

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
MATERI TOKOH FIKSI SISWA KELAS IV
SDN CIRACAS 03 PAGI**

SKRIPSI



Oleh

Maria Ulfa

1601025174

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Tokoh Fiksi Siswa Kelas IV SDN Ciracas 03 Pagi

Nama : Maria Ulfa
NIM : 1601025174

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi dan direvisi sesuai saran penguji

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
Hari : Selasa
Tanggal : 1 September 2020

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Kaprodi	: Ika Yatri, M.Pd		12-10-2020
Sekprodi	: Nurafni, M.Pd		12/10/2020
Pembimbing	: Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd		17/9-2020
Penguji I	: Dr. H. Nawawi, M.Si		15/9-2020
Penguji II	: Nurafni, M.Pd		12/10/2020

Disahkan oleh,

Dekan,


Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd
NIDN. 037126903

ABSTRAK

Maria Ulfa: 1601025174. “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Tokoh Fiksi Siswa Kelas IV SDN Ciracas 03 Pagi”. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh hasil belajar Bahasa Indonesia Materi Tokoh Fiksi dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas IV SDN Ciracas 03 Pagi pada semester 2 tahun ajaran 2019-2020 di masa pandemik *Covid-19*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Pre-test Post-test Control Group Design*. Dengan tahapan penelitian yakni melaksanakan pembelajaran di kelas IV-A dengan menggunakan model *Role Playing* dan kelas IV-B dengan tidak menggunakan *Role Playing* melalui grup *WhatsApp*. Sampel yang digunakan adalah *Simple Random Sampling*.

Pada uji validitas menggunakan *Korelasi Point Biserial* sebanyak 30 soal pilihan ganda dengan 24 soal valid dan 6 soal drop. Sedangkan pada uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20 memperoleh $r_{hitung} = 0,38 > 0,33 r_{tabel}$, maka data tersebut memiliki instrumen yang reliabel. Selanjutnya data dianalisis uji persyaratan yaitu uji normalitas dengan menggunakan uji *Liliefors* diperoleh data baik kelas eksperimen maupun kontrol memiliki nilai $L_0 < L_t$, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas dengan menggunakan uji *Fisher* diperoleh diperoleh data baik kelas eksperimen maupun kontrol memiliki nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa uji homogenitas tersebut memiliki data varians berdistribusi homogen.

Pada uji hipotesis digunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} 2,168$ dengan $t_{tabel} 2,001$ pada $\alpha = 0,05$ maka dengan demikian H_0 ditolak yang menyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* pada hasil belajar Bahasa Indonesia Materi Tokoh Fiksi siswa kelas IV SDN Ciracas 03 Pagi.

Kata Kunci : model *role playing*, hasil belajar bahasa indonesia Materi Tokoh Fiksi

ABSTRACT

Maria Ulfa: 1601025174. “The Effect of Role Playing Models on Indonesian Outcomes of Class IV Studens of SDN Ciracas 03”. Essay. Jakarta: Teacher Training and Education Faculty Primary School Teacher Education Study Program, University of Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA,2020. This study aims to determine the influence of Indonesian learning outcomes by using Role Playing models for 4th grade students of SDN Ciracas 03 in semester 2 of the 2019-2020 academic year in pandemic Covid-19 situation. The research method used is quatitative research method with Pre-test Post-test Control Group Design. With the research stage, namely implementing learning in class IV-A using Role Playing and class IV-B by not using Role Playing through the WhatsApp group. The sample used is Simple Random Sampling. In the validity test using Biserial Point Correlation as many as 30 multiple choice question with 24 valid questions and 6 drop questions. While the reliability test using the KR-20 formula obtained $r_{\text{count}} = 0,38 > 0,33 r_{\text{table}}$, then

The data has a reliable instrumen. Before the data were analyzed, the test required the normality test using the Liliefors test obtained by $L_0 < L_t$, it can be concluded that the data is normally distributed. While the homogeneity test using Fisher obtained $L_{\text{count}} < L_{\text{table}}$, it can be concluded that the homogeneity testing obtained by the group variance data which is homogeneous distribution. In the hypothesis test used t-test obtained $t_{\text{count}} 2,618$ and $t_{\text{table}} 2,001$ at $\alpha=0,05$, thus H_0 is rejected which states that there is a significant influence on learning by using Role Playing Models on Indonesian learning outcomes Fictional Character Material of 4th grade students of SDN Ciracas 03.

