



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR
MENIRUKAN DIALOG DRAMA ANAK
MELALUI METODE *ROLE PLAYING*
PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 04 PESUCEN
KABUPATEN PEMALANG**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

PERPUSTAKAAN
UNNES

oleh
Rifqi Arista Fauzi
1402408178

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2012**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat pada skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diuji dalam Sidang Ujian Skripsi
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Di : Tegal

Tanggal : 30 Juli 2012

Dosen Pembimbing I

Drs. Suwandi, M. Pd.
19580710 198703 1 003

Dosen Pembimbing II

Moh. Fathurrohman, S. Pd, M. Sn.
19770725 200801 1 008

Mengetahui,
Koordinator PGSD UPP Tegal
PERPUSTAKAAN
UNNES

Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.
19630923 198703 1 001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Peningkatan Hasil Belajar Menirukan Dialog Drama Anak Melalui Metode Role Playing pada Siswa Kelas III SD Negeri 04 Pesucen Kabupaten Pemalang* oleh Rifqi Arista Fauzi 1402408178, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FIP UNNES pada tanggal 7 Agustus 2012.

PANITIA UJIAN

Ketua

Sekretaris

Drs. Hardjono, M. Pd.
19510801 197903 1 007

Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.
19630923 198703 1 001

Penguji Utama

Drs. HY. Poniyo, M.Pd.
19510412 198102 1 001

Penguji Anggota 1

Penguji Anggota 2

Moh. Fathurrohman, S. Pd, M. Sn.
19770725 200801 1 008

Drs. Suwandi, M. Pd.
19580710 198703 1 003

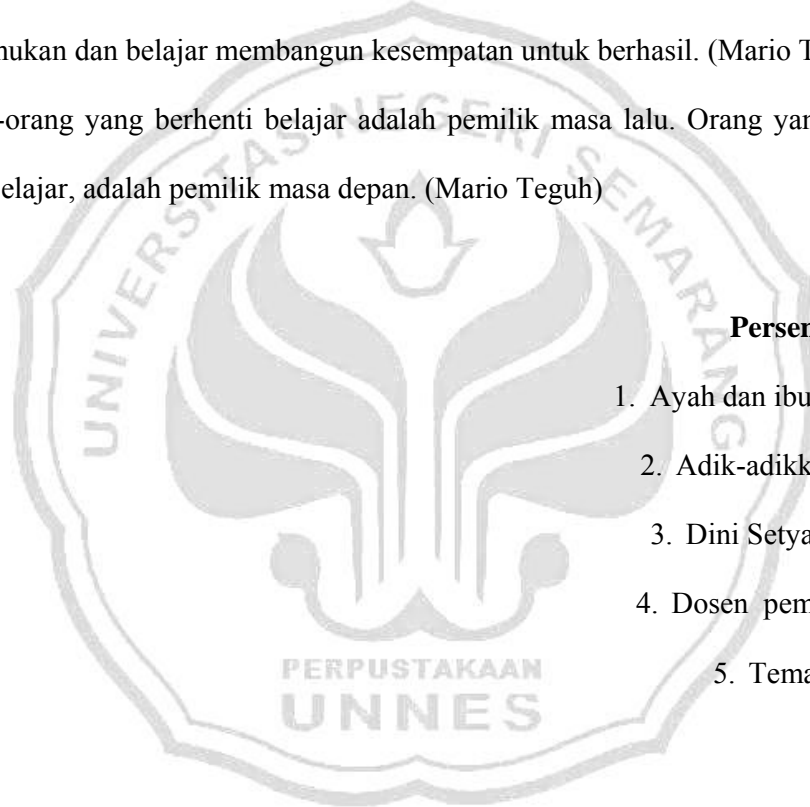
MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

1. Sabar dalam mengatasi kesulitan dan bertindak bijaksana dalam mengatasinya adalah sesuatu yang utama.
2. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena di dalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil. (Mario Teguh)
3. Orang-orang yang berhenti belajar adalah pemilik masa lalu. Orang yang masih terus belajar, adalah pemilik masa depan. (Mario Teguh)

Persembahan:

1. Ayah dan ibu tercinta
2. Adik-adikku tecinta
3. Dini Setyaningrum
4. Dosen pembimbing
5. Teman-teman



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulisan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Menirukan Dialog Drama Anak Melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas III SD Negeri 04 Pesucen Kabupaten Pemalang” dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan Jurusan Guru Sekolah Dasar pada Universitas Negeri Semarang.

