

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (SOSIODRAMA)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS V SD NEGERI 72 SELUMA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



PETI HARIANTI
NIM: 1416242758

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2018**



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal GER: Skripsi Sdri. Peti Harianti

NIM : 1416242758

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdri.

Nama : PETI HARIANTI

NIM : 1416242758


Judul : Penerapan Metode Bermain Peran (Sosiodrama) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 72 Seluma.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam bidang ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu,alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, Agustus 2018

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. H. Herv Noer Aly, MA
NIP. 195905201989031004


Wiwinda, M. Ag
NIP. 197606042001122004



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“Penerapan Metode Bermain Peran (Sosiodrama) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 72 Seluma”**, yang disusun oleh: **Peti Harianti** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Selasa, tanggal 31 Juli 2018 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Tarbiyah (S.Pd).

Ketua
Dr. Alfauzan Amin, M.Ag
NIP. 197011052002121002

Sekretaris
Hengki Satrisno, M.Pd.I
NIP. 199001242015031005

Penguji I
Eva Dewi, M.Ag
NIP. 197505172003122003

Penguji II
Wiwinda, M.Ag
NIP. 197606042001122004

Bengkulu, 7 Agustus 2018
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP. 196903081996031005

(Handwritten signatures of Dr. Alfauzan Amin, Hengki Satrisno, Eva Dewi, Wiwinda, and Dr. Zubaedi)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, Bapak dan Ibu (Supardiono dan Rasmi Kurnia), yang telah membesarkan, mendidik, dan mendoakanku dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
2. Almamater IAIN Bengkulu.
3. Seluruh saudaraku, kakak laki-lakiku (Fedi Julian M), dan adik laki-lakiku (Mezon Adi Saputra) dan kakak sepupuku (Sinta Agusmiati), yang memberikan motivasi baik berupa do'a, dukungan dan semangat sehingga tidak membuatku putus asa dalam menyelesaikan skripsi.
4. Nenek dan Datuk, rumah kedua ku selama kuliah, yang selalu menjaga dan melindungiku.
5. Teman-teman terbaikku satu perjuangan angkatan tahun 2014 (terkhusus: Ria Cristiana, Renni Anggraini, Wanti Ziarti, Yeti Suryani, Pina Santika, Lola Jufa Eka Putri, dan Eva Solina) yang telah menemaniku sejak awal masuk kuliah hingga saan ini.
6. Teman-teman PPL 2018 di SD Negeri 99 Kota Bengkulu (terkhusus: Sanderson, Silvia, Nunung).

MOTTO

“Bersabarlah dan yakin bahwa selalu ada kemudahan setelah kesulitan.”

(by. Peti Harianti)



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51171, 51276 Fax : (0736) 51172 Bengkulu

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Peti Harianti

Nim : 1416242758

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Meyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul:
“Penerapan Metode Bermain Peran (Sosiodrama) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 72 Seluma”, adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Juli 2018

Yang menyatakan



PETI HARIANTI
Nim.1416242758

KATA PENGANTAR

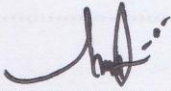
Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah swt karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Penerapan Metode Bermain Peran (Sosiodrama) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 72 Seluma**. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad saw.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin. M., M.Ag., MH. selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Tadris.
3. Ibu Nurlaili, M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Tarbiyah.
4. Bapak Hery Noer Aly, MA, selaku Pembimbing I skripsi, yang selalu membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Wiwinda, M.Ag selaku Pembimbing II skripsi, yang juga membantu dalam memperbaiki skripsi ini.
6. Kepala Perpustakaan IAIN Bengkulu beserta staf yang telah memfasilitasi penulis dalam pembuatan skripsi.
7. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, terkhusus dosen-dosen yang telah mengajar dan memberikan penulis ilmu pengetahuan.

8. Kepala Sekolah dan Guru kelas V serta staf SD Negeri 72 Seluma yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
9. Segenap Civitas Akademika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
10. Rekan-rekan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah banyak memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
11. Bangsa, Negara dan agama yang tercinta.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Bengkulu, Juli 2018
Penulis,

PETI HARIANTI
NIM. 1416242758

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
 BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	11
1. Metode Pembelajaran Bermain Peran (Sosiodrama)	11
2. Hasil Belajar	16
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia	21
B. Kajian Penelitian Terdahulu	26
C. Kerangka Berpikir	29
D. Hipotesis Tindakan	29

BAB III: METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	30
B. Setting Penelitian	31
C. Subjek Penelitian	31
D. Teknik Pengumpulan Data	31
E. Prosedur Tindakan	32
F. Indikator Keberhasilan	36
G. Teknik Analisis Data	36

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	38
B. Deskripsi Kondisi Awal	40
C. Deskripsi Hasil Tiap Siklus	44
1. Siklus I	44
2. Siklus II	50
3. Siklus III	56
4. Perbandingan Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa	62
5. Perbandingan Persentase Kategori Ketuntasan Belajar Kasikal Siswa	63
D. Pembahasan	64

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan	67
B. Saran-saran	67

DAFTAR PUSTAKA

ABSTRAK

Peti Harianti, Juli, 2018, *Penerapan Metode Bermain Peran (Sosiodrama) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 72 Seluma*. Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu. Pembimbing: 1. Dr. H. Hery Noer Aly, MA, 2. Wiwinda, M.Ag.

Kata Kunci: *Metode Bermain Peran (Sosiodrama), Hasil Belajar Siswa*

Penelitian ini dilatarbelakangi kenyataan masih kentalnya bahasa daerah terhadap dialog yang digunakan oleh siswa, siswa kurang terampil dalam berbahasa Indonesia yang baik dan benar, sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana metode bermain peran (sosiodrama) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 72 Seluma.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), dengan tahapan: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), observasi atau pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*) yang terdiri dari tiga siklus. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu lembar observasi, soal tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan mencari persentase ketuntasan belajar klasikal dan persentase kategori ketuntasan belajar siswa.

Hasil penelitian ini adalah tindakan dilakukan sebanyak tiga siklus, dengan tiga kali pertemuan yang berlangsung selama tiga jam pelajaran. Pada tiap siklusnya, pembelajaran berjalan dengan baik, baik dari aktivitas siswa maupun dari hasil belajar yang diperoleh siswa mengalami peningkatan. Pada saat *pre test*, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 66,61 dengan ketuntasan belajar 46,43%, maka peneliti melaksanakan Siklus I dan didapatkan nilai rata-rata 72,86 dengan ketuntasan belajar 60,71%. Peneliti kemudian melanjutkan ke Siklus II dan didapatkan nilai rata-rata 79,11 dengan ketuntasan belajar 75%. Terakhir, peneliti melanjutkan ke Siklus III diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 81,6 dengan ketuntasan belajar 89,29%. Karena ketuntasan belajar klasikal telah mencapai 80%, maka siklus dihentikan. Dari hasil yang telah diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (sosiodrama) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 72 Seluma.

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir	29
3.1 Spiral Tindakan Kelas Model Hopkins	33
4.1 Grafik Persentase Kategori KBK pada <i>Pre Test</i>	43
4.2 Grafik Persentase Kategori KBK pada Siklus I	49
4.3 Grafik Persentase Kategori KBK pada Siklus II	55
4.4 Grafik Persentase Kategori KBK pada Siklus III	61
4.5 Grafik Perbandingan Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa	63
4.6 Grafik Perbandingan Kategori Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa	64

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pembelajaran Kelas V	25
3.1 Kategori Ketuntasan Belajar Siswa	37
4.1 Data Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan	39
4.2 Daftar Jumlah Siswa-Siswi T.A 2017-2018	40
4.3 Nilai Tes Siswa Soal Evaluasi <i>Pre Test</i>	41
4.4 Lembar Observasi Siswa pada Siklus I	46
4.5 Nilai Tes Siswa Soal Evaluasi Siklus I	47
4.6 Lembar Observasi Siswa pada Siklus II	52
4.7 Nilai Tes Siswa Soal Evaluasi Siklus II	53
4.8 Lembar Observasi Siswa pada Siklus III	58
4.9 Nilai Tes Siswa Soal Evaluasi Siklus III	59
4.10 Perbandingan Persentase Aktivitas dan Ketuntasan Belajar Siswa	62
4.11 Perbandingan Persentase Kategori KBK Siswa	63
4.12 Persentase Analisis Observasi Siswa pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	65
4.13 Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. SK Pembimbing
2. Surat Pernyataan Pergantian Judul
3. Kartu Bimbingan Skripsi
4. Surat Izin Penelitian dari Kampus IAIN Bengkulu
5. Surat Selesai Penelitian dari SD Negeri 72 Seluma
6. Lembar Observasi Siswa Siklus I, Siklus II dan Siklus III
7. Surat Keterangan Berkolaborasi dengan Guru
8. Silabus SD/MI Bahasa Indonesia Kelas V
9. RPP Pertemuan *Pre Test*, Siklus I, Siklus II dan Siklus III
10. Teks Dialog Drama
11. Lembar Jawaban Siswa
12. Foto-foto Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dengan pendidikan, manusia dapat mengembangkan kepribadian baik jasmani maupun rohani ke arah yang lebih baik dalam kehidupannya, sehingga semakin maju suatu masyarakat maka akan semakin penting pula adanya pendidikan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bersamaan dengan itu Islam memandang pendidikan sebagai dasar utama seseorang diutamakan dan dimuliakan.

