



**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

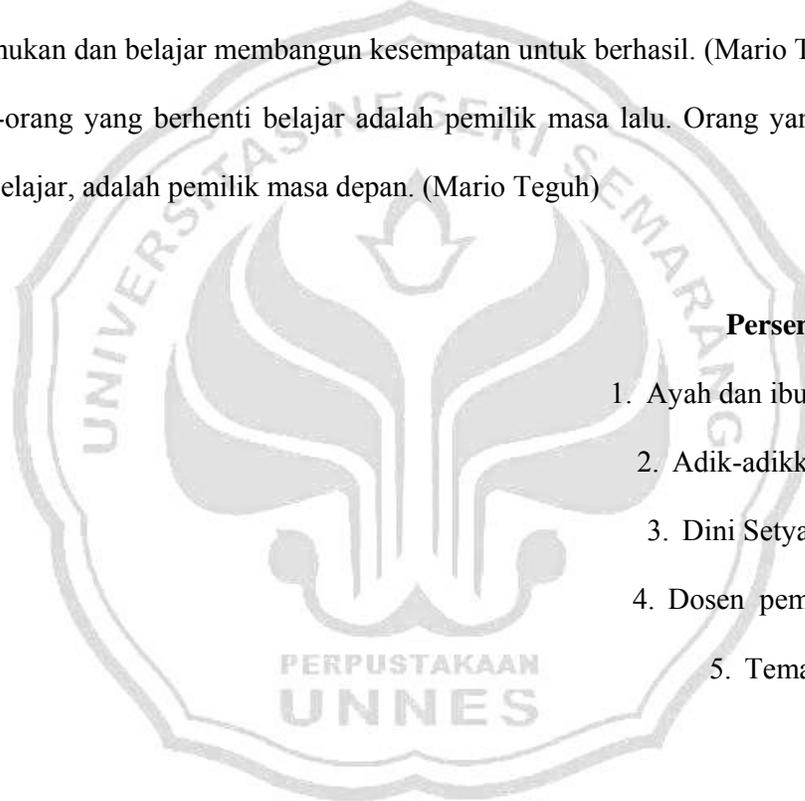
MOTTO DAN PERSEMBAHAN

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



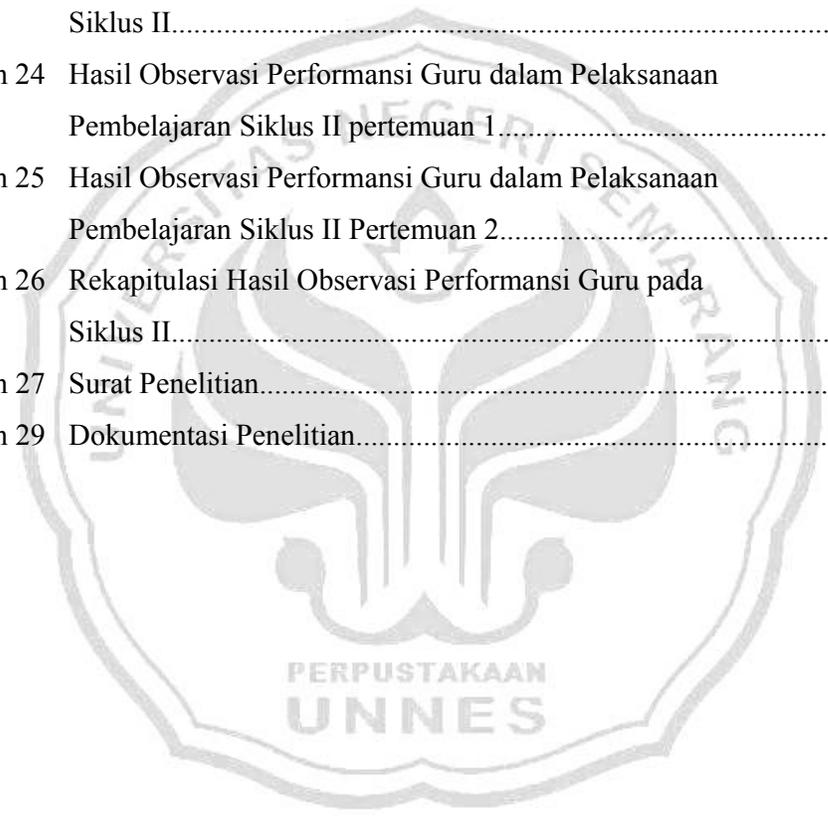
DAFTAR TABEL

	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

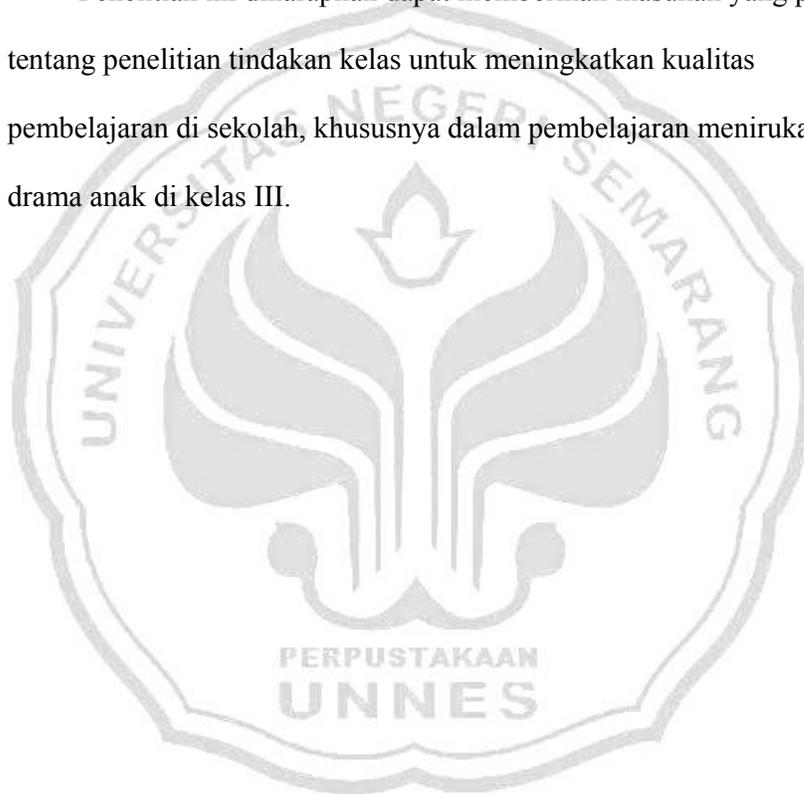
Manfaat yang dapat diperoleh siswa dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menirukan dialog drama anak.

(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.



BAB 2

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai kajian empiris, landasan teori, kerangka berpikir, serta hipotesis tindakan dari penelitian ini. Kajian empiris yaitu kajian mengenai penelitian-penelitian sejenis dengan penelitian yang akan dilakukan. Pada bagian landasan teori akan diuraikan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan penelitian ini. Pada bagian ini juga akan diuraikan mengenai kerangka berpikir dilakukannya penelitian ini. Selain itu juga akan diuraikan mengenai hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini. Penjelasan yang lebih rinci dapat dibaca pada uraian berikut:

2.1 Kajian Empiris

Metode pembelajaran *role playing* dianggap dapat meningkatkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Hal ini telah dibuktikan melalui penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Beberapa penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian ini diantaranya adalah Heti Titiawati (2011) dan Mardhiyyah (2011).

Heti Titiawati (2011) melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Drama Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Siswa Kelas V SD Negeri 02 Gunungsari Kecamatan Pulosari Kabupaten Pematang”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan melalui kenaikan nilai rata-rata siswa. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I yakni 92,59% dan pada

siklus II yakni 100%. Selain itu, nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan yakni pada siklus I 76,63 dan pada siklus II menjadi 89,22.

Mardhiyyah (2011) melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Cerita Pendek pada Siswa Kelas V Semester II SD Negeri I Kentengsari Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan Tahun Ajaran 2009/2010”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan melalui kenaikan nilai rata-rata siswa. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I yakni 60% dan pada siklus II yakni 80%. Selain itu, nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan yakni pada siklus I 6,7 dan pada siklus II menjadi 7,9.

Berdasarkan kedua penelitian di atas, peneliti akan melakukan penelitian tentang peningkatan hasil belajar menirukan dialog drama anak melalui metode *role playing* pada siswa kelas III SD Negeri 04 Pesucen. Penelitian ini dilakukan berdasarkan penelitian yang sudah pernah dilakukan, sehingga dapat menambah pengetahuan mengenai pembelajaran menirukan dialog drama anak.

2.2 Landasan Teori

Pada bagian landasan teori akan diuraikan teori-teori yang relevan dengan penelitian ini. Teori-teori yang akan diuraikan dalam landasan teori meliputi: belajar, aktivitas belajar, hasil belajar, performansi guru, pembelajaran, metode *role playing*, pembelajaran Bahasa Indonesia, drama, serta menirukan dialog drama. Penjelasan mengenai teori-teori tersebut dapat dibaca pada uraian berikut:

2.2.1 Belajar

Siddiq (2008: 1-3) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang disengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu itu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil. Menurut Slavin (1994) dalam Anni, dkk (2007: 2) belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman. Morgan dalam Suprijono (2011: 2) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman. Sedangkan Gagne dalam Suprijono (2011: 2) berpendapat bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang dilakukan secara sadar dan bersifat menetap yang merupakan hasil dari pengalaman. Proses perubahan perilaku tidak dapat terjadi dengan sendirinya. Perubahan tingkah laku dapat terjadi karena adanya proses pengalaman yang dialami secara sadar. Melalui proses belajar seseorang akan mendapatkan perubahan perilaku. Perubahan perilaku yang terjadi pada diri pembelajar disebut hasil belajar. Hasil belajar yang diperoleh pembelajar bisa dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Berdasarkan pengertian di atas dapat diketahui tiga ciri utama dalam belajar yang meliputi: (1) Perubahan perilaku. Tidak semua perubahan perilaku dapat disebut belajar. Perubahan perilaku yang dapat disebut belajar yakni apabila perubahan perilaku yang terjadi merupakan perubahan yang dilakukan secara sadar dan bersifat menetap; (2) Proses. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang

terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat (Sadiman (1986) dalam Siddiq 2008: 1-4). Seorang dikatakan belajar apabila ia telah mengerahkan pikiran dan perasaannya. Aktivitas pikiran dan perasaan yang dilakukan oleh seseorang tidak dapat diamati oleh orang lain, melainkan hanya dapat dirasakan oleh orang yang bersangkutan; dan (3) Pengalaman. Pada hakikatnya belajar merupakan proses mengalami. Seseorang yang sedang belajar, akan melakukan interaksi terhadap lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

2.2.2 Aktivitas Belajar

Menurut Gie (1985) dalam Junaidi (2010) aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan oleh seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran yang sifatnya tergantung pada sedikit banyaknya perubahan. Menurut Juliantara (2010) aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Berdasarkan kedua pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah semua kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis yang menunjang terjadinya perubahan perilaku dalam dirinya.

Dierich dalam Hamalik (2008: 172) mengklasifikasikan aktivitas belajar menjadi delapan kelompok yang meliputi: (1) kegiatan-kegiatan visual, meliputi membaca, melihat gambar-gambar, mengamati, eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja dan bermain, (2) kegiatan-kegiatan lisan (*oral*), meliputi mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian,

mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi, (3) kegiatan-kegiatan mendengarkan, meliputi mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, dan mendengarkan radio, (4) kegiatan-kegiatan menulis, meliputi menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket, (5) kegiatan-kegiatan menggambar, meliputi menggambar, membuat grafik, diagram, peta, dan pola, (6) kegiatan-kegiatan metrik, meliputi melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun, (7) kegiatan-kegiatan mental, meliputi merenung, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan, (8) kegiatan-kegiatan emosional, meliputi minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Aktivitas belajar siswa di dalam kelas akan sangat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh. Semakin aktif siswa dalam pembelajaran maka diharapkan hasil belajar yang diperoleh siswa akan menjadi optimal. Hal itu dikarenakan jika siswa aktif dalam pembelajaran, maka akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan guru. Demikian juga sebaliknya semakin pasif siswa dalam pembelajaran maka dikhawatirkan hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi kurang optimal. Oleh karena itu guru harus dapat memfasilitasi siswa agar dapat aktif baik secara fisik maupun psikis dalam pembelajaran.

2.2.3 Hasil Belajar

Menurut Suprijono (2011: 5), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Anni, dkk (2007: 5) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Berdasarkan kedua pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yaitu perubahan perilaku dalam bentuk perbuatan, nilai, pengertian, sikap, dan keterampilan yang diperoleh melalui aktivitas belajar yang telah dilakukan.

Gagne dalam Suprijono (2011: 5) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi 5 macam yang meliputi: (1) informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, (2) keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang, (3) strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah, (4) keterampilan motorik, yaitu keterampilan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani, (5) sikap, adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Hasil belajar dapat diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar akan sangat dipengaruhi oleh aktivitas belajar yang dilakukan. Apabila pembelajar mempelajari sikap, maka hasil belajar yang diharapkan muncul adalah perubahan sikap. Jika pembelajar mempelajari tentang keterampilan, maka hasil belajar yang didapat akan berbentuk keterampilan.

Bloom dalam Suprijono (2011: 6) membagi hasil belajar menjadi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang berkaitan dengan pengetahuan dan intelektual. Kemampuan kognitif mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, serta evaluasi. Kemampuan afektif merupakan kemampuan yang berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kemampuan afektif mencakup sikap menerima, memberikan respon, nilai, pengorganisasian, dan karakterisasi. Kemampuan psikomotorik menunjukkan kemampuan fisik seperti motorik dan syaraf. Dalam kaitannya dengan pembelajaran bahasa Indonesia, kemampuan psikomotorik dapat berupa kemampuan membaca dan menulis. Kemampuan psikomotorik mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh seseorang dari proses belajar. Hasil belajar yang diperoleh akan dipengaruhi oleh aktivitas belajarnya. Selain itu hasil belajar siswa juga akan dipengaruhi oleh performansi guru dalam pembelajaran. Oleh karena itu agar mendapatkan hasil belajar yang baik maka guru harus menciptakan pembelajaran yang inovatif, tepat sasaran, dan menitik beratkan pada keaktifan siswa.

. Hasil belajar yang diperoleh dapat berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Penelitian ini menitikberatkan pemerolehan hasil belajar yang berupa keterampilan siswa dalam menirukan dialog drama anak. Hasil belajar siswa yang ingin dicapai yakni siswa dapat menirukan dialog drama anak dengan menggunakan gerakan, pelafalan, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

2.2.4 Performansi Guru

Jabatan guru merupakan jabatan profesional. Seorang guru harus mempunyai kompetensi sebagai dasar dalam melaksanakan tugas dan tanggungjawabnya. Depdiknas (2006: 8) menjelaskan bahwa kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Kompetensi guru atau performansi guru artinya kemampuan guru dalam berbagai keterampilan atau berperilaku seperti keterampilan mengajar, membimbing, menilai, menggunakan alat bantu pengajaran, bergaul atau berkomunikasi dengan siswa, keterampilan menumbuhkan semangat belajar siswa, keterampilan menyusun persiapan atau perencanaan mengajar, keterampilan melaksanakan administrasi kelas, dan lain-lain (Sudjana 2010: 18).

Baik tidaknya performansi guru juga akan dipengaruhi oleh penguasaan keterampilan dasar dalam mengajar. Menurut Darmadi (2009: 1-10) keterampilan dasar mengajar yang perlu dikuasai guru meliputi: (1) keterampilan bertanya, (2) keterampilan memberi penguatan, (3) keterampilan mengadakan variasi, (4) keterampilan menjelaskan, (5) keterampilan membuka dan menutup pelajaran, (6) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, (7) keterampilan mengelola kelas, (8) serta keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Performansi guru dalam pembelajaran akan mempengaruhi mutu pendidikan. Semakin baik performansi guru dalam pembelajaran, maka akan semakin baik pula mutu pendidikan. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Seorang guru harus dapat menentukan metode, media, bahan, serta evaluasi pembelajaran yang tepat bagi siswa. Hasil belajar siswa akan menjadi rendah apabila guru tidak dapat mengelola pembelajaran dengan baik.

Oleh karena itu guru harus senantiasa meningkatkan performansinya dalam pembelajaran.

Pada penelitian ini peneliti akan menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran menirukan dialog drama anak. Melalui penelitian ini diharapkan kompetensi pedagogik terutama kemampuan guru dalam mengadakan variasi pembelajaran akan meningkat. Guru akan lebih variatif dalam menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan. Pada pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* siswa akan dibagi ke dalam beberapa kelompok sehingga diharapkan kemampuan guru dalam membimbing diskusi kelompok kecil akan meningkat.

2.2.5 Pembelajaran

Briggs (1992) dalam Sugandi, dkk (2008: 9) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi si belajar sedemikian rupa sehingga si belajar itu memperoleh kemudahan dalam berinteraksi berikutnya dengan lingkungan. Menurut Siddiq (2008: 1-9), pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang (guru atau yang lain) untuk membelajarkan siswa yang belajar. Menurut teori pembelajaran behavioristik (Sugandi, dkk, 2008: 9), pembelajaran yaitu usaha guru untuk membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku si belajar. Menurut Rombepajung (1988) dalam Thobroni dan Mustofa (2011: 18) pembelajaran adalah pemerolehan suatu mata pelajaran atau pemerolehan keterampilan melalui pelajaran, pengalaman, atau pengajaran. Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah

seperangkat peristiwa yang disusun sedemikian rupa oleh pendidik dalam rangka membelajarkan siswa sehingga terbentuk perubahan perilaku pada diri siswa.

Istilah pembelajaran hampir sama dengan istilah pengajaran. Namun, jika ditelusuri lebih dalam kedua istilah ini memiliki makna yang berbeda. Pada proses pengajaran, guru berperan sebagai pengajar. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru di dalam pembelajaran hanya mentransfer ilmu pengetahuan saja. Keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran menjadi kurang. Kegiatan di dalam kelas lebih didominasi oleh kegiatan guru. Berbeda dengan pengajaran, dalam pembelajaran guru bertugas membelajarkan siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa dituntut untuk aktif. Peran guru berubah tidak hanya sebagai pengajar tetapi guru juga dapat berperan sebagai pendidik, dan fasilitator.

2.2.6 Metode *Role Playing*

Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik (Amri dan Ahmadi, 2010: 194). Sanjaya (2011: 161) menjelaskan bahwa *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa metode *role playing* merupakan metode pembelajaran sebagian dari simulasi yang digunakan untuk mengarahkan siswa dalam memecahkan masalah melalui permainan peran.

Role playing dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pada pelaksanaan pembelajaran melalui *role playing* beberapa siswa menjadi pemeran dan yang lain menjadi pengamat. Darmadi (2009: 156) menjelaskan bahwa melalui *role playing* dalam pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat (1) mengeksplorasi perasaan-perasaannya (2) memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, dan (4) mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui beberapa cara.

Metode *role playing* merupakan metode yang menyenangkan. Pada praktik penerapan metode ini siswa diberikan kesempatan untuk memerankan sebuah peran dengan karakteristik tertentu. Misalnya dalam pembelajaran drama, siswa akan merasa senang karena dapat memerankan berbagai tokoh dengan watak yang berbeda-beda. Siswa tidak akan merasa bosan di dalam kelas. Melalui penerapan pembelajaran *role playing* diharapkan siswa dapat memerankan tokoh tertentu dengan ucapan yang sama dengan tokoh aslinya.

Metode *role playing* juga dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini sesuai dengan penjelasan Blatner (2005) dalam Vasilieou dan Paraskeva (2010:29) yang menjelaskan bahwa:

Using role-playing techniques students participate actively in learning activities, as they express their feelings, ideas, and arguments, trying to convince others of their viewpoint, and, thus, they, create and develop self-efficacy beliefs. Also through the negotiation and interaction with their peers, they learn to compromise. Accept different perspectives, and gain tolerance to cultural diversity. Furthermore, role playing can be used as a method for teaching insight and empathy competence.

Dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa menggunakan metode *role playing* siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar, karena mereka

mengungkapkan perasaan, ide, dan argumen mereka, mencoba meyakinkan orang lain dari sudut pandang mereka, dan dengan demikian mereka menciptakan dan mengembangkan kepercayaan diri. Selain itu, melalui negosiasi dan interaksi dengan teman sebaya, mereka belajar untuk berkompromi, menerima perspektif yang berbeda, dan mendapatkan toleransi terhadap keanekaragaman budaya. Selanjutnya, bermain peran dapat digunakan sebagai metode untuk mengajar dan empati kompetensi.

Pada pembelajaran drama khususnya dalam menirukan dialog drama, sangat cocok jika digunakan metode *role playing*. Melalui metode *role playing* siswa akan dapat mendalami tokoh yang diperankannya. Bolton (1992) dalam Heyward (2010: 199) menjelaskan bahwa: “*that more improvised forms classroom drama, such as role play, have more potential to allow participants to genuinely engage in emotions of their role than more scripted forms of drama, as participants get the feeling of living moment by moment*”. Maksud pernyataan tersebut yaitu bahwa kelas drama akan lebih berkembang jika melalui *role playing* karena lebih memungkinkan siswa untuk benar-benar terlibat dalam emosi tokoh yang mereka perankan bahkan melebihi dari apa yang tertulis dalam naskah, dan siswa akan merasakan hidup dari masa ke masa.

2.2.6.1 Langkah-langkah Penerapan Role Playing

Menurut Clark (1973) dalam Wahab (2010:112-114) langkah-langkah penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran meliputi:

(1) Tahap persiapan.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan meliputi: persiapan bermain peran, memilih peran, mempersiapkan penonton, mempersiapkan para pemain.

(2) Tahap pelaksanaan.

Pada tahap pelaksanaan para pemain melaksanakan skenario sesuai yang telah dipersiapkan.

(3) Tindak lanjut

Kegiatan yang dilakukan pada tahap tindak lanjut meliputi: diskusi, evaluasi, pengungkapan pengalaman siswa setelah bermain peran, dan melakukan *role playing* kembali, agar pemahaman terhadap materi lebih baik.

2.2.6.2 Kelebihan Metode Role Playing

Role playing memiliki beberapa kelebihan dari metode pembelajaran yang lain. Kelebihan metode pembelajaran *role playing* meliputi: (1) dapat meningkatkan kerja sama antar siswa, (2) melatih kemampuan berbicara siswa, (3) memupuk rasa tanggung jawab siswa, (4) dapat meningkatkan aktivitas siswa di dalam kelas karena melibatkan seluruh partisipasi siswa, (5) memberikan pengalaman yang menyenangkan sehingga daya ingat siswa akan menjadi lebih kuat, (6) menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, (7) menumbuhkan rasa tanggung jawab, perhatian siswa, kekeluargaan, kerja sama, dan kesetiakawanan sosial, serta (8) mempermudah guru dalam melakukan evaluasi khususnya pada pembelajaran menirukan drama.

2.2.7 Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Peserta didik juga diharapkan dapat berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia secara lisan maupun tertulis. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik dapat memiliki berbagai kemampuan berbahasa. Depdiknas (2008: 107) menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik menguasai kemampuan yang meliputi: (1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan, (2) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, (3) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, (4) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, (5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, (6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan bersastra. Secara umum kemampuan berbahasa dan bersastra Indonesia dikelompokkan menjadi kemampuan reseptif (membaca dan mendengarkan) dan kemampuan produktif (menulis dan berbicara). Pembelajaran

Bahasa Indonesia diawali dari pembelajaran kemampuan reseptif, dan diikuti dengan pembelajaran kemampuan produktif.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan cara menggunakan bahasa bukan membelajarkan bahasa. Apabila yang dilakukan adalah membelajarkan bahasa, maka hanya akan membentuk ahli dalam bidang Bahasa Indonesia. Namun, apabila pembelajaran yang dilakukan adalah membelajarkan cara menggunakan bahasa maka diharapkan peserta didik bukan hanya ahli dalam bidang bahasa saja. Peserta didik nantinya diharapkan dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

2.2.8 Drama

Istilah drama berasal dari bahasa Yunani, yakni berasal dari kata “*dram*” yang berarti gerak atau perbuatan. Drama juga berasal dari bahasa Inggris “*life presented in action*” yang berarti kehidupan yang disajikan dengan gerak. Dalam sastra Indonesia istilah drama disamakan dengan istilah teater yang berarti pertunjukan. Menurut Supriyadi (2006: 52), drama adalah salah satu bentuk sastra yang isinya tentang hidup dan kehidupan disajikan atau dipertunjukkan dalam bentuk gerak ‘action’. Drama juga dapat diartikan sebagai suatu cerita yang dipentaskan.

Drama atau teater tentu berbeda dengan pertunjukan yang lain. Unsur yang membedakan drama dan pertunjukkan yang lain adalah adanya dialog dan alur cerita. Dialog dalam drama tidak selalu berbentuk dialog verbal yang berupa kata-kata. Dialog dalam drama juga bisa dalam bentuk gerak. Drama yang dialognya dalam bentuk gerakan misalnya adalah drama tari. Selain itu dialog drama ada juga yang berbentuk mimik dan nyanyian.

Salah satu bentuk drama yang ada adalah drama anak. Drama anak adalah lakuan anak sebagai tokoh (Rosdiana, dkk, 2009: 8.3). Drama anak dapat dikelompokkan menjadi berbagai macam drama. Berdasarkan jumlah pelaku, maka drama anak dibagi menjadi drama dialog dan monolog. Drama dialog merupakan drama yang dipentaskan lebih dari satu tokoh. Drama monolog merupakan drama yang diperankan oleh seorang pemain saja. Berdasarkan waktu pementasan, drama dibagi menjadi dram pendek atau drama sebabak dan drama panjang. Berdasarkan alur peristiwa drama dibagi menjadi drama tragedi dan drama komedi. Drama tragedi adalah drama yang menyebabkan para penonton merasa iba akibat peran yang dibawakan oleh lakon dalam drama tersebut. Lawan dari drama tragedi adalah drama komedi. Drama komedi adalah drama yang dapat membuat penonton merasa gembira karena alur ceritanya.

Berdasarkan dari aspek kehidupan, drama dibagi menjadi drama domestik dan drama borjuis. Berdasarkan dari aspek media pementasan, drama dibagi menjadi drama radio, televisi, dan drama pentas. Berdasarkan dari aspek keaslian penciptaan teks drama, drama dibagi menjadi drama asli dan drama terjemahan.