Penyelesaian dan penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Hardjono, M.Pd., Dekan FIP Universitas Negeri Semarang.
3. Dra. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan PGSD Universitas Negeri Semarang
4. Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Universitas Negeri Semarang.
5. Drs. Suwandi, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bekal, motivasi dan meluangkan waktu untuk membimbing dalam penyusunan skripsi.
6. Moh. Fathurrohman, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan petunjuk, arahan dan meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan.
7. Dosen-dosen di lingkungan PGSD UPP Tegal pada khususnya dan di lingkungan Universitas Negeri Semarang pada umumnya, atas ilmu yang telah diajarkan.

8. Retno Dumilah, Kepala SD Negeri 04 Pesucen Kabupaten Pemalang yang telah memberikan ijin penelitian.
9. Aprillia Wijayanti, Guru kelas III SD Negeri 04 Pesucen Kabupaten Pemalang yang telah berkenan membantu sebagai pengamat dan pembimbing dalam proses penelitian.
10. Segenap guru, karyawan serta siswa kelas III SD Negeri 04 Pesucen Kabupaten Pemalang yang telah membantu terlaksananya proses penelitian ini.
11. Semua pihak yang memberikan bantuan baik berupa kritik, saran, nasihat, maupun motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Akhirnya penulis hanya bisa memanjatkan doa semoga semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan pahala dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi penulis sendiri dan masyarakat serta pembaca pada umumnya.

Tegal, 30 Juli 2012

Penulis

ABSTRAK

Fauzi, Rifqi Arista. 2012. *Peningkatan Hasil Belajar Menirukan Dialog Drama Anak Melalui Metode Role Playing pada Siswa Kelas III SD Negeri 04 Pesucen Kabupaten Pemalang*. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: I Drs. Suwandi, M.Pd. Pembimbing II Moh. Fathurrohman, S.Pd., M.Sn.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran *Role Playing*, Hasil Belajar.

Hasil belajar menirukan dialog drama anak siswa kelas III SD Negeri 04 Pesucen Kabupaten Pemalang pada tahun pelajaran 2010/2011 masih rendah. Hal tersebut disebabkan siswa yang cenderung pasif dalam pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan guru lebih didominasi dengan metode ceramah. Pada pembelajaran menirukan dialog drama anak siswa jarang diberikan kesempatan untuk berlatih langsung untuk menirukan dialog drama anak yang didengarnya. Akibatnya siswa cenderung bosan terhadap pembelajaran. Siswa lebih banyak duduk diam pada saat pembelajaran berlangsung. Permasalahan tersebut harus segera diselesaikan. Langkah yang dapat ditempuh untuk menyelesaikan masalah tersebut yakni dengan mengganti metode pembelajaran yang digunakan. Guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang lebih menitikberatkan pada keaktifan siswa. Untuk dapat menirukan dialog drama anak dengan baik, maka siswa perlu diberi kesempatan untuk berlatih langsung. Apabila hal tersebut dilakukan maka akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Menirukan Dialog Drama Anak Melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas III SD Negeri 04 Pesucen Kabupaten Pemalang”.