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹ Pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia, juga pendidikan memberi pembekalan yang ada pada masa kanak-kanak sampai remaja yang nantinya akan dibutuhkan pada saat kita dewasa nanti.² Istilah pendidikan dalam bahasa Indonesia berasal dari kata “didik” dengan memberinya awalan “pe” dan akhiran “kan”, yang mengandung arti

¹ Tim Redaksi Pustaka Yustisia, *Perundangan Tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional 2013* (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2013), h. 2.

² Darda Syahrizal dan Adi Sugiarto, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional & Aplikasinya* (Jakarta: Niaga Swadaya, 2013), h. 4.

perbuatan. Istilah pendidikan ini berasal dari bahasa Yunani yaitu (*paedagogie*) yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak, istilah ini kemudian diterjemahkan dalam bahasa Inggris dengan “*education*” yang berarti pengembangan atau bimbingan.³

Dalam pelaksanaan pembelajaran, tugas utama seorang guru adalah mengajar, mendidik dan melatih siswa mencapai taraf kecerdasan, ketinggian budi pekerti, dan keterampilan yang optimal. Menurut undang-undang guru dan dosen, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.⁴

Agar dapat mampu melaksanakan tugasnya dengan baik guru harus menguasai berbagai kemampuan dan keahlian. Guru harus menguasai materi pelajaran dan mampu menyajikannya dengan baik serta mampu menilai kinerjanya. Setiap peserta didik membutuhkan sarana dalam memperoleh ilmu pengetahuan agar biasa mengikuti perkembangan zaman dan menyesuaikan diri dengan perubahan yang ada di lingkungan tempat tinggalnya. Peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan di lingkungan sekolah dengan mengikuti proses pembelajaran.

Dalam kitab suci Al-Qur’an pun telah dijelaskan tentang fungsi pendidikan yaitu terdapat pada QS. Al-Hajj ayat 41 yang berbunyi:

³Ramayulis, *Dasar-Dasar Kependidikan* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 15.

⁴Redaksi Sinar Grafika, *Undang-Undang Guru dan Dosen* (Jakarta: Sinar Grafika, 2014), h.3.

الَّذِينَ إِن مَّكَّنَّاهُمْ فِي الْأَرْضِ أَقَامُوا الصَّلَاةَ وَآتَوُا الزَّكَاةَ وَأَمَرُوا
بِالْمَعْرُوفِ وَنَهَوْا عَنِ الْمُنْكَرِ ۗ وَلِلَّهِ عَاقِبَةُ الْأُمُورِ ﴿١٠٦﴾

Artinya: (yaitu) orang-orang yang jika kami teguhkan kedudukan mereka di muka bumi niscaya mereka mendirikan sembahyang, menunaikan zakat, menyuruh berbuat ma'ruf dan mencegah dari perbuatan yang mungkar; dan kepada Allah-lah kembali segala urusan.⁵

Tergambar jelas bahwa fungsi pendidikan menurut pandangan Islam yakni suatu usaha membimbing dan mendidik peserta didik untuk mempersiapkan manusia yang mempunyai kepribadian dan akhlak yang mulia.

Berbicara tentang pendidikan, maka tidak akan lepas dengan Bahasa, karena bahasa mewakili kita dalam menyampaikan sesuatu, tanpa adanya bahasa maka dunia pendidikan juga tidak akan mencapai hasil yang baik. Oleh karena itu bahasa sangat diperlukan oleh manusia. Bahasa merupakan alat komunikasi yang efektif bagi kehidupan manusia. Dalam berbagai macam situasi, bahasa dimanfaatkan untuk menyampaikan sebuah gagasan berbagai hal baik yang dirasakan, difikirkan, dialami, maupun diangankan oleh seseorang yang dituangkan secara lisan maupun tulis. Keberadaan manusia sebagai makhluk sosial membuat kedudukan bahasa menjadi hal yang sangat penting dalam interaksi antar sesama manusia, dengan bahasa akan mempermudah kelangsungan hidupnya.

Penempatan bahasa Indonesia sebagai penghela ilmu pengetahuan di samping memberi penegasan akan pentingnya kedudukan bahasa Indonesia

⁵Departemen Agama Islam RI, *Al-Quran dan Terjemahan* (Jakarta: Wisma Haji Tugu Bogor 2007), h. 337.

sebagai bahasa nasional yang mempersatukan berbagai etnis yang berbeda latar belakang bahasa lokal dan kedudukannya sebagai bahasa resmi Negara.⁶

Penggunaan bahasa daerah biasanya digunakan sebagai sarana komunikasi antar warga dalam lingkup daerah tertentu saja, sehingga timbullah kendala dalam berkomunikasi apabila disuatu daerah terdapat kumpulan warga yang menguasai bahasa daerah yang berbeda. Untuk itulah dibutuhkan bahasa yang dapat menjembatani kesulitan berkomunikasi antar daerah dan sekaligus mempersatukan masyarakat yaitu Bahasa Indonesia. Dengan adanya Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan, hambatan komunikasi yang disebabkan oleh berbedanya latar belakang sosial, budaya dan bahasa daerah dapat teratasi dengan bahasa pemersatu yaitu Bahasa Indonesia. Sebagai bahasa nasional maupun bahasa negara, usaha pelestarian, pembinaan dan mengembangkan Bahasa Indonesia menjadi tanggung jawab setiap warga negara Indonesia. Oleh karena itu, pengembangan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sudah seharusnya mendapat perhatian dan penanganan sungguh-sungguh.

Untuk mencapai mutu jenjang pendidikan dasar, sekolah lanjutan tingkat pertama dan sekolah menengah umum dilaksanakan pembaharuan penyempurnaan dan kebijakan dibidang pendidikan. Proses belajar mengajar akan terjadi interaksi timbal balik antara guru dan siswa dan antara siswa dengan siswa itu sendiri. Berhasil tidaknya proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh keberhasilan guru dalam mengajar. Dalam dunia pendidikan khususnya sekolah dasar pelajaran bahasa indonesia diberikan mulai dari

⁶Mahsun, *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), h. 94.

kelas 1 sampai dengan kelas 6 yang meliputi empat aspek yaitu berbicara, mendengar, membaca dan menulis. Proses belajar mengajar merupakan interaksi yang dilakukan antara guru dengan siswa dalam suatu pendidikan untuk mewujudkan tujuan yang ditetapkan.

Di sekolah, guru menggunakan narasi, puisi, dan drama untuk melibatkan siswa ke dalam bahasa. Membaca cerita dan teks lain telah tampak mampu mengembangkan kosa kata, memperkenalkan ide baru, dan menyediakan contoh bahasa.⁷ Pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah pada hakikatnya merupakan salah satu sarana dalam rangka mengupayakan pembinaan dan pengembangan Bahasa Indonesia yang terarah dan terprogram. Oleh karena itu, melalui proses pengajaran Bahasa Indonesia, diharapkan peserta didik atau siswa memiliki kemampuan yang memadai untuk dapat menggunakan Bahasa Indonesia secara baik dan benar sesuai dengan tujuan atau keperluan berkomunikasi.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kualitas keterampilan berbahasa siswa baik secara aktif (berbicara dan menulis) maupun secara reseptif (menyimak dan membaca) sangat tergantung dengan kualitas dan kuantitas kosa kata Bahasa Indonesia yang milikinya.⁸ Penguasaan kosa kata pada usia sekolah sangatlah penting dan merupakan dasar untuk penguasaan kosa kata pada usia selanjutnya. Penguasaan kosa kata adalah agar siswa mampu memahami kata atau istilah dan mampu menggunakannya dalam tindak berbahasa baik, itu menyimak, berbicara, membaca maupun menulis.