Keywords: role playing method, indonesian learning outcomes fictions character material

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORITIS	
A. Deskripsi Teoritis	7
1. Hakikat Belajar Bahasa Indonesia	7
a.	P
pengertian Belajar	7
b.	P
pengertian Pembelajaran	8
c.	T
teori Belajar	9

d.....	H
hasil Belajar	12
e.....	K
arakteristik Anak Sekolah Dasar	15
f.....	P
embelajaran Bahasa Indonesia Materi Tokoh Fiksi di Sekolah Dasar.....	17
2. Hakikat Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	18
a.....	P
engertian Model Pembelajaran	18
b.....	P
engertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	18
c.....	L
angkah-langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	20
d.....	K
elebihan dan Kelemahan Pembelajaran <i>Role Playing</i>	22
B. Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Berpikir	29
D. Hipotesis Penelitian	30
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A.....	T
ujuan Penelitian	31
B.....	T
empat dan Waktu Penelitian	31
C.....	M
etode Pemelitian	33
D.....	P
opulasi dan Sampel Penelitian	35
1.....	P
opulasi	35

2.	S
sampel	35
3.	T
teknik Pengambilan Sampel	36
4.	U
ukuran Sampel	36
E.	R
rancangan Perlakuan	37
1.	M
materi Pelajaran	37
2.	S
strategi Pembelajaran	37
3.	P
pelaksanaan Perlakuan (Prosedur Pembelajaran)	38
F.	T
teknik Pengumpulan Data	39
1.	I
instrumen Variabel Terikat	39
a.	D
definisi Konseptual	39
b.	D
definisi Operasional	39
c.	J
jenis Instrumen	40
d.	K
isi-Kisi Instrumen	41
e.	P
pengujian Validitas dan Perhitungan Reliabilitas	42
1)	U
uji Validitas	42

2)	U
uji Reliabilitas	43
2.	I
Instrumen Variabel Bebas	43
a.	D
definisi Konseptual	43
b.	D
definisi Operasional	43
G.	T
Teknik Analisis data	44
1.	D
deskripsi Data	44
2.	P
Pengujian Persyaratan Analisis	45
a.	U
uji Normalitas	45
b.	U
uji Homogenitas	47
c.	A
Analisis Data	48
H.	H
Hipotesis Statistika	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A.	D
deskripsi Data	49
1.	D
Uji Validitas Instrumen	50
2.	D
Uji Reliabilitas Instrumen	50

3.	D
	ata Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	53
4.	D
	ata Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	53
B.	P
	engujian Persyaratan Analisis	56
1.	U
	ji Normalitas.....	57
2.	U
	ji Homogenitas	59
C.	P
	engujian Hipotesis	60
1.	U
	ji <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	61
2.	U
	ji <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	62
3.	U
	ji <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	63
D.	P
	embahasan Hasil Penelitian	64
E.	K
	eterbatasan Penelitian	66
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN		
A.	S
	impulan	68
B.	I
	mplikasi	70
C.	S
	aran	71
DAFTAR PUSTAKA		72

LAMPIRAN	74
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	198



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan. Pelajaran Bahasa Indonesia dalam pelaksanaan Pendidikan diberikan kepada semua jenjang Pendidikan mulai dari SD hingga SMA bahkan di perguruan tinggi pada beberapa cabang ilmu.

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang diajarkan pada tingkat pendidikan terutama pada sekolah dasar (SD) yang bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan dalam memperoleh pengalaman dan pengetahuan berdasarkan konsep-konsep Bahasa Indonesia.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, diperlukan adanya model-model pembelajaran. Itu karena materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat banyak dan beragam, salah satunya adalah Materi Tokoh Fiksi di mana pada materi tersebut banyak memuat cerita fiksi didalamnya.

Seperti halnya proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi Tokoh Fiksi di SDN Ciracas 03 Pagi Jakarta Timur. Pada saat melaksanakan magang, peneliti melihat bahwa pada pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Tokoh Fiksi suasana cenderung berpusat pada guru sehingga siswa menjadi pasif. Hal tersebut menyebabkan sebagian siswa di SDN Ciracas 03 belum mendapatkan nilai maksimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Materi

Tokoh Fiksi. Berdasarkan permasalahan tersebut, serta didukung hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Ciracas 03 yang dikemukakan oleh salah satu wali kelas yakni rata-rata nilai ulangan harian siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yakni 72. Data dari nilai rata-rata ulangan harian menunjukkan bahwa dari 32 siswa terdapat terdapat 10-12 siswa (35%) mendapat nilai dibawah KKM. Oleh karena belum tercapainya hasil belajar siswa yang maksimal, maka peneliti memilih salah satu model pembelajaran yang dapat memperbaiki hasil belajar siswa yaitu model *Role Playing* dimana model pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk memahami materi ajar dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari dengan pembelajaran yang menyenangkan dan juga aktif.