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas III SD Negeri 04 Pesucen Kabupaten Pemalang tahun pelajaran 2011/2012 yang berjumlah 29 orang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Cara pengumpulan data dilakukan melalui tes, pengamatan aktivitas belajar siswa, serta performansi guru saat pembelajaran berlangsung. Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu rata-rata nilai hasil belajar siswa minimal 70, dengan persentase ketuntasan minimal 75%, persentase keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran minimal 75%, dan skor performansi guru minimal B (71).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I rata-rata nilai hasil belajar siswa 67,28 dengan ketuntasan belajar klasikal 72,41%, persentase keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sebesar 80,08%, dan nilai performansi guru 74,77 (B). Pada siklus II rata-rata nilai hasil belajar siswa 77,31 dengan ketuntasan belajar klasikal 93,10%, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran 88,89%, dan nilai performansi guru 85,74 (AB). Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diambil simpulan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian maka guru disarankan untuk menerapkan metode pembelajaran *role playing* karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB	
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan.....	6
1.3 Identifikasi Masalah.....	6
1.3.1 Faktor Internal.....	7
1.3.2 Faktor Eksternal.....	8
1.4 Pembatasan Masalah.....	8
1.4.1 Rumusan Masalah.....	9
1.4.2 Pemecahan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.5.1 Tujuan Umum.....	10
1.5.2 Tujuan Khusus.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	11
1.6.2 Manfaat Praktis.....	11
2. KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	13
2.1 Kajian Empiris.....	13

2.2 Landasan Teori.....	14
2.2.1 Belajar.....	15
2.2.2 Aktivitas Belajar.....	16
2.2.3 Hasil Belajar.....	18
2.2.4 Performansi Guru.....	20
2.2.5 Pembelajaran.....	21
2.2.6 Metode <i>Role Playing</i>	22
2.2.6.1 Langkah-langkah Penerapan <i>Role Playing</i>	24
2.2.6.2 Kelebihan Metode <i>Role Playing</i>	25
2.2.7 Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	26
2.2.8 Drama.....	27
2.2.9 Menirukan Dialog Drama.....	29
2.3 Kerangka Berpikir.....	29
2.4 Hipotesis Tindakan.....	30
3. METODE PENELITIAN.....	32
3.1 Rancangan Penelitian.....	32
3.1.1 Perencanaan.....	33
3.1.2 Pelaksanaan Tindakan.....	33
3.1.3 Pengamatan.....	34
3.1.4 Refleksi.....	34
3.2 Siklus Penelitian.....	35
3.2.1 Siklus I.....	35
3.2.1.1 Perencanaan.....	35
3.2.1.2 Pelaksanaan.....	36
3.2.1.3 Pengamatan.....	36
3.2.1.4 Refleksi.....	37
3.2.2 Siklus II.....	37
3.2.2.1 Perencanaan.....	37
3.2.2.2 Pelaksanaan.....	38
3.2.2.3 Pengamatan.....	38
3.2.2.4 Refleksi.....	39

3.3 Subjek Penelitian.....	39
3.4 Tempat Penelitian.....	40
3.5 Data	40
3.5.1 Jenis Data.....	40
3.5.2 Sumber Data.....	41
3.5.2.1 Siswa.....	41
3.5.2.2 Guru.....	42
3.5.2.3 Data Dokumen.....	42
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.6.1 Teknik Tes.....	43
3.6.2 Teknik Non Tes.....	43
3.7 Instrumen Penelitian.....	43
3.7.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	44
3.7.2 Instrumen Tes.....	44
3.7.3 Instrumen Non Tes.....	44
3.7.3.1 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	45
3.7.3.2 Lembar Observasi Performansi Guru.....	45
3.8 Teknik Analisis Data.....	46
3.8.1 Teknik Analisis Data Kuantitatif.....	46
3.8.2 Teknik Analisis Data Kualitatif.....	47
3.9 Indikator Keberhasilan.....	49
4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Deskripsi Data.....	50
4.1.1 Deskripsi Data Siklus I.....	51
4.1.1.1 Hasil Belajar Siswa.....	51
4.1.1.2 Aktivitas Belajar Siswa.....	53
4.1.1.3 Performansi Guru.....	54
4.1.1.4 Refleksi.....	55
4.1.1.5 Revisi.....	56
4.1.2 Deskripsi Data Siklus II.....	57
4.1.2.1 Hasil Belajar Siswa.....	58