⁷Stephanie Stoll Dalton, *Pengajaran yang Efektif bagi Semua Pebelajar* (Jakarta: Indeks, 2017), h. 123-124.

⁸Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosa Kata* (Bandung: Angkasa, 2011), h. 2.

Untuk itulah, pengembangan kosa kata siswa perlu diperhatikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu problematika yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran, peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, pembelajaran di kelas kebanyakan diarahkan pada kemampuan peserta didik untuk menghafal informasi. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan, sama halnya dengan persoalan yang dialami oleh siswa kelas V di SD Negeri 72 Seluma, yaitu masih kentalnya bahasa daerah terhadap dialog yang digunakan oleh siswa, siswa kurang terampil dalam berbahasa Indonesia yang baik dan benar, sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia juga belum maksimal, sebanyak 15 siswa (60%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 75, dengan nilai rata-rata 52,25. Disamping itu, kurangnya penerapan Bahasa Indonesia di saat pembelajaran, dikarenakan masih kentalnya pengaruh bahasa daerah, sehingga membuat aktivitas belajar siswa menjadi tidak optimal, serta kurangnya guru menerapkan metode dalam mengajarkan materi. Pada pelajaran Bahasa Indonesia hanya dilakukan dengan menyuruh siswa berdiri di depan kelas untuk berbicara misalnya bercerita atau berpidato. Sedangkan siswa yang lain diminta mendengarkan. Akibatnya pengajaran Bahasa Indonesia kurang menarik. Siswa yang mendapat giliran

merasa tertekan sebab disamping harus menyiapkan bahan juga sering kali juga melontarkan kritik yang berlebih-lebihan sehingga siswa merasa kurang tertarik kecuali ketika mereka mendapat gilirannya.⁹

Dengan melihat kenyataan di lapangan, diduga kurangnya kemampuan siswa dalam menguasai mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh penyajian guru dalam pembelajaran yang sebagian besar menggunakan metode ceramah saja. Siswa menjadi bosan, mengantuk, diam dan hanya mencatat saja. Jika dibiarkan berlarut-larut maka dapat mengakibatkan dampak menurunnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu diperlukan metode yang tepat agar anak dapat tetap berbicara, tetapi membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan hasil belajar siswa meningkat, seperti metode bermain peran atau sosiodrama. Penggunaan metode sosiodrama adalah cara tepat bagi siswa untuk belajar dan berlatih berbicara dengan mengungkapkan perasaan melalui gerakan-gerakan serta ekspresi wajah, sehingga keaktifan dan hasil belajar siswa lambat laun semakin meningkat. Metode yang ditempuh dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode bermain peran atau sosiodrama akan lebih baik jika guru benar-benar tepat dan baik dalam menerapkan metodenya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik dan termotivasi mengangkat judul, **“Penerapan Metode Bermain Peran (Sosiodrama) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 72 Seluma”**.

B. Identifikasi Masalah

⁹Hasil observasi awal pada tanggal 1 Oktober 2017, Wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru kelas V SD Negeri 72 Seluma.

Dari latar belakang masalah di atas, maka penulis mengidentifikasi permasalahan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu:

1. Masih kentalnya bahasa daerah terhadap dialog yang digunakan oleh siswa, siswa kurang terampil dalam berbahasa Indonesia yang baik dan benar, sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa.
2. Kurangnya penerapan Bahasa Indonesia di saat pembelajaran, sehingga membuat aktivitas belajar siswa menjadi tidak optimal.
3. Kurangnya guru menerapkan metode dalam mengajarkan materi, sebagian besar menggunakan metode ceramah saja.
4. Pada pelajaran Bahasa Indonesia hanya dilakukan dengan menyuruh siswa berdiri di depan kelas untuk berbicara, misalnya bercerita atau berpidato. Sedangkan siswa yang lain diminta mendengarkan.
5. Kurangnya kemampuan siswa dalam menguasai mata pelajaran Bahasa Indonesia.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang diidentifikasi, maka demi terarahnya penelitian ini penulis perlu membatasi masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Penggunaan metode bermain peran atau sosiodrama.
2. Materi pembelajaran pada kelas V semester 2 adalah Transportasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: bagaimana metode bermain peran (sosiodrama)

dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 72 Seluma?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka penulis mempunyai tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan bagaimana metode bermain peran (sosiodrama) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 72 Seluma.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan nilai guna secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan bagi pengembangan pengetahuan dalam dunia pendidikan tentang meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran (sosiodrama) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Siswa:

- 1) Mempermudah siswa dalam menguasai materi pelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia.
- 3) Meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Manfaat bagi Guru:

- 1) Dapat memperbaiki pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan profesionalisme guru dalam mengatasi masalah pada pembelajaran.
- 3) Dapat menambah wawasan guru terutama yang berhubungan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Manfaat bagi Sekolah:

Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas pendidikan bagi sekolah.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Metode Pembelajaran Bermain Peran (Sosiodrama)

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode berasal dari kata *method* yang artinya melalui, melewati, jalan atau cara untuk memperoleh sesuatu, yang secara bahasa, metode adalah cara, yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan.¹⁰ Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode secara harfiah berarti cara, dalam kaitannya dengan pembelajaran, metode didefinisikan sebagai cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.¹¹

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹² Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa, dimana secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.¹³

Pembelajaran secara umum yaitu proses interaksi antara pendidik

¹⁰Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 141.

¹¹Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012), h. 9.

¹² Tim Redaksi Pustaka Yustisia, *Perundangan Tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional 2013*, h. 4

¹³Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 2.

dengan peserta didik maupun antar peserta didik. Proses interaksi ini bisa dilakukan dengan berbagai media dan sumber belajar yang menunjang keberhasilan belajar peserta didik.¹⁴

Metode pembelajaran adalah cara-cara melaksanakan dari pada proses pengajaran, atau soal bagaimana teknisnya sesuatu bahan pelajaran diberikan kepada murid-murid di sekolah.¹⁵ Khusus metode mengajar di dalam kelas efektivitas mengajar dipengaruhi oleh faktor tujuan, situasi dan faktor guru itu sendiri. Dengan memiliki pengetahuan secara umum berbagai sifat metode seorang guru akan lebih mudah menetapkan metode manakah yang paling sesuai untuk situasi dan kondisi pengajaran. proses belajar mengajar akan berjalan baik kalau siswa lebih banyak aktif dibanding guru. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki peserta didik akan ditentukan oleh kesesuaian penggunaan suatu metode. Hal ini berarti bahwa tujuan pembelajaran akan dapat tercapai apabila digunakan metode yang tepat, sesuai dengan standar keberhasilan yang telah diterapkan.¹⁶

Berdasarkan uraian diatas maka metode pembelajaran merupakan hal yang sangat penting bagi dunia pendidikan terutama bagi seorang guru yang akan mengajar anak didiknya.

Sesuai penjelasan di atas, bahwa metode penting dalam dalam pembelajaran, sesuai dengan surat An-Nahl ayat 125:

¹⁴M. Fadlillah, *Implementasi Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014), h. 173.

¹⁵Suryosubroto. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 140.

¹⁶Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, h. 17.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجِدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ
أَحْسَنُ ۗ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ
بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”¹⁷

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah memerintahkan untuk menggunakan cara yang tepat dan benar dalam pembelajaran.

b. Pengertian Metode Bermain Peran (Sosiodrama)

Metode bermain peran atau sosiodrama dapat dikatakan sama artinya dan dalam pemakaiannya sering disilihkangantikan.¹⁸ Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian.¹⁹

Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia 9 atau yang lebih tua, menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas, dalam bermain peran guru menerima peran noninterpersonal.²⁰ Siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang

¹⁷Departemen Agama Islam RI, *Al-Quran dan Terjemahan*, h. 206.

¹⁸Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 88.

¹⁹Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), h. 94.

²⁰Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar, cetakan kelima belas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 214.

khusus. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran.²¹

Jadi dapat penulis simpulkan, metode bermain peran (sosiodrama) suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, yang dapat melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi dan mempunyai kesempatan mengembangkan kemampuannya dalam bekerjasama.

c. Tujuan Metode Bermain Peran (Sosiodrama)

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran atau sosiodrama dalam pembelajaran, antara lain:

- 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- 4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.²²

d. Langkah-langkah Metode Bermain Peran (Sosiodrama)

Adapun langkah-langkah dari metode bermain peran (sosiodrama) adalah:

- 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan;
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM;

²¹ E. Mulyasa, *Kurikulum yang Disempurnakan* (Bandung: Remaja Rosdakarya 2009), h.220.

²² Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, h. 88.

- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang;
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai;
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan;
- 6) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memerhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan;
- 7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas;
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya;
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum, mengevaluasi dan menutup pembelajaran.²³

e. Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran (Sosiodrama)

Metode bermain peran atau sosiodrama mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan, yaitu:

1) Kelebihan:

- a) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama;
- b) Siswa akan dilatih untuk berinisiatif dan berkreatif, dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia;
- c) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga kemungkinan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah;

²³Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, h. 94-95.

- d) Kerja sama antarpemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya;
- e) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya;
- f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

2) Kelemahan:

- a) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif;
- b) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan;
- c) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas;
- d) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.²⁴

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan, berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik.

²⁴Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, h. 89-90.

- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.²⁵

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Evaluasi merupakan proses menggunakan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut atau bahkan cara untuk mengukut tingkat kepenguasaan siswa.²⁶ Tujuan evaluasi adalah mengumpulkan data yang membuktikan taraf kemajuan siswa dalam mencapai tujuan yang diharapkan, memungkinkan guru menilai aktivitas yang di dapat, dan menilai metode mengajar yang dipergunakan.²⁷

²⁵Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 5-6.

²⁶Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013), h. 5.

²⁷Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, h. 50.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Horuad kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni: keterampilan dan kebiasaan; pengetahuan dan pengertian; sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan motoris. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kullikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.²⁸

Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran dan dapat diukur melalui pengetahuan, pemahaman, aplikasi analisis dan sintesis yang diraih siswa dan merupakan tingkat penguasaan setelah menerima pengalaman belajar.²⁹

Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang berupa kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami aktivitas belajar dalam proses pembelajaran. Hasil

²⁸Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Cetakan kedua puluh satu* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), h. 22.

²⁹Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Teras, 2010), h. 33.

belajar diklasifikasikan menjadi tiga yaitu domain kognitif, afektif dan psikomotorik.

b. Fungsi Hasil Belajar

Adapun fungsi penilaian hasil belajar bagi peserta didik adalah untuk mengidentifikasi tingkat keberhasilan belajar, sedangkan bagi guru adalah untuk mengidentifikasi tingkat keberhasilan dalam mengajar.³⁰ Penilaian hasil belajar berfungsi sebagai:

- 1) Alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional.
- 2) Umpan balik bagi perbaikan proses belajar-mengajar.
- 3) Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa pada orang tuanya.³¹

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya.³² Berdasarkan teori hasil belajar dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. *Pertama*, siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. *Kedua*, lingkungan: yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan.³³

³⁰Kunandar, *Penilaian Auntenik* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 69.

³¹Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, h. 3.

³²A.M. Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), h. 38.

³³Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, h. 12.

Hasil belajar dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal, yang secara rinci ialah sebagai berikut:

- 1) Faktor internal, merupakan faktor yang bersumber dari dalam peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran orang tua, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku kurang baik dari orang tua berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.³⁴ Faktor eksternal seperti:
 - a) Faktor keluarga, antara lain: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang budaya.
 - b) Faktor sekolah, antara lain: model atau metode dalam pembelajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran atau media pembelajaran dan tugas rumah.

³⁴Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, h. 12.

- c) Faktor masyarakat, antara lain: kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.³⁵

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat dipahami bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor intern (di dalam diri individu) dan faktor ekstern (di luar individu).

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa merupakan alat komunikasi yang efektif antar manusia. Dalam berbagai macam situasi, Bahasa dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan gagasan pembicara kepada pendengar atau penulis kepada pembaca.³⁶ Masyarakat tidak akan berjalan tanpa komunikasi. Komunikasi dalam hal ini dengan “mempergunakan Bahasa”, adalah alat vital bagi manusia. Menggunakan Bahasa berarti mengirimkan lambang-lambang dari pembicara menuju kepada pendengar. Karakteristik Bahasa dapat dinyatakan sebagai sebuah sistem, artinya bahasa itu dibentuk oleh sejumlah komponen yang berpola secara tetap dan dapat di kaidahkan. Bahasa juga bersifat sistematis karena tersusun menurut suatu pola tertentu, tidak tersusun secara acak atau sembarangan. Oleh karena itu, lazim disebut Bahasa itu bersifat unik meskipun juga bersifat universal. *Unik* artinya memiliki ciri atau sifat khas yang tidak dimiliki bahasa lain dan *universal* berarti memiliki ciri yang sama yang ada pada semua bahasa.

³⁵Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 54.

³⁶Mahsun, *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*, h. 5.

Sistem dalam lambang Bahasa berupa lambang-lambang dalam bentuk bunyi. Setiap lambang bahasa melambangkan sesuatu yang disebut makna atau konsep. Lambang bunyi Bahasa bersifat *arbriter*, artinya hubungan antara lambang dengan yang diperlambangkan tidak bersifat wajib, bisa berubah dan tidak dapat dijelaskan mengapa lambang tersebut mengonsepsi makna tertentu.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun secara tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia juga merupakan bahasa resmi dan bahasa peraturan bangsa Indonesia.

b. Fungsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Setiap Bahasa memiliki fungsi khusus. Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional mempunyai fungsi khusus yang sesuai dengan kepentingan Bangsa Indonesia. Adapun fungsi dari Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

- 1) Alat untuk menjalankan Negara. Fungsi ini terlihat surat-surat resmi, surat keputusan, peraturan dan perundang-undangan pidato dan pertemuan resmi.
- 2) Alat pemersatu berbagai suku yang memiliki latar belakang budaya dan bahasa yang berbeda-beda.
- 3) Wadah penampung kehidupan.³⁷

³⁷Mahsun, *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*, h. 10.

Jadi menurut penulis, dapat disimpulkan bahwa Bahasa Indonesia sangatlah penting untuk dipelajari oleh anak-anak mulai dari jenjang Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Bahasa juga merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi dalam pembelajaran.

c. Tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), standar isi Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut: "Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia."³⁸

Tujuan pelajaran Bahasa Indonesia di SD antara lain agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran Bahasa Indonesia, antara lain:

- 1) Siswa memiliki kegemaran membaca.
- 2) Meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian.
- 3) Mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya.
- 4) Melatih keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis yang masing-masing erat hubungannya.³⁹

³⁸Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, h. 245.

³⁹Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, h. 245.

Berdasarkan uraian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di atas, maka dapat dipahami bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia adalah upaya untuk memberikan kemampuan kepada siswa agar dapat berkomunikasi dengan baik serta dapat menghargai karya sastra sebagai khazanah budaya bangsa.

d. Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Menurut peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL), pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu:

- 1) Mendengarkan. Memahami wacana lisan berbentuk perintah, penjelasan, petunjuk, pesan, pengumuman, berita, deskripsi berbagai peristiwa dan benda di sekitar, serta karya sastra berbentuk dongeng, puisi, cerita, drama, pantun, dan cerita rakyat.
- 2) Berbicara. Menggunakan wacana lisan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam kegiatan perkenalan, teur sapa, percakapan sederhana, wawancara, percakapan telepon, diskusi, pidato, deskripsi peristiwa dan benda disekitar, memberi petunjuk, deklamasi, cerita, pelaporan hasil pengamatan, pemahaman isi buku dan berbagai karya sastra untuk anak berbentuk dongeng, pantun, drama, dan puisi.
- 3) Membaca. Menggunakan berbagai jenis membaca untuk memahami wacana berupa petunjuk, teks panjang, dan berbagai karya sastra untuk anak berbentuk puisi, dongeng, pantun, percakapan, cerita dan drama.