Menurut Rosdiana, dkk (2009: 8.9) berdasarkan cara menyajikannya drama dibagi menjadi drama pantomim, drama tablo, drama kreatif, sandiwara boneka, drama bacaan, dan drama opera. Drama pantomim adalah drama yang dipentaskan tanpa menggunakan pengucapan kata, tetapi hanya menggunakan sikap dan gerak yang diiringi musik. Drama tablo adalah drama yang dipentaskan tanpa gerak dan pengucapan kata oleh para pelaku, dan merupakan preposisi dengan komposisi sikap para pelaku serta diikuti seorang narator untuk memberi prolog atau keterangan cerita. Drama kreatif yaitu drama informal yang dibuat oleh anak dan untuk

partisipan. Sandiwara boneka yaitu drama yang dilakukan pemeran dengan menggunakan bentuk boneka yang pada dasarnya hanya mewakili pemeran yang sebenarnya. Drama bacaan yaitu sebuah pementasan dramatis yang diformulasikan dari teks drama oleh kelompok pembaca. Sedangkan drama opera adalah bentuk drama panjang yang sebagian atau seluruhnya dinyanyikan dan biasanya diiringi dengan musik.

2.2.9 Menirukan Dialog Drama

Dialog adalah pecakapan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Sedangkan dialog drama percakapan yang dilakukan oleh tokoh-tokoh dalam sebuah drama. Menirukan dialog drama pada hakikatnya sama dengan membaca dialog drama. Menurut Suyatno, dkk (2008: 107), beberapa hal yang diperhatikan pada saat membaca dialog drama antara lain: (1) pelafalan atau pengucapan kata harus jelas, (2) penggunaan intonasi yang tepat, (3) penempatan jeda yang tepat karena jika salah dalam menempatkan jeda maka makna kalimat yang diucapkan akan berubah, (4) kejelasan suara, serta (5) mimik atau ekspresi wajah ketika sedang berbicara.

2.3 Kerangka Berpikir

Guru seharusnya dapat merancang pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Namun, dalam kenyataannya banyak guru yang belum mampu merancang pembelajaran yang demikian. Hal tersebut juga terjadi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 04 Pesucen khususnya materi menirukan dialog teks drama yang dilisankan. Akibatnya pembelajaran yang terjadi menjadi kurang berhasil yang ditandai dengan rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya

keaktifan siswa dalam pembelajaran. Siswa pun menjadi kurang tertarik terhadap pembelajaran yang dilakukan.

Untuk memecahkan masalah di atas, maka harus segera dilakukan perbaikan pembelajaran agar siswa kembali tertarik dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat ditempuh guru adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif yaitu *role playing*. Melalui penerapan metode yang inovatif ini diharapkan siswa akan lebih berminat dan senang dalam proses pembelajaran.

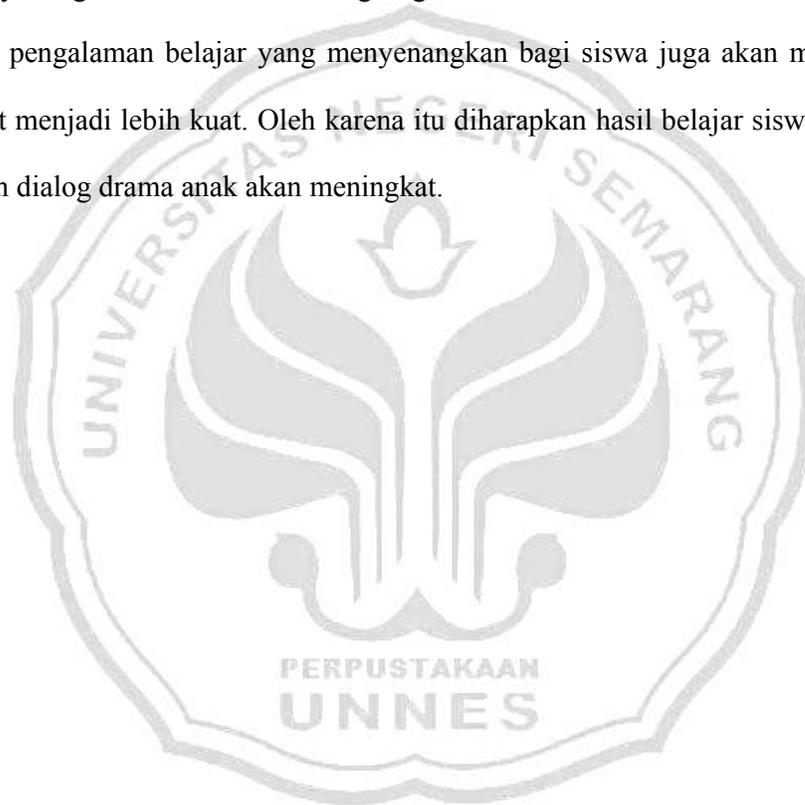
Metode pembelajaran *role playing* dipilih karena metode pembelajaran ini dirasakan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dalam metode *role playing*, masing-masing siswa di dalam kelas memiliki tugas dan tanggung jawab masing-masing. Maka diharapkan tidak ada siswa yang pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan rasa tanggung jawab serta meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Melalui metode *role playing* siswa ditugaskan untuk menirukan dialog dari teks drama anak yang dilisankan. Siswa akan dilatih berdialog secara langsung berdasarkan teks drama yang dilisankan. Siswa juga akan berlatih untuk memberi tanggapan atas penampilan teman-temannya. Dengan demikian, rendahnya belajar siswa kelas III SD Negeri 04 Pesucen dalam pembelajaran menirukan dialog dari teks drama anak yang dilisankan dapat ditingkatkan.

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis tindakan yang diajukan oleh peneliti adalah: “Melalui penerapan metode *role*

playing maka hasil belajar menirukan dialog drama anak siswa kelas III SD Negeri 04 Pesucen akan meningkat”. Penerapan *role playing* dalam pembelajaran akan memberikan kesempatan siswa untuk berpraktik menirukan dialog drama secara langsung. Pembelajaran juga akan lebih menyenangkan bagi siswa karena siswa akan diajak bermain untuk menirukan dialog tokoh dalam drama anak. Pembelajaran yang menyenangkan maka akan merangsang siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Selain itu pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa juga akan membuat daya ingat menjadi lebih kuat. Oleh karena itu diharapkan hasil belajar siswa dalam menirukan dialog drama anak akan meningkat.



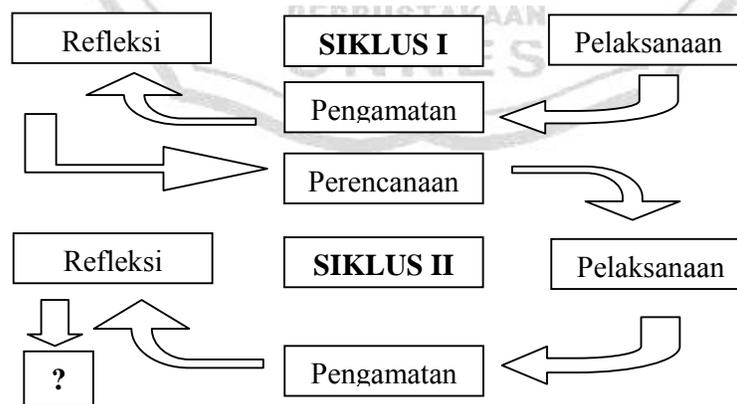
BAB 3

METODE PENELITIAN

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai metode penelitian yang digunakan dalam penelitian. Metode penelitian diutarakan dalam sub bagian yang meliputi rancangan penelitian, siklus penelitian, subjek penelitian, tempat penelitian, data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Uraian selengkapnya adalah sebagai berikut:

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian direncanakan terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, satu pertemuan pembelajaran dan satu pertemuan untuk tes formatif. Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

(Arikunto 2009: 16)

Uraian lebih jelas mengenai prosedur penelitian yang akan digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

3.1.1 Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, dan bagaimana tindakan itu dilakukan. Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan meliputi: (1) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, (2) menyusun media pembelajaran, (3) menentukan prosedur penilaian, serta (4) menyusun alat penilaian. Perencanaan harus dilakukan dengan seteliti mungkin. Semua kegiatan yang akan dilakukan harus sudah dirancang pada tahap ini. Semakin baik perencanaan yang dilakukan maka diharapkan hasil yang diperoleh juga akan semakin optimal.

3.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan proses penerapan rancangan yang telah dibuat selama proses perencanaan. Kegiatan yang telah dirancang pada tahap perencanaan akan diterapkan dalam tindakan di kelas. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini difokuskan pada penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran menirukan dialog drama. Peneliti harus berusaha menerapkan tindakan sesuai yang telah dirumuskan sehingga kegiatan yang telah dilakukan sesuai dengan tujuan semula. Pelaksanaan tindakan harus dilakukan dengan sebaik mungkin agar hasil yang diperoleh menjadi optimal.

3.1.3 Pengamatan

Selama proses pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti juga bertindak sebagai pengamat. Peneliti mengamati segala sesuatu yang terjadi selama tindakan berlangsung. Hal yang perlu diamati dalam tahap ini meliputi hasil, aktivitas belajar siswa, serta performansi guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Selama melakukan pengamatan peneliti juga harus mencatat segala sesuatu yang terjadi untuk memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya. Hasil pengamatan nantinya akan direfleksi untuk menentukan kekurangan dan kelebihan selama proses pembelajaran.

3.1.4 Refleksi

Refleksi dijadikan sebagai bahan evaluasi serta menetapkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini. Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Refleksi digunakan oleh peneliti untuk mengetahui apakah kegiatan yang telah dilakukan sudah berjalan dengan baik atau belum. Refleksi juga dapat digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran di kelas selama penelitian berlangsung.

Hasil refleksi ini digunakan oleh peneliti sebagai acuan untuk menentukan tindakan selanjutnya. Apabila masih ditemukan beberapa kekurangan maka hasil refleksi ini akan digunakan sebagai acuan untuk menyusun perencanaan pada siklus berikutnya. Namun, apabila hasil refleksi menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran maka peneliti tidak perlu menambah siklus lagi.

3.2 Siklus Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilakukan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan, satu pertemuan pembelajaran dan satu pertemuan digunakan untuk tes formatif. Pada bagian ini akan diuraikan mengenai perencanaan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II. Uraian yang lebih jelas mengenai perencanaan pada siklus I dan siklus II dapat dibaca pada uraian berikut ini:

3.2.1 Siklus I

Siklus ini terdiri dari 2 pertemuan, pertemuan pertama sebanyak 2 jam pelajaran digunakan siswa untuk mendengarkan pembacaan teks dialog drama anak serta merencanakan pementasan. Hal yang perlu direncanakan dalam pertemuan pertama yaitu pembagian tokoh masing-masing kelompok. Pertemuan kedua sebanyak 3 jam pelajaran digunakan untuk penilaian performansi siswa dalam menirukan dialog drama anak. Kegiatan yang akan dilakukan dalam siklus ini meliputi: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Uraian selengkapnya adalah sebagai berikut:

3.2.1.1 Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan yang matang untuk mencapai pembelajaran seperti yang diinginkan. Pada tahap ini peneliti menyusun perencanaan mengenai kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dari awal sampai akhir. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi: (1) merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai materi pada pelaksanaan siklus I, (2) merancang alat peraga, bahan, media, sumber belajar dan lembar kegiatan siswa, (3) menyusun

lembar pengamatan aktivitas belajar siswa dan performansi guru, (4) menyusun instrumen untuk digunakan untuk menilai performansi siswa.

3.2.1.2 Pelaksanaan

Pada saat proses pelaksanaan tindakan, peneliti sebagai guru menerapkan metode pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran. Pertemuan pertama sebanyak 2 jam pelajaran digunakan untuk pembacaan teks drama anak, pembagian kelompok, serta pembagian tugas masing-masing anggota kelompok. Pertemuan kedua sebanyak 3 jam pelajaran digunakan penilaian performansi siswa dalam menirukan dialog drama anak.

3.2.1.3 Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan bantuan guru lain untuk membantu melakukan pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan agar hasil pengamatan menjadi lebih akurat. Sesuai tujuan penelitian ini, maka pengamatan difokuskan pada: (1) aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung harus selalu diamati, aspek yang diamati meliputi tanggung jawab, perhatian, dan kerjasama antar siswa dalam pembelajaran; (2) hasil belajar siswa pada pembelajaran menirukan dialog drama diwujudkan dalam performansi siswa. Aspek-aspek yang perlu diamati pada saat siswa menirukan dialog drama meliputi gerak, intonasi, pelafalan, serta ekspresi siswa; (3) performansi guru dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* juga perlu diamati sehingga hasil penelitian menjadi lebih akurat.

3.2.1.4 Refleksi

Refleksi merupakan langkah untuk menganalisis kegiatan yang dilakukan pada siklus I. Hal-hal yang perlu dianalisis dalam kegiatan ini meliputi performansi guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Hasil refleksi nantinya akan digunakan sebagai bahan pertimbangan serta sebagai acuan dalam siklus berikutnya. Apabila ditemukan kekurangan pada saat pelaksanaan siklus I maka akan dilakukan revisi untuk pelaksanaan siklus II. Kelebihan yang terdapat pada siklus I akan tetap dipertahankan pada siklus II sehingga mendapatkan hasil yang optimal.

3.2.2 Siklus II

Seperti halnya pada siklus I, pada siklus II juga terdiri dari 2 pertemuan, pertemuan pertama sebanyak 2 jam pelajaran digunakan siswa untuk mendengarkan pembacaan teks dialog drama anak serta merencanakan pementasan. Hal yang perlu direncanakan dalam pertemuan pertama yaitu pembagian tokoh masing-masing kelompok. Pertemuan kedua sebanyak 3 jam pelajaran digunakan untuk penilaian performansi siswa dalam menirukan dialog drama anak. Kegiatan yang akan dilakukan dalam siklus ini meliputi: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Uraian selengkapnya adalah sebagai berikut:

3.2.2.1 Perencanaan

Hal-hal yang perlu dilakukan dalam perencanaan siklus kedua ini antara lain: (1) mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul pada saat pembelajaran siklus I berlangsung, serta menyusun cara untuk memecahkan masalah tersebut, (2)

merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai materi pada pelaksanaan siklus II, (3) merancang alat peraga, bahan, media, sumber belajar dan lembar kegiatan siswa, (4) menyusun lembar pengamatan aktivitas belajar siswa, (5) menyusun instrumen untuk digunakan untuk menilai performansi siswa.

3.2.2.2 Pelaksanaan

Pada saat proses pelaksanaan tindakan, peneliti sebagai guru menerapkan metode pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran. Pertemuan pertama sebanyak 2 jam pelajaran digunakan untuk pembacaan teks drama anak, pembagian kelompok, serta pembagian tugas masing-masing anggota kelompok. Pertemuan kedua sebanyak 3 jam pelajaran digunakan untuk penilaian performansi siswa dalam menirukan dialog drama anak.

3.2.2.3 Pengamatan

Pengamatan dilakukan peneliti dengan bantuan guru lain untuk membantu melakukan pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan agar hasil pengamatan menjadi lebih akurat. Sesuai tujuan penelitian ini, maka pengamatan difokuskan pada: (1) Aktivitas belajar. Aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung harus selalu diamati. Aspek yang diamati meliputi tanggung jawab, perhatian, dan kerjasama antar siswa dalam pembelajaran; (2) Hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada pembelajaran menirukan dialog drama diwujudkan dalam performansi siswa. Aspek-aspek yang perlu diamati pada saat siswa menirukan dialog drama meliputi gerak, intonasi, pelafalan, serta ekspresi siswa; (3) Performansi guru dalam kegiatan pembelajaran. Performansi guru dalam

pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* juga perlu diamati sehingga hasil penelitian menjadi lebih akurat.

3.2.2.4 Refleksi

Refleksi merupakan langkah untuk menganalisis kegiatan yang dilakukan pada siklus II. Hal-hal yang dianalisis dalam kegiatan ini meliputi performansi guru, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, dan hasil belajar siswa yakni performansi siswa pada saat menirukan dialog dari teks drama yang dilisankan. Hasil refleksi siklus II dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan perlu atau tidaknya dilakukan siklus lanjutan. Apabila indikator keberhasilan telah terpenuhi, maka tidak perlu diadakan siklus berikutnya. Namun, apabila indikator keberhasilan belum terpenuhi maka akan dilakukan kegiatan pembelajaran siklus berikutnya.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 04 Pesucen dengan jumlah 29 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Peneliti mengambil subjek penelitian tersebut dengan pertimbangan bahwa pembelajaran menirukan dialog dari teks drama anak lebih berpusat pada guru. Hal tersebut menyebabkan rendahnya tingkat keaktifan dan capaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran menirukan dialog drama anak. Permasalahan tersebut harus segera diselesaikan sehingga kemampuan siswa dalam menirukan dialog drama anak akan meningkat.

3.4 Tempat Penelitian

Pada bagian ini diuraikan mengenai tempat yang digunakan untuk penelitian. Tempat yang digunakan untuk penelitian yakni ruang kelas III SD Negeri 04 Pesucen yang beralamat di Jalan Kamboja no 155 Desa Pesucen Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang. Peneliti memilih SD ini sebagai tempat penelitian karena subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 04 Pesucen. Penelitian dilakukan di SD Negeri 04 Pesucen karena siswa sudah terbiasa belajar di tempat ini sehingga diharapkan hasilnya akan lebih optimal. Faktor yang diselidiki dalam penelitian ini adalah penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3.5 Data

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai jenis dan sumber data dalam penelitian ini. Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Untuk mendapatkan data kualitatif dan kuantitatif maka harus dilakukan pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes dan nontes. Uraian selengkapnya adalah sebagai berikut:

3.5.1 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) data kuantitatif, data kuantitatif dalam penelitian ini berupa nilai sebagai hasil belajar siswa. Data ini diperoleh melalui tes formatif pada setiap siklus. Pada penelitian ini tes yang dilakukan untuk memperoleh nilai hasil belajar siswa yakni dengan menggunakan teknik tes performansi dan (2) data kualitatif, data kualitatif dalam penelitian ini

meliputi data aktivitas belajar siswa serta performansi guru. Data kualitatif penelitian diperoleh melalui observasi. Hasil observasi akan dicatat dalam lembar observasi. Penjabaran hasil pengamatan inilah yang merupakan data kualitatif dari penelitian ini.

3.5.2 Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini dapat diperoleh dari beberapa sumber. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) siswa, (2) guru, dan (3) dokumen. Uraian selengkapnya adalah sebagai berikut:

3.5.2.1 Siswa

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yakni siswa kelas III SD Negeri 04 Pesucen Kabupaten Pemalang. Penelitian ini akan dilakukan di kelas III SD Negeri 04 Pesucen Kabupaten Pemalang. Pada kelas III SD Negeri 04 Pesucen terdapat 29 siswa dengan siswa laki-laki yang berjumlah 17 siswa dan siswa perempuan yang berjumlah 12 siswa. Data siswa selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 1.

Data penelitian yang bersumber dari siswa berupa data tes dan nontes. Data tes diperoleh pada setiap akhir siklus. Data tes berupa data nilai hasil belajar menirukan dialog drama anak pada siklus I dan II. Data nontes diperoleh pada saat pelaksanaan siklus I dan II. Data nontes berupa data hasil observasi aktivitas belajar siswa.

3.5.2.2 Guru

Data yang diperoleh juga dapat bersumber dari guru. Data yang diperoleh dari guru yaitu data performansi guru selama pelaksanaan siklus I dan II. Data performansi guru diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan oleh Ibu Aprillia Wijayanti. Aspek-aspek yang diobservasi meliputi kemampuan guru dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan dalam pelaksanaan pembelajaran.

3.5.2.3 Data Dokumen

Data yang digunakan dalam penelitian ini juga dapat diperoleh dari data dokumen. Dokumen ini berupa daftar nilai siswa kelas III SD Negeri 04 Pesucen pada tahun pelajaran 2010/2011 yang dapat dilihat pada lampiran 2. Data dokumen ini digunakan oleh peneliti sebagai data pra siklus. Dari data ini peneliti dapat mengetahui bahwa terjadi permasalahan dalam pembelajaran menirukan dialog drama anak di SD Negeri 04 Pesucen.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data, peneliti menggunakan beberapa teknik yang meliputi teknik tes dan nontes. Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif yaitu data hasil belajar siswa. Teknik nontes digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif yaitu data aktivitas belajar siswa dan perrformansi guru dalam pembelajaran. Uraian selengkapnya adalah sebagai berikut:

3.6.1 Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif. Pada penelitian ini teknik tes digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa. Teknik tes yang digunakan adalah teknik tes kinerja atau performansi. Hal ini disebabkan karena hasil belajar siswa dapat dilihat dari performansi siswa pada saat menirukan dialog drama anak. Oleh karena itu teknik tes yang digunakan adalah tes performansi. Alat yang digunakan dalam tes ini yakni lembar observasi. Aspek-aspek yang diamati meliputi gerak, pelafalan, intonasi, serta ekspresi siswa pada saat menirukan dialog drama anak.

3.6.2 Teknik Nontes

Teknik nontes digunakan untuk mengumpulkan data yang bersifat kualitatif. Teknik pengambilan data yang digunakan untuk mengambil data yaitu melalui observasi. Teknik observasi digunakan untuk mengambil data aktivitas belajar siswa dan performansi guru. Alat yang digunakan pada teknik nontes yakni lembar observasi. Aspek-aspek aktivitas siswa yang diamati meliputi perhatian, kerjasama, serta tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran. Aspek-aspek performansi guru yang diamati meliputi kemampuan guru dalam menyusun RPP dan pada pelaksanaan pembelajaran.

3.7 Instrumen Penelitian

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Instrumen penelitian merupakan alat-alat yang digunakan dalam penelitian ini. Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (2) instrumen tes, serta (3) instrumen nontes. Uraian selengkapnya adalah sebagai berikut:

3.7.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Penelitian ini dilakukan selama dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan, satu pertemuan digunakan untuk proses pembelajaran dan satu pertemuan digunakan untuk evaluasi pembelajaran. Untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik, semua kegiatan yang akan dilakukan selama pelaksanaan siklus I dan II harus direncanakan. Rencana kegiatan yang akan dilakukan selama pelaksanaan siklus I dan II dapat dibaca pada RPP di lampiran 3 dan 4.

3.7.2 Instrumen Tes

Untuk mendapatkan data mengenai hasil belajar siswa maka dilakukan tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yakni tes performansi. Alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa yaitu lembar observasi hasil belajar siswa. Aspek-aspek yang dinilai meliputi: (1) gerak, (2) pelafalan, (3) intonasi, dan (4) ekspresi siswa. Untuk menilai aspek-aspek tersebut maka digunakan deskriptor lembar observasi hasil belajar siswa. Lembar observasi hasil belajar siswa serta deskriptornya dapat dibaca pada lampiran 5.

3.7.3 Instrumen Nontes

Untuk mendapatkan data kualitatif penelitian ini maka dilakukan teknik nontes yakni observasi. Data kualitatif dalam penelitian ini meliputi data aktivitas belajar

siswa dan performansi guru. Instrumen nontes yang digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif penelitian meliputi: (1) lembar observasi aktivitas belajar siswa dan (2) lembar observasi performansi guru. Uraian selengkapnya adalah sebagai berikut:

3.7.3.1 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Data mengenai aktivitas siswa diperoleh melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam pembelajaran siklus I dan siklus II. Alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data aktivitas belajar siswa yaitu lembar observasi aktivitas belajar siswa. Aspek-aspek yang dinilai adalah perhatian, kerjasama, serta tanggung jawab siswa selama proses pembelajaran. Untuk menilai aspek-aspek tersebut maka digunakan deskriptor lembar observasi aktivitas belajar siswa. Lembar observasi aktivitas belajar siswa beserta deskriptornya dapat dibaca pada lampiran 6.

3.7.3.2 Lembar Observasi Performansi Guru

Data mengenai performansi guru diperoleh melalui observasi yang dilakukan oleh Ibu Aprillia Wijayanti selaku observer pada saat pelaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II. Lembar observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data performansi guru yaitu Alat Penilaian Kompetensi Guru (APKG). Aspek-aspek yang diamati meliputi kemampuan guru dalam menyusun RPP dan dalam pelaksanaan pembelajaran. Alat yang digunakan untuk menilai kemampuan guru dalam menyusun RPP yaitu APKG I. APKG I dapat dibaca pada lampiran 7 sedangkan deskriptornya pada lampiran 8. Alat yang digunakan untuk menilai kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran yakni APKG II. APKG II dapat dibaca pada lampiran 9 dan deskriptornya pada lampiran 10.

3.8 Teknik Analisis Data

Data yang dipakai dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Setelah data diperoleh maka langkah yang dilakukan adalah menganalisis data yang diperoleh. Pada bagian ini akan diuraikan mengenai teknik yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif dan kualitatif yang telah diperoleh. Uraian mengenai teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif dapat dibaca pada uraian berikut:

3.8.1 Teknik Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini yakni data hasil belajar siswa. Rumus-rumus yang akan digunakan untuk mengolah data kuantitatif meliputi:

- (1) Hasil belajar siswa diperoleh dari tes performansi. Untuk menentukan nilai akhir belajar yang diperoleh masing-masing siswa dapat digunakan rumus berikut:

$$NA = \frac{SP}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NA = Nilai Akhir

SP = Skor Perolehan

SM = Skor Maksimal (BSNP 2007: 25)

- (2) Untuk menentukan rata-rata kelas dapat digunakan rumus berikut:

$$M = \sum \frac{x}{n}$$

Keterangan:

M = Nilai Rata-Rata Kelas

$\sum X$ = Jumlah Nilai Akhir yang Diperoleh Siswa

$\sum n$ = Jumlah Siswa

(Sudjana 2010: 125)

- (3) Untuk menentukan presentase tuntas belajar siswa dapat digunakan rumus berikut:

$$TB \text{ (Tuntas Belajar)} = \frac{\sum \text{Siswa yang memenuhi KKM}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

3.8.2 Teknik Analisis Data Kualitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini yakni data hasil observasi aktivitas belajar siswa dan data hasil observasi performansi guru dalam pembelajaran siklus I dan siklus II. Untuk mendapatkan data kualitatif maka digunakan teknik nontes yang berupa lembar observasi. Hasil observasi inilah yang merupakan data kualitatif dari penelitian ini. Data kualitatif dikuantifikasi sehingga menjadi data yang berupa angka-angka. Rumus-rumus yang akan digunakan untuk mengkuantifikasi data kualitatif meliputi:

- (1) Data aktivitas belajar siswa diperoleh dari observasi selama pelaksanaan penelitian siklus I dan II. Untuk menentukan persentase keaktifan belajar siswa secara klasikal digunakan rumus:

$$P_K = \frac{\sum S}{S_N \times S_M} \times 100\%$$

Keterangan:

P_K = Persentase keaktifan siswa

$\sum S$ = Jumlah skor perolehan

S_N = Jumlah siswa

S_M = Skor maksimal

(Yonny, dkk 2010: 176)

Untuk penentuan kriteria keaktifan belajar siswa maka dapat dibaca pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Kualifikasi Persentase Keaktifan Siswa (Yonni, dkk 2010: 175-6)

PERSENTASE	KRITERIA
75% - 100%	Sangat tinggi
50% - 74,99%	Tinggi
25% - 49,99%	Sedang
0% - 24,99%	Rendah

- (2) Data performansi guru diperoleh dari observasi selama pelaksanaan siklus I dan II. Untuk mengkuantifikasi data performansi guru maka dapat digunakan rumus berikut:

Nilai APKG 1 = R

$$R = \frac{A+B+C+D+E+F}{6 \times 4}$$

Nilai APKG 2 = K

$$K = \frac{P+Q+R+S+T+U+V}{7 \times 4}$$

$$P_G = \frac{1(R) + 2(K)}{3}$$

Keterangan:

R = APKG 1 (Nilai kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran)

K = APKG 2 (nilai kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran)

P_G = Nilai performansi guru

Penentuan kriteria nilai performansi guru dapat dibaca pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Skala Nilai Performansi Guru (UNNES 2010: 55)

No	Nilai Angka	Nilai Huruf
1	86 – 100	A
2	81 – 85	AB
3	71 – 80	B
4	66 – 70	BC
5	61 – 65	C
6	56 – 60	CD
7	51 – 55	D
8	< 51	E

3.9 Indikator Keberhasilan

Metode *role playing* dikatakan berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 04 Pesucen jika berhasil mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Indikator keberhasilan pembelajaran dengan metode pembelajaran *role playing* adalah: (1) Penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa mencapai rata-rata kelas sekurang-kurangnya 70 dan persentase tuntas klasikal sekurang-kurangnya 75% siswa mendapat nilai di atas 66, (2) persentase keaktifan belajar siswa minimal sebesar 75% dengan kriteria sangat tinggi; (3) skor performansi guru dalam pembelajaran minimal B dengan nilai 71.