4.1.2.2	Aktivitas Belajar Siswa.....	59
4.1.2.3	Performansi Guru.....	60
4.1.2.4	Refleksi.....	61
4.1.1.5	Revisi.....	63
4.2	Hasil Penelitian.....	63
4.2.1	Hasil Belajar.....	64
4.2.2	Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	66
4.2.3	Hasil Observasi Performansi Guru.....	69
4.3	Pembahasan.....	71
4.4	Implikasi Hasil Penelitian.....	73
5.	PENUTUP.....	76
5.1	Simpulan.....	76
5.2	Saran.....	78
	LAMPIRAN.....	79
	DAFTAR PUSTAKA.....	175



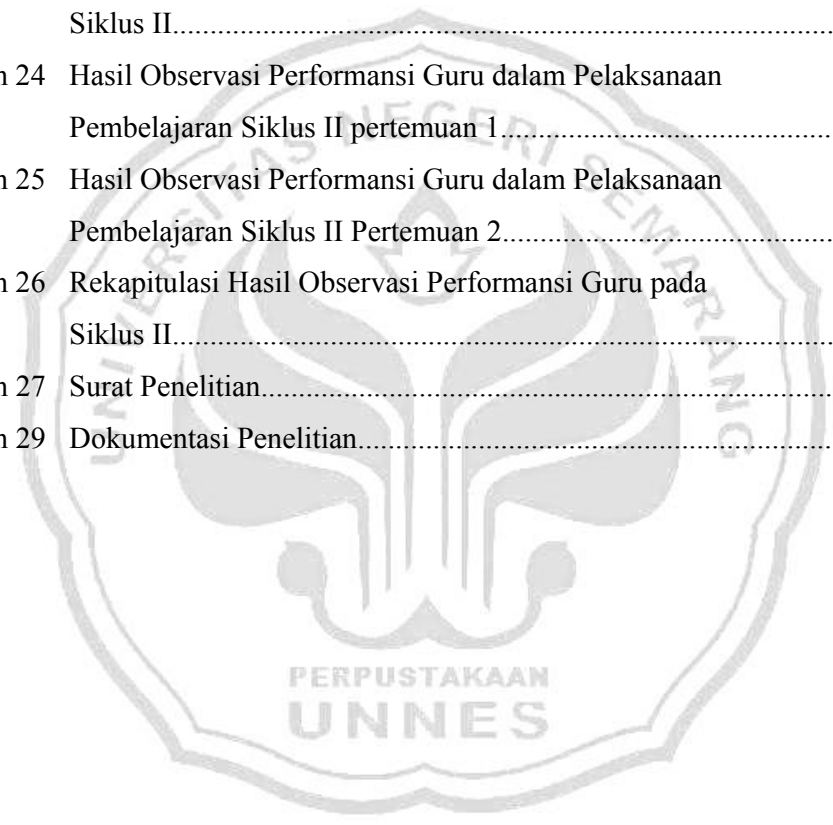
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kualifikasi Persentase Keaktifan Siswa.....	48
Tabel 3.2 Skala Nilai Performansi Guru.....	49
Tabel 4.1 Ringkasan Data Hasil Belajar Menirukan Dialog Drama pada Siklus I.....	52
Tabel 4.2 Ringkasan Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I.....	53
Tabel 4.3 Ringkasan Data Hasil Observasi Performansi Guru pada Siklus I.....	54
Tabel 4.4 Ringkasan Data Hasil Belajar Menirukan Dialog Drama pada Siklus II.....	58
Tabel 4.5 Ringkasan Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II.....	59
Tabel 4.6 Ringkasan Data Hasil Observasi Performansi Guru pada Siklus II.....	60
Tabel 4.7 Tabel Peningkatan Hasil Belajar Siswa.....	65
Tabel 4.8 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa.....	68
Tabel 4.9 Peningkatan Nilai Performansi Guru.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman	
Lampiran 1	Daftar Nama Siswa Kelas III SD Negeri 04 Pesucen Tahun Pelajaran 2011/2012.....	79
Lampiran 2	Data Hasil Belajar Menirukan Dialog Drama Anak Siswa Kelas III SD Negeri 04.....	80
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	81
Lampiran 4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II.....	91
Lampiran 5	Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa.....	100
Lampiran 6	Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	102
Lampiran 7	APKG I.....	104
Lampiran 8	Deskriptor APKG I.....	107
Lampiran 9	APKG II.....	117
Lampiran 10	Deskriptor APKG II.....	121
Lampiran 11	Hasil Belajar Siswa pada Siklus I.....	138
Lampiran 12	Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada Pertemuan 1 Siklus I.....	139
Lampiran 13	Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada Pertemuan 2 Siklus I.....	140
Lampiran 14	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I.....	141
Lampiran 15	Hasil Observasi Performansi Guru dalam Menyusun RPP Siklus I.....	142
Lampiran 16	Hasil Observasi Performansi Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I pertemuan 1.....	145
Lampiran 17	Hasil Observasi Performansi Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2.....	149
Lampiran 18	Rekapitulasi Hasil Observasi Performansi Guru pada Siklus I.....	153
Lampiran 19	Hasil Belajar Siswa pada Siklus II.....	154