4) Menulis. Melakukan berbagai jenis kegiatan menulis untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk karangan sederhana, petunjuk, surat, pengumuman, dialog, formulir, teks pidato, laporan, ringkasan, parafrase, serta berbagai karya sastra untuk anak berbentuk cerita, puisi dan pantun.⁴⁰

e. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas V Sekolah Dasar

Standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V semester 2 Sekolah Dasar, ialah:

Table 2.1
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas V

No.	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
5.	Mendengarkan: Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan.	5.1 Menanggapi cerita tentang peristiwa yang terjadi di sekitar yang disampaikan secara lisan. 5.2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat).
6.	Berbicara: Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama.	5.1 Mengomentari persoalan faktual disertai alasan yang mendukung dengan memperhatikan pilihan kata dan santun berbahasa. 5.2 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.
7.	Membaca: Memahami teks dengan membaca sekilas, membaca	7.1 Membandingkan isi dua teks yang dibaca dengan membaca sekilas. 7.2 Menemukan informasi secara tepat

⁴⁰Tim Pustaka Yustisia, *Perundangan tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2013*, h. 69.

	memindai, dan membaca cerita anak.	dari berbagai teks khusus (buku petunjuk telepon, jadwal perjalanan, daftar susunan acara, daftar menu, dan lain-lain) yang dilakukan melalui membaca memindai. 7.3 Menyimpulkan isi cerita anak dalam beberapa kalimat.
8.	Menulis: Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan fakta secara tertulis dalam bentuk ringkasan, laporan, dan puisi bebas.	8.1 Meringkas isi buku yang dipilih sendiri dengan memperhatikan penggunaan ejaan. 8.2 Menulis laporan pengamatan atau kunjungan berdasarkan tahapan (catatan, konsep awal, perbaikan, final) dengan memperhatikan penggunaan ejaan. 8.3 Menulis puisi bebas dengan pilihan kata yang tepat.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Reni Utami, 2011. Penerapan Metode Sociodrama untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 Madrasah Aliyah Negeri Yogyakarta III. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana metode sosio drama dapat meningkatkan partisipasi siswa dan untuk mengetahui juga kendala-kendala yang sering dihadapi dalam pembelajaran khususnya pembelajaran sosiologi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam

penerapan metode sosio drama dapat meningkatkan partisipasi siswa kelas XI IPS 1 MAN Yogyakarta III. Hasil siklus I adalah 55,55% (56%), siklus II meningkat menjadi 88,88% (89%), dan siklus III meningkat menjadi 100%. Kendala yang dihadapi pada awal penerapan metode sosio drama adalah masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam menentukan alokasi waktu untuk menampilkan sebuah drama.

Adapun persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode sosio drama. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini ingin meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian di atas meningkatkan partisipasi siswa, mata pelajaran yang dijadikan objek penelitian juga berbeda.

2. Ardian Biantara, 2013. Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus dengan metode *Role Playing* dibandingkan kelas yang diberi perlakuan dengan pembelajaran biasa menggunakan ceramah bervariasi. Hasil observasi afektif kelas eksperimen berada pada rentang skor 18,71 yang berarti masuk kategori tinggi dan kelas kontrol berada pada rentang skor 12,68 yang berarti masuk kategori rendah. Berdasarkan hasil uji-t (t-test) pada selisih skor hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh

nilai t sebesar 2,738, Nilai t-hitung $>$ t-tabel ($2,738 > 1,686$). Kelas eksperimen memperoleh peningkatan hasil belajar rata-rata sebesar 19,10 sedangkan kelas kontrol sebesar 9,35.

Adapun persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah menggunakan metode bermain peran (sosiodrama) atau *role playing*. Sedangkan perbedaannya adalah metode penelitian yang digunakan dan mata pelajaran yang dijadikan objek penelitian juga berbeda.

3. Peni Rizkiyaturrohmah, 2009. Pengaruh Penerapan Metode Sosiodrama (Bermain Peran) terhadap Minat dan Prestasi Belajar Kimia Siswa Kelas X MAN Klaten. Skripsi. Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa (1) Pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama (bermain peran) pada materi pokok Ikatan Kimia lebih mampu meningkatkan minat belajar kimia siswa dari pada metode latihan soal (*drill*), ditunjukkan dengan hasil uji-t yang diperoleh t-hitung $4,347 >$ t-tabel dengan signifikansi $= 0,000 < \alpha = 0,05$. (2) Pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama (bermain peran) pada materi pokok Ikatan Kimia lebih mampu meningkatkan prestasi belajar kimia siswa dari pada metode latihan soal (*drill*), yang ditunjukkan dengan hasil uji-t yang diperoleh t-hitung $5,023 >$ t-tabel dengan signifikansi $= 0,000 < \alpha = 0,05$. Dan peningkatan hasil *post-test* terhadap kelas eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol yakni 6,8 dan 3,2.

Adapun persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode sosio drama (bermain peran). Sedangkan perbedaannya adalah metode penelitian yang digunakan berbeda, juga fokus penelitian yaitu peningkatan hasil belajar dan minat siswa.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 2.1
Bagan Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang masalah, kajian teori, dan kerangka berpikir di atas, maka dapat dibuat hipotesis tindakan ialah dengan menerapkan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 72 Seluma.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu jenis penelitian yang mengacu kepada tindakan apa saja yang dilakukan guru secara langsung untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas adalah sebuah bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam suatu situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang: praktik-paraktik kependidikan, pemahaman tentang praktik-praktik yang dilaksanakan, situasi di mana praktik-paraktik tersebut dilaksanakan.⁴¹ Menurut Rapoport dan Hopkins, pengertian penelitian tindakan kelas adalah penelitian untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerja sama dalam kerangka etika yang disepakati bersama.⁴²

PTK (penelitian tindakan kelas) adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dan upaya untuk memecahkannya dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari tindakan tersebut.⁴³

Jadi dapat penulis simpulkan bahwa PTK (penelitian tindakan kelas) adalah suatu proses, artinya PTK merupakan rangkaian kegiatan dari mulai

⁴¹Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Rajawali, 2013) h. 46.

⁴²Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, h. 6.

⁴³Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2013), hl.149.

menyadari adanya masalah, kemudian merencanakan tindakan untuk memecahkan masalah, mengimplementasikan dan merefleksi terhadap tindakan yang telah dilakukannya.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan pada siswa kelas V SD Negeri 72 Seluma pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipan karena pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, melibatkan guru kelas V SD Negeri 72 Seluma dan penulis bertindak langsung sebagai guru atau lebih dikenal dengan guru peneliti yang melaksanakan tindakan. Kemudian hasilnya dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

B. Setting Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 72 Seluma. Dalam pelaksanaan penelitian, penulis merencanakan penelitian ini akan dilaksanakan selama satu bulan pada semester 2 tahun ajaran 2017-2018, selama 1 bulan dari tanggal 7 Mei sampai dengan 9 Juni 2018.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada dasarnya adalah yang akan dikenai kesimpulan hasil penelitian. Dalam penelitian ini, subjeknya adalah kelas V sebanyak 28 siswa SD Negeri 72 Seluma.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengumpulan data, peneliti dibantu oleh guru kelas. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan teknik catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi.

1. Lembar observasi atau pengamatan. Observasi adalah proses pengambilan data penelitian dimana peneliti dan pengamat melihat situasi dan penelitian.⁴⁴ Catatan lapangan dibuat dalam catatan yang lengkap setelah peneliti sampai ke rumah. Proses ini dilakukan setiap mengadakan pengamatan dan wawancara.
2. Lembar tes tertulis. Tes adalah suatu percobaan yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan yang harus dijawab atau perintah yang harus dikerjakan, untuk mendapatkan gambaran tentang kejiwaan seseorang atau golongan.⁴⁵ Tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menerapkan metode bermain peran (sosiodrama).
3. Dokumentasi, berupa hasil lembar observasi siswa tiap siklus dan foto-foto pada saat penelitian diperlukan untuk merekam kegiatan siswa dan guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