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti telah melaksanakan penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar menirukan dialog drama anak di kelas III SD Negeri 04 Pesucen Kabupaten Pematang. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 30 April 2012 dan 5 Mei 2012. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2012 dan 21 Mei 2012. Pada bagian ini akan diuraikan tentang (1) dekripsi data, (2) hasil penelitian, (3) pembahasan, serta (4) implikasi hasil penelitian. Uraian selengkapnya adalah sebagai berikut:

4.1 Deskripsi Data

Teknik pengambilan data yang digunakan oleh peneliti meliputi teknik tes dan nontes. Teknik tes digunakan peneliti untuk memperoleh data hasil belajar menirukan dialog drama anak. Teknik tes yang digunakan peneliti yaitu teknik tes performansi. Untuk memperoleh data hasil belajar siswa, peneliti melakukan observasi terhadap performansi siswa dalam menirukan dialog drama anak. Hasil tes siklus I dan siklus II dalam penelitian ini berupa nilai hasil belajar siswa. Teknik nontes digunakan peneliti untuk memperoleh data aktivitas belajar siswa serta performansi guru. Teknik nontes yang digunakan peneliti yaitu melalui observasi terhadap aktivitas belajar siswa serta performansi guru dalam pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Berikut akan diuraikan mengenai deskripsi data siklus I dan deskripsi data siklus II.

4.1.1 Deskripsi Data Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 30 April 2012 mulai pukul 07.00-08.10 WIB dan 5 Mei 2012 mulai pukul 07.00-08.45 WIB. Pengambilan data penelitian yang dilakukan pada siklus I meliputi pengambilan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini yaitu berupa data hasil belajar siswa. Sedangkan data kuantitatif dalam penelitian ini yaitu berupa hasil observasi terhadap aktivitas siswa dan performansi guru dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I. Pengambilan data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan teknik tes yakni tes performansi/tes kinerja. Data hasil belajar siswa diperoleh melalui observasi terhadap performansi siswa dalam menirukan dialog drama anak. Pengambilan data kualitatif dilakukan dengan menggunakan teknik nontes yakni pengamatan/observasi. Data mengenai aktivitas siswa serta performansi guru dalam pembelajaran siklus I diperoleh melalui observasi dalam pelaksanaan siklus I. Berikut ini akan diuraikan mengenai (1) data hasil belajar siswa, (2) data hasil observasi aktivitas belajar siswa, (3) data hasil observasi performansi guru, (4) refleksi siklus I, serta (3) revisi yang dilakukan untuk pelaksanaan siklus II.

4.1.1.1 Hasil Belajar Siswa

Untuk menilai hasil belajar menirukan dialog drama anak, maka peneliti menggunakan lembar observasi. Aspek-aspek yang diamati meliputi (1) gerak, (2) pelafalan, (3) intonasi, dan (4) ekspresi siswa. Masing-masing aspek tersebut kemudian dinilai berdasarkan kriteria pencapaian yang telah ditentukan. Ringkasan hasil belajar menirukan dialog drama anak siswa kelas III SD Negeri 04 Pesucen Kabupaten Pematang pada siklus I dapat dibaca pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Ringkasan Data Hasil Belajar Menirukan Dialog Drama pada Siklus I

No	Nilai	Kategori	f	Jumlah	%	Rata-rata
1	86-100	Sangat Baik	0	0	0	$\frac{1951}{29} = 67,28$
2	71-85	Baik	8	616	27,6%	
3	66-70	Cukup	13	871	44,8 %	
4	56-65	Kurang	8	464	27,6 %	
5	<55	Sangat Kurang	0	0	0	
		Jumlah	29	1951	100%	

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dijelaskan bahwa siswa secara klasikal mendapatkan nilai sebanyak 1951 dengan rata-rata kelas 67,28. Siswa yang memperoleh nilai dalam kategori sangat baik dengan rentang 86-100 yakni sebanyak 0 siswa atau 0% siswa. Siswa yang memperoleh nilai dalam kategori baik dengan rentang nilai 71-85 yakni sebanyak 8 siswa atau 27,6 % siswa. Siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori cukup dengan rentang nilai 66-70 yakni sebanyak 13 siswa atau 44,8%. Siswa yang mendapatkan nilai pada rentang 56-65 dengan kategori kurang yakni sebanyak 8 siswa atau 27,6%. Siswa yang mendapatkan nilai dalam kategori sangat kurang dengan nilai <55 yakni sebanyak 0 siswa atau 0% siswa. Data selengkapnya mengenai hasil belajar menirukan dialog drama pada siklus I dapat dibaca pada lampiran 11.

Berdasarkan perolehan di atas, maka dapat disimpulkan terdapat 21 siswa atau 72,41% siswa yang tuntas belajar. Sedangkan siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 8 siswa atau 27,59% siswa. Berdasarkan perolehan tersebut, pembelajaran menirukan dialog drama pada siklus I dapat dikatakan belum memenuhi harapan. Hal tersebut dikarenakan hasil belajar yang diperoleh belum memenuhi kriteria yang ditentukan yakni untuk persentase ketuntasan klasikal sebesar 75 % dan rata-rata kelas minimal 70.

4.1.1.2 *Aktivitas Belajar Siswa*

Untuk mendapatkan data mengenai aktivitas siswa, maka digunakan teknik nontes yakni melalui observasi. Aspek-aspek yang diamati meliputi: (1) tanggung jawab, (2) perhatian, dan (3) kerjasama siswa dalam pembelajaran. Ringkasan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dapat dibaca pada tabel 4.2 sedangkan data selengkapnya dapat dibaca pada lampiran 12, 13, dan 14.

Tabel 4.2 Ringkasan Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I

No	Rentang Skor	Frekuensi	Jumlah Skor	%	Persentase Keaktifan Siswa
1	7-9	19	148	65,5%	$P_K = \frac{209}{261} \times 100\%$ $= 80,08\%$
2	4-6	10	61	34,5%	
3	1-3	0	0	0	
Jumlah		29	209	100%	
Kriteria					Sangat tinggi

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa siswa secara klasikal mendapat skor sebanyak 209 dan persentase keaktifan siswa sebesar 80,08% dengan kriteria sangat tinggi. Siswa yang skor dengan rentang 7-9 yaitu sebanyak 19 dari 29 siswa atau sebesar 65,5 % siswa. Siswa yang mendapat skor dengan rentang 4-6 yakni sebanyak 10 dari 29 siswa atau sebesar 34,5 % siswa. Siswa yang mendapat skor dengan rentang 1-3 yakni sebanyak 0 siswa atau 0% siswa.

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menirukan dialog drama anak pada siklus I berhasil. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil pengamatan aktivitas belajar siswa pada siklus I melebihi kriteria yang ditentukan. Persentase keaktifan siswa pada siklus I yakni sebesar 80,08% melebihi kriteria keaktifan siswa yang ditentukan yakni minimal 75%.

4.1.1.3 Performansi Guru

Selain melakukan observasi terhadap aktivitas belajar siswa, observasi juga dilakukan terhadap performansi guru. Observasi yang dilakukan difokuskan pada kompetensi guru dalam menyusun RPP dan kompetensi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Ringkasan hasil observasi performansi guru pada siklus I dapat dibaca pada tabel 4.3 sedangkan data selengkapnya dapat dibaca pada lampiran 15, 16, 17, dan 18.

Tabel 4.3 Ringkasan Data Hasil Observasi Performansi Guru pada Siklus I

No	Aspek Penilaian	Nilai		Rata-rata	Bobot	Jumlah
		PI	PII			
1	Kemampuan guru dalam menyusun RPP	77,21		77,21	1	77,21
2	Kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran	71,35	75,75	73,55	2	147,1
Jumlah					3	224,31
Nilai Akhir		73,30	76,24	74,77		
Kriteria						B

Berdasarkan 4.3 di atas dapat diketahui bahwa rata-rata perolehan skor kemampuan guru dalam menyusun RPP yakni sebesar 77,21 dengan kriteria B. Perolehan tersebut telah mencapai kriteria yang ditentukan yakni minimal B. Rata-rata perolehan skor kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran yakni sebesar 73,55 dengan kriteria B. Perolehan tersebut telah mencapai kriteria yang ditentukan yakni minimal B. Jadi dapat disimpulkan bahwa performansi guru dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I dapat dikatakan berhasil. Setelah dilakukan rekapitulasi data hasil observasi performansi guru, maka dapat diketahui nilai akhir

performansi guru pada siklus I yakni sebesar 74,77 dengan kriteria B. Hasil tersebut menunjukkan bahwa performansi guru dalam pembelajaran menirukan dialog drama anak dikatakan berhasil.

4.1.1.4 Refleksi

Penerapan metode *role playing* pada pembelajaran menirukan dialog drama di kelas III SD Negeri 04 Pesucen pada siklus I belum dapat dikatakan berhasil. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti terhadap aktivitas siswa pada pembelajaran siklus I dapat diketahui bahwa siswa belum sepenuhnya aktif mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari data hasil observasi yang diperoleh. Persentase keaktifan siswa pada pertemuan pertama siklus I sebesar 78,16% dengan kriteria sangat tinggi. Pada pertemuan kedua siklus I terjadi peningkatan persentase keaktifan belajar siswa menjadi 81,99% dengan kriteria sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan persentase keaktifan belajar sebesar 3,83%. Peningkatan tersebut dianggap masih kurang karena terdapat beberapa siswa yang dianggap masih kurang aktif mengikuti proses pembelajaran. Terdapat beberapa siswa yang kurang dapat bekerjasama dengan teman kelompoknya. Mereka lebih suka berbicara dan tidak mau berlatih berdialog dengan teman sekelompoknya. Siswa tersebut kurang bertanggung jawab dengan tugasnya dalam kelompok. Selain itu juga banyak siswa yang meminta izin ke kamar mandi padahal tidak ke kamar mandi.

Berdasarkan hasil observasi terhadap performansi guru juga dapat diketahui bahwa performansi guru dalam pembelajaran pada siklus I belum maksimal. Pada pertemuan pertama dapat diketahui bahwa nilai performansi guru yang diperoleh

yakni sebesar 73,30. Pada pertemuan kedua nilai tersebut meningkat menjadi 76,24. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai performansi guru sebesar 2,94. Walaupun terjadi peningkatan nilai performansi guru tetapi hasil tersebut dirasakan belum maksimal karena masih terdapat beberapa indikator yang mendapat skor 2.

Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui bahwa rata-rata kelas hasil tes siklus I yakni sebesar 67,28 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 72,41%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum berhasil. Ketidakterhasilan pembelajaran pada siklus I disebabkan faktor dari guru dan siswa. Faktor dari siswa meliputi: (1) siswa belum terbiasa belajar dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*, (2) banyak siswa yang meminta ijin ke kamar mandi, padahal tidak ke kamar mandi (3) terdapat beberapa siswa yang kurang fokus ketika memperhatikan guru mencontohkan cara menirukan drama yang tepat, (4) banyak siswa dari kelas lain yang menonton dari depan pintu sehingga mengganggu jalannya pembelajaran, (5) siswa masih merasa malu ketika menirukan dialog drama anak di depan kelas. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar menjadi rendah. Selain faktor dari siswa, juga terdapat faktor dari guru yang menyebabkan hasil belajar siswa masih rendah. Faktor tersebut yakni pemberian penguatan kepada siswa yang masih kurang.

4.1.1.5 Revisi

Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh, dapat diketahui bahwa pembelajaran menirukan dialog drama anak pada siklus I belum dikatakan berhasil. Hasil belajar yang diperoleh belum mencapai kriteria yang ditentukan yakni persentase ketuntasan klasikal sebesar 75% dengan rata-rata kelas minimal 70. maka perlu dilakukan

perbaikan pada siklus II sehingga hasil belajar siswa meningkat. Perbaikan yang dapat dilakukan antara lain: (1) memberikan izin hanya kepada siswa yang benar-benar ingin ke kamar mandi, guru memberikan pengawasan kepada siswa yang meminta izin sehingga tidak bermain di luar kelas, (2) guru memberikan selingan dalam pembelajaran seperti mengajak siswa menyanyi dan memberikan permainan untuk membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran, (3) menutup pintu kelas untuk mencegah gangguan dari siswa kelas lain, (4) memotivasi siswa agar tidak malu ketika tampil di depan kelas, serta (5) mengoptimalkan pemberian penguatan kepada siswa seperti memuji dengan kata pintar, bagus, pandai, atau dengan memberikan tanda bintang kepada siswa yang aktif dalam proses pembelajaran.

4.1.2 Deskripsi Data Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2012 mulai pukul 07.00-08.10 WIB dan 21 Mei 2012 mulai pukul 07.00-08.45 WIB. Penelitian yang dilakukan pada siklus II meliputi pengambilan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa data hasil belajar siswa. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa data hasil observasi terhadap aktivitas siswa dan performansi guru dalam pelaksanaan pembelajaran siklus II. Pengambilan data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan teknik tes yakni tes performansi/tes kinerja. Data hasil belajar siswa diperoleh melalui observasi terhadap performansi siswa dalam menirukan dialog drama anak. Pengambilan data kualitatif dilakukan dengan menggunakan teknik nontes yakni pengamatan/observasi. Data mengenai aktivitas siswa serta performansi guru dalam pembelajaran siklus II diperoleh melalui observasi dalam pelaksanaan siklus II. Pada bagian ini akan diuraikan mengenai data hasil belajar siswa, data hasil

observasi aktivitas belajar siswa, data hasil observasi performansi guru, refleksi, serta revisi pelaksanaan pembelajaran siklus II.

4.1.2.1 Data Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Untuk menilai hasil belajar menirukan dialog drama anak, maka peneliti menggunakan lembar observasi. Aspek-aspek yang diamati meliputi (1) gerak, (2) pelafalan, (3) intonasi, dan (4) ekspresi siswa. Masing-masing aspek tersebut dinilai berdasarkan kriteria pencapaian yang telah ditentukan. Ringkasan hasil belajar menirukan dialog drama anak pada siklus II dapat dibaca pada tabel 4.4 sedangkan data selengkapnya dapat dibaca pada lampiran 19.

Tabel 4.4 Ringkasan Data Hasil Belajar Menirukan Dialog Drama pada Siklus II

No	Nilai	Kategori	f	Jumlah	%	Rata-rata
1	86-100	Sangat Baik	5	460	17,24 %	$\frac{2242}{29} = 77,31$
2	71-85	Baik	17	1331	58,62 %	
3	66-70	Cukup	5	335	17,24 %	
4	56-65	Kurang	2	116	6,90 %	
5	<55	Sangat Kurang	0	0	0	
Jumlah			29	2242	100%	

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dijelaskan bahwa siswa secara klasikal mendapatkan perolehan nilai sebanyak 2242 dengan rata-rata kelas 77,31. Siswa yang memperoleh nilai dalam kategori sangat baik dengan rentang nilai 86-100 yakni sebanyak 5 siswa atau 17,24 % siswa. Siswa yang mendapatkan nilai dalam kategori baik dengan rentang nilai 71-85 yakni sebanyak 17 siswa atau 58,62 % siswa. Siswa yang mendapatkan nilai pada rentang 66-70 dengan kategori cukup yakni sebanyak 5 siswa atau 17,24%. Siswa yang mendapatkan nilai pada rentang 56-65 dengan

kategori kurang yakni sebanyak 2 siswa atau 6,90 %. Siswa yang mendapat nilai <55 dengan kategori sangat kurang yakni sebanyak 0 siswa atau 0% siswa.

Berdasarkan perolehan di atas, dapat disimpulkan terdapat 27 siswa atau 93,10 % siswa yang tuntas belajar. Siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 2 siswa atau 7 % siswa. Berdasarkan perolehan tersebut, pembelajaran menirukan dialog drama pada siklus II dapat dikatakan berhasil. Hal tersebut dikarenakan telah memenuhi kriteria yang ditentukan yakni untuk persentase ketuntasan klasikal sebesar 75 % dan rata-rata kelas minimal 70.

4.1.2.2 *Aktivitas Belajar Siswa*

Untuk mendapatkan data mengenai aktivitas siswa, maka digunakan teknik non tes melalui observasi. Aspek-aspek yang diamati meliputi: (1) tanggung jawab, (2) perhatian, dan (3) kerjasama siswa dalam proses pembelajaran. Ringkasan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II dapat dibaca pada tabel 4.5 sedangkan data selengkapnya dapat dibaca pada lampiran 20, 21, dan 22.

Tabel 4.5 Ringkasan Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II

No	Rentang Skor	Frekuensi	Jumlah Skor	%	Persentase Keaktifan Siswa
1	7-9	27	220	93,10%	$P_K = \frac{232}{261} \times 100\%$ $= 88,89\%$
2	4-6	2	12	6,90%	
3	1-3	0	0	0	
Jumlah		29	232	100%	
Kriteria					Sangat tinggi

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa siswa secara klasikal mendapat skor sebanyak 232 dan persentase keaktifan siswa sebesar 88,89% dengan kriteria sangat tinggi. Siswa yang mendapatkan skor dengan rentang 7-9 sebanyak 27 dari 29

siswa atau sebesar 93,10 %. Siswa yang mendapat skor dengan rentang 4-6 sebanyak 2 dari 29 siswa atau sebesar 6,90 %.

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menirukan dialog drama anak pada siklus II berhasil. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil pengamatan aktivitas belajar siswa pada siklus II yang telah mencapai kriteria yang telah ditentukan. Persentase keaktifan siswa pada siklus II yakni sebesar 88,89% telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditentukan yakni 75%.

4.1.2.3 Performansi Guru

Selain melakukan observasi terhadap aktivitas belajar siswa, observasi juga dilakukan terhadap performansi guru. Observasi yang dilakukan difokuskan pada kompetensi guru dalam merancang RPP dan kompetensi guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Ringkasan hasil observasi performansi guru pada siklus II dapat dibaca pada tabel 4.6. Sedangkan hasil selengkapnya dapat dibaca pada lampiran 23,24,25, dan 26.

Tabel 4.6 Ringkasan Data Hasil Observasi Performansi Guru pada Siklus II

No	Aspek Penilaian	Nilai		Rata-rata	Bobot	Jumlah
		PI	PII			
1	Kemampuan guru dalam menyusun RPP	89,46		89,46	1	89,46
2	Kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran	80,57	87,19	83,88	2	167,76
Jumlah					3	257,22
Nilai Akhir		83,53	87,95	85,74		85,74
Kriteria						AB

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa rata-rata perolehan skor kemampuan guru dalam menyusun RPP sebesar 89,46 dengan kriteria AB. Perolehan tersebut telah mencapai kriteria yang ditentukan yakni minimal B. Rata-rata perolehan skor kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran yakni sebesar 83,89 dengan kriteria B. Perolehan tersebut telah mencapai kriteria yang ditentukan yakni minimal B. Jadi dapat disimpulkan bahwa performansi guru dalam pelaksanaan pembelajaran siklus II dikatakan berhasil. Setelah dilakukan rekapitulasi data hasil observasi performansi guru, maka dapat diketahui nilai akhir performansi guru pada siklus II yakni sebesar 85,74 dengan kriteria AB. Hasil tersebut menunjukkan bahwa performansi guru dalam pembelajaran menirukan dialog drama anak dikatakan berhasil.

4.1.2.4 Refleksi

Penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran menirukan drama anak pada siklus II dapat dikatakan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 04 Pesucen Kabupaten Pemalang. Hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh dalam siklus II. Data tersebut meliputi data hasil belajar siswa, data hasil observasi aktivitas belajar siswa, serta data hasil observasi performansi guru pada pembelajaran siklus II.

Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran pada siklus II sudah dapat dikatakan memuaskan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa. Persentase keaktifan belajar yang diperoleh siswa pada pertemuan pertama siklus II yakni sebesar 85,82% dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 91,95%. Artinya terjadi peningkatan persentase keaktifan belajar

siswa sebesar 6,13%. Hasil tersebut telah mencapai kriteria persentase keaktifan belajar yang ditentukan yakni minimal 75% dengan kriteria sangat tinggi. Pada pelaksanaan pembelajaran siswa sudah mulai dapat bekerjasama dengan teman kelompoknya. Siswa juga sudah mulai dapat bertanggung jawab dengan tugasnya masing-masing. Siswa yang pada siklus I kurang memperhatikan penjelasan guru juga sudah mulai memperhatikan penjelasan guru. Siswa sudah mulai berani mengemukakan pendapatnya di depan teman-temannya. Meskipun terdapat dua siswa yang mendapat skor di bawah kriteria yang ditentukan tetapi secara klasikal siswa dapat dikatakan aktif dalam pembelajaran.

Performansi guru dalam pelaksanaan pembelajaran siklus II juga dapat dikatakan berhasil. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi performansi guru pada pelaksanaan pembelajaran siklus II. Nilai performansi guru yang diperoleh pada pertemuan pertama sebesar 83,53 dan meningkat menjadi 87,95 pada pertemuan kedua. Artinya terjadi peningkatan nilai performansi guru sebesar 4,42.

Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh pada siklus II dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas yang diperoleh yakni sebesar 77,31 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 93,10%. Pada pembelajaran siklus II terdapat 2 siswa yang belum tuntas belajar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor dari guru dan siswa. Faktor dari siswa meliputi: (1) rendahnya kemampuan membaca yang dimiliki siswa tersebut sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah dan (2) kurangnya keseriusan siswa ketika memperhatikan guru mencontohkan cara menirukan drama yang tepat. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar menjadi rendah. Selain faktor dari siswa, juga terdapat faktor dari guru yang menyebabkan hasil belajar kedua siswa tersebut menjadi rendah. Faktor dari guru yaitu guru kurang tepat

dalam menata tempat duduk siswa, seharusnya siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran diberi tempat duduk pada baris depan.

4.1.2.5 Revisi

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada pembelajaran siklus II, dapat diketahui bahwa pembelajaran menirukan dialog drama anak pada siklus II sudah berlangsung dengan baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada pembelajaran siklus II maka dapat diambil keputusan bahwa peneliti tidak perlu melakukan siklus III. Hal ini dikarenakan hasil belajar siswa, hasil observasi aktivitas siswa, serta performansi guru pada pelaksanaan pembelajaran siklus II sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Oleh karena itu tidak perlu dilakukan revisi terhadap RPP maupun kegiatan pembelajaran.

4.2 Hasil Penelitian

Penelitian mengenai penggunaan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar menirukan dialog drama anak di kelas III SD Negeri 04 Pesucen telah dilaksanakan pada tanggal 30 April sampai 21 Mei 2012. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh data mengenai hasil belajar, aktivitas siswa, serta performansi guru. Data hasil belajar siswa diperoleh dari tes performansi. Data aktivitas belajar siswa dan performansi guru diperoleh dari observasi selama pelaksanaan penelitian siklus I dan II. Pada bagian ini akan diuraikan mengenai pemaknaan terhadap hasil penelitian yang diperoleh. Uraian selengkapnya adalah sebagai berikut:

4.2.1 Hasil Belajar

Pada pembelajaran menirukan dialog drama anak, hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu dalam bentuk performansi siswa dalam menirukan dialog drama anak. Untuk memperoleh data hasil belajar siswa maka digunakan tes performansi. Pada pelaksanaan tes performansi siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 67,28 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 72,41%. Pembelajaran pada siklus I belum dapat dikatakan berhasil karena belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Untuk dapat dikatakan berhasil, maka harus mencapai nilai rata-rata kelas minimal 70 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 75%.

Kurang berhasilnya pembelajaran pada siklus I dikarenakan siswa yang belum terbiasa dengan penggunaan metode pembelajaran *role playing*. Siswa juga belum dapat bekerjasama dengan teman sekelompoknya. Siswa juga kurang bertanggung jawab dengan tugasnya masing-masing. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru dan lebih asik bermain sendiri sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada pelaksanaan siklus II. Pada pelaksanaan tes pada pembelajaran siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 77,31 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 93,10%. Peningkatan ini terjadi karena pada pelaksanaan pembelajaran siklus II siswa sudah mulai terbiasa dengan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran. Siswa juga sudah mulai dapat bekerjasama dan bertanggung jawab dengan tugasnya masing-masing. Siswa juga sudah tidak malu untuk mengungkapkan pendapatnya di depan kelas.