Lampiran 20	Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada pertemuan 1 Siklus II.....	155
Lampiran 21	Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada pertemuan 2 Siklus II.....	156
Lampiran 22	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II.....	157
Lampiran 23	Hasil Observasi Performansi Guru dalam Menyusun RPP Siklus II.....	158
Lampiran 24	Hasil Observasi Performansi Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II pertemuan 1.....	161
Lampiran 25	Hasil Observasi Performansi Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2.....	165
Lampiran 26	Rekapitulasi Hasil Observasi Performansi Guru pada Siklus II.....	169
Lampiran 27	Surat Penelitian.....	171
Lampiran 29	Dokumentasi Penelitian.....	173



BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, permasalahan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, pemecahan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah merumuskan secara tegas mengenai dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional. Dijelaskan pada Pasal 2 Undang-Undang tersebut bahwa tujuan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa. Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas 2006: 68). Berdasarkan Undang-Undang di atas maka jelas negara ingin membentuk manusia Indonesia yang berkualitas melalui pendidikan.

Untuk dapat mencapai Tujuan Pendidikan Nasional, maka pendidikan seyogyanya dilakukan sedini mungkin. Pelaksanaan pendidikan harus dilaksanakan semaksimal mungkin dan berpedoman pada kurikulum yang berlaku. Kurikulum yang berlaku saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Menurut Sutomo, dkk (2007: 40), kurikulum diartikan sebagai keseluruhan usaha sekolah

untuk mempengaruhi belajar anak di kelas, tempat bermain, dan di luar sekolah. Sedangkan dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Amri dan Ahmadi 2010: 67).

Ketercapaian Tujuan Pendidikan Nasional akan sangat dipengaruhi oleh kinerja guru. Guru merupakan ujung tombak dalam dunia pendidikan. Kualitas pendidikan akan sangat dipengaruhi oleh kinerja guru dalam merancang kegiatan pembelajaran. Untuk dapat merancang kegiatan pembelajaran yang berkualitas, maka dibutuhkan guru yang berkualitas. Seorang guru dikatakan berkualitas apabila guru tersebut telah memenuhi kompetensi pengajar. Depdiknas (2006: 8) menjelaskan bahwa kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Menurut Darmadi (2009: 1-10) keterampilan dasar mengajar yang perlu dikuasai guru meliputi keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, serta keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Guru hendaknya dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Sebagaimana diketahui bahwa siswa SD memiliki karakteristik yang suka bermain, aktif bergerak, suka dipuji, serta senang berkompetisi. Oleh karena itu guru perlu merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD tersebut. Jika guru tidak mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa maka akan menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kurang tepat sasaran

dalam pembelajaran. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Hamalik 2008: 158).