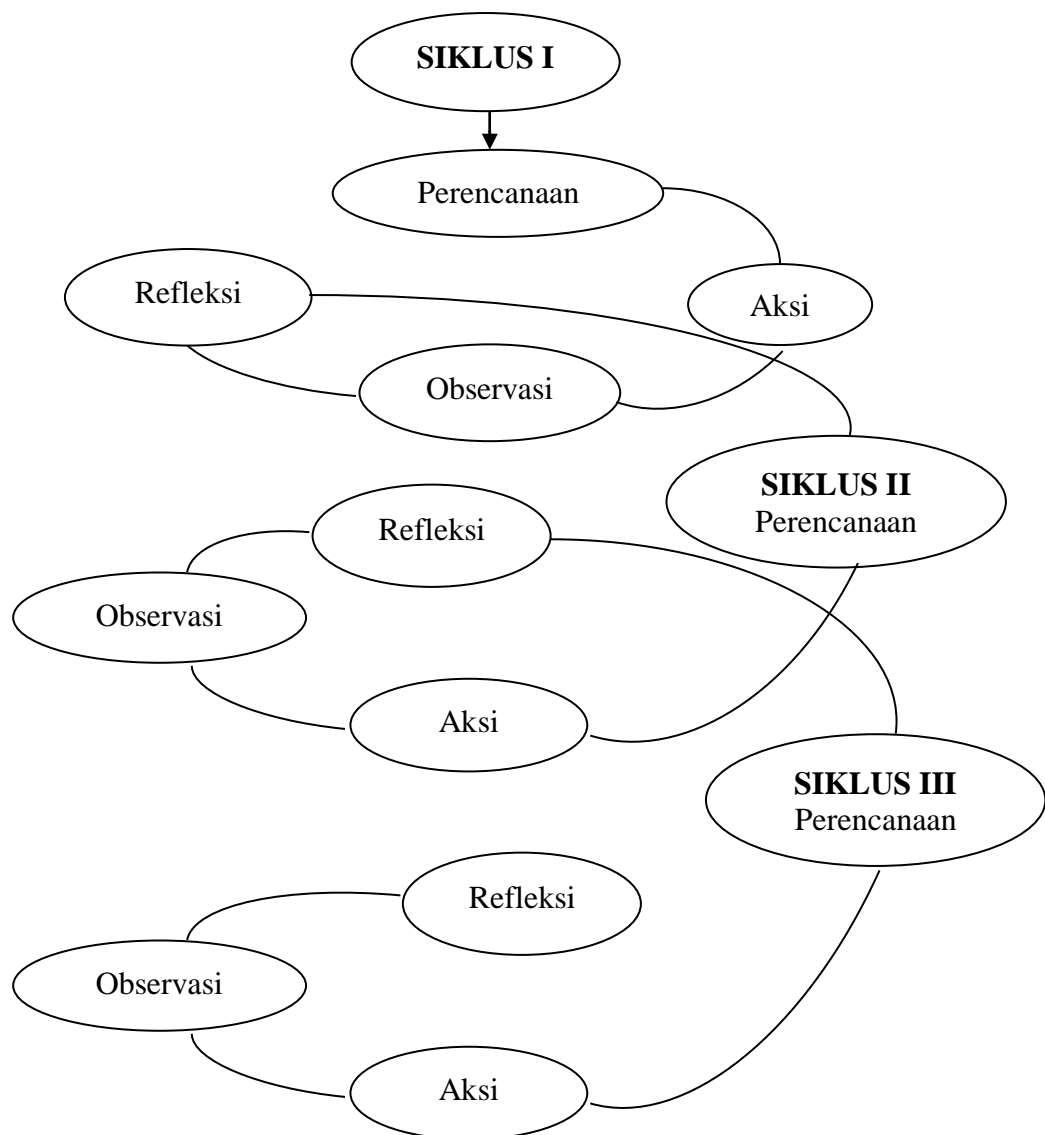
E. Prosedur Tindakan

Prosedur PTK biasanya meliputi beberapa siklus sesuai dengan tingkat permasalahan yang akan dipecahkan dan kondisi yang akan ditingkatkan. Setiap siklus pada penelitian tindakan terdiri dari empat tahap, yaitu (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Pelaksanaan (*Action*), (3) Observasi atau pengamatan (*Observation*), (4) Refleksi (*Reflection*).

⁴⁴Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Indeks, 2010), h. 66.

⁴⁵Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, cetakan ketujuh (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h.86

Gambar 3.1
Spiral Tindakan Kelas Model Hopkins⁴⁶



1. Siklus I

a. Perencanaan tindakan (*Planning*)

Perencanaan PTK antara lain mencakup kegiatan :

- 1) Membuat satuan rencana tindakan yang akan diberikan kepada peserta didik pada Siklus I.
- 2) Mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dengan memperhatikan indikator-indikator hasil belajar siswa.

⁴⁶Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Yrama Widya, 2006), h. 31.

- 3) Memberikan materi, menyiapkan media dan alat pembelajaran sesuai materi yang akan diberikan.
- 4) Membuat lembar diskusi siswa, membuat instrumen dalam siklus PTK.
- 5) Menyusun alat evaluasi pembelajaran sesuai dengan indikator peningkatan siswa.

b. Pelaksanaan (*Action*)

Tahap pelaksanaan PTK yang akan dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang ada di RPP.

c. Tahap observasi (*Observation*)

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan kolaborator mengamati jalannya kegiatan untuk melihat apakah tindakan-tindakan tersebut sesuai dengan yang direncanakan. Hasil pengamat dan kolaborator secara langsung.

d. Tahap refleksi (*Reflection*)

Refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tindakan seberapa jauh tingkat perubahan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Juga mengkaji keberhasilan dan kegagalan sebagai persiapan tindakan selanjutnya.

2. Siklus II

Setelah melakukan tahapan-tahapan penelitian tindakan pada Siklus I, peneliti melanjutkan penelitian Siklus II dengan tahapan-tahapan sama seperti pada Siklus I.

a. Perencanaan tindakan (*Planning*)

Perencanaan PTK antara lain mencakup kegiatan :

- 1) Membuat satuan perencanaan tindakan yang akan diberikan kepada peserta didik pada Siklus II.
- 2) Mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dengan memperhatikan indikator-indikator hasil belajar siswa.
- 3) Memberikan materi, menyiapkan media dan alat pembelajaran sesuai materi yang akan diberikan.
- 4) Membuat lembar diskusi siswa, membuat instrumen dalam siklus PTK.
- 5) Menyusun alat evaluasi pembelajaran sesuai dengan indikator peningkatan siswa.

b. Pelaksanaan (*Action*)

Tahap pelaksanaan PTK yang akan dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang ada di RPP.

c. Tahap observasi (*Observation*)

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan kolaborator mengamati jalannya kegiatan untuk melihat apakah tindakan-tindakan tersebut sesuai dengan yang direncanakan. Hasil pengamat dan kolaborator secara langsung.

d. Tahap refleksi (*Reflection*)

Refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tindakan seberapa jauh tingkat perubahan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah

dilakukan tindakan. Juga mengkaji keberhasilan dan kegagalan sebagai persiapan tindakan selanjutnya.

3. Siklus III

Peneliti juga melaksanakan Siklus III karena pada Siklus II target ketuntasan belajar klasikal siswa belum tercapai, dengan tahapan yang sama seperti Siklus I dan Siklus II.

F. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah apabila persentase ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai 80% dalam pembelajaran. Siswa dikatakan tuntas belajar apabila telah mencapai acuan standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yang diteliti.

G. Teknik Analisis Data

Sesuai dengan rancangan penelitian yang digunakan maka analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis dan refleksi dalam setiap siklusnya berdasarkan hasil observasi yang terekam dalam catatan lapangan dan format pengamatan lainnya. Analisis refleksi dilakukan sebagai pijakan untuk menentukan program aksi pada siklus selanjutnya atau untuk mendeteksi bahwa kajian tindakan kelas ini sudah mencapai tujuannya.

Penelitian ini juga menggunakan analisis deskriptif. Teknik deskriptif yang dipergunakan berupa persentase sebagai berikut:

1. Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal

Data hasil tes yang digunakan untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar klasikal siswa,⁴⁷ berdasarkan :

$$KBK = \frac{N}{S} \times 100\%$$

Keterangan :

KBK = Ketuntasan belajar klasikal.

N = Jumlah seluruh siswa yang mendapat nilai di atas 75.

S = Jumlah siswa.

2. Kategori Ketuntasan Belajar Siswa

Skor nilai siswa keseluruhan adalah 100. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1
Kategori Ketuntasan Belajar Siswa

Nilai	Kategori
80-100	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang
Kurang dari 50	Sangat Kurang

⁴⁷Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, h. 118.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah Berdiri SD Negeri 72 Seluma

SD Negeri 72 Seluma ini terletak di Desa Sengkuang kecamatan Seluma Selatan kabupaten Seluma, berdiri pada tahun 1981 di atas tanah seluas $\pm 4.036 M^2$, yang saat ini di kepalai oleh ibu Ramzah, S.Pd.

Adapun visi dari SD Negeri 72 Seluma yaitu berprestasi, berkompetisi, berakhlak mulia, berakar pada nilai-nilai budaya bangsa dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dan misi dari SD Negeri 72 Seluma ialah:

- a. Meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan IPTEK.
- b. Meningkatkan prestasi dalam bidang ekstrakurikuler sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- c. Menyelenggarakan program pendidikan yang senantiasa berakar pada sistem nilai, adat istiadat, agama dan budaya masyarakat dengan tetap mengikuti perkembangan dunia luar.

Dengan tujuan yaitu meningkatkan kualitas mengacu pada visi dan misi tersebut di atas, maka tujuan pendidikan sekolah dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan sistem seleksi penerimaan siswa baru dan pembekalan pada calon siswa.