Berdasarkan data hasil belajar siswa diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dibaca pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Tabel Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No. Urut	Nilai				Peningkatan	Keterangan
	Siklus I	Keterangan	Siklus II	Keterangan		
1	67	TUNTAS	83	TUNTAS	16	Meningkat
2	58	TIDAK TUNTAS	58	TIDAK TUNTAS	0	Tetap
3	58	TIDAK TUNTAS	75	TUNTAS	17	Meningkat
4	67	TUNTAS	75	TUNTAS	8	Meningkat
5	58	TIDAK TUNTAS	58	TIDAK TUNTAS	0	Tetap
6	58	TIDAK TUNTAS	75	TUNTAS	27	Meningkat
7	67	TUNTAS	92	TUNTAS	25	Meningkat
8	67	TUNTAS	83	TUNTAS	16	Meningkat
9	67	TUNTAS	83	TUNTAS	16	Meningkat
10	67	TUNTAS	67	TUNTAS	0	Tetap
11	58	TIDAK TUNTAS	67	TUNTAS	9	Meningkat
12	75	TUNTAS	83	TUNTAS	8	Meningkat
13	58	TIDAK TUNTAS	75	TUNTAS	7	Meningkat
14	67	TUNTAS	75	TUNTAS	8	Meningkat
15	67	TUNTAS	67	TUNTAS	0	Tetap
16	67	TUNTAS	92	TUNTAS	25	Meningkat
17	67	TUNTAS	83	TUNTAS	16	Meningkat
18	67	TUNTAS	75	TUNTAS	8	Meningkat
19	58	TIDAK TUNTAS	67	TUNTAS	9	Meningkat
20	83	TUNTAS	92	TUNTAS	9	Meningkat
21	67	TUNTAS	75	TUNTAS	8	Meningkat
22	75	TUNTAS	83	TUNTAS	8	Meningkat
23	67	TUNTAS	83	TUNTAS	16	Meningkat
24	75	TUNTAS	75	TUNTAS	0	Tetap
25	83	TUNTAS	92	TUNTAS	9	Meningkat
26	75	TUNTAS	75	TUNTAS	0	Tetap
27	58	TIDAK TUNTAS	67	TUNTAS	9	Meningkat
28	75	TUNTAS	75	TUNTAS	0	Tetap
29	75	TUNTAS	92	TUNTAS	17	Meningkat
Jumlah	1951		2242		291	
Rata-rata	67,28		77,31		10,03	
Persentase Ketuntasan		72,41%		93,10%	20,69%	

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui bahwa jumlah nilai yang diperoleh siswa pada siklus I yakni sebanyak 1951. Jumlah nilai yang diperoleh pada siklus II meningkat menjadi 2242. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan jumlah nilai siswa sebanyak 291. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus I sebesar 67,28

dan pada siklus II meningkat menjadi 77,31. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 10,31. Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan belajar klasikal siswa juga mengalami peningkatan. Pada siklus I terdapat 21 dari 29 siswa yang tuntas belajar. Persentase ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh pada siklus I yakni sebesar 72,41%. Pada siklus II terdapat 27 dari 29 siswa yang tuntas belajar. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus II yakni sebesar 93,10%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 20,69%.

Hasil belajar yang diperoleh pada siklus II dianggap memuaskan bagi peneliti. Hal tersebut dikarenakan hasil belajar yang diperoleh siswa telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Rata-rata nilai hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus II yakni sebesar 77,31 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 93,10%. Sedangkan kriteria keberhasilan yang ditentukan yakni rata-rata nilai hasil belajar siswa minimal 70 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 75%. Berdasarkan hasil tersebut maka, pembelajaran pada siklus II dikatakan berhasil.

4.2.2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Data mengenai aktivitas belajar siswa dapat diperoleh melalui observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi terhadap aktivitas belajar siswa dilakukan selama proses pembelajaran siklus I dan II berlangsung. Aspek-aspek yang diamati meliputi perhatian, tanggung jawab, serta kerjasama siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui proses observasi dapat diketahui data mengenai aktivitas belajar siswa. Berdasarkan data hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I

diketahui bahwa persentase aktivitas belajar siswa yaitu sebesar 80,08% dengan kategori keaktifan siswa sangat tinggi. Meskipun demikian, hasil tersebut dirasakan belum memuaskan karena masih terdapat beberapa siswa yang masih kurang aktif dalam pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus I siswa kurang dapat bekerjasama dengan teman sekelompoknya. Siswa belum bertanggung jawab terhadap tugasnya masing-masing. Pada saat proses pembelajaran berlangsung terdapat beberapa siswa yang berbicara sendiri. Selain itu siswa juga masih merasa malu untuk mengungkapkan pendapatnya di depan kelas. Siswa lebih banyak duduk diam pada saat pembelajaran berlangsung.

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan diketahui bahwa persentase keaktifan belajar siswa pada siklus I sebesar 80,08% dengan kategori sangat tinggi. Pada siklus II persentase keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 88,89% dengan kategori keaktifan belajar sangat tinggi. Artinya terjadi peningkatan persentase keaktifan belajar siswa sebesar 8,81%. Pada pelaksanaan siklus II siswa sudah mulai dapat bekerjasama dengan teman sekelompoknya. Perhatian siswa selama pelaksanaan siklus II juga mengalami peningkatan. Siswa sudah dapat bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan kepadanya. Siswa tidak lagi berbicara sendiri pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Siswa juga sudah tidak malu untuk menyatakan pendapatnya di depan kelas. Siswa lebih berani memberikan pendapat maupun mengomentari penampilan teman dari kelompok lain. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus II. Data mengenai peningkatan aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini dapat dibaca pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

No. Urut	Skor Perolehan		Peningkatan	Keterangan
	Siklus I	Siklus II		
1	8,5	8,5	0	Tetap
2	6	6	0	Tetap
3	6	7,5	1,5	Meningkat
4	6,5	7,5	1	Meningkat
5	6	6	0	Tetap
6	6,5	7,5	1	Meningkat
7	8	9	1	Meningkat
8	8	8,5	0,5	Meningkat
9	8	8	0	Tetap
10	6	8	2	Meningkat
11	5	7	2	Meningkat
12	7,5	7,5	0	Tetap
13	7	8	1	Meningkat
14	6,5	8,5	2	Meningkat
15	7,5	7,5	0	Tetap
16	8	8,5	0,5	Meningkat
17	8	9	1	Meningkat
18	8	9	1	Meningkat
19	6,5	8	1,5	Meningkat
20	8	8	0	Tetap
21	7,5	8,5	1	Meningkat
22	7,5	8	0,5	Meningkat
23	8,5	8	-0,5	Menurun
24	8	8,5	0,5	Meningkat
25	8	8	0	Tetap
26	7	8,5	1,5	Meningkat
27	6	7,5	1,5	Meningkat
28	7	8,5	1,5	Meningkat
29	8	9	1	Meningkat
Jumlah	208	232	23	Meningkat
P_K	80,08%	88,89%	8,81%	Meningkat
Kriteria	Sangat Tinggi	Sangat Tinggi		

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui jumlah skor aktivitas belajar yang diperoleh siswa pada siklus I yakni sebanyak 209. Jumlah tersebut meningkat pada siklus II. Jumlah skor aktivitas belajar yang siswa peroleh pada siklus II yakni sebanyak 232. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan jumlah skor aktivitas

belajar yang siswa peroleh sebanyak 23. Berdasarkan tabel 4.8 juga dapat diketahui persentase keaktifan belajar siswa pada siklus I yakni sebesar 80,08%. Persentase keaktifan belajar tersebut mengalami peningkatan pada pelaksanaan siklus II. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II diperoleh persentase keaktifan belajar siswa sebesar 88,89%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan persentase keaktifan belajar siswa sebesar 8,81%. Melalui tabel tersebut dapat diketahui terdapat satu orang siswa yang mengalami penurunan aktivitas belajar. Namun, secara klasikal skor aktivitas belajar siswa telah mengalami peningkatan.

4.2.3 Hasil Observasi Performansi Guru

Observasi yang dilakukan tidak hanya terhadap aktivitas belajar siswa. Observasi juga dilakukan terhadap performansi guru dalam pembelajaran siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil observasi terhadap performansi guru dapat diketahui bahwa performansi guru pada pembelajaran siklus I belum memuaskan. Hal tersebut terlihat dari nilai performansi guru yang diperoleh pada siklus I. Pada siklus I nilai performansi guru dalam menyusun RPP sebesar 77,21 dan nilai dalam melaksanakan pembelajaran sebesar 73,55. Hasil rekapitulasi menunjukkan nilai performansi guru pada siklus I sebesar 74,77 dengan kategori B. Pada siklus II nilai performansi guru dalam menyusun RPP sebesar 89,46 dan nilai dalam melaksanakan pembelajaran sebesar 83,88. Hasil rekapitulasi menunjukkan nilai performansi guru pada siklus II sebesar 85,74 dengan kategori AB. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan performansi guru dalam pembelajaran. Peningkatan nilai performansi guru dalam penelitian ini dapat dibaca pada tabel 4.9.

Tabel 4.9 Peningkatan Nilai Performansi Guru

No	Aspek Yang Diamati	Nilai Performansi Guru		Peningkatan	Keterangan
		Siklus I	Siklus II		
1	Kemampuan guru dalam menyusun RPP	77,21	89,46	12,25	Meningkat
2	Kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran	73,55	83,88	10,33	Meningkat
Nilai Akhir		74,77	85,74	10,97	Meningkat
Kriteria		B	AB		Meningkat

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui adanya peningkatan nilai performansi guru pada pembelajaran siklus II. Pada siklus I nilai yang diperoleh guru dalam menyusun RPP yakni sebesar 77,21. Pada siklus II nilai performansi guru dalam menyusun RPP meningkat menjadi 89,46. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai kemampuan guru dalam menyusun RPP yakni sebesar 12,25. Nilai yang diperoleh guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus I yakni sebesar 73,55 dengan kriteria B. Pada siklus II nilai performansi guru dalam melaksanakan pembelajaran meningkat menjadi 83,88 dengan kriteria AB. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai performansi guru dalam melaksanakan pembelajaran sebesar 10,33. Nilai akhir performansi guru yang diperoleh pada siklus I yakni sebesar 74,77 dengan kriteria B. Pada siklus II nilai akhir performansi guru meningkat menjadi 85,74 dengan kriteria AB. Artinya terjadi peningkatan nilai akhir performansi guru sebesar 10,97.

Nilai hasil pengamatan terhadap performansi guru dianggap sudah memuaskan bagi peneliti. Hal tersebut dikarenakan nilai hasil pengamatan performansi guru yang diperoleh telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Nilai

performansi guru yang diperoleh pada siklus II yakni sebesar 85,74 dengan kriteria AB. Sedangkan kriteria yang ditentukan untuk nilai performansi guru yakni minimal sebesar 71 dengan kriteria AB. Berdasarkan nilai performansi guru yang diperoleh pada siklus II dapat dikatakan bahwa pembelajaran menirukan dialog drama anak pada siklus II berhasil.

4.3 Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai pembahasan data penelitian yang telah diperoleh. Data penelitian ini diperoleh dari observasi pelaksanaan siklus I dan II. Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan berhasil. Keberhasilan ini dapat dilihat dari tercapainya semua indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 67,28 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 72,41%. Hasil yang diperoleh pada siklus I belum dapat mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan. Hal tersebut dikarenakan guru kurang mengoptimalkan pemberian motivasi pada siswa. Motivasi memiliki peran yang penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hamalik (2008:161) yang menyatakan bahwa motivasi menentukan berhasil atau tidaknya proses belajar siswa. Pada siklus II terjadi peningkatan nilai hasil belajar siswa. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 77,31 dengan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 93,10%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing*

dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran menirukan dialog drama anak di kelas III SD Negeri 04 Pesucen.

Pada penelitian ini aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil observasi diketahui persentase keaktifan siswa pada siklus I sebesar 80,08% dengan kategori sangat tinggi. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan pada pelaksanaan siklus II. Hal tersebut terlihat dari data hasil observasi yang diperoleh. Persentase keaktifan belajar siswa pada siklus II sebesar 88,89% dengan kategori keaktifan sangat tinggi. Aktivitas belajar pada siklus II telah mencapai indikator yang ditentukan yakni persentase keaktifan siswa minimal 75% dengan kategori keaktifan sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran menirukan dialog drama anak di kelas III SD Negeri 04 Pesucen. Peningkatan aktivitas belajar tersebut dapat terjadi karena melalui penerapan metode *role playing* guru dapat merancang pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat memusatkan perhatian siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Anita, dkk (2010:1.17) yang menyatakan bahwa guru harus menciptakan situasi pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat Blatner (2005) dalam Vasilieou dan Paraskeva (2010:29) yang menjelaskan bahwa melalui metode *role playing* siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Performansi guru juga mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi terhadap performansi guru pada pelaksanaan siklus I dan II. Nilai performansi guru dalam menyusun RPP pada siklus I sebesar 77,21. Performansi guru dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I sebesar 73,55. Hasil rekapitulasi performansi guru menunjukkan nilai performansi guru pada siklus I

sebesar 74,77 dengan kategori B. Hasil tersebut telah mencapai indikator yang ditentukan yakni minimal 71 dengan kategori B, namun hasil tersebut dirasakan kurang memuaskan. Pada siklus II performansi guru mengalami peningkatan. Performansi guru dalam menyusun RPP pada siklus II meningkat menjadi 89,46 dan performansi guru dalam melaksanakan pembelajaran meningkat menjadi 83,88. Hasil rekapitulasi performansi guru pada siklus II menunjukkan nilai performansi guru pada siklus II sebesar 85,74 dengan kategori AB. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan performansi guru dalam pembelajaran menirukan dialog drama anak di kelas III SD Negeri 04 Pesucen.

Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa serta performansi guru dalam pembelajaran menirukan dialog drama anak siswa kelas III SD Negeri 04 Pesucen. Dengan demikian kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 04 Pesucen. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka membuktikan hipotesis bahwa “melalui penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menirukan dialog drama anak di kelas III SD Negeri 04 Pesucen” yang diajukan peneliti tepat.

4.4 Implikasi Hasil Penelitian

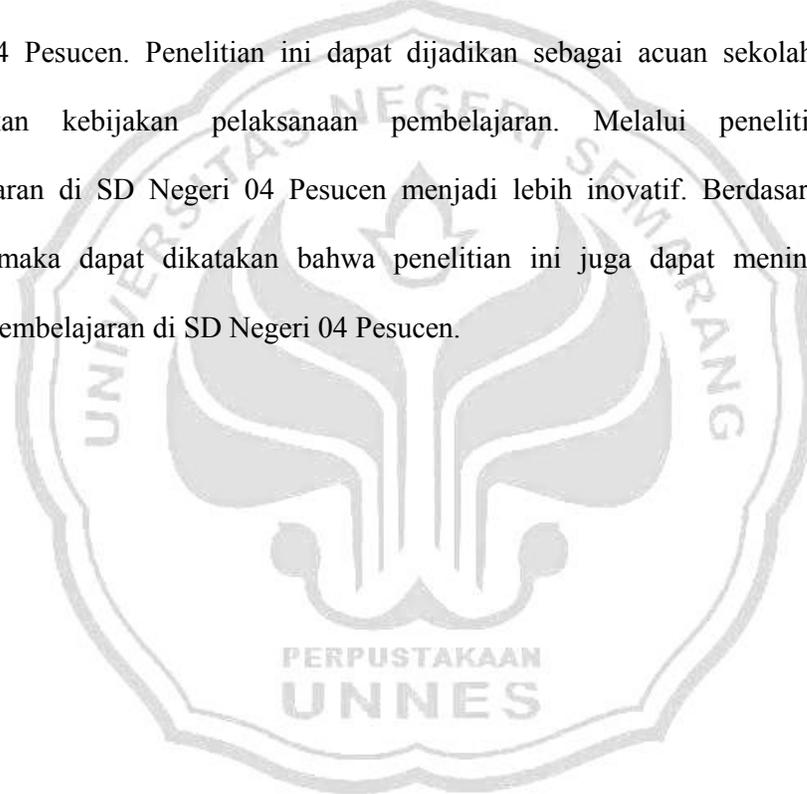
Peneliti telah menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran menirukan dialog drama anak dalam penelitian siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat diketahui bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan performansi guru dalam pembelajaran, aktivitas, serta hasil belajar siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan performansi guru dalam pembelajaran. Pengetahuan guru mengenai metode pembelajaran akan lebih luas. Guru lebih inovatif dalam menentukan metode yang digunakan dalam pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran guru tidak hanya menggunakan metode ceramah saja. Guru akan lebih variatif dalam menentukan metode yang digunakan dalam pembelajaran. Melalui pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* kemampuan guru dalam membimbing diskusi kelompok akan meningkat. Hal tersebut disebabkan karena pada pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* guru dituntut dapat membimbing diskusi kelompok. Hal ini menyebabkan kemampuan guru dalam mengajar akan meningkat.

Melalui penerapan *role playing* maka performansi guru dalam pembelajaran drama akan meningkat. Guru menjadi lebih inovatif dalam mengelola proses pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran menirukan dialog drama anak seharusnya siswa diberi kesempatan untuk berlatih secara langsung menirukan dialog drama anak. Siswa dituntut dapat menirukan dialog drama anak dengan menggunakan gerakan, pelafalan, intonasi, dan ekspresi yang tepat. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota kelompok sesuai dengan jumlah tokoh dalam drama. Setiap siswa dalam kelompok mempunyai tugas untuk menirukan dialog tokoh yang terdapat dalam drama. Pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dalam siswa diberi kesempatan untuk berlatih secara langsung memerankan tokoh dalam drama. Melalui praktik langsung diharapkan kemampuan siswa dalam menirukan dialog drama anak akan meningkat sehingga hasil belajarnya pun akan meningkat.

Penerapan metode *role playing* pada pembelajaran menirukan dialog drama anak di kelas III SD Negeri 04 Pesucen dianggap berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Keberhasilan yang terjadi pada penelitian ini, tidak menutup kemungkinan bahwa metode pembelajaran *role playing* juga dapat diterapkan dalam mata pelajaran, materi pelajaran, dan di kelas lain.

Keberhasilan penelitian ini berdampak pada kualitas pembelajaran di SD Negeri 04 Pesucen. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan sekolah dalam menentukan kebijakan pelaksanaan pembelajaran. Melalui penelitian ini pembelajaran di SD Negeri 04 Pesucen menjadi lebih inovatif. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 04 Pesucen.



BAB 5

PENUTUP

Penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Menirukan Dialog Drama Anak Melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas III SD Negeri 04 Pesucen Kabupaten Pemaalang” telah dilaksanakan selama dua siklus. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka dapat dibuat simpulan dari penelitian ini. Pada bagian ini akan dikemukakan mengenai simpulan dan saran yang diperoleh dari penelitian ini. Uraian selengkapnya adalah sebagai berikut:

5.1 Simpulan

Merujuk pada hasil penelitian beserta pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil pembelajaran menirukan dialog drama anak di kelas III SD Negeri 04 Pesucen. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan:

- (1) Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran menirukan dialog drama anak dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada pembelajaran tersebut terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Nilai hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan terdapat 21 dari 29 siswa yang tuntas belajar. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I sebesar 72,41% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 67,28. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus II terdapat 27

dari 29 siswa siswa yang tuntas belajar. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus II sebesar 93,10 % dengan nilai rata-rata kelas 77,31.

- (2) Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran menirukan dialog drama anak di kelas III SD Negeri 04 Pesucen dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Peningkatan aktivitas belajar siswa diukur melalui lembar observasi pada tingkat keaktifan siswa dalam bekerja sama dengan teman kelompoknya, tanggung jawab siswa terhadap tugas yang diberikan kepadanya, serta perhatian siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan aktivitas belajar siswa terlihat dari hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Hasil observasi tersebut menunjukkan jumlah skor aktivitas belajar siswa pada siklus I yakni sebanyak 209 dengan persentase keaktifan belajar siswa sebesar 80,08%. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan pada pelaksanaan siklus II. Jumlah skor aktivitas belajar siswa pada siklus II yakni sebanyak 232 dengan persentase keaktifan belajar siswa sebesar 88,89%.
- (3) Penerapan metode *role playing* pada pembelajaran menirukan dialog drama anak di kelas III SD Negeri 04 Pesucen dapat meningkatkan performansi guru. Hal tersebut dapat dilihat pada perolehan nilai kemampuan guru dalam menyusun RPP maupun dalam melaksanakan pembelajaran. Perolehan nilai performansi guru pada siklus I yakni 74,77 dengan kriteria B dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 85,74 dengan kriteria AB. Nilai tersebut menunjukkan bahwa guru sudah menguasai materi pelajaran dan langkah-langkah dalam menerapkan metode *role playing* pada saat proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- (1) Metode pembelajaran *role playing*, dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan guru. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terbukti bahwa model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu guru hendaknya mencoba untuk menerapkan metode pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran di kelas.
- (2) Guru hendaknya selalu berusaha melakukan inovasi untuk memilih model pembelajaran yang akan digunakan. Dengan demikian siswa tidak merasa bosan dan menjadi bersemangat ketika mengikuti pembelajaran.
- (3) Sekolah hendaknya memberikan kesempatan kepada guru agar dapat berinovasi dan berkreaitivitas dalam kegiatan pembelajaran. Sebagai contoh, dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*, guru dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.

Lampiran 1

**Tabel Daftar Nama Siswa Kelas III SD Negeri 04 Pesucen Tahun Pelajaran
2011/2012**

Nomor	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Heryanti	P
2	Muhammad Irham	L
3	M. Riyan Hidayat	L
4	Aditya Pratiyo	L
5	Sindi Arista	P
6	Azwar Azam	L
7	Nanda Putri	P
8	Resti Ikromah	P
9	Abdul Ghofur	L
10	Ahmad syaifudin	L
11	Arozaq Ghoni	L
12	Aura Ayu Frista A.N.	P
13	Dava	L
14	Desi Anggraeni	P
15	Dwi Priyono	L
16	Ellsa Mellani	P
17	Fajar Ikhsani	L
18	Harun Mushofa	L
19	Indra Pariwangsa	L
20	Indriyani	P
21	Insania Fitriani	P
22	Jamal Maimun	L
23	Khotibul Umam	L
24	Maulvi Rifaudin	L
25	Nafi' Annisa Z.	P
26	Tia Safirah	P
27	Zaqi Akil R.	L
28	Maulana Syahputra	L
29	Zavira Arnanti A.	P

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 04 Pesucen

Guru Kelas III

Retno Dumilah, A.Ma.Pd.
19530604 197402 2 003

Aprillia Wijayanti

Lampiran 2

**Data Hasil Belajar Menirukan Dialog Drama Anak Siswa Kelas III
SD Negeri 04 Pesucen Tahun Pelajaran 2010/2011**

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai
1	Wahyu Susilo	L	60
2	Heryanti	P	55
3	Muhamad Irham	L	50
4	Nur Jamalludin	L	70
5	Sendy Septiya	L	70
6	Abdul Soleh	L	65
7	Alfiana Faqih	L	70
8	Apriliani Ayu Ningtiyas	P	65
9	Artika Nindia Kirana	P	70
10	Arvinda Bangkit Bernando	P	50
11	Fajri Alan Nurul Iman	L	70
12	Jois Andrean	L	75
13	Kartika Ayu	P	55
14	Miko Andi Ardiansyah	L	50
15	Nafisa Wapa Hanifah	P	50
16	Nyimas Ganda Sari	P	70
17	Novita Sari	P	55
18	Nurjanati	P	70
19	Ovi Hermalia Putri	P	70
20	Puput Kinanti	P	70
21	Putri Indriyani	P	60
22	Riqi Alamsyah	L	75
23	Vidia Oktaviani	P	60
24	Deva Ade Saputra	L	70
25	Adilla Yuliani N.F.	P	70
26	Alviona Nova Tirana	P	60
27	Roikhatul Janah	P	70
28	Agus Prasetyo	L	70
Rata-rata			64,11
Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal			53,58%

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 04 Pesucen

Guru Kelas III

Retno Dumilah, A.Ma.Pd.
19530604 197402 2 003

Aprillia Wijayanti

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**Siklus I**

NAMA SEKOLAH : SDN 04 PESUCEN
 MATA PELAJARAN : BAHASA INDONESIA
 KELAS/SEMESTER : III / 2
 WAKTU : Senin, 30 April 2012 (Pertemuan I)
 Sabtu, 5 Mei 2012 (Pertemuan II)

**A. STANDAR KOMPETENSI
 MENDEGARKAN**

5. Memahami teks dan cerita drama anak yang dilisankan

B. KOMPETENSI DASAR

Mendengarkan

5.2. Menirukan dialog dengan ekspresi yang tepat dari pembacaan teks drama yang didengarnya

C. INDIKATOR

Menirukan dialog tokoh dalam drama anak yang didengar dengan ekspresi yang tepat.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mendengarkan pembacaan teks drama anak oleh guru, siswa dapat menirukan dialog tokoh dalam drama anak dengan gerakan yang tepat.
2. Setelah mendengarkan pembacaan teks drama anak oleh guru, siswa dapat menirukan dialog tokoh dalam drama anak dengan pelafalan yang tepat.
3. Melalui *role playing*, siswa dapat menirukan dialog dalam drama anak dengan intonasi yang tepat.
4. Melalui *role playing*, siswa dapat menirukan dialog tokoh dalam drama anak dengan ekspresi yang tepat.

E. Materi Pembelajaran

Menirukan dialog drama.

Naskah Drama Anak (dibacakan)

Menikmati Alam

Tokoh : Najwa

Kanwa

Agnes

Lokasi : di sebuah bukit

Najwa, Kanwa dan Agnes berada di atas bukit. Mereka menikmati pemandangan alam. Pemandangan yang indah membuat mereka bertiga kagum.

Kanwa : “Lihat teman-teman, betapa indah alam kita ini!” (menunjuk ke depan sambil berdecak kagum)

Agnes : “Iya, coba lihat di sebelah sana, hamparan sawah yang hijau, sungai mengalir meliuk-liuk, dan gunung menjulang. Betapaagung karya sang pencipta.”

Najwa : “Andaikan aku bisa terbang aku akan berputar di atasnya. Kemudian aku ajak kalian berdua, agar dapat menikmati alam lebih dekat.” (sambil tertawa kecil dan merentangkan kedua tangan)

Kanwa : “Naj, kamu jangan terlalu banyak berkhayal. Kamu punya sayap, ya?” (tertawa bersama)

Agnes : “Eh, lihat awan di atas puncak gunung Merbabu itu. Seakan-akan menyelimuti gunung, terasa empuk bagai kapas.”

Kanwa : “Nes, menurutmu, apakah semua orang sama seperti kita, suka menikmati alam?”

Najwa : “Tentu tidak. Contohnya Danu Dia tidak suka melihat pemandangan alam. Dia lebih suka main *game*”

Agnes : “Iya, padahal asyik lho memandang alam. Rasanya pikiran kita jadi lebih jernih.” (sambil memegang kepala)

Kanwa : “Betul kata Agnes. Aku sekarang merasa lebih segar dan mataku terasa lebih cemerlang.”

Najwa : “Satu lagi, kalau kita sedang sedih, alam dapat mengobati kita. Dengan melihatnya tentu hati kita menjadi ceria kembali.”

F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya Jawab
3. Role Playing

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan I

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.
- c. Guru menyampaikan manfaat dari pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- d. Guru membacakan sebuah cerita yang berjudul “Katak yang Sombong” sebagai apersepsi.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

Eksplorasi

- a. Perwakilan siswa ditugaskan untuk menirukan dialog antara Kenthus dan Kak Bias yang terdapat dalam cerita “Katak yang Sombong”.
- b. Guru membagikan naskah drama anak yang berjudul “Menikmati Alam”.
- c. Guru membacakan naskah drama anak dengan pelafalan, ekspresi dan intonasi yang tepat.
- d. Guru bertanya jawab dengan siswa mengenai tokoh-tokoh dalam drama yang telah dibacakan.