(Goga & Serban, 2018) dalam Edgar Dale “*Edgare described in 1946, in his book Audio – Visual Methods in Teaching, published by Dryden Press-New York, the original labels for the ten categories of learning and teaching Methods: Direct- Purposeful Experiences/Contrived Experiences/Dramatic Partisipation/Demonstration/Field Trips/Exhibits/Motion Pictures/Radio-Recording- Still Pictures/ Visual Symbols and/ Verbal Symbols.*” dalam kerucut pengalamannya Edgar Dale mengemukakan bahwa siswa akan belajar lebih banyak materi pelajaran dengan keterlibatan langsung dari pada hanya dengan membaca atau hanya stimulus dengar. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui hanya sekedar membaca dan stimulus dengar sangat menonjol perbedaannya dengan melakukan keterlibatan langsung. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui keterlibatan aktif seperti bermain peran atau

melakukan simulasi dan hanya sekitar 10% diperoleh dengan membaca kemudian sekitar 20% diperoleh melalui indera dengar.

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan cara penugasan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam pelaksanaannya model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung kepada apa yang diperankan. Menurut peneliti, penerapan model *Role Playing* sangat penting dilakukan agar siswa dapat lebih mudah memahami cerita-cerita fiksi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini.

Dari hasil magang yang peneliti lakukan di SDN Ciracas 03 Pagi Jakarta Timur serta dengan melihat nilai ulangan harian siswa adalah bahwa guru belum banyak memanfaatkan model pembelajaran yang sesuai dalam menyajikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Tokoh Fiksi, sehingga hal ini menyebabkan siswa kurang memahami dan mencerna konsep pembelajaran yang disajikan. Hal ini terlihat pada suasana pembelajaran yang membosankan dan hasil belajar yang di dapat pun belum mencapai hasil yang maksimal.

Maka dari itu peneliti merasa perlu untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Tokoh Fiksi Siswa Kelas IV SDN Ciracas 03 Pagi”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka identifikasi masalah yang diambil oleh penulis sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal.
2. Siswa cenderung pasif karena hanya menjadi subjek dalam proses pembelajaran.
3. Guru belum pernah menggunakan model pembelajaran inovatif sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Tokoh Fiksi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang diambil, banyak faktor yang mempengaruhi pemahaman belajar siswa khususnya dalam penggunaan model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran akan memberikan dan membuat pemahaman siswa menjadi lebih baik.

Adapun dalam penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* dan hasil belajar Bahasa Indonesia Materi Tokoh Fiksi Siswa Kelas IV SDN Ciracas 03 Pagi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengaruh hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas IV SDN Ciracas 03 Pagi Jakarta Timur?

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Dapat menjadi pengalaman, pengetahuan, dan wawasan untuk mengetahui secara langsung hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Ciracas 03 Pagi Jakarta Timur.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Dapat bermanfaat untuk meningkatkan kepercayaan diri, aktif dalam pembelajaran, dan dapat lebih memahami materi dengan baik sehingga hasil belajar meningkat.

- b. Bagi Pendidik

Pendidik dapat menggunakan model pembelajaran *Role Playing* untuk salah satu variasi pembelajaran. Dengan model pembelajaran *Role Playing* diharapkan dapat tercipta pembelajaran yang menyenangkan guna meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi Pihak Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk menyelenggarakan proses pembelajaran secara lebih baik dan dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan mutu Pendidikan khususnya di SDN Ciracas 03 Pagi.



DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, & Badar, T. I. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Predanamedia Group.
- Aris, & Shoimin. (2016). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Basri, H. (2017). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN 032 KUALU KECAMATAN TAMBANG. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*.
<https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4368>
- Djuanda, D. (2015). *RAGAM MODEL PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR* (2nd ed.). UPI Sumedang Press.
- Goga, C.I., & Serban, I. 2018. Methods used in the Educational Process: A Theoretical and Empirical Perspective. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(4), 416-430.
- Hamalik, O. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara.
- Hamdayana, & Jumanta. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalila Indonesia.
- Kridalaksana, & Harimurti. (n.d.). *Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia*. Gramedia.

Kurniasih, Imas, & Sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*.

Kata Pena.

Lodish, H. (2005). *... 9–43*.

Mieke, M., & Sudana, I. N. (2019). *Model dan Rancangan Pembelajaran*. CV.

Seribu Bintang.

Ningrum, Diah Ayu, 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa. *Jurnal Pedagogi*. vol. 7, no. 10

Priatna, A. & Setyarini, G. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV(2), 2577-2143

Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Raja Grafindo Persada.

Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Raja Grafindo Persada.

Slameto. (n.d.). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. PT. Adi Mahasatya.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.

M. Thobroni. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media