- b. Meningkatkan jumlah dan kualifikasi tenaga pendidikan sesuai dengan tuntutan program pembelajaran yang berkualitas.
 - c. Mengupayakan pemenuhan kebutuhan sarana dan program pendidikan untuk mendukung KBK dan hasil belajar siswa.
 - d. Menjalin kerjasama dengan masyarakat, lembaga instansi terkait dan dunia usaha dalam rangka mengembangkan program pendidikan yang berakar pada budaya bangsa dan mengikuti perkembangan IPTEK.
 - e. PBM yang mengarah pada program pembelajaran berbasis kompetensi.
 - f. Meningkatkan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler unggulan yang sesuai potensi dan minat siswa.
2. Jumlah Guru SD Negeri 72 Seluma

Tabel 4.1
Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SD Negeri 72 Seluma

No.	Nama	L/P	Jabatan	Status Pegawai
1	Ramzah, S.Pd	P	Kepala Sekolah	PNS
2	Sardi, A.Ma.Pd	L	Guru	PNS
3	Eli Suanti	P	Guru	PNS
4	Yesnaini, S.Pd.I	P	Guru Agama	PNS
5	Susyanti, S.Pd	P	Guru	PNS
6	Yoni S.Pd	L	Guru	Honda
7	Nita Emawasi, S.Pd.I	P	Guru Agama	Honda
8	Kamelia wati, S.Pd	P	Guru	Honda
9	Arpa Yunita	P	Guru	Honda
10	Afrian Yosep	L	Guru Olahraga	Honda
11	Novian Tampubolon	L	Penjaga Sekolah	Honda

(Sumber: Arsip TU SD Negeri 72 Seluma tahun 2018)

3. Jumlah Siswa SD Negeri 72 Seluma

Jumlah keseluruhan siswa di SD Negeri 72 Seluma dari kelas satu sampai kelas enam yang rinciannya sebagai berikut :

Tabel 4.2
Data Siswa-Siswi SD Negeri 72 Seluma T.A 2017/2018

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa
I	15	12	27
II	17	11	28
III	15	12	27
IV	15	12	27
V	11	17	28
VI	13	12	25
Jumlah Keseluruhan			162

(Sumber: Arsip TU SD Negeri 72 Seluma tahun 2018)

B. Deskripsi Kondisi Awal

Pada bab ini dibahas tentang hasil penelitian yang dilakukan dengan metode bermain peran (sosiodrama) untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia yang dilakukan sebanyak tiga siklus, setelah dilakukan pertemuan untuk mengukur kemampuan awal (*pre test*).

Pelaksanaan *pre test* dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 7 Mei 2018 sebanyak satu kali pertemuan 2 jam pelajaran (70 Menit). *Pre test* ini dilaksanakan masih menggunakan metode yang biasa guru lakukan, yaitu metode ceramah dan tanya jawab. Penelitian ini dilakukan di kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 17 orang siswa perempuan.

Berdasarkan pada proses pembelajaran pada *pre test*, hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3
Nilai Tes Siswa Soal Evaluasi *Pre Test*

No	Nama	KKM	Nilai	Ketuntasan Belajar Klasikal		
				Tuntas	Belum Tuntas	Kategori
1	Agitio	75	70		√	Baik
2	Andre	75	75	√		Baik
3	Arin Febri T	75	65		√	Cukup
4	Chyntia Hexa N.	75	75	√		Baik
5	Debi Septa A.	75	70		√	Baik
6	Elianda Safetri	75	50		√	Kurang
7	Fetri Puspita S.	75	75	√		Baik
8	Ganda	75	75	√		Baik
9	Gita Gutami	75	50		√	Kurang
10	Indah Laini	75	75	√		Baik
11	Juwita Okta M.	75	75	√		Baik
12	Kepin Saputra	75	80	√		Sangat Baik
13	Lois Arjuna	75	60		√	Cukup
14	Lidia Agustina	75	55		√	Kurang
15	Parel Adinata	75	60		√	Cukup
16	Piranti	75	80	√		Sangat Baik
17	Nabila Natasya	75	50		√	Kurang
18	Novella Ayu W.	75	80	√		Sangat Baik
19	Raffa Rolanda	75	50		√	Kurang
20	Ramon Alfiro	75	60		√	Cukup
21	Rina Putri	75	55		√	Kurang
22	Roihan Nabil F.	75	75	√		Baik
23	Sendri Saputra	75	75	√		Baik
24	Sintia	75	80	√		Sangat Baik
25	Syfati Raofatul	75	60		√	Cukup
26	Yati Rahman	75	50		√	Kurang
27	Yulia R.	75	65		√	Cukup
28	Yolanda W.	75	75	√		Baik
Jumlah Nilai			1865			
Nilai Rata-rata			66,61	46,43%	53,57%	
Persentase KBK						

Dari data di atas, maka dapat dirincikan hasil tes yang diperoleh pada

Pre Test, yaitu:

1. Rincian hasil *Pre Test*:

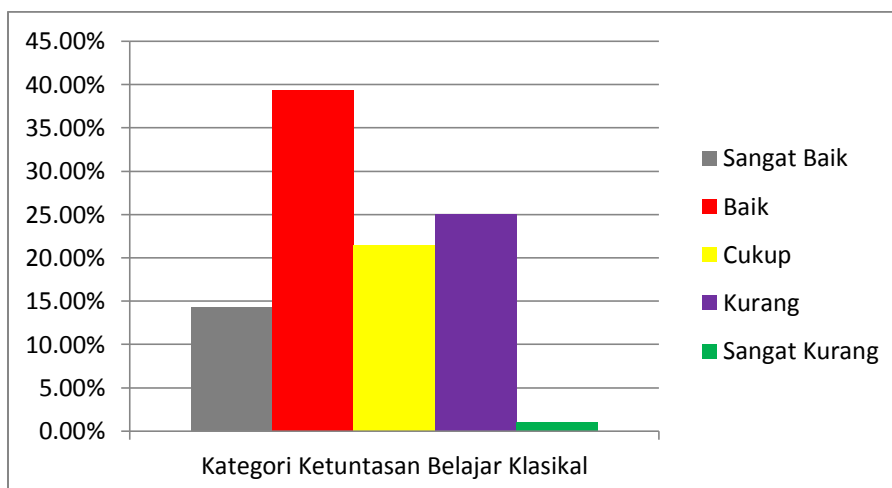
- a. Jumlah siswa yang Tuntas : 13 Siswa
- b. Jumlah siswa yang Belum Tuntas : 15 Siswa
- c. Siswa yang termasuk kategori Sangat Baik : 4 Siswa
- d. Siswa yang termasuk kategori Baik : 11 Siswa
- e. Siswa yang termasuk kategori Cukup : 6 Siswa
- f. Siswa yang termasuk kategori Kurang : 7 Siswa
- g. Siswa yang termasuk kategori Sangat Kurang : 0 Siswa

2. Rincian persentase hasil *Pre test* adalah:

- a. Tuntas : $P = \frac{13}{28} \times 100\% = 46,43\%$
- b. Belum tuntas : $P = \frac{15}{28} \times 100\% = 53,57\%$

3. Persentase kategori Ketuntasan Belajar Klasikal siswa:

- a. Sangat Baik : $\frac{4}{28} \times 100\% = 14,29\%$
- b. Baik : $\frac{11}{28} \times 100\% = 39,29\%$
- c. Cukup : $\frac{6}{28} \times 100\% = 21,42\%$
- d. Kurang : $\frac{7}{28} \times 100\% = 25\%$
- e. Sangat Kurang : $\frac{0}{28} \times 100\% = 0\%$



Grafik 4.1
Persentase Kategori Ketuntasan Belajar Klasikal pada *Pre Test*

Dari data di atas sebelum melakukan tindakan penelitian, peneliti mengadakan tes kemampuan awal (*pre test*) yaitu dengan nilai rata-rata 66,61, nilai ketuntasan belajar 46,43%, berarti dengan kategori sangat kurang karena di bawah persentase. Nilai yang paling rendah adalah 50, sedangkan nilai tertinggi adalah 80. Siswa yang mendapatkan nilai di bawah ketuntasan sebanyak 15 orang siswa, dan yang mendapatkan nilai di atas ketuntasan ada 13 orang siswa dari 28 siswa. Terdapat 4 siswa dengan kategori sangat baik (14,29%), 11 siswa dengan kategori baik (39,29%), 6 siswa dengan kategori cukup (21,42%), dan 7 siswa dengan kategori kurang (25%).