Elaborasi

- a. Guru membagi siswa menjadi 10 kelompok kecil (masing-masing kelompok beranggotakan 3 anak)
- b. Masing-masing perwakilan kelompok mengambil nomor urut.
- c. Masing-masing siswa memilih tokoh yang akan diperankan.
- d. Masing-masing siswa mempersiapkan diri dalam pementasan.
- e. Perwakilan kelompok berlatih menirukan dialog drama di depan kelas.

Konfirmasi

- a. Tiap kelompok saling memberi saran dalam berlatih menirukan dialog drama.

- b. Siswa bersama guru bertanya jawab membahas materi yang belum jelas.

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- a. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- b. Tindak lanjut: Guru menugaskan siswa untuk menghafalkan naskah drama yang berjudul “Menikmati Alam”.

Pertemuan II

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c. Guru menyampaikan manfaat dari pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- d. Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab dengan siswa mengenai materi pada pertemuan sebelumnya.

2. Kegiatan Inti (80 menit)

Eksplorasi

- a. Guru menjelaskan aturan selama praktik langsung menirukan dialog drama anak.
- b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang aturan dalam praktik menirukan dialog drama.
- c. Siswa menanyakan hal-hal yang belum jelas mengenai aturan yang telah dijelaskan sebelum praktik menirukan dialog drama.

Elaborasi

- a. Masing-masing kelompok menyiapkan diri dalam posisi masing-masing
- b. Para pemain melaksanakan skenario sesuai yang telah dipersiapkan.
- c. Diskusi dan evaluasi serta pengungkapan pengalaman siswa setelah bermain peran.

Konfirmasi

- a. Guru memberikan tanggapan terhadap pengalaman yang diperoleh siswa siswa setelah bermain peran.
- b. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai materi tentang menirukan dialog drama anak yang belum jelas.

Keterangan:

- a. Kolom aspek tanggung jawab, perhatian, dan kerjasama diisi dengan membubuhkan tanda (√) pada kolom skor yang sesuai.
- b. Deskriptor lembar observasi aktivitas siswa:
 - 1) Tanggung jawab
 - a) Siswa melaksanakan perintah guru
 - b) Siswa mempelajari bagian tugas kelompok yang ditugaskan
 - c) Siswa mengikuti kegiatan kelompok
 - 2) Perhatian
 - a) Siswa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru
 - b) Siswa memperhatikan petunjuk guru tentang aturan dalam menirukan dialog drama.
 - c) Siswa memperhatikan penjelasan teman mengenai pembagian tugas dalam kelompok.
 - 3) Kerjasama
 - a) Siswa saling memberikan ide dan gagasan dalam kegiatan berlatih menirukan dialog drama anak.
 - b) Siswa saling membantu teman sesama kelompok yang mengalami kesulitan pada saat berlatih menirukan dialog drama anak.
 - c) Siswa bekerjasama mempelajari tugas kelompok.

Keterangan pengisian skor:

Skor 1 apabila hanya satu indikator muncul

Skor 2 apabila hanya dua indikator yang muncul

Skor 3 apabila semua indikator yang muncul

- c. Untuk mengisi kolom persentase keaktifan siswa dapat menggunakan rumus:

$$P_K = \frac{\sum S}{S_N \times S_M} \times 100\%$$

Keterangan:

P_K = Persentase keaktifan siswa

- ΣS = Jumlah skor perolehan
 S_N = Jumlah siswa
 S_M = Skor maksimal

- d. Untuk mengisi kolom kriteria keaktifan siswa dapat mengacu pada tabel di bawah ini:

Tabel Kualifikasi Persentase Keaktifan Siswa

PERSENTASE	KRITERIA
75% - 100%	Sangat tinggi
50% - 74,99%	Tinggi
25% - 49,99%	Sedang
0% - 24,99%	Rendah

2. Penilaian Hasil : Lembar observasi hasil belajar siswa dalam menirukan dialog drama anak

Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Jml Skor (N)	Nilai Akhir (N:12x100)	Ket		
		Gerak			Pelafalan			Intonasi			Ekspresi							
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3					
Jumlah																		
Nilai Rata-rata Kelas																		
Persentase Ketuntasan Klasikal																		

Keterangan:

- a. Untuk mengisi format penilaian, kolom gerak, pelafalan, intonasi, dan ekspresi diisi dengan membubuhkan tanda (√) pada kolom skor yang sesuai.

b. Deskriptor:

1) Gerak

Skor 1 diberikan jika siswa tidak melakukan gerakan pada saat praktik menirukan dialog drama.

Skor 2 diberikan jika gerakan siswa tidak sesuai dengan dialog drama anak yang sedang ditirukan.

Skor 3 diberikan jika gerakan siswa sesuai dengan dialog drama anak yang sedang ditirukan.

2) Pelafalan

Skor 1 diberikan jika siswa melafalkan kata dengan tidak jelas dan tidak tepat.

Skor 2 diberikan jika siswa melafalkan kata dengan jelas namun tidak tepat atau dapat melafalkan kata dengan tepat tapi tidak jelas.

Skor 3 diberikan jika siswa melafalkan kata dengan jelas dan tepat.

3) Intonasi

Skor 1 diberikan jika intonasi siswa tidak jelas dan tidak tepat.

Skor 2 diberikan jika intonasi siswa jelas tapi tidak tepat atau tepat tapi tidak jelas.

Skor 3 diberikan jika intonasi siswa jelas dan tepat.

4) Ekspresi

Skor 1 diberikan jika ekspresi siswa tidak sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan.

Skor 2 diberikan jika ekspresi siswa kurang sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan.

Skor 3 diberikan jika ekspresi siswa sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan.

c. Untuk mengisi kolom nilai akhir maka digunakan rumus:

$$NA = \frac{SP}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NA = Nilai Akhir

SP = Skor Perolehan

SM = Skor Maksimal

- d. Untuk mengisi kolom rata-rata kelas maka digunakan rumus:

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

Keterangan:

M = Nilai Rata-Rata Kelas

$\sum X$ = Jumlah Nilai Akhir yang Diperoleh Siswa

$\sum n$ = Jumlah Siswa

- e. Untuk mengisi kolom keterangan maka digunakan tanda (T/TT)

Tanda T diberikan pada siswa yang mencapai nilai 66 (Tuntas Belajar)

Tanda TT diberikan pada siswa yang belum mencapai nilai 66 (Tidak Tuntas Belajar).

- f. Untuk mengisi kolom persentase ketuntasan klasikal maka digunakan rumus:

$$TB \text{ (Tuntas Belajar)} = \frac{\sum \text{Siswa yang memenuhi KKM}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Guru Kelas

Pemalang, Maret 2012
Peneliti

Aprillia Wijayanti, A.Ma.Pd

Rifqi Arista Fauzi
1402408178

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 04 Pesucen

Retno Dumilah, A.Ma.Pd
19530604 197402 2 003

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**Siklus II**

NAMA SEKOLAH : SDN 04 PESUCEN
MATA PELAJARAN : BAHASA INDONESIA
KELAS/SEMESTER : III / 2
WAKTU : Sabtu, 19 Mei 2012 (Pertemuan I)
Senin, 21 Mei 2012 (Pertemuan II)

A. STANDAR KOMPETENSI**MENDEGARKAN**

5. Memahami teks dan cerita drama anak yang dilisankan

B. KOMPETENSI DASAR**Mendengarkan**

5.2. Menirukan dialog dengan ekspresi yang tepat dari pembacaan teks drama yang didengarnya

C. INDIKATOR

Menirukan dialog tokoh dalam drama anak yang didengar dengan ekspresi yang tepat.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mendengarkan pembacaan teks drama anak oleh guru, siswa dapat menirukan dialog tokoh dalam drama anak dengan gerakan yang tepat.
2. Setelah mendengarkan pembacaan teks drama anak oleh guru, siswa dapat menirukan dialog tokoh dalam drama anak dengan pelafalan yang tepat.
3. Melalui *role playing*, siswa dapat menirukan dialog dalam drama anak dengan intonasi yang tepat.

4. Melalui *role playing*, siswa dapat menirukan dialog tokoh dalam drama anak dengan ekspresi yang tepat.

E. MATERI PEMBELAJARAN

Menirukan dialog drama.

Naskah Drama Anak (dibacakan)

Panen Kacang Panjang

Tokoh : Lia

Desi

Hari masih pagi. Lia pergi bersepeda ke rumah Desi. Akan tetapi Desi sudah pergi ke ladang. Kemudian Lisa menyusulnya. Ibu dan Bapak Desi juga sudah ada di sana. Mereka memetik kacang panjang.

Lia : “Selamat pagi, Des!”

Desi : “Selamat pagi. Tumben pagi-pagi sudah sampai di sini.”

Lia : “Iya, sekalian berolahraga kok. Sedang apa Des?”

Desi : “Ini,.. (berhenti sebentar) saya sedang membantu Ayah Ibu memetik kacang panjang.”

Lia : “Sedang panen ya?”

Desi : “Iya benar.”

Lia : “Boleh aku ikut membantu?”

Desi : “Silahkan! Tapi....(berhenti sebentar) nanti bajumu kotor.”

Lia : “Tidak apa-apa.”

Desi : “Mari, lewat sana.”

Lia : “Terima kasih.”

(Lia berjalan memutar. Seterlah Lia samapai di samping Desi, mereka pun mengobrol lagi)

Lia : “Enak sekali kamu Des.”

Desi : “Mengapa?”

Lia : “Punya ladang dan sering panen.”

Desi : “He..eh! Tapi tidak luas kok.”

Keduanya bekerja membantu ayah dan ibu desi sampai pulang

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Tanya Jawab
3. Pemberian Tugas
4. Role Playing

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan I

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.
- c. Guru menyampaikan manfaat belajar menirukan dialog drama anak bagi siswa.
- d. Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab dengan siswa mengenai pementasan drama yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya.

2. Kegiatan inti (50 menit)

Eksplorasi (10 menit)

- a. Guru membacakan naskah drama yang berjudul “Panen Kacang Panjang”.
- b. Guru membagikan naskah drama anak yang berjudul “Panen Kacang Panjang”.
- c. Guru menugaskan siswa untuk membaca naskah drama yang berjudul “Panen Kacang Panjang” secara bersama-sama.

Elaborasi (30 menit)

- a. Guru membagi siswa menjadi 15 kelompok yang beranggotakan 2 orang.
- b. Masing-masing perwakilan kelompok mengambil nomor urut dalam pementasan.
- c. Masing-masing siswa dalam kelompok memilih tokoh yang akan diperankan.
- d. Masing-masing siswa mempersiapkan diri dalam pementasan.

- e. Guru menugaskan beberapa kelompok untuk berlatih menirukan dialog drama di depan kelas.

Konfirmasi (10 menit)

Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai hal-hal yang belum dipahami siswa.

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- a. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.
- b. Guru menugaskan siswa untuk menghafalkan naskah yang berjudul “Panen Kacang Panjang” sebagai tindak lanjut.

Pertemuan II

1. Kegiatan awal (10 menit)

- a. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c. Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab dengan siswa mengenai pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Misalnya “Sudah hafal naskahnya atau belum anak-anak?”.

2. Kegiatan inti (85 menit)

Eksplorasi (10 menit)

- a. Guru menjelaskan aturan selama praktik menirukan dialog drama anak
- b. Masing-masing kelompok menyiapkan diri dalam posisi masing-masing

Elaborasi (65 menit)

- a. Para pemain melaksanakan skenario sesuai yang telah dipersiapkan.
- b. Diskusi dan evaluasi serta pengungkapan pengalaman siswa setelah bermain peran.

Konfirmasi (10 menit)

Guru bertanya jawab dengan siswa mengenai hal-hal yang belum dipahami siswa.

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- a. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.
- b. Guru memberikan PR untuk menyusun dialog sederhana sebagai tindak lanjut.

H. Sumber Pembelajaran

1. Sumber Belajar

Suwandi, Mahmud, dkk. 2004. *Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas 3 SD dan MI*. Klaten: Sahabat.

Ismoyo dan Romiyatun. 2007. *Aku Bangga Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Kelas 3*. Yogyakarta: Depdiknas.

Nur'aini, Umri dan Indriani. 2008. *Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar Kelas III*. Jakarta: Depdiknas.

2. Media Pembelajaran

Naskah drama anak

I. Penilaian

Prosedur Penilaian : Penilaian Proses dan Hasil
 Teknik Penilaian : Tes Performansi
 Instrumen Penilaian :

3) Kerjasama

- a) Siswa saling memberikan ide dan gagasan dalam kegiatan berlatih menirukan dialog drama anak.
- b) Siswa saling membantu teman sesama kelompok yang mengalami kesulitan pada saat berlatih menirukan dialog drama anak.
- c) Siswa bekerjasama mempelajari tugas kelompok.

Keterangan pengisian skor:

Skor 1 apabila hanya satu indikator muncul

Skor 2 apabila hanya dua indikator yang muncul

Skor 3 apabila semua indikator yang muncul

- c. Untuk mengisi kolom persentase keaktifan siswa dapat menggunakan rumus:

$$P_K = \frac{\sum S}{S_N \times S_M} \times 100\%$$

Keterangan:

P_K = Persentase keaktifan siswa

$\sum S$ = Jumlah skor perolehan

S_N = Jumlah siswa

S_M = Skor maksimal

- d. Untuk mengisi kolom kriteria keaktifan siswa dapat mengacu pada tabel di bawah ini:

Tabel Kualifikasi Persentase Keaktifan Siswa

PERSENTASE	KRITERIA
75% - 100%	Sangat tinggi
50% - 74,99%	Tinggi
25% - 49,99%	Sedang
0% - 24,99%	Rendah

2. Penilaian Hasil : Lembar observasi Hasil belajar siswa dalam menirukan dialog drama anak

Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Jml Skor (N)	Nilai Akhir (N:12x100)	Ket	
		Gerak			Pelafalan			Intonasi			Ekspresi						
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
Jumlah																	
Nilai Rata-rata Kelas																	
Persentase Ketuntasan Klasikal																	

Keterangan:

1. Untuk mengisi format penilaian, kolom gerak, pelafalan, intonasi, dan ekspresi diisi dengan membubuhkan tanda (√) pada kolom skor yang sesuai.
2. Deskriptor lembar observasi performansi siswa.
 - a. Gerak

Skor 1 diberikan jika siswa tidak melakukan gerakan pada saat praktik menirukan dialog drama.

Skor 2 diberikan jika gerakan siswa tidak sesuai dengan dialog drama anak yang sedang ditirukan.

Skor 3 diberikan jika gerakan siswa sesuai dengan dialog drama anak yang sedang ditirukan.
 - b. Pelafalan

Skor 1 diberikan jika siswa melafalkan kata dengan tidak jelas dan tidak tepat.

Skor 2 diberikan jika siswa melafalkan kata dengan jelas namun tidak tepat atau dapat melafalkan kata dengan tepat tapi tidak jelas.

Skor 3 diberikan jika siswa melafalkan kata dengan jelas dan tepat.

c. Intonasi

Skor 1 diberikan jika intonasi siswa tidak jelas dan tidak tepat.

Skor 2 diberikan jika intonasi siswa jelas tapi tidak tepat atau tepat tapi tidak jelas.

Skor 3 diberikan jika intonasi siswa jelas dan tepat.

d. Ekspresi

Skor 1 diberikan jika ekspresi siswa tidak sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan.

Skor 2 diberikan jika ekspresi siswa kurang sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan.

Skor 3 diberikan jika ekspresi siswa sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan.

3. Untuk mengisi kolom nilai akhir maka digunakan rumus:

$$NA = \frac{SP}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NA = Nilai Akhir

SP = Skor Perolehan

SM = Skor Maksimal

4. Untuk mengisi kolom rata-rata kelas maka digunakan rumus:

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

Keterangan:

M = Nilai Rata-Rata Kelas

$\sum X$ = Jumlah Nilai Akhir yang Diperoleh Siswa

$\sum n$ = Jumlah Siswa

5. Untuk mengisi kolom keterangan maka digunakan tanda (T/TT)

Tanda T diberikan pada siswa yang mencapai nilai 66 (Tuntas Belajar)

Tanda TT diberikan pada siswa yang belum mencapai nilai 66 (Tidak Tuntas Belajar)

6. Untuk mengisi kolom persentase ketuntasan klasikal maka digunakan rumus:

$$TB \text{ (Tuntas Belajar)} = \frac{\sum \text{Siswa yang memenuhi KKM}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Guru Kelas

Pemalang, Maret 2012
Peneliti

Aprillia Wijayanti, A.Ma.Pd

Rifqi Arista Fauzi
1402408178

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 04 Pesucen

Retno Dumilah, A.Ma.Pd
19530604 197402 2 003



Lampiran 5

Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Jml Skor (N)	Nilai Akhir (N:12x100)	Ket	
		Gerak			Pelafalan			Intonasi			Ekspresi						
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
Jumlah																	
Nilai Rata-rata Kelas																	
Persentase Ketuntasan Klasikal																	

Keterangan:

1. Untuk mengisi format penilaian, kolom gerak, pelafalan, intonasi, dan ekspresi diisi dengan membubuhkan tanda (√) pada kolom skor yang sesuai.
2. Deskriptor lembar observasi performansi siswa.
 - a. Gerak

Skor 1 diberikan jika siswa tidak melakukan gerakan pada saat praktik menirukan dialog drama.

Skor 2 diberikan jika gerakan siswa tidak sesuai dengan dialog drama anak yang sedang ditirukan.

Skor 3 diberikan jika gerakan siswa sesuai dengan dialog drama anak yang sedang ditirukan.
 - b. Pelafalan

Skor 1 diberikan jika siswa melafalkan kata dengan tidak jelas dan tidak tepat.

Skor 2 diberikan jika siswa melafalkan kata dengan jelas namun tidak tepat atau dapat melafalkan kata dengan tepat tapi tidak jelas.

Skor 3 diberikan jika siswa melafalkan kata dengan jelas dan tepat.
 - c. Intonasi

Skor 1 diberikan jika intonasi siswa tidak jelas dan tidak tepat.

Skor 2 diberikan jika intonasi siswa jelas tapi tidak tepat atau tepat tapi tidak jelas.

Skor 3 diberikan jika intonasi siswa jelas dan tepat.

d. Ekspresi

Skor 1 diberikan jika ekspresi siswa tidak sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan.

Skor 2 diberikan jika ekspresi siswa kurang sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan.

Skor 3 diberikan jika ekspresi siswa sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan.

3. Untuk mengisi kolom nilai akhir maka digunakan rumus:

$$NA = \frac{SP}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NA = Nilai Akhir

SP = Skor Perolehan

SM = Skor Maksimal

4. Untuk mengisi kolom rata-rata kelas maka digunakan rumus:

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

Keterangan:

M = Nilai Rata-Rata Kelas

$\sum X$ = Jumlah Nilai Akhir yang Diperoleh Siswa

$\sum n$ = Jumlah Siswa

5. Untuk mengisi kolom keterangan maka digunakan tanda (T/TT)

Tanda T diberikan pada siswa yang mencapai nilai 66 (Tuntas Belajar)

Tanda TT diberikan pada siswa yang belum mencapai nilai 66 (Tidak Tuntas Belajar)

6. Untuk mengisi kolom persentase ketuntasan klasikal maka digunakan rumus:

$$TB \text{ (Tuntas Belajar)} = \frac{\sum \text{Siswa yang memenuhi KKM}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

c. Kerjasama

- 1) Siswa saling memberikan ide dan gagasan dalam kegiatan berlatih menirukan dialog drama anak.
- 2) Siswa saling membantu teman sesama kelompok yang mengalami kesulitan pada saat berlatih menirukan dialog drama anak.
- 3) Siswa bekerjasama mempelajari tugas kelompok.

Keterangan pengisian skor:

Skor 1 apabila hanya satu indikator muncul

Skor 2 apabila hanya dua indikator yang muncul

Skor 3 apabila semua indikator yang muncul

3. Untuk mengisi kolom persentase keaktifan siswa dapat menggunakan rumus:

$$P_K = \frac{\sum S}{S_N \times S_M} \times 100\%$$

Keterangan:

P_K = Persentase keaktifan siswa

$\sum S$ = Jumlah skor perolehan

S_N = Jumlah siswa

S_M = Skor maksimal

4. Untuk mengisi kolom kriteria keaktifan siswa dapat mengacu pada tabel di bawah ini:

Tabel Kualifikasi Persentase Keaktifan Siswa

PERSENTASE	KRITERIA
75% - 100%	Sangat tinggi
50% - 74,99%	Tinggi
25% - 49,99%	Sedang
0% - 24,99%	Rendah

Lampiran 7

ALAT PENILAIAN KOMPETENSI GURU (APKG I)
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

1. NAMA GURU	:
2. SEKOLAH	:
3. MATA PELAJARAN	:
4. KELAS	:
5. TANGGAL	:
6. WAKTU	:
7. OBSERVER	:

PETUNJUK

Bacalah dengan cermat RPP yang akan digunakan oleh guru ketika mengajar. Kemudian, berilah skor semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir-butir pengukuran di bawah ini.

1. Merumuskan kompetensi dasar/indikator	1	2	3	4
1.1 Merumuskan kompetensi dasar/ indikator hasil belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2 Merancang dampak pengiring berbentuk kecakapan hidup (<i>life skill</i>)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata-rata butir 1 = A			<input type="checkbox"/>

2. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media pembelajaran, dan sumber belajar

2.1 Mengembangkan dan mengorganisasikan materi pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2 Menentukan dan mengembangkan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

media pembelajaran

2.3 Memilih sumber belajar

Rata-rata butir 2 = B

3. Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing*

3.1 Menentukan jenis kegiatan pembelajaran

3.2 Menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan metode *role-playing*

3.3 Menentukan alokasi waktu pembelajaran

3.4 Menentukan cara-cara memotivasi siswa

3.5 Menyiapkan pertanyaan

Rata-rata butir 3 = C

4. Merancang pengelolaan kelas

4.1 Menentukan penataan latar pembelajaran

4.2 Menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran

Rata-rata butir 4 = D

5. Merencanakan prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian

5.1 Menentukan prosedur dan jenis penilaian

5.2 Membuat alat penilaian dan kunci jawaban

Rata-rata butir 5 = E

6. Tampilan dokumen rencana pembelajaran

6.1 Kebersihan dan kerapian

6.2 Penggunaan bahasa tulis

Rata-rata butir 6 = F

Nilai APKG I = R

$$R = \frac{A + B + C + D + E + F}{6 \times 4} \times 100$$

$$\text{Nilai APKG I} = \frac{\quad}{24} \times 100$$

=

Observer, Pemalang, Mei 2012
Peneliti,

Aprillia Wijayanti, A.Ma.Pd.

Rifqi Arista Fauzi
1402408178

Kepala Sekolah SD Negeri 04 Pesucen

PERPUSTAKAAN
UNNES

Retno Dumilah, A.Ma.Pd
19530604 197402 2 003

Lampiran 8

DESKRIPTOR**ALAT PENILAIAN KOMPETENSI GURU (APKG I)****Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)****1. Merumuskan tujuan pembelajaran**

Indikator : 1.1 Merumuskan kompetensi dasar/indikator hasil belajar.

Penjelasan : Untuk butir ini perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut.

- a. Rumusan dinyatakan dengan jelas sehingga tidak menimbulkan tafsiran ganda
- b. Rumusan mengandung perilaku (*behavior*) yang dapat dicapai siswa.
- c. Susunan rumusan kompetensi dasar terurut secara logis (dari yang mudah ke yang sukar), dari yang sederhana ke yang kompleks, dari yang konkret ke yang abstrak, dan dari berfikir tingkat rendah sampai tingkat tinggi

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Rumusan tidak jelas dan tidak lengkap.
2	Rumusan jelas tetapi tidak lengkap atau tidak jelas tetapi lengkap.
3	Rumusan jelas dan lengkap, atau jelas dan logis, atau lengkap dan logis
4	Rumusan jelas, lengkap, dan disusun secara logis.

Indikator : 1.2 Merancang dampak pengiring berbentuk kecakapan hidup (*life skill*)

Penjelasan : Dampak pengiring berbentuk kecakapan hidup hendaknya tertuang di dalam rencana pembelajaran.

Dampak pengiring dianggap operasional apabila sesuai dengan kegiatan pembelajaran.

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut:

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Tidak dicantumkan dampak pengiring
2	Dicantumkan dampak pengiring tetapi tidak operasional
3	Dicantumkan dampak pengiring yang operasional tetapi tidak sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa
4	Dicantumkan dampak pengiring yang operasional dan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa

2. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media (alat bantu pembelajaran), dan sumber belajar.

Indikator : 2.1 Mengembangkan dan mengorganisasikan materi pembelajaran

Penjelasan : Dalam mengembangkan dan mengorganisasikan materi pembelajaran, perlu dipertimbangkan deskriptor-deskriptor sebagai berikut :

- a. Cakupan materi (keluasan dan kedalaman).
- b. Sistematika materi.
- c. Kesesuaian dengan kemampuan dan kebutuhan siswa
- d. Kemutakhiran (kesesuaian dengan perkembangan terakhir dalam bidangnya).

Selanjutnya untuk menilai butir ini perlu diperhatikan skala sebagai berikut :

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Indikator : 2.2 Menentukan dan mengembangkan media pembelajaran.

Penjelasan : Yang dimaksud dengan media adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memudahkan siswa belajar (misalnya: gambar, model benda asli dan peta).

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut:

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Direncanakan penggunaan satu macam media tetapi tidak sesuai dengan tujuan
2	Direncanakan penggunaan lebih dari satu macam media tetapi tidak sesuai dengan tujuan
3	Direncanakan penggunaan satu macam media yang sesuai dengan tujuan
4	Direncanakan penggunaan lebih dari satu macam media yang sesuai dengan tujuan.

Indikator : 2.3 Memilih sumber belajar

Penjelasan : Sumber belajar dapat berupa nara sumber, buku paket, buku pelengkap, museum, lingkungan, laboratorium, dan sebagainya.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor seperti di bawah ini :

- a. Kesesuaian sumber belajar dengan tujuan.
- b. Kesesuaian sumber belajar dengan tingkat perkembangan siswa.
- c. Kesesuaian sumber belajar dengan materi yang akan diajarkan.
- d. Kesesuaian sumber belajar dengan lingkungan siswa (kontekstual).

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

3. Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing*

Indikator : 3.1 Menentukan jenis kegiatan pembelajaran

Penjelasan : Kegiatan pembelajaran dapat berupa mendengarkan penjelasan guru, observasi, diskusi, belajar kelompok, simulasi, melakukan percobaan, membaca, dan sebagainya.