Motivasi merupakan faktor yang penting dalam pembelajaran. Tanpa ada motivasi maka akan sulit untuk mengajak siswa belajar. Motivasi siswa dapat terbentuk dari dalam diri siswa maupun dari luar siswa. Untuk membentuk motivasi siswa, guru dapat mengoptimalkan peran penguatan dalam pembelajaran. Penguatan yang diberikan kepada siswa dapat dalam bentuk ucapan (verbal) maupun dalam bentuk isyarat (nonverbal). Penguatan yang sering diberikan dalam pembelajaran adalah berupa pujian seperti memuji dengan kata bagus, pintar, pandai, mengangkat ibu jari, pemberian tanda bintang, tepuk tangan, dan lain sebagainya. Pemberian penguatan dalam pembelajaran juga akan dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa juga dapat dilakukan melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi. Menurut Uno dan Mohammad (2011: 7) metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran dapat digunakan untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran, merangsang siswa untuk belajar, dan mampu menggerakkan kreativitas siswa.

Pemilihan metode pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakteristik siswa. Metode pembelajaran juga diharapkan dapat merangsang keaktifan siswa. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Namun, apabila guru salah dalam memilih metode

pembelajaran yang digunakan maka justru dapat menghambat kegiatan pembelajaran. Kebanyakan guru mengalami kesulitan dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran.

Masalah penentuan metode pembelajaran inilah yang terjadi di SD Negeri 04 Pesucen khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki cakupan materi yang luas, maka perlu digunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Berdasarkan pengamatan, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III khususnya pada materi menirukan dialog drama anak guru lebih banyak menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru yakni ceramah. Padahal dalam pembelajaran menirukan dialog drama anak siswa membutuhkan banyak latihan langsung.

Pembelajaran menirukan dialog drama anak seharusnya dapat melatih keterampilan mendengarkan dan berbicara siswa. Namun, kenyataannya pembelajaran yang berlangsung hanya dapat melatih kemampuan siswa mendengarkan saja. Hal tersebut terjadi karena kesalahan metode pembelajaran yang diterapkan guru. Guru kurang banyak melibatkan peran siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. Rendahnya hasil belajar siswa ini ditandai dengan banyaknya siswa yang belum tuntas belajar menirukan dialog drama anak. Untuk mengatasi masalah tersebut maka guru hendaknya mengganti metode pembelajaran yang dipakai dengan metode pembelajaran yang lebih menekankan siswa untuk berlatih secara langsung.

Metode yang dapat dipilih oleh guru untuk mengatasi masalah tersebut yakni metode pembelajaran *role playing* (bermain peran). Menurut Sanjaya (2011: 161) bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang

diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Metode pembelajaran *role playing* cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa. Melalui penggunaan metode *role playing* juga dapat memupuk rasa tanggung jawab siswa. Hal ini dikarenakan siswa harus bertanggung jawab terhadap tugasnya sendiri.

Penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Metode *role playing* juga dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan sekaligus berbicara khususnya dalam pembelajaran menirukan dialog drama. Siswa dapat berlatih secara langsung untuk menirukan dialog drama anak. Sehingga melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode pembelajaran *role playing* dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini telah dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan oleh Heti Titiawati yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Drama Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Kelas V SD Negeri 02 Gunungsari Kecamatan Pulosari Kabupaten Pemalang. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Heti Titiawati dapat diketahui bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berpedoman pada penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Menirukan Dialog Drama Anak Melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas III SD Negeri 04 Pesucen Kabupaten Pemalang.

