S1 Komunikasi Penyiaran Islam

BUKTI TATAP MUKA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nurhayati
Nomor Pokok : .....
Prodi : PGMI B
Dosen Pembimbing : 1. Hasan Mabrur, M.S.I
2. Agus Dian Alirahman, M. Pd.I
Judul Skripsi : Efektivitas Metode Role Playing Dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Banjarwangunan Kab. Cirebon

NO	HARI/TANGGAL BIMBINGAN	KEGIATAN BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING
1	20/8 2018	Instrumen Penelitian	
2	22/9 2018	Hasil Penelitian	
3	22/9 2018	Bab IV	
4	23/9 2018	Kesimpulan & Saran	
5	23/9 2018	Kesimpulan Bab V	
6	29/9 2018	Acc	
7	29/9 2018	Acc	

Cirebon, 26 September 2018

Mengetahui,