Penggunaan lebih dari satu jenis kegiatan pembelajaran sangat diharapkan dengan maksud agar perbedaan individual siswa dapat dilayani dan kebosanan siswa dapat dihindari.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut :

Kegiatan pembelajaran yang dirancang hendaknya :

- a. sesuai dengan tujuan,
- b. sesuai dengan bahan yang akan diajarkan,
- c. sesuai dengan perkembangan anak,
- d. sesuai dengan waktu yang tersedia,
- e. sesuai dengan media dan sumber belajar yang tersedia,
- f. bervariasi (multi metode),
- g. memungkinkan terbentuknya dampak pengiring yang direncanakan,
- h. memungkinkan keterlibatan siswa secara optimal
- i. memberikan peluang terjadinya proses inquiry pada siswa

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu sampai dua deskriptor tampak
2	Tiga sampai empat deskriptor tampak
3	Lima sampai enam deskriptor tampak
4	Tujuh sampai delapan deskriptor tampak

Indikator : 3.2 Menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan metode *role playing*

Penjelasan : Langkah-langkah pembelajaran adalah tahap-tahap pembelajaran yang direncanakan guru sejak awal sampai akhir pembelajaran.

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut:

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Dicantumkan langkah pembukaan, inti, dan penutup secara rinci tetapi tidak sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran
2	Dicantumkan langkah pembukaan, inti, dan penutup secara rinci.
3	Dicantumkan langkah pembukaan, inti, dan penutup secara rinci dan sesuai dengan tujuan
4	Dicantumkan langkah pembukaan, inti, dan penutup secara rinci dan sesuai dengan tujuan, disertai rencana kegiatan terstruktur dan mandiri

Indikator : 3.3 Menentukan alokasi waktu pembelajaran

Penjelasan : Alokasi waktu pembelajaran adalah pembagian waktu untuk setiap tahapan/jenis kegiatan dalam suatu pertemuan.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan penyediaan waktu bagi kegiatan pembukaan, inti, dan penutup sebagaimana tampak pada deskriptor sebagai berikut:

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Alokasi waktu keseluruhan dicantumkan pada rencana pembelajaran.
2	Alokasi waktu untuk setiap langkah (kegiatan pembukaan, inti, dan penutup) dicantumkan tetapi tidak proporsional.
3	Alokasi waktu kegiatan inti lebih besar daripada jumlah waktu kegiatan pembukaan dan penutup.
4	Alokasi waktu untuk setiap kegiatan dalam langkah-langkah pembelajaran dirinci secara proporsional.

Indikator : 3.4 Menentukan cara-cara memotivasi siswa

Penjelasan : Memotivasi siswa adalah upaya guru untuk membuat siswa belajar secara aktif.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor tentang cara memotivasi siswa

- a. Mempersiapkan pembukaan pembelajaran seperti bahan pengait, penyampaian tujuan, yang menarik bagi siswa.
- b. Mempersiapkan media yang menarik.
- c. Menetapkan jenis kegiatan yang mudah diikuti siswa serta menantang siswa berfikir.
- d. Melibatkan siswa dalam kegiatan.

Dalam menilai butir ini perlu dikaji seluruh komponen rencana pembelajaran.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Indikator : 3.5 Menyiapkan pertanyaan (perintah)

Penjelasan : Pertanyaan (termasuk kalimat perintah) yang dirancang dapat mencakup (1) pertanyaan tingkat rendah yang menuntut kemampuan mengingat dan (2) pertanyaan tingkat tinggi yang menuntut kemampuan memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi.

Pertanyaan yang disiapkan guru dapat digunakan untuk berbagai tujuan. Guru menyiapkan pertanyaan untuk menilai/memotivasi siswa pada tahap pembukaan, selama proses belajar dan pada penutupan pembelajaran.

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut:

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Terdapat pertanyaan ingatan dan atau pemahaman
2	Terdapat pertanyaan penerapan.
3	Terdapat pertanyaan analisis dan atau sintesis.

4	Terdapat pertanyaan evaluasi dan atau kreasi
---	--

4. Merancang pengelolaan kelas

Indikator : 4.1 Menentukan penataan latar (seting) pembelajaran

Penjelasan : Penataan latar pembelajaran mencakup persiapan dan pengaturan ruangan dan fasilitas (tempat duduk, perabot dan alat pelajaran) yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut berikut.

- a. Penataan latar (seting) pembelajaran tujuan pembelajaran.
- b. Penataan latar (seting) pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan (perbedaan individual) siswa.
- c. Penataan latar pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu.
- d. Penataan latar pembelajaran sesuai dengan lingkungan.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Indikator : 4.2 Menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Penjelasan : Yang dimaksud dengan pengorganisasian siswa adalah kegiatan guru dalam menentukan pengelompokan, memberi tugas, menata alur kerja, dan cara kerja sehingga dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Pengorganisasian siswa ditandai oleh deskriptor berikut.

- a. Pengaturan pengorganisasian siswa (individu dan atau kelompok, dan atau klasikal),
- b. Penugasan yang harus dikerjakan,
- c. Alur dan cara kerja yang jelas,

d. Kesempatan bagi siswa untuk mendiskusikan hasil tugas.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Deskriptor a tampak
2	Deskriptor a dan b tampak
3	Deskriptor a, b dan c tampak
4	Deskriptor a, b, c dan d tampak

5. Merencanakan prosedur, jenis dan menyiapkan alat penilaian.

Indikator : 5.1 Menentukan prosedur dan jenis penilaian

Penjelasan : Prosedur penilaian meliputi :

- a. penilaian awal
- b. penilaian dalam proses
- c. penilaian akhir

Jenis penilaian meliputi :

- a. tes lisan
- b. tes tertulis
- c. tes perbuatan

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut:

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Tercantum prosedur <u>atau</u> jenis penilaian saja tetapi tidak sesuai dengan tujuan.
2	Tercantum prosedur <u>atau</u> jenis penilaian saja yang sesuai dengan tujuan.
3	Tercantum prosedur <u>dan</u> jenis penilaian, <u>salah satu</u> di antaranya sesuai dengan tujuan.
4	Tercantum prosedur atau jenis penilaian, <u>keduanya</u> sesuai dengan tujuan.

Indikator : 5.2 Membuat alat penilaian dan kunci jawaban.

Penjelasan : Alat penilaian dapat berbentuk pertanyaan, tugas, dan lembar observasi, sedangkan kunci jawaban dapat berupa jawaban yang benar atau rambu-rambu jawaban.

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut:

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Rumusan lembar observasi tidak mengukur ketercapaian TPK.
2	Rumusan lembar observasi mengukur ketercapaian TPK.
3	Rumusan lembar observasi mengukur ketercapaian TPK dan memenuhi syarat-syarat penyusunan alat evaluasi termasuk penggunaan bahasa yang efektif.
4	Rumusan lembar observasi mengukur ketercapaian TPK dan memenuhi syarat-syarat penyusunan alat evaluasi termasuk penggunaan bahasa yang efektif disertai deskriptor.

6. Tampilan dokumen rencana pembelajaran

Indikator : 6.1 Kebersihan dan kerapian

Penjelasan : Kebersihan dan kerapian rencana pembelajaran dapat dilihat dari penampilan fisik rencana pembelajaran.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut :

- a. Tulisan dapat dibaca dengan mudah.
- b. Tulisan ajeg (konsisten)
- c. Tampilan bersih (tanpa coretan atau noda) dan menarik.
- d. Ilustrasi tepat

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Deskriptor a tampak
2	Deskriptor a dan b tampak
3	Deskriptor a, b dan c tampak atau a, b, dan d tampak
4	Deskriptor a, b, c dan d tampak

Indikator : 6.2 Penggunaan bahasa tulis

Penjelasan : Bahasa tulis yang digunakan dalam rencana pembelajaran hendaknya mengikuti kaidah bahasa tulis.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut :

- a. Bahasa komunikatif.
- b. Pilihan kata tepat.

- c. Struktur kalimat baku.
- d. Cara penulisan sesuai dengan EYD.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Deskriptor a tampak
2	Deskriptor a dan b atau a dan c tampak
3	Deskriptor a, b, dan c tampak
4	Deskriptor a, b, c, dan d tampak



Lampiran 9

ALAT PENILAIAN KOMPETENSI GURU (APKG II)**Pelaksanaan Pembelajaran**

1. NAMA GURU	:
2. SEKOLAH	:
3. MATA PELAJARAN	:
4. KELAS	:
5. TANGGAL	:/...../.....
6. WAKTU	:
7. OBSERVER	:

PETUNJUK

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.
2. Pusatkan perhatian Anda pada kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran, serta dampaknya pada diri siswa.
3. Berilah skor kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir pengukuran di bawah ini.
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran, pilih salah satu butir penilaian yang sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan.
5. Nilailah guru sesuai aspek kemampuan berikut.

1. Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran.

1.1 Menyiapkan alat, media,
dan sumber belajar.

1	2	3	4
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1.2 Melaksanakan tugas harian kelas

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Rata-rata butir 1 = P

2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran

- 2.1 Memulai kegiatan pembelajaran
- 2.2 Melaksanakan jenis kegiatan yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan
- 2.3 Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan
- 2.4 Melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam urutan yang logis
- 2.5 Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok, atau klasikal
- 2.6 Mengelola waktu pembelajaran secara efisien

Rata-rata butir 2 = Q

3. Mengelola interaksi kelas

- 3.1 Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan isi pembelajaran
- 3.2 Menangani pertanyaan dan respon siswa
- 3.3 Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat dan gerakan badan
- 3.4 Memicu dan memelihara keterlibatan siswa
- 3.5 Memantapkan penguasaan materi pembelajaran

Rata-rata butir 3 = R

4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif siswa terhadap belajar.

- 4.1 Menunjukkan sikap ramah, hangat, luwes, terbuka, penuh pengertian, dan sabar kepada siswa
- 4.2 Menunjukkan kegairahan mengajar
- 4.3 Mengembangkan hubungan antar-pribadi yang sehat dan serasi
- 4.4 Membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya
- 4.5 Membantu siswa menumbuhkan kepercayaan diri
- Rata-rata butir 4 = S

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu

- 5.1 Melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode pembelajaran *role playing*.
- 5.2 Meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman langsung.
- 5.3 Menampilkan penguasaan Bahasa Indonesia, terutama pada pembelajaran menirukan dialog drama anak.
- Rata-rata butir 4 = T

6. Melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar

- 6.1 Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran
- 6.2 Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran
- Rata-rata butir 6 = U

7. Kesan umum kinerja guru/calon guru

- 7.1 Keefektifan proses pembelajaran
- 7.2 Penggunaan bahasa Indonesia tepat
- 7.3 Peka terhadap kesalahan berbahasa siswa
- 7.4 Penampilan guru dalam pembelajaran

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Rata-rata butir 7 = V

Nilai APKG II = K

$$K = \frac{P + Q + R + S + T + U + V}{7 \times 4} \times 100$$

$$\text{Nilai APKG II} = \frac{\quad}{7 \times 4} \times 100$$

=

Observer,

Pemalang, Mei 2012
Peneliti,

Aprillia Wijayanti, A.Ma.Pd.

PERPUSTAKAAN
UNNES

Rifqi Arista Fauzi
1402408178

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 04 Pesucen

Retno Dumilah, A.Ma.Pd
19530604 197402 2 003

Lampiran 10

DESKRIPTOR
ALAT PENILAIAN KOMPETENSI GURU (APKG II)
Pelaksanaan Pembelajaran

1. Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran

Indikator : 1.1 Menyiapkan ruang, media pembelajaran, dan sumber belajar

Penjelasan : Indikator ini meliputi penyiapan media pembelajaran dan sumber belajar yang dimanfaatkan guru dalam kelas.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut.

- a. Media pembelajaran yang diperlukan tersedia.
- b. Media pembelajaran mudah dimanfaatkan.
- c. Sumber belajar yang diperlukan tersedia.
- d. Sumber belajar mudah dimanfaatkan

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Deskriptor a atau c tampak
2	Deskriptor a dan c atau b dan d tampak
3	Deskriptor a, b, dan c tampak atau a, b, dan d tampak
4	Deskriptor a, b, c, dan d tampak

Indikator : 1.2 Melaksanakan tugas harian kelas

Penjelasan : Tugas-tugas harian kelas mungkin berhubungan atau tidak berhubungan langsung dengan pembelajaran. Pelaksanaan tugas harian kelas yang efektif dan efisien sangat menunjang proses pembelajaran.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan apakah guru/ calon guru memeriksa dan menindaklanjuti hal-hal berikut.

- a. Ketersediaan alat tulis (kapur, spidol) dan penghapus.
- b. Pengecekan kehadiran siswa.

- c. Kebersihan dan kerapian papan tulis, pakaian siswa, dan perabotan kelas.
- d. Kesiapan alat-alat pelajaran siswa serta kesiapan siswa mengikuti pelajaran.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran

Indikator : 2.1 Memulai kegiatan pembelajaran

Penjelasan : Kegiatan memulai pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam rangka menyiapkan fisik dan mental siswa untuk mulai belajar

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut.

Memulai pembelajaran dapat dilakukan dengan cara :

- a. Memotivasi siswa dengan mengajukan pertanyaan yang menantang atau menceritakan peristiwa yang sedang hangat.
- b. Mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman siswa (apersepsi).
- c. Memberikan acuan dengan cara mengambarkan garis besar materi dan kegiatan.
- d. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Indikator : 2.2 Melaksanakan jenis kegiatan yang sesuai dengan tujuan, kondisi siswa, situasi kelas, dan lingkungan (kontekstual).

Penjelasan : Indikator ini menunjukkan tingkat kesesuaian antara jenis kegiatan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan siswa, perubahan situasi yang dihadapi, dan lingkungan.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut.

- a. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan dan hakikat materi pembelajaran.
- b. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan siswa.
- c. Kegiatan pembelajaran terkoordinasi dengan baik (guru dapat mengendalikan pelajaran, perhatian siswa terfokus pada pelajaran, disiplin kelas terpelihara).
- d. Kegiatan pembelajaran bersifat kontekstual (sesuai tuntutan situasi dan lingkungan).

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Deskriptor a atau b tampak
2	Deskriptor a dan b tampak
3	Deskriptor a, b, dan c tampak
4	Deskriptor a, b, c, dan d tampak

Indikator : 2.3 Menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, kondisi siswa, dan tuntutan situasi serta lingkungan (kontekstual).

Penjelasan : Indikator ini memusatkan perhatian kepada penggunaan media pembelajaran yang dipergunakan guru dalam kelas.

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Guru tidak menggunakan media
2	Guru menggunakan satu media namun tidak sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik.
3	Guru menggunakan satu media dan sesuai dengan materi serta kebutuhan anak.
4	Guru menggunakan lebih dari satu media dan sesuai dengan materi serta kebutuhan anak

Indikator : 2.4 Melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam urutan yang logis.

Penjelasan : Indikator ini digunakan untuk menentukan apakah guru dapat memilih dan mengatur secara logis kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan satu dengan dengan yang lain merupakan tatanan yang runtun.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut.

- a. Kegiatan disajikan dari mudah ke sukar.
- b. Kegiatan yang disajikan berkaitan satu dengan yang lain.
- c. Kegiatan bermuara pada kesimpulan.
- d. Ada tindak lanjut yang dapat berupa pertanyaan, tugas-tugas atau PR pada akhir pelajaran.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Deskriptor a atau b tampak
2	Deskriptor a dan b; atau a dan c; atau b dan c tampak
3	Deskriptor a, b, dan c; atau a, b, dan d; atau b, c, dan d tampak
4	Deskriptor a, b, c, dan d tampak

Indikator : 2.5 Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok atau klasikal.

Penjelasan : Dalam pembelajaran, variasi kegiatan yang bersifat individual, kelompok atau klasikal sangat penting dilakukan untuk memenuhi perbedaan individual siswa dan/ atau membentuk dampak pengiring.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor sebagai berikut.

- a. Pelaksanaan kegiatan klasikal, kelompok atau individual, sesuai dengan tujuan/ materi/ kebutuhan siswa.
- b. Pelaksanaan kegiatan klasikal, kelompok atau individual sesuai dengan waktu dan fasilitas pembelajaran.
- c. Perubahan dari kegiatan individual ke kegiatan kelompok, klasikal ke kelompok atau sebaliknya berlangsung dengan lancar.
- d. Peran guru sesuai dengan jenis kegiatan (klasikal, kelompok atau individual) yang sedang dikelola.
- e. Dalam setiap kegiatan (klasikal, kelompok atau individual) siswa terlibat secara optimal.
- f. Guru melakukan perubahan kegiatan sesuai kebutuhan supaya tidak terjadi stagnasi.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua / tiga deskriptor tampak
3	Empat deskriptor tampak
4	Lebih dari empat deskriptor tampak

Indikator : 2.6 Mengelola waktu pembelajaran secara efisien.

Penjelasan : Indikator ini mengacu kepada pemanfaatan secara optimal waktu pembelajaran yang telah dialokasikan.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan descriptor berikut.

- a. Pembelajaran dimulai tepat waktu.
- b. Pembelajaran diakhiri tepat waktu
- c. Pembelajaran dilaksanakan sesuai perincian waktu yang ditentukan.
- d. Pembelajaran dilaksanakan sampai habis waktu yang telah dialokasikan.
- e. Tidak terjadi penundaan kegiatan selama pembelajaran.
- f. Tidak terjadi penyimpangan waktu selama pembelajaran.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua / tiga deskriptor tampak
3	Empat / lima deskriptor tampak
4	Enam deskriptor tampak

3. Mengelola interaksi kelas

Indikator : 3.1 Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan isi pembelajaran.

Penjelasan : Indikator ini digunakan untuk menilai kemampuan guru dalam menjelaskan secara efektif konsep, ide, dan prosedur yang bertalian dengan isi pembelajaran.

Penilaian perlu mengamati reaksi siswa agar skala penilaian dapat ditentukan secara tepat.

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut:

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Petunjuk dan penjelasan sulit dimengerti dan tidak ada usaha guru untuk mengurangi kebingungan siswa.
2	Petunjuk dan penjelasan guru sulit dimengerti dan ada usaha guru untuk mengurangi tetapi tidak efektif.
3	Petunjuk dan penjelasan guru sulit dimengerti, ada usaha guru untuk mengurangi kebingungan siswa dan efektif.
4	Petunjuk dan penjelasan guru sudah jelas dan mudah dipahami siswa.

Indikator : 3.2 Menangani pertanyaan dan respon siswa.

Penjelasan : Indikator ini merujuk kepada cara guru menangani pertanyaan dan komentar siswa.

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Mengabaikan siswa yang mengajukan pertanyaan / pendapat atau tidak menanggapi pertanyaan / pendapat siswa.
2	Tanggap terhadap siswa yang mengajukan pertanyaan / pendapat, sesekali menggali respons atau pertanyaan siswa dan memberi respons yang sepadan.
3	Menggali respons atau pertanyaan siswa selama pembelajaran berlangsung dan memberikan balikan kepada siswa.
4	Guru meminta siswa lain untuk merespon pertanyaan temannya atau menampung respons dan pertanyaan siswa untuk kegiatan selanjutnya.

Indikator : 3.3 Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, dan isyarat, termasuk gerakan badan.

Penjelasan : Indikator ini mengacu pada kemampuan guru dalam berkomunikasi dengan bahasa lisan, tulisan, dan isyarat termasuk gerakan badan.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Pembicaraan lancar.
- b. Pembicaraan dapat dimengerti.
- c. Materi yang tertulis di papan tulis atau di kertas manila (berupa tulisan dan atau gambar) dan lembar kerja dapat dibaca dengan jelas.
- d. Isyarat termasuk gerakan badan tepat.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Indikator : 3.4 Memicu dan mempertahankan keterlibatan siswa.

Penjelasan : Indikator ini memusatkan perhatian pada prosedur dan cara yang digunakan guru dalam mempersiapkan, menarik minat, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan apakah guru/ calon guru melakukan hal-hal berikut.

- a. Membantu siswa mengingat kembali pengalaman atau pengetahuan yang sudah diperolehnya.
- b. Mendorong siswa yang pasif untuk berpartisipasi.
- c. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat terbuka yang mampu menggali reaksi siswa.
- d. Merespon/menanggapi secara positif siswa yang berpartisipasi.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Indikator : 3.5 Memantapkan penguasaan materi pembelajaran.

Penjelasan : Indikator ini berkaitan dengan kemampuan guru memantapkan penguasaan materi pembelajaran dengan cara merangkum, meringkas, mereviu (meninjau ulang), dan sebagainya. Kegiatan ini dapat terjadi beberapa kali selama proses pembelajaran.

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian sebagai berikut:

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Guru merangkum atau meringkas atau meninjau ulang tetapi tidak lengkap.
2	Guru merangkum atau meringkas atau meninjau ulang secara lengkap.
3	Guru merangkum atau meringkas atau meninjau ulang dengan melibatkan siswa.
4	Guru membimbing siswa membuat rangkuman atau ringkasan atau meninjau ulang.

4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif siswa terhadap belajar.

Indikator : 4.1 Menunjukkan sikap ramah, hangat, luwes, terbuka, penuh pengertian, dan sabar kepada siswa.

Penjelasan : Indikator ini mengacu kepada sikap guru yang ramah, hangat, luwes, terbuka, penuh pengertian, dan sabar kepada siswa.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan apakah guru/ calon guru melakukan hal-hal berikut.

- a. Menampilkan sikap bersahabat kepada siswa. *)
- b. mengendalikan diri pada waktu menghadapi siswa yang berperilaku kurang sopan/negatif *)

- c. Menggunakan kata-kata atau isyarat yang sopan dalam menegur siswa. *)
- d. Menghargai setiap perbedaan pendapat, baik antar siswa, maupun antara guru dengan siswa. *)

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

*)1 Ada kemungkinan, tindakan sebagaimana dimaksud deskriptor b, c, dan d tidak dilakukan, karena perkembangan keadaan memang tidak menuntut dilakukannya tindakan dimaksud. Oleh karena itu, dalam penilaian terhadap indikator 4.1. ini, mohon dilakukan salah satu dari alternatif berikut : (1) apabila keadaan tidak menuntut tindakan b, c, dan d, sehingga deskriptor tersebut sama sekali tidak muncul, maka praktikan dianggap telah melakukan tindakan a, b, c, dan d, dengan nilai maksimal yaitu 4, (2) apabila keadaan menuntut tindakan b, c, atau d, sehingga salah satu atau lebih deskriptor tersebut muncul, maka praktikan diberi nilai 1 untuk setiap tindakan tepat yang dilakukannya, dan (3) apabila keadaan menuntut tindakan b, c, atau d, namun ditangani tidak sesuai dengan semangat deskriptor yang bersangkutan, maka praktikan dianggap belum mampu melakukan tindakan b, c, atau d, sehingga tidak diberi nilai untuk tindakan salah yang dilakukan itu.

Indikator : 4.2 Menunjukkan kegairahan belajar.

Penjelasan : Indikator ini mengukur tingkat kegairahan mengajar.

Tingkat kegairahan ini dapat diperhatikan melalui wajah, nada, suara, gerakan, isyarat, dan sebagainya.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan apakah guru/ calon guru menunjukkan kesungguhan dengan :

- a. Pandangan mata dan ekspresi wajah.
- b. Nada suara pada bagian pelajaran penting.
- c. Cara mendekati siswa dan memperhatikan hal yang sedang dikerjakan.
- d. Gerakan atau isyarat pada bagian pelajaran yang penting.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Indikator : 4.3 Mengembangkan hubungan antar-pribadi yang sehat dan serasi.

Penjelasan : Indikator ini mengacu kepada sikap mental guru terhadap hal-hal yang dirasakan dan dialami siswa ketika mereka menghadapi kesulitan.

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut:

Skala Penilaian	Penjelasan *) 2
1	Memberi perhatian dan tanggapan terhadap siswa yang membutuhkan.
2	Memberikan bantuan kepada siswa yang membutuhkan.
3	Mendorong siswa untuk memecahkan masalahnya sendiri.
4	Mendorong siswa untuk membantu temannya yang membutuhkan.

*) 2 Jika selama pembelajaran tidak ada siswa yang mengalami kesulitan, nilai untuk butir ini adalah nilai maksimal (4).

Indikator : 4.4 Membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya.

Penjelasan : Indikator ini mengacu kepada sikap dan tindakan guru dalam menerima kenyataan tentang kelebihan dan kekurangan setiap siswa.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor sebagai berikut.

- a. Menghargai perbedaan individual setiap siswa.
- b. Memberikan perhatian kepada siswa yang menampakkan penyimpangan (misalnya cacat fisik, pemalu, agresif, pembohong).
- c. Memberikan tugas tambahan kepada siswa yang memiliki kelebihan dalam belajar atau membantu siswa yang lambat belajar.
- d. Mendorong kerja sama antar siswa yang lambat dan yang cepat dalam belajar.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Indikator : 4.5 Membantu siswa menumbuhkan kepercayaan diri.

Penjelasan : Indikator ini mengacu kepada usaha guru membantu siswa menumbuhkan rasa percaya diri.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut.

- a. Mendorong siswa agar berani mengemukakan pendapat sendiri.
- b. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memberikan alasan tentang pendapatnya.
- c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memimpin.

- d. Memberi pujian kepada siswa yang berhasil atau memberi semangat kepada siswa yang belum berhasil.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

5. Mendemostrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu.

Indikator : 5.1 Melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode pembelajaran *role playing*.

Penjelasan : Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut.

- a. Mampu menerapkan metode pembelajaran *role playing* dengan langkah-langkah yang tepat.
- b. Mampu memimpin jalannya pementasan.
- c. Mampu membimbing siswa yang mengalami kesulitan.
- d. Menciptakan suasana interaktif antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Indikator :5.2 Meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman langsung.

Penjelasan : Pembelajaran langsung ini akan meningkatkan siswa dalam pengamatan, kegiatan kelompok atau diskusi sehingga interaksi menjadi meningkat.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut.

- a. Siswa mendengarkan guru membacakan teks dialog drama anak.
- b. Siswa aktif melakukan pengamatan dan perekaman secara berkelompok.
- c. Siswa melakukan diskusi dalam kelompok-kelompok kecil membahas tugas masing-masing anggota kelompok.
- d. Siswa praktik secara langsung menirukan dialog drama anak.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Indikator : 5.3 Menampilkan penguasaan Bahasa Indonesia, terutama pada pembelajaran menirukan dialog drama anak.

Penjelasan : Materi pembelajaran harus dikuasai oleh guru. Pada Materi menirukan dialog drama anak, guru dituntut dapat mencontohkan bagaimana cara menirukan dialog drama anak secara tepat.

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut:

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Guru tidak mampu mencontohkan cara menirukan dialog dengan tepat.
2	Sebagian besar cara menirukan dialog drama yang dicontohkan oleh guru tidak tepat.
3	Sebagian besar cara menirukan dialog drama yang dicontohkan oleh guru tepat.
4	Guru mampu mencontohkan cara menirukan dialog dengan tepat.

6. Melaksanakan evaluasi proses hasil belajar.

Indikator : 6.1 Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran.