1.2 Pemasalahan

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran menirukan dialog drama anak pada siswa kelas III SD Negeri 04 Pesucen antara lain: (1) siswa kesulitan dalam menghafalkan naskah drama, (2) siswa kesulitan dalam menirukan ekspresi yang tepat dari tokoh yang diperankan, (3) siswa tidak mampu menirukan dialog drama anak dengan menggunakan pelafalan dan intonasi yang tepat, serta (4) siswa kurang serius pada saat menirukan dialog drama. Keempat hal tersebut dianggap sebagai masalah dalam pembelajaran menirukan dialog drama karena dapat menghambat proses pembelajaran.

Untuk dapat dinyatakan tuntas belajar menirukan dialog drama, siswa diharuskan untuk menggunakan gerakan, intonasi, pelafalan, dan ekspresi yang tepat. Namun yang terjadi siswa masih belum mampu menirukan dialog drama dengan gerakan, intonasi, pelafalan, dan ekspresi yang tepat sehingga hasil pembelajaran menjadi kurang optimal. Hal itu terjadi karena siswa kesulitan dalam menghafalkan naskah drama. Selain itu siswa juga kurang serius pada saat menirukan dialog drama anak. Oleh karena itu, permasalahan yang telah dipaparkan di atas harus segera diselesaikan.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Pada bagian ini akan diuraikan mengenai hal-hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal-hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibagi menjadi dua faktor yakni faktor internal dan faktor

eksternal. Faktor internal merupakan hal-hal yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Sedangkan faktor eksternal merupakan hal-hal yang berasal dari luar diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Uraian yang lebih jelas mengenai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibaca pada penjelasan berikut:

1.3.1 Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Thobroni dan Mustofa (2011: 32-33) faktor-faktor dari dalam diri siswa yang mempengaruhi belajar siswa meliputi: (1) kematangan atau pertumbuhan, (2) kecerdasan atau intelegensi, (3) latihan dan ulangan, (4) motivasi, dan (5) faktor pribadi. Sedangkan Anni, dkk (2007: 14) menjelaskan bahwa faktor dari dalam diri siswa yang mempengaruhi belajar meliputi: (1) kondisi fisik seperti kesehatan organ tubuh, (2) kondisi psikis seperti kemampuan intelektual dan emosional, dan (3) kondisi sosial seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan.

Berdasarkan kedua pendapat mengenai faktor internal di atas, maka dapat diketahui bahwa faktor-faktor dari dalam diri siswa yang mempengaruhi belajar siswa meliputi: (1) kesehatan dan kelengkapan organ tubuh, (2) bakat dan minat yang dimiliki siswa, (3) kemampuan intelektual siswa, dan (4) motivasi dari dalam diri siswa.

1.3.2 Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor dari luar diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Thobroni dan Mustofa (2011: 32-33) menyebutkan bahwa faktor-faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi belajar siswa meliputi: (1) keluarga atau keadaan rumah tangga, (2) guru dan cara mengajarnya, (3) alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar, (4) lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan (5) motivasi sosial. Sedangkan Anni, dkk (2007: 14) menjelaskan bahwa faktor-faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi belajar siswa meliputi: (1) variasi dan derajat kesulitan materi yang dipelajari, (2) tempat belajar, (3) iklim, (4) suasana lingkungan, dan (5) budaya belajar masyarakat.

Berdasarkan kedua pendapat tentang eksternal yang mempengaruhi belajar siswa, maka dapat diketahui faktor eksternal yang mempengaruhi pembelajaran menirukan dialog drama anak di kelas III SD Negeri 04 Pesucen meliputi: (1) tingkat kesulitan materi pelajaran yang sedang dipelajari, (2) tempat belajar, (3) motivasi yang diberikan oleh orang lain misalnya dari guru atau orang tua siswa, (4) sarana dan prasarana belajar yang kurang memadai, (5) strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru.