Penjelasan : Penilaian dalam proses pembelajaran bertujuan mendapatkan balikan mengenai tingkat pencapaian tujuan selama proses pembelajaran.

Untuk menilai butir ini perlu dipergunakan skala penilaian sebagai berikut:

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Tidak melakukan penilaian selama proses pembelajaran.
2	Mengajukan pertanyaan atau memberikan tugas kepada siswa
3	Menilai penguasaan siswa melalui kinerja yang ditunjukkan siswa.
4	Menilai penguasaan siswa melalui isyarat yang ditunjukkan siswa.

Indikator : 6.2 Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran.

Penjelasan : Penilaian pada akhir proses pembelajaran bertujuan mengetahui penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut:

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Guru memberikan tes akhir tetapi tidak sesuai dengan tujuan.
2	Sebagian kecil soal tes akhir sesuai dengan tujuan.
3	Sebagian besar soal tes akhir sesuai dengan tujuan.
4	Semua soal tes akhir sesuai dengan tujuan.

7. Kesan umum kinerja guru/calon guru

Indikator : 7.1 Keefektifan proses pembelajaran

Penjelasan : Indikator ini mengacu kepada tingkat keberhasilan guru dalam mengelola pembelajaran sesuai dengan perkembangan proses pembelajaran.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut.

- a. Pembelajaran lancar.
- b. Suasana kelas terkendali sesuai dengan rencana.
- c. Suasana kelas terkendali melalui penyesuaian.
- d. Mengarah kepada terbentuknya dampak pengiring (misalnya ada kesempatan bagi siswa untuk dapat bekerja sama, bertanggung jawab, tenggang rasa).

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Deskriptor a tampak
2	Deskriptor a dan b tampak
3	Deskriptor a, b, dan c; atau a, b, dan d tampak
4	Deskriptor a, b, c, dan d tampak

Indikator : 7.2 Penggunaan bahasa Indonesia lisan.

Penjelasan : Indikator ini mengacu kepada kemampuan guru dalam menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut.

- a. Ucapan jelas dan mudah dimengerti.
- b. Pembicaraan lancar (tidak tersendat-sendat).
- c. Menggunakan kata-kata baku (membatasi penggunaan kata-kata daerah atau asing).
- d. Berbicara dengan menggunakan tata bahasa yang benar.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Indikator: 7.3 Peka terhadap kesalahan berbahasa siswa.

Penjelasan : Guru perlu menunjukkan rasa peka terhadap kesalahan berbahasa, agar siswa terbiasa menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar. Rasa peka dapat ditunjukkan dengan berbagai cara seperti menegur, menyuruh, memperbaiki atau menanyakan kembali.

Skala Penilaian	Penjelasan *)
1	Memberi tahu kesalahan siswa dalam berbahasa tanpa memperbaiki.
2	Memperbaiki langsung kesalahan berbahasa siswa.
3	Meminta siswa lain menemukan dan memperbaiki kesalahan berbahasa temannya dengan menuntun.
4	Mengarahkan kesalahan berbahasa sendiri.

*) Jika selama pembelajaran tidak ada siswa yang melakukan kesalahan berbahasa, nilai untuk butir ini adalah nilai maksimal (4).

Indikator: 7.4 Penampilan guru dalam pembelajaran.

Penjelasan : Indikator ini mengacu kepada penampilan guru secara keseluruhan dalam mengelola pembelajaran (fisik, gaya mengajar, dan ketegasan).

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut.

- a. Berbusana rapi dan sopan.
- b. Suara dapat didengar oleh seluruh siswa dalam kelas yang bersangkutan.
- c. Posisi bervariasi (tidak terpaku pada satu tempat).
- d. Tegas dalam mengambil keputusan.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak



Lampiran 11

Hasil Belajar Menirukan Dialog Drama Siklus I

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Jml Skor (N)	Nilai Akhir (N:12X 100)	Ket	
		Gerak			Pelafalan			Intonasi			Ekspresi						
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1	Heryanti			√		√			√			√			8	67	TUNTAS
2	Muhammad Irham		√			√		√					√		7	58	TIDAK TUNTAS
3	M. Riyan Hidayat		√				√	√					√		7	58	TIDAK TUNTAS
4	Aditya Pratiyo			√		√			√			√			8	67	TUNTAS
5	Sindi Arista		√			√			√			√			7	58	TIDAK TUNTAS
6	Azwar Azam		√			√			√			√			6	58	TIDAK TUNTAS
7	Nanda Putri			√		√			√			√			8	67	TUNTAS
8	Resti Ikromah			√		√			√			√			8	67	TUNTAS
9	Abdul Ghofur			√		√			√				√		8	67	TUNTAS
10	Ahmad syaifudin		√			√			√			√			8	67	TUNTAS
11	Arozaq Ghoni		√			√			√			√			6	58	TIDAK TUNTAS
12	Aura Ayu Frista			√		√			√				√		9	75	TUNTAS
13	Dava		√			√			√			√			7	58	TIDAK TUNTAS
14	Desi Anggraeni			√			√	√					√		8	67	TUNTAS
15	Dwi Priyono		√				√		√			√			8	67	TUNTAS
16	Ellsa Mellani		√			√			√			√			8	67	TUNTAS
17	Fajar Ikhsani			√		√			√			√			8	67	TUNTAS
18	Harun Mushofa			√		√			√			√			8	67	TUNTAS
19	Indra Pariwangsa		√			√			√				√		7	58	TIDAK TUNTAS
20	Indriyani			√		√				√		√			10	83	TUNTAS
21	Insania Fitriani		√			√			√			√			8	67	TUNTAS
22	Jamal Maimun			√		√			√			√			9	75	TUNTAS
23	Khotibul Umam			√		√			√			√			8	67	TUNTAS
24	Maulvi Rifaudin			√			√	√				√			9	75	TUNTAS
25	Nafi' Annisa Z.			√			√		√			√			10	83	TUNTAS
26	Tia Safirah			√		√			√			√			9	75	TUNTAS
27	Zaqi Akil R.		√				√	√				√			7	58	TIDAK TUNTAS
28	Maulana Syahputra			√		√			√			√			9	75	TUNTAS
29	Zavira Arnanti A.			√		√			√			√			9	75	TUNTAS
Jumlah															1951		
Rata-rata Kelas															67,28		
Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal															72,41%		
Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal															72,41%		

Pemalang,

2012

Observer

Rifqi Arista Fauzi

Lampiran 12

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 1 Siklus I

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati									Jumlah Skor
		Tanggung Jawab			Perhatian			Kerjasama			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	Hervanti		√				√			√	8
2	Muhammad Irham		√			√			√		6
3	M. Rivan Hidavat		√			√			√		6
4	Aditya Pratiyo		√			√			√		6
5	Sindi Arista		√			√			√		6
6	Azwar Azam		√			√			√		6
7	Nanda Putri			√			√		√		8
8	Resti Ikromah			√			√		√		8
9	Abdul Ghofur		√				√			√	8
10	Ahmad Syaifudin		√			√			√		6
11	Arozaq Ghoni	√					√	√			5
12	Aura Ayu Frista A.N.		√				√		√		7
13	Dava		√			√				√	7
14	Desi Anggraeni			√		√			√		7
15	Dwi Privono		√				√		√		7
16	Ellsa Mellani			√		√			√		7
17	Fajar Ikhsani		√				√			√	8
18	Harun Mushofa			√			√		√		8
19	Indra Pariwangsa		√			√			√		6
20	Indrivani		√				√			√	8
21	Insania Fitriani			√		√			√		7
22	Jamal Maimun			√			√		√		8
23	Khotibul Umam		√				√			√	8
24	Maulvi Rifaudin			√			√		√		8
25	Nafi' Annisa Z.		√				√			√	8
26	Tia Safirah		√			√			√		6
27	Zaqi Akil R.		√			√			√		6
28	Maulana Svahputra		√				√		√		7
29	Zavira Arnanti A.			√		√				√	8
Jumlah											204
Persentase keaktifan siswa											78,16%
Kriteria											Sangat Tinggi

Pemalang, 2012

Observer

Rifqi Arista Fauzi

Lampiran 13

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 2 Siklus I

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati									Jumlah Skor
		Tanggung Jawab			Perhatian			Kerjasama			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	Hervanti			√			√			√	9
2	Muhammad Irham		√			√			√		6
3	M. Rivan Hidavat		√			√			√		6
4	Aditya Pratiyo			√			√	√			7
5	Sindi Arista		√			√			√		6
6	Azwar Azam		√				√		√		7
7	Nanda Putri			√		√				√	8
8	Resti Ikromah			√		√			√		8
9	Abdul Ghofur		√				√			√	8
10	Ahmad Syaifudin		√			√			√		6
11	Arozaq Ghoni	√					√	√			5
12	Aura Ayu Frista A.N.			√			√		√		8
13	Dava		√			√				√	7
14	Desi Anggraeni			√		√		√			6
15	Dwi Privono			√			√		√		8
16	Ellsa Mellani			√			√			√	9
17	Fajar Ikhsani		√				√			√	8
18	Harun Mushofa			√			√		√		8
19	Indra Pariwangsa			√		√			√		7
20	Indrivani		√				√			√	8
21	Insania Fitriani			√		√				√	8
22	Jamal Maimun		√				√		√		7
23	Khotibul Umam			√			√			√	9
24	Maulvi Rifaudin			√			√		√		8
25	Nafi' Annisa Z.			√			√		√		8
26	Tia Safirah		√				√			√	8
27	Zaqi Akil R.		√			√			√		6
28	Maulana Svahputra			√		√			√		7
29	Zavira Arnanti A.			√		√				√	8
Jumlah											214
Persentase keaktifan siswa											81,99%
Kriteria											Sangat Tinggi

Pemalang, 2012

Observer

Rifqi Arista Fauzi

Lampiran 14

Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	Skor Perolehan		Rata-rata
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1	Hervanti	8	9	8,5
2	Muhammad Irham	6	6	6
3	M. Rivan Hidavat	6	6	6
4	Aditva Prativo	6	7	6,5
5	Sindi Arista	6	6	6
6	Azwar Azam	6	7	6,5
7	Nanda Putri	8	8	8
8	Resti Ikromah	8	8	8
9	Abdul Ghofur	8	8	8
10	Ahmad Syaifudin	6	6	6
11	Arozaq Ghoni	5	5	5
12	Aura Ayu Frista A.N.	7	8	7,5
13	Dava	7	7	7
14	Desi Anggraeni	7	6	6,5
15	Dwi Priyono	7	8	7,5
16	Ellsa Mellani	7	9	8
17	Fajar Ikhsani	8	8	8
18	Harun Mushofa	8	8	8
19	Indra Pariwangsa	6	7	6,5
20	Indriyani	8	8	8
21	Insania Fitriani	7	8	7,5
22	Jamal Maimun	8	7	7,5
23	Khotibul Umam	8	9	8,5
24	Maulvi Rifaudin	8	8	8
25	Nafi' Annisa Z.	8	8	8
26	Tia Safirah	6	8	7
27	Zaqi Akil R.	6	6	6
28	Maulana Svahputra	7	7	7
29	Zavira Arnanti A.	8	8	8
Jumlah		204	214	209
Persentase keaktifan siswa		78.16%	81.99%	80.08%
Kategori		Sangat Tinggi		

Pemalang, 2012

Observer

Rifqi Arista Fauzi

Lampiran 15

ALAT PENILAIAN KOMPETENSI GURU (APKG I)**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)****Siklus I**

- | | |
|-------------------|--------------------------------|
| 1. NAMA GURU | : RIFQI ARISTA FAUZI |
| 2. SEKOLAH | : SDN 04 PESUCEN |
| 3. MATA PELAJARAN | : BAHASA INDONESIA |
| 4. KELAS | : III |
| 5. TANGGAL | : 30 April 2012 dan 5 MEI 2012 |
| 6. WAKTU | : 07.00-08.10 |
| 7. OBSERVER | : APRILLIA WIJAYANTI, A.Ma.Pd. |

PETUNJUK

Bacalah dengan cermat RPP yang akan digunakan oleh guru ketika mengajar. Kemudian, berilah skor semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir-butir pengukuran di bawah ini.

- | 1. Merumuskan kompetensi dasar/indikator | 1 | 2 | 3 | 4 |
|--|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------------|
| 1.1 Merumuskan kompetensi dasar/ indikator hasil belajar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 1.2 Merancang dampak pengiring berbentuk kecakapan hidup (<i>life skill</i>) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Rata-rata butir 1 = A | | | | <input type="text" value="3"/> |
| 2. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media pembelajaran, dan sumber belajar | | | | |
| 2.1 Mengembangkan dan mengorganisasikan materi pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.2 Menentukan dan mengembangkan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

media pembelajaran

2.3 Memilih sumber belajar

Rata-rata butir 2 = B

3. Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing*

3.1 Menentukan jenis kegiatan pembelajaran

3.2 Menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan metode *role-playing*

3.3 Menentukan alokasi waktu pembelajaran

3.4 Menentukan cara-cara memotivasi siswa

3.5 Menyiapkan pertanyaan

Rata-rata butir 3 = C

4. Merancang pengelolaan kelas

4.1 Menentukan penataan latar pembelajaran

4.2 Menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran

Rata-rata butir 4 = D

5. Merencanakan prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian

5.1 Menentukan prosedur dan jenis penilaian

5.2 Membuat alat penilaian dan kunci jawaban

Rata-rata butir 5 = E

6. Tampilan dokumen rencana pembelajaran

6.1 Kebersihan dan kerapian

6.2 Penggunaan bahasa tulis

Rata-rata butir 6 = F

Nilai APKG I = R

$$R = \frac{A+B+C+D+E+F}{6 \times 4} \times 100$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai APKG I} &= \frac{18,53}{24} \times 100 \\ &= 77,21 \end{aligned}$$

Observer,

Aprillia Wijayanti, A.Ma.Pd.

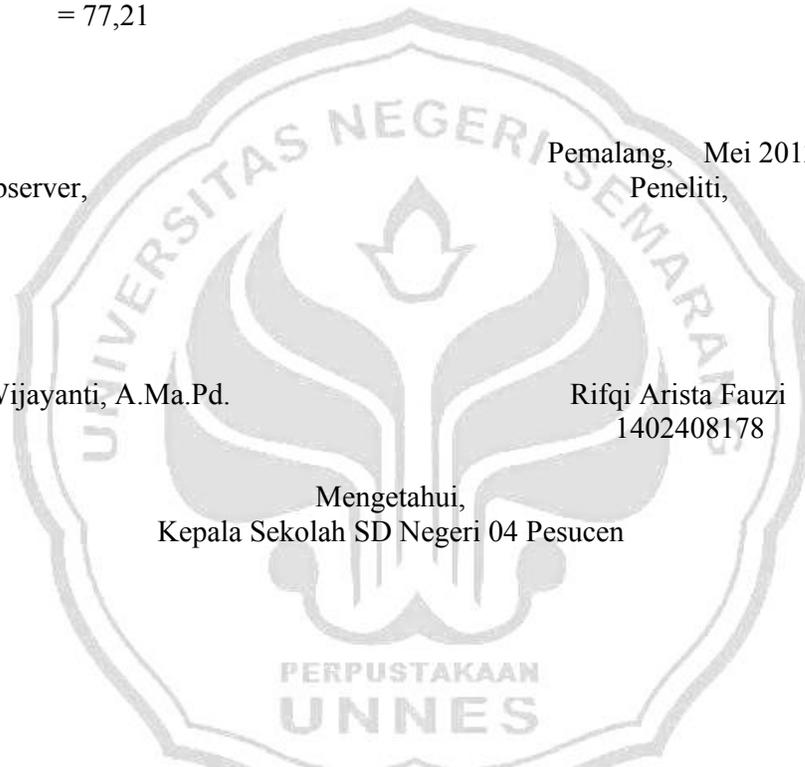
Pemalang, Mei 2012

Peneliti,

Rifqi Arista Fauzi
1402408178

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 04 Pesucen

Retno Dumilah, A.Ma.Pd
19530604 197402 2 003



Lampiran 16

ALAT PENILAIAN KOMPETENSI GURU (APKG II)**Pelaksanaan Pembelajaran****Siklus I Pertemuan 1**

- | | |
|-------------------|--------------------------------|
| 1. NAMA GURU | : RIFQI ARISTA FAUZI |
| 2. SEKOLAH | : SDN 04 PESUCEN |
| 3. MATA PELAJARAN | : BAHASA INDONESIA |
| 4. KELAS | : III |
| 5. TANGGAL | : 30 April 2012 |
| 6. WAKTU | : 07.00-08.10 |
| 7. OBSERVER | : APRILLIA WIJAYANTI, A.Ma.Pd. |

PETUNJUK

- Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.
- Pusatkan perhatian Anda pada kemampuan guru dalam mengelola /kegiatan pembelajaran, serta dampaknya pada diri siswa.
- Berilah skor kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir pengukuran di bawah ini.
- Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran, pilih salah satu butir penilaian yang sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan.
- Nilailah guru sesuai aspek kemampuan berikut.

1. Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran.

1.1 Menyiapkan alat, media,
dan sumber belajar.

1	2	3	4
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1.2 Melaksanakan tugas harian kelas

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	-------------------------------------	--------------------------

Rata-rata butir 1 = P

2,5

2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran

- | | | | | | |
|-----|---|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 2.1 | Memulai kegiatan pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2.2 | Melaksanakan jenis kegiatan yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.3 | Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.4 | Melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam urutan yang logis | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.5 | Melaksanakan kegiatan pembelajaran Secara individual, kelompok, atau klasikal | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.6 | Mengelola waktu pembelajaran secara efisien | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Rata-rata butir 2 = Q

3. Mengelola interaksi kelas

- | | | | | | |
|-----|--|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| 3.1 | Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan isi pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.2 | Menangani pertanyaan dan respon siswa | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.3 | Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat dan gerakan badan | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.4 | Memicu dan memelihara keterlibatan siswa | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.5 | Memantapkan penguasaan materi pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Rata-rata butir 3 = R

4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif siswa terhadap belajar.

- | | | | | | |
|-----|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|
| 4.1 | Menunjukkan sikap ramah, | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
|-----|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|

hangat, luwes, terbuka, penuh pengertian, dan sabar kepada siswa

- 4.2 Menunjukkan kegairahan mengajar
- 4.3 Mengembangkan hubungan antar-pribadi yang sehat dan serasi
- 4.4 Membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya
- 4.5 Membantu siswa menumbuhkan kepercayaan diri

Rata-rata butir 4 = S

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu

- 5.1 Melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode pembelajaran *role playing*.
- 5.2 Meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman langsung.
- 5.3 Menampilkan penguasaan Bahasa Indonesia, terutama pada pembelajaran menirukan dialog drama anak.

Rata-rata butir 4 = T

6. Melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar

- 6.1 Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran
- 6.2 Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran

Rata-rata butir 6 = U

7. Kesan umum kinerja guru/calon guru

- 7.1 Keefektifan proses pembelajaran
- 7.2 Penggunaan bahasa Indonesia tepat
-

7.3 Peka terhadap kesalahan berbahasa siswa

7.4 Penampilan guru dalam pembelajaran

Rata-rata butir 7 = V

Nilai APKG II = K

$$K = \frac{P+Q+R+S+T+U+V}{7 \times 4} \times 100$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai APKG II} &= \frac{19,98}{7 \times 4} \times 100 \\ &= 71,35 \end{aligned}$$

Observer,

Pemalang, April 2012
Peneliti,

Aprillia Wijayanti, A.Ma.Pd.

Rifqi Arista Fauzi
1402408178

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 04 Pesucen

PERPUSTAKAAN
UNNES

Retno Dumilah, A.Ma.Pd
19530604 197402 2 003

Lampiran 17

ALAT PENILAIAN KOMPETENSI GURU (APKG II)**Pelaksanaan Pembelajaran****Siklus I Pertemuan 2**

1. NAMA GURU	: RIFQI ARISTA FAUZI
2. SEKOLAH	: SDN 04 PESUCEN
3. MATA PELAJARAN	: BAHASA INDONESIA
4. KELAS	: III
5. TANGGAL	: 5 MEI 2012
6. WAKTU	: 07.00-08.45
7. OBSERVER	: APRILLIA WIJAYANTI, A.Ma.Pd.

PETUNJUK

- Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.
- Pusatkan perhatian Anda pada kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran, serta dampaknya pada diri siswa.
- Berilah skor kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir pengukuran di bawah ini.
- Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran, pilih salah satu butir penilaian yang sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan.
- Nilailah guru sesuai aspek kemampuan berikut.

1. Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran.

1.1 Menyiapkan alat, media,
dan sumber belajar.

1	2	3	4
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1.2 Melaksanakan tugas harian kelas

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	-------------------------------------	--------------------------

Rata-rata butir 1 = P

2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran

- | | | | | | |
|-----|---|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 2.1 | Memulai kegiatan pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.2 | Melaksanakan jenis kegiatan yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.3 | Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.4 | Melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam urutan yang logis | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.5 | Melaksanakan kegiatan pembelajaran Secara individual, kelompok, atau klasikal | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2.6 | Mengelola waktu pembelajaran secara efisien | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

Rata-rata butir 2 = Q 3,33

3. Mengelola interaksi kelas

- | | | | | | |
|-----|--|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| 3.1 | Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan isi pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.2 | Menangani pertanyaan dan respon siswa | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.3 | Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat dan gerakan badan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.4 | Memicu dan memelihara keterlibatan siswa | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.5 | Memantapkan penguasaan materi pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Rata-rata butir 3 = R 2,8

4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif siswa terhadap belajar.

- | | | | | | |
|-----|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|
| 4.1 | Menunjukkan sikap ramah, hangat, luwes, terbuka, penuh pengertian, dan sabar kepada siswa | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
|-----|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|

- 4.2 Menunjukkan kegairahan mengajar
- 4.3 Mengembangkan hubungan antar-pribadi yang sehat dan serasi
- 4.4 Membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya
- 4.5 Membantu siswa menumbuhkan kepercayaan diri

Rata-rata butir 4 = S

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu

- 5.1 Melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode pembelajaran *role playing*.
- 5.2 Meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman langsung.
- 5.3 Menampilkan penguasaan Bahasa Indonesia, terutama pada pembelajaran menirukan dialog drama anak.

Rata-rata butir 4 = T

6. Melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar

- 6.1 Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran
- 6.2 Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran

Rata-rata butir 6 = U

7. Kesan umum kinerja guru/calon guru

- 7.1 Keefektifan proses pembelajaran
- 7.2 Penggunaan bahasa Indonesia tepat
- 7.3 Peka terhadap kesalahan berbahasa siswa
- 7.4 Penampilan guru dalam pembelajaran

Rata-rata butir 7 = V

Nilai APKG II = K

$$K = \frac{P+Q+R+S+T+U+V}{7 \times 4} \times 100$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai APKG II} &= \frac{21,21}{7 \times 4} \times 100 \\ &= 75,75 \end{aligned}$$

Observer,

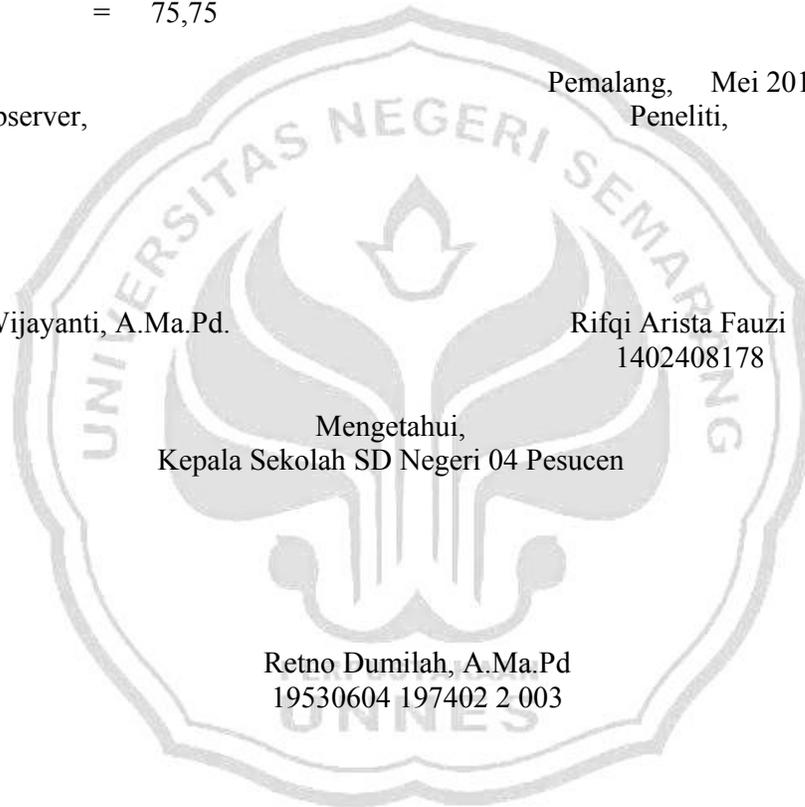
Aprillia Wijayanti, A.Ma.Pd.

Pemalang, Mei 2012
Peneliti,

Rifqi Arista Fauzi
1402408178

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 04 Pesucen

Retno Dumilah, A.Ma.Pd
19530604 197402 2 003



Lampiran 18

Rekapitulasi Hasil Pengamatan Performansi Guru Pada Siklus I

No	Aspek Penilaian	Nilai		Rata-rata	Bobot	Jumlah
		PI	PII			
1	Kemampuan guru dalam menyusun RPP	77,21		77,21	1	77,21
2	Kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran	71,35	75,75	73,55	2	147,1
Jumlah					3	224,31
Nilai Akhir						74,77
Kriteria						B

Observer,

Aprillia Wijayanti, A.Ma.Pd.

Pemalang, Mei 2012
Peneliti,Rifqi Arista Fauzi
1402408178Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 04 PesucenRetno Dumilah, A.Ma.Pd
19530604 197402 2 003

Lampiran 19

Hasil Belajar Menirukan Dialog Drama Siklus II

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Jml Skor (N)	Nilai Akhir (N:12X 100)	Ket	
		Gerak			Pelafalan			Intonasi			Ekspresi						
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1	Heryanti			√			√		√				√		10	83	TUNTAS
2	Muhammad Irham		√				√			√			√		7	58	TIDAK TUNTAS
3	M. Riyan Hidayat			√				√			√			√	9	75	TUNTAS
4	Aditya Pratiyo				√			√				√		√	9	75	TUNTAS
5	Sindi Arista			√			√			√			√		7	58	TIDAK TUNTAS
6	Azwar Azam			√				√			√			√	9	75	TUNTAS
7	Nanda Putri				√			√				√		√	11	92	TUNTAS
8	Resti Ikromah				√			√			√			√	10	83	TUNTAS
9	Abdul Ghofur				√			√			√			√	10	83	TUNTAS
10	Ahmad syaifudin			√			√			√			√		8	67	TUNTAS
11	Arozaq Ghoni			√			√			√			√		8	67	TUNTAS
12	Aura Ayu Frista				√		√					√		√	10	83	TUNTAS
13	Dava			√			√			√				√	9	75	TUNTAS
14	Desi Anggraeni				√			√			√			√	9	75	TUNTAS
15	Dwi Priyono			√			√			√			√		8	67	TUNTAS
16	Ellsa Mellani				√			√			√			√	11	92	TUNTAS
17	Fajar Ikhsani				√			√			√			√	10	83	TUNTAS
18	Harun Mushofa				√			√			√			√	9	75	TUNTAS
19	Indra Pariwangsa			√			√			√			√		8	67	TUNTAS
20	Indriyani				√		√					√		√	10	92	TUNTAS
21	Insania Fitriani			√			√			√			√		9	75	TUNTAS
22	Jamal Maimun				√			√			√			√	10	83	TUNTAS
23	Khotibul Umam				√			√			√			√	10	83	TUNTAS
24	Maulvi Rifaudin				√			√			√			√	9	75	TUNTAS
25	Nafi' Annisa Z.				√			√			√			√	11	92	TUNTAS
26	Tia Safirah				√			√			√			√	9	75	TUNTAS
27	Zaqi Akil R.			√			√			√			√		8	67	TUNTAS
28	Maulana Syahputra				√			√			√			√	9	75	TUNTAS
29	Zavira Arnanti A.				√			√			√			√	11	92	TUNTAS
Jumlah														2242			
Rata-rata Kelas														77,31			
Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal															93,10%		
Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal															93,10%		

Pemalang, 2012

Observer

Rifqi Arista Fauzi

Lampiran 20

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 1 Siklus II

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati									Jumlah Skor
		Tanggung Jawab			Perhatian			Kerjasama			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	Heryanti		√				√			√	8
2	Muhammad Irham		√			√			√		6
3	M. Riyan Hidayat		√				√		√		7
4	Aditya Pratiyo		√				√		√		7
5	Sindi Arista			√	√				√		6
6	Azwar Azam			√		√			√		7
7	Nanda Putri			√			√			√	9
8	Resti Ikromah			√			√		√		8
9	Abdul Ghofur		√				√			√	8
10	Ahmad syaifudin			√			√		√		8
11	Arozaq Ghoni		√			√			√		6
12	Aura Ayu Frista A.N.		√			√			√		6
13	Dava		√				√			√	8
14	Desi Anggraeni			√			√		√		8
15	Dwi Priyono		√				√		√		7
16	Ellsa Mellani			√		√				√	8
17	Fajar Ikhsani			√			√			√	9
18	Harun Mushofa			√			√			√	9
19	Indra Pariwangsa			√			√		√		8
20	Indriyani		√				√			√	8
21	Insania Fitriani			√			√		√		8
22	Jamal Maimun			√			√		√		8
23	Khotibul Umam			√		√				√	8
24	Maulvi Rifaudin			√			√		√		8
25	Nafi' Annisa Z.			√			√		√		8
26	Tia Safirah			√			√			√	9
27	Zaqi Akil R.		√				√		√		7
28	Maulana Syahputra			√			√		√		8
29	Zavira Arnanti A.			√			√			√	9
Jumlah											224
Persentase keaktifan siswa											85,82%
Kriteria											Sangat Tinggi

Pemalang, 2012

Observer

Rifqi Arista Fauzi

Lampiran 21

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 2 Siklus II

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati									Jumlah Skor
		Tanggung Jawab			Perhatian			Kerjasama			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	Heryanti			√			√			√	9
2	Muhammad Irham		√			√			√		6
3	M. Riyan Hidayat		√			√			√		8
4	Aditya Pratiyo			√			√		√		8
5	Sindi Arista		√			√			√		6
6	Azwar Azam		√			√			√		8
7	Nanda Putri			√			√		√		9
8	Resti Ikromah			√			√		√		9
9	Abdul Ghofur		√			√			√		8
10	Ahmad syaifudin		√			√			√		8
11	Arozaq Ghoni			√			√		√		8
12	Aura Ayu Frista A.N.			√			√		√		9
13	Dava			√		√			√		8
14	Desi Anggraeni			√		√			√		9
15	Dwi Priyono			√		√			√		8
16	Ellsa Mellani			√		√			√		9
17	Fajar Ikhsani			√		√			√		9
18	Harun Mushofa			√		√			√		9
19	Indra Pariwangsa			√		√			√		8
20	Indriyani			√		√			√		8
21	Insania Fitriani			√		√			√		9
22	Jamal Maimun		√			√			√		8
23	Khotibul Umam			√		√			√		8
24	Maulvi Rifaudin			√		√			√		9
25	Nafi' Annisa Z.			√		√			√		8
26	Tia Safirah		√			√			√		8
27	Zaqi Akil R.			√		√			√		8
28	Maulana Syahputra			√		√			√		9
29	Zavira Arnanti A.			√		√			√		9
Jumlah											240
Persentase keaktifan siswa											91,95%
Kriteria											Sangat Tinggi

Pemalang, 2012

Observer

Rifqi Arista Fauzi

Lampiran 22

Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Nama	Skor Perolehan		Rata-rata
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1	Heryanti	8	9	8,5
2	Muhammad Irham	6	6	6
3	M. Riyan Hidayat	7	8	7,5
4	Aditya Pratiyo	7	8	7,5
5	Sindi Arista	6	6	6
6	Azwar Azam	7	8	7,5
7	Nanda Putri	9	9	9
8	Resti Ikromah	8	9	8,5
9	Abdul Ghofur	8	8	8
10	Ahmad Syaifudin	8	8	8
11	Arozaq Ghoni	6	8	7
12	Aura Ayu Frista A.N.	6	9	7,5
13	Dava	8	8	8
14	Desi Anggraeni	8	9	8,5
15	Dwi Priyono	7	8	7,5
16	Ellsa Mellani	8	9	8,5
17	Fajar Ikhsani	9	9	9
18	Harun Mushofa	9	9	9
19	Indra Pariwangsa	8	8	8
20	Indriyani	8	8	8
21	Insania Fitriani	8	9	8,5
22	Jamal Maimun	8	8	8
23	Khotibul Umam	8	8	8
24	Maulvi Rifaudin	8	9	8,5
25	Nafi' Annisa Z.	8	8	8
26	Tia Safirah	9	8	8,5
27	Zaqi Akil R.	7	8	7,5
28	Maulana Syahputra	8	9	8,5
29	Zavira Arnanti A.	9	9	9
Jumlah		224	240	232
Persentase keaktifan siswa		85,82%	91,95%	88,89%
Kategori		Sangat Tinggi		

Pemalang, 2012

Observer

Rifqi Arista Fauzi

Lampiran 23

ALAT PENILAIAN KOMPETENSI GURU (APKG I)
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Siklus II

- | | |
|-------------------|--------------------------------|
| 1. NAMA GURU | : RIFQI ARISTA FAUZI |
| 2. SEKOLAH | : SDN 04 PESUCEN |
| 3. MATA PELAJARAN | : BAHASA INDONESIA |
| 4. KELAS | : III |
| 5. TANGGAL | : 19 MEI 2012 dan 21 MEI 2012 |
| 6. WAKTU | : 07.00-08.10 |
| 7. OBSERVER | : APRILLIA WIJAYANTI, A.Ma.Pd. |

PETUNJUK

Bacalah dengan cermat RPP yang akan digunakan oleh guru ketika mengajar. Kemudian, berilah skor semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir-butir pengukuran di bawah ini.

- | | 1 | 2 | 3 | 4 |
|--|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Merumuskan kompetensi dasar/indikator | | | | |
| 1.1 Merumuskan kompetensi dasar/ indikator hasil belajar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 1.2 Merancang dampak pengiring berbentuk kecakapan hidup (<i>life skill</i>) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Rata-rata butir 1 = A | | | | 3,5 |
| 2. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media pembelajaran, dan sumber belajar | | | | |
| 2.1 Mengembangkan dan mengorganisasikan materi pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2.2 Menentukan dan mengembangkan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

media pembelajaran

2.3 Memilih sumber belajar

Rata-rata butir 2 = B

3. Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing*

3.1 Menentukan jenis kegiatan pembelajaran

3.2 Menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan metode *role-playing*

3.3 Menentukan alokasi waktu pembelajaran

3.4 Menentukan cara-cara memotivasi siswa

3.5 Menyiapkan pertanyaan

Rata-rata butir 3 = C

4. Merancang pengelolaan kelas

4.1 Menentukan penataan latar pembelajaran

4.2 Menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran

Rata-rata butir 4 = D

5. Merencanakan prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian

5.1 Menentukan prosedur dan jenis penilaian

5.2 Membuat alat penilaian dan kunci jawaban

Rata-rata butir 5 = E

6. Tampilan dokumen rencana pembelajaran

6.1 Kebersihan dan kerapian

6.2 Penggunaan bahasa tulis

Rata-rata butir 6 = F

Nilai APKG I = R

$$R = \frac{A + B + C + D + E + F}{6 \times 4} \times 100$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai APKG I} &= \frac{21,47}{24} \times 100 \\ &= 89,46 \end{aligned}$$

Pemalang, Mei 2012

Observer,

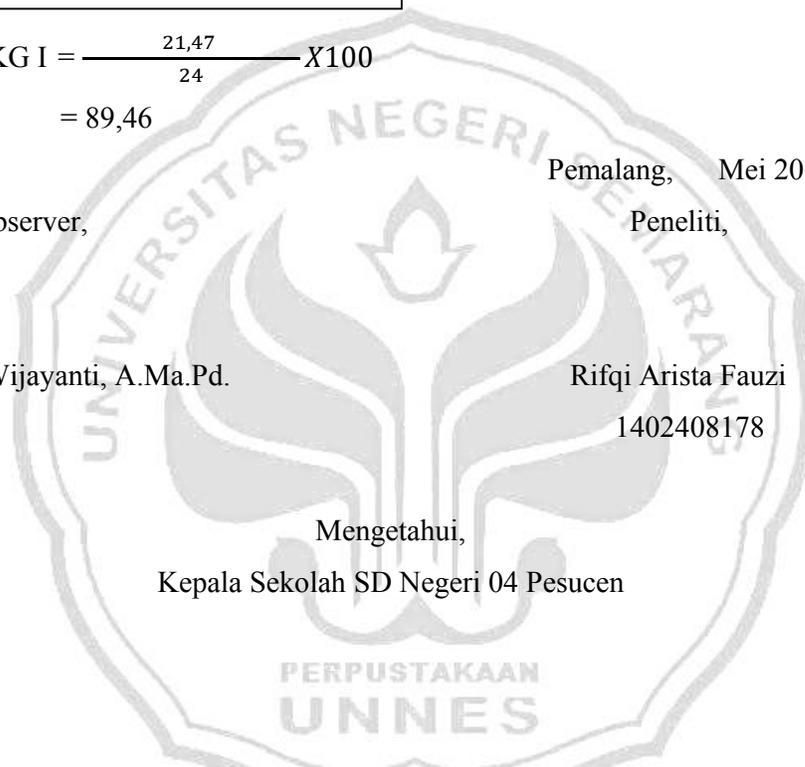
Peneliti,

Aprillia Wijayanti, A.Ma.Pd.

Rifqi Arista Fauzi
1402408178Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 04 Pesucen

Retno Dumilah, A.Ma.Pd

19530604 197402 2 003



ALAT PENILAIAN KOMPETENSI GURU (APKG II)
Pelaksanaan Pembelajaran
Pertemuan 1 Siklus II

- | | |
|-------------------|--------------------------------|
| 1. NAMA GURU | : RIFQI ARISTA FAUZI |
| 2. SEKOLAH | : SDN 04 PESUCEN |
| 3. MATA PELAJARAN | : BAHASA INDONESIA |
| 4. KELAS | : III |
| 5. TANGGAL | : 19 MEI 2012 |
| 6. WAKTU | : 07.00-08.10 |
| 7. OBSERVER | : APRILLIA WIJAYANTI, A.Ma.Pd. |

PETUNJUK

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.
2. Pusatkan perhatian Anda pada kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran, serta dampaknya pada diri siswa.
3. Berilah skor kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir pengukuran di bawah ini.
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran, pilih salah satu butir penilaian yang sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan.
5. Nilailah guru sesuai aspek kemampuan berikut.

1. Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran.	1	2	3	4
1.1 Menyiapkan alat, media, dan sumber belajar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
1.2 Melaksanakan tugas harian kelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rata-rata butir 1 = P				3,5

2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran

- | | | | | | |
|-----|---|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 2.1 | Memulai kegiatan pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2.2 | Melaksanakan jenis kegiatan yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.3 | Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.4 | Melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam urutan yang logis | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.5 | Melaksanakan kegiatan pembelajaran Secara individual, kelompok, atau klasikal | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2.6 | Mengelola waktu pembelajaran secara efisien | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Rata-rata butir 2 = Q **3. Mengelola interaksi kelas**

- | | | | | | |
|-----|--|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| 3.1 | Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan isi pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.2 | Menangani pertanyaan dan respon siswa | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.3 | Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat dan gerakan badan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.4 | Memicu dan memelihara keterlibatan siswa | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.5 | Memantapkan penguasaan materi pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Rata-rata butir 3 = R **4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif siswa terhadap belajar.**

- | | | | | | |
|-----|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|
| 4.1 | Menunjukkan sikap ramah, hangat, luwes, terbuka, penuh pengertian, dan sabar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
|-----|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|

kepada siswa

- 4.2 Menunjukkan kegairahan mengajar
- 4.3 Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi
- 4.4 Membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya
- 4.5 Membantu siswa menumbuhkan kepercayaan diri

Rata-rata butir 4 = S

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu

- 5.1 Melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode pembelajaran *role playing*.
- 5.2 Meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman langsung.
- 5.3 Menampilkan penguasaan Bahasa Indonesia, terutama pada pembelajaran menirukan dialog drama anak.

Rata-rata butir 4 = T

6. Melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar

- 6.1 Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran
- 6.2 Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran

Rata-rata butir 6 = U

7. Kesan umum kinerja guru/calon guru

- 7.1 Keefektifan proses pembelajaran
- 7.2 Penggunaan bahasa Indonesia tepat
- 7.3 Peka terhadap kesalahan berbahasa siswa
- 7.4 Penampilan guru dalam pembelajaran

Rata-rata butir 7 = V

Nilai APKG II = K

$$K = \frac{P+Q+R+S+T+U+V}{7 \times 4} \times 100$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai APKG II} &= \frac{22,56}{28} \times 100 \\ &= 80,57 \end{aligned}$$

Observer,

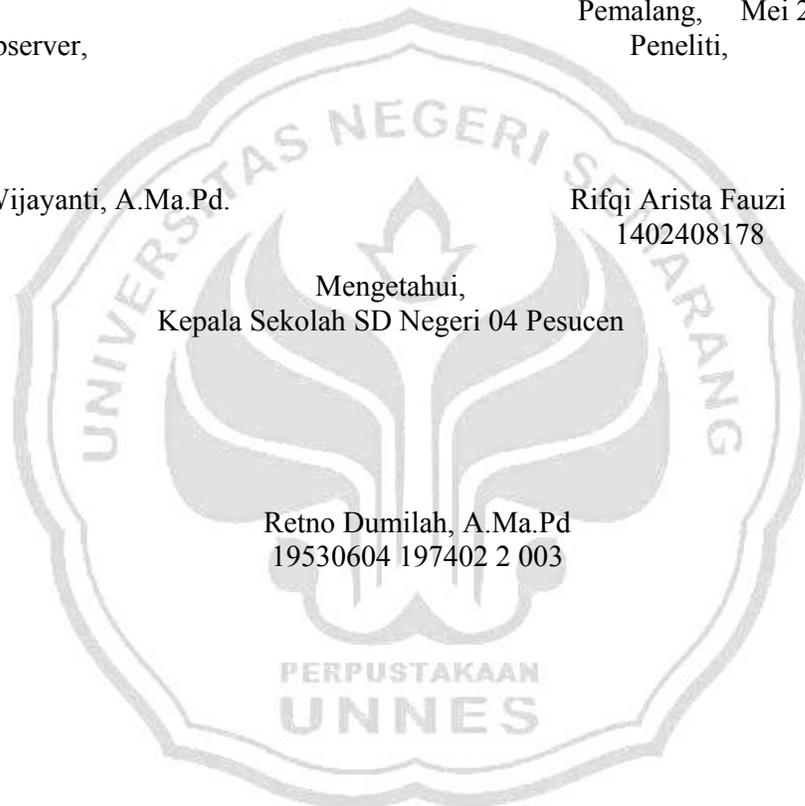
Pemalang, Mei 2012
Peneliti,

Aprillia Wijayanti, A.Ma.Pd.

Rifqi Arista Fauzi
1402408178

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 04 Pesucen

Retno Dumilah, A.Ma.Pd
19530604 197402 2 003



Lampiran 25

ALAT PENILAIAN KOMPETENSI GURU (APKG II)**Pelaksanaan Pembelajaran****Pertemuan 2 siklus II**

- | | |
|-------------------|--------------------------------|
| 1. NAMA GURU | : RIFQI ARISTA FAUZI |
| 2. SEKOLAH | : SDN 04 PESUCEN |
| 3. MATA PELAJARAN | : BAHASA INDONESIA |
| 4. KELAS | : III |
| 5. TANGGAL | : 21 MEI 2012 |
| 6. WAKTU | : 07.00-08.45 |
| 7. OBSERVER | : APRILLIA WIJAYANTI, A.Ma.Pd. |

PETUNJUK

- Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.
- Pusatkan perhatian Anda pada kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran, serta dampaknya pada diri siswa.
- Berilah skor kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir pengukuran di bawah ini.
- Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran, pilih salah satu butir penilaian yang sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan.
- Nilailah guru sesuai aspek kemampuan berikut.

1. Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran.

1.2 Menyiapkan alat, media,
dan sumber belajar.

1	2	3	4
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1.2 Melaksanakan tugas harian kelas

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Rata-rata butir 1 = P

3

2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran

2.1 Memulai kegiatan pembelajaran

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	-------------------------------------

- 2.2 Melaksanakan jenis kegiatan yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan
- 2.3 Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan
- 2.4 Melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam urutan yang logis
- 2.5 Melaksanakan kegiatan pembelajaran Secara individual, kelompok, atau klasikal
- 2.6 Mengelola waktu pembelajaran secara efisien

Rata-rata butir 2 = Q 3,67

3. Mengelola interaksi kelas

- 3.1 Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan isi pembelajaran
- 3.2 Menangani pertanyaan dan respon siswa
- 3.3 Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat dan gerakan badan
- 3.4 Memicu dan memelihara keterlibatan siswa
- 3.5 Memantapkan penguasaan materi pembelajaran

Rata-rata butir 3 = R 3,4

4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif siswa terhadap belajar.

- 4.1 Menunjukkan sikap ramah, hangat, luwes, terbuka, penuh pengertian, dan sabar kepada siswa
- 4.2 Menunjukkan kegairahan mengajar
- 4.3 Mengembangkan hubungan antar pribadi yang

sehat dan serasi

- 4.4 Membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya
- 4.5 Membantu siswa menumbuhkan kepercayaan diri

Rata-rata butir 4 = S

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu

- 5.1 Melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode pembelajaran *role playing*.
- 5.2 Meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman langsung.
- 5.3 Menampilkan penguasaan Bahasa Indonesia, terutama pada pembelajaran menirukan dialog drama anak.

Rata-rata butir 5 = T

6. Melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar

- 6.1 Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran
- 6.2 Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran

Rata-rata butir 6 = U

7. Kesan umum kinerja guru/calon guru

- 7.1 Keefektifan proses pembelajaran
- 7.2 Penggunaan bahasa Indonesia tepat
- 7.3 Peka terhadap kesalahan berbahasa siswa
- 7.4 Penampilan guru dalam pembelajaran

Rata-rata butir 7 = V

Nilai APKG II = K

$$K = \frac{P+Q+R+S+T+U+V}{7 \times 4} \times 100$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai APKG II} &= \frac{24,41}{28} \times 100 \\ &= 87,19 \end{aligned}$$

Observer,

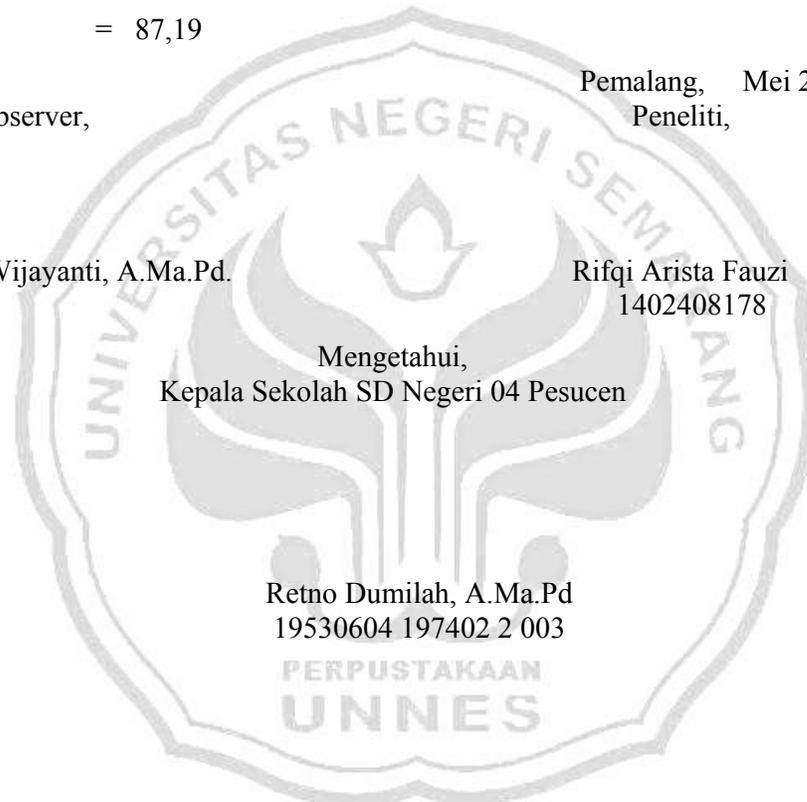
Aprillia Wijayanti, A.Ma.Pd.

Pemalang, Mei 2012
Peneliti,

Rifqi Arista Fauzi
1402408178

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 04 Pesucen

Retno Dumilah, A.Ma.Pd
19530604 197402 2 003



Lampiran 26

Rekapitulasi Hasil Pengamatan Performansi Guru Pada Siklus II

No	Aspek Penilaian	Nilai		Rata-rata	Bobot	Jumlah
		PI	PII			
1	Kemampuan guru dalam menyusun RPP	89,46		89,46	1	89,46
2	Kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran	80,57	87,19	88,38	2	167,76
Jumlah					3	257,22
Nilai Akhir						85,74
Kriteria						AB

Observer,

Aprillia Wijayanti, A.Ma.Pd.

Pemalang, Mei 2012
Peneliti,Rifqi Arista Fauzi
1402408178Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 04 PesucenRetno Dumilah, A.Ma.Pd
19530604 197402 2 003

Lampiran 27



**PEMERINTAH KABUPATEN PEMALANG
DINAS PENDIDIKAN
UPPK KECAMATAN PETARUKAN
SD NEGERI 04 PESUCEN**

Alamat : Jl. Kamboja No.155 Pesucen, Petarukan, Pemalang

SURAT KETERANGAN

Nomor:

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 04 Pesucen, dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : RIFQI ARISTA FAUZI
 NIM : 1402408178
 Jurusan/ Prodi : PGSD/S1 FRESH
 Judul Skripsi : PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENIRUKAN DIALOG
 DRAMA ANAK MELALUI PENERAPAN METODE *ROLE
 PLAYING* PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 04 PESUCEN
 KABUPATEN PEMALANG

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 04 Pesucen, Kabupaten Pemalang sejak tanggal 30 April 2012.

Surat keterangan ini dikeluarkan guna melengkapi pernyataan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pemalang, Juni 2012
Kepala SD Negeri 04 Pesucen

Retno Dumilah, A.Ma.Pd.
19530604 197402 2 003

Dokumentasi Penelitian



Dok. 1 Guru Menjelaskan Materi Pada Siswa



Dok. 2 Pembagian Kelompok



Dok. 3 Siswa Berlatih Menirukan Dialog Drama Anak



Dok. 4 Siswa Praktik Langsung Menirukan Dialog Drama Anak



Dok. 5 Aktivitas Siswa



Dok. 6 Proses Observasi Performansi Guru

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan dan Iif Khoiru Ahmadi. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran Pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Anitah W, Sri. 2010. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anni, Catharina Tri, dkk. 2007. *Psikologi belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- BSNP. 2007. *Pedoman Peilaian Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Darmadi, Hamid. 2009. *Kemampuan Dasar Mengajar Landasan Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Depdiknas. 2006. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor: 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen & Undang-Undang Republik Indonesia Nomor:20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional)*. Bandung: Fermana Bandung.
- 2008. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heyward, Paul. 2010. Emotional Engagement Through Drama: Strategies to Assist Learning Through Role-Play: *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education Volume 22:197-203*.
- Juliantara, Ketut. 2010. *Aktivitas Belajar*. Online <http://edukasi.kompasiana.com/2010/04/11/aktivitas-belajar/> (diakses tanggal 3 Januari 2012).
- Junaidi, Wawan. 2010. *Cara Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa*. Online <http://wawan-junaidi.blogspot.com/2010/07/aktivitas-belajar-siswa.html> (diakses tanggal 3 Januari 2012).
- Mardhiyyah. 2010. *Metode Role Playing dalam Meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia*. Online <http://oramasuk.blogspot.com/2011/01/metode-role-play-dalam-meningkatkan.html> (diakses tanggal 4 Maret 2012).
- Rosdiana, Yusi, dkk. 2009. *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Siddiq, M. Djauhar, dkk. 2008. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugandi, Achmad, dkk. 2008. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Supriyadi, dkk. 2006. *Pembelajaran Sastra yang Apresiatif dan Integratif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Sutomo, dkk. 2007. *Manajemen Sekolah*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Suyatno, dkk. 2008. *Indahnya Bahasa dan sastra Indonesia V*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Titawati, Heti. 2011. *Peningkatan Hasil Belajar Drama Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Siswa Kelas V SD Negeri 02 Gunungsari Kecamatan Pulosari Kabupaten Pemalang*. Skripsi: UNNES.
- UNNES. 2010. *Pedoman Akademik Universitas Negeri Semarang*. Semarang: UNNES PRESS.
- Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohamad. 2011. *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vasileiou, Vasilis N. and Fotini Paraskeva. 2010. Teaching role playing Instruction In second life: An exploratory study: *Journal of Information, Information Technology, and Organization Volume 5: 25-56*.
- Wahab, Abdul Aziz. 2009. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Yonny, Acep, dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.