1.4 Pembatasan Masalah

Karena banyaknya permasalahan yang terjadi, maka peneliti perlu membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini. Hal ini dilakukan karena agar pembahasan dalam penelitian ini tidak terlalu luas sehingga hasil yang diperoleh akan lebih maksimal. Penelitian ini difokuskan pada strategi pembelajaran yang

digunakan dalam pembelajaran. Masalah dalam penelitian ini berfokus pada penggunaan metode pembelajaran yakni metode *role playing*. Pada penelitian ini akan dibahas apakah melalui penggunaan metode *role playing* akan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan peneliti dalam proposal ini adalah: “Apakah Melalui Metode *Role Playing* Hasil Belajar Menirukan Dialog Drama Anak pada Siswa Kelas III SD Negeri 04 Pesucen Dapat Meningkatkan?”

1.6 Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas dalam rangka pemecahan masalah yang terjadi. Penelitian ini direncanakan akan dilakukan dalam 2 siklus. Penelitian yang akan dilakukan difokuskan pada penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran menirukan dialog dari teks drama anak di kelas III SD Negeri 04 Pesucen. Melalui penerapan metode ini diharapkan siswa akan lebih aktif, senang, dan termotivasi dalam pembelajaran. Metode *role playing* juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar menirukan dialog drama anak secara langsung.

1.7 Tujuan Penelitian

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai tujuan penelitian ini. Tujuan penelitian ini dibagi menjadi dua yakni tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum adalah tujuan yang dirumuskan dengan skala yang lebih luas dan bersifat

umum. Tujuan khusus adalah tujuan yang dirumuskan dengan skala yang lebih sempit. Pada bagian tujuan umum akan dijelaskan secara umum mengenai tujuan penelitian ini. Sedangkan pada bagian tujuan khusus akan diuraikan secara rinci mengenai tujuan penelitian ini. Uraian lebih rinci mengenai tujuan penelitian ini dapat dibaca pada uraian berikut:

1.7.1 Tujuan Umum

Tujuan umum adalah tujuan yang memiliki skala yang lebih luas dan bersifat umum. Tujuan umum dilakukannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 04 Pesucen.

1.7.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus yaitu tujuan yang bersifat khusus atau fokus tujuan yang ingin dicapai. Tujuan khusus penelitian ini meliputi: (1) meningkatkan aktivitas belajar menirukan dialog drama anak pada siswa kelas III SD Negeri 04 Pesucen, (2) meningkatkan hasil belajar menirukan dialog drama anak pada siswa kelas III SD Negeri 04 Pesucen, (3) meningkatkan performansi guru dalam pembelajaran menirukan dialog drama anak.

1.8 Manfaat Penelitian

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai manfaat yang diperoleh dari penelitian ini. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dapat dibagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Pada bagian manfaat teoritis akan dijelaskan

mengenai manfaat dalam bentuk teori yang diperoleh dari penelitian ini. Sedangkan pada bagian manfaat praktis akan dijelaskan mengenai manfaat yang secara praktik dapat diperoleh dari penelitian ini. Penjelasan lebih jelas mengenai manfaat teoritis dan manfaat praktik yang diperoleh dari penelitian ini dapat dibaca pada uraian berikut:

1.8.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yakni manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yang bersifat teori. Secara teori penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat di bidang pendidikan, terutama dalam pembelajaran menirukan dialog drama anak. Manfaat dalam bentuk teori yang diperoleh dari penelitian ini meliputi: (1) hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam penentuan kebijakan sekolah, (2) dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran yang dapat dilakukan guru dalam menerapkan pembelajaran bahasa Indonesia, dan (3) menambah khazanah pendidikan di Indonesia.

1.8.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yaitu manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yang bersifat praktik dalam pembelajaran. Manfaat praktis yang didapat melalui penelitian ini antara lain:

(1) Bagi siswa

Manfaat yang dapat diperoleh siswa dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menirukan dialog drama anak.

(2) Bagi guru

Manfaat yang dapat diperoleh guru dari penelitian ini yaitu untuk mengatasi permasalahan pembelajaran menirukan dialog drama serta sebagai masukan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

(3) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang positif tentang penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya dalam pembelajaran menirukan dialog drama anak di kelas III.