Dari hasil *pre test* di atas dapat disimpulkan bahwa siswa dalam mengerjakan soal-soal tanpa melihat buku dan belum diajarkan sama sekali, masih rendah karena setiap kali belajar yang berperan aktif hanya guru saja dan siswa bersifat pasif.

C. Deskripsi Hasil Tiap Siklus

1. Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilaksanakan 1 kali pertemuan, yaitu pada hari Jumat tanggal 11 Mei 2018, dengan satu kali evaluasi. Siklus I terdiri dari tahapan-tahapan, sebagai berikut:

a) Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti dan kolaborator telah melakukan persiapan-persiapan. Perencanaan pembelajaran pada siklus I ini, terdiri dari 1 kali pertemuan dengan melaksanakan satu kali evaluasi. Peneliti juga telah mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi siswa, teks drama dan soal evaluasi yang telah disiapkan. (RPP terlampir).

b) Pelaksanaan

Dalam melakukan kegiatan belajar mengajar ini, peneliti bertindak sebagai guru saat menerapkan metode bermain peran (sosiodrama), sedangkan guru kelas V berfungsi sebagai pembuka pembelajaran, memberikan materi juga observer ketika peneliti menerapkan media, dan pendokumentasian dilakukan oleh petugas (teman peneliti) pada saat pembelajaran berlangsung.

Pada Siklus I ini dihadiri oleh 28 siswa, dan berlangsung selama tiga jam pelajaran. Pada pertemuan ini guru menuliskan materi dan membuat peta konsep pembelajaran di papan tulis, kemudian guru menjelaskan materi yang sedang dipelajari. Guru menyiapkan skenario

yang akan ditampilkan. Setelah itu, guru menerapkan langkah-langkah metode bermain peran (sosiodrama):

- 1) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario.
- 2) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- 3) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 4) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 5) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memerhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 6) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan lembar penilaian bermain peran.
- 7) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 8) Guru memberikan kesimpulan tentang isi drama.

Pada kegiatan akhir guru bertanya kepada siswa hal-hal yang kurang jelas sehubungan dengan materi, guru memberikan soal evaluasi kepada masing-masing siswa dan guru menutup pembelajaran dan mengucapkan salam.

c) Observasi

Berdasarkan tindakan yang telah diberikan, diperoleh hasil analisis dari pengamatan yang dilakukan ibu Susyanti (Guru kelas V) sebagai observer selama pembelajaran berlangsung, dilihat dari aktifitas siswa, dan tes yang telah diberikan juga penampilan drama siswa. Dengan hasil penjabaran sebagai berikut:

Tabel 4.4
Lembar Observasi Siswa pada Siklus I

No.	Indikator yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Siswa berani maju ke depan kelas.	√			
2.	Siswa senang dengan pembagian kelompoknya.		√		
3.	Siswa menerima peran yang diberikan oleh guru.		√		
4.	Siswa memahami karakter peran yang akan dilakoni.	√			
5.	Siswa mampu memerankan tokoh yang menjadi bagiannya.	√			
6.	Siswa menghafal dialog sesuai peran.		√		
7.	Siswa tidak gugup dalam berperan.	√			
8.	Siswa tidak menggunakan bahasa daerah dalam berperan.	√			
9.	Siswa mampu bekerja sama dalam kelompoknya.		√		
10.	Siswa menggunakan intonasi, nada, dan tekanan suara dengan tepat.	√			
	Jumlah Skor	6	8		
	Total Skor	14			
	Skor Maksimal	40			
	Kriteria	Kurang			

Keterangan:

1 = Kurang.

$$\text{Rata-rata skor} = (6 + 8) : 10 = 1,4$$

2 = Cukup.

$$\text{Persentase skor} = (6 + 8) : 40 \times 100\% = 35\%$$

3 = Baik.

4 = Baik sekali.

Berdasarkan dari proses pembelajaran Siklus I, nilai tes evaluasi siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5
Nilai Tes Siswa Soal Evaluasi Siklus I

No	Nama	KKM	Nilai	Ketuntasan Belajar Klasikal		
				Tuntas	Belum Tuntas	Kategori
1	Agitio	75	75	√		Baik
2	Andre	75	85	√		Sangat Baik
3	Arin Febri T	75	70		√	Baik
4	Chyntia Hexa N.	75	75	√		Baik
5	Debi Septa A.	75	80	√		Sangat Baik
6	Elianda Safetri	75	60		√	Cukup
7	Fetri Puspita S.	75	80	√		Sangat Baik
8	Ganda	75	80	√		Sangat Baik
9	Gita Gutami	75	65		√	Cukup
10	Indah Laini	75	75	√		Baik
11	Juwita Okta M.	75	75	√		Baik
12	Kepin Saputra	75	85	√		Sangat Baik
13	Lois Arjuna	75	70		√	Baik
14	Lidia Agustina	75	60		√	Cukup
15	Parel Adinata	75	70		√	Baik
16	Piranti	75	80	√		Sangat Baik
17	Nabila Natasya	75	60		√	Cukup
18	Novella Ayu W.	75	80	√		Sangat Baik
19	Raffa Rolanda	75	60		√	Cukup
20	Ramon Alfiro	75	75	√		Baik
21	Rina Putri	75	70		√	Baik
22	Roihan Nabil F.	75	80	√		Sangat Baik
23	Sendri Saputra	75	80	√		Sangat Baik
24	Sintia	75	80	√		Sangat Baik
25	Syfati Raofatul	75	70		√	Baik
26	Yati Rahman	75	50		√	Kurang
27	Yulia R.	75	75	√		Baik
28	Yolanda W.	75	75	√		Baik
Jumlah Nilai			2040	60,71%	39,29%	
Nilai Rata-rata			72,86			
Persentase KBK						

Dari data di atas, maka dapat dirincikan hasil nilai tes evaluasi yang diperoleh pada Siklus I, yaitu:

1) Rincian hasil Siklus I:

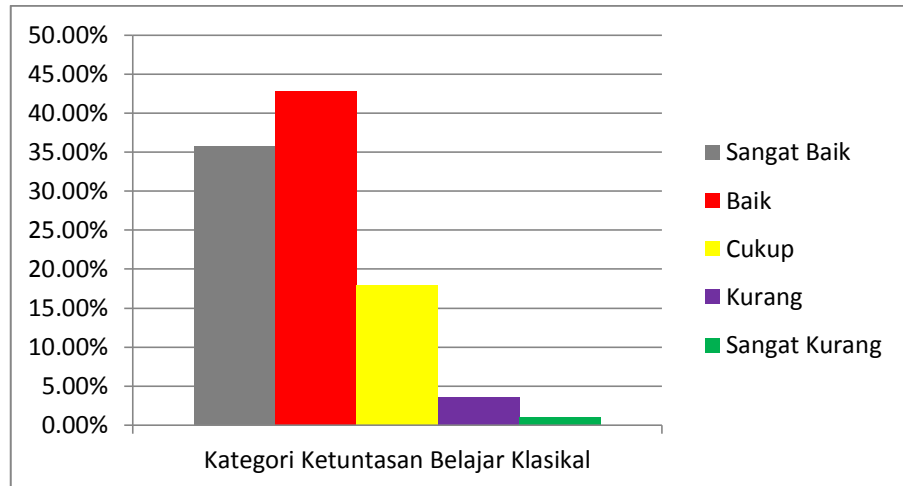
- a) Jumlah siswa yang Tuntas : 17 Siswa
- b) Jumlah siswa yang Belum Tuntas : 11 Siswa
- c) Siswa yang termasuk kategori Sangat Baik : 10 Siswa
- d) Siswa yang termasuk kategori Baik : 12 Siswa
- e) Siswa yang termasuk kategori Cukup : 5 Siswa
- f) Siswa yang termasuk kategori Kurang : 1 Siswa
- g) Siswa yang termasuk kategori Sangat Kurang : 0 Siswa

2) Rincian persentase hasil tes:

- a) Tuntas : $P = \frac{17}{28} \times 100\% = 60,71\%$
- b) Belum tuntas : $P = \frac{15}{28} \times 100\% = 39,29\%$

3) Persentase kategori Ketuntasan Belajar Klasikal siswa:

- a) Sangat Baik : $\frac{10}{28} \times 100\% = 35,72\%$
- b) Baik : $\frac{12}{28} \times 100\% = 42,86\%$
- c) Cukup : $\frac{5}{28} \times 100\% = 17,85\%$
- d) Kurang : $\frac{1}{28} \times 100\% = 3,57\%$
- e) Sangat Kurang : $\frac{0}{28} \times 100\% = 0\%$



Grafik 4.2
Persentase Kategori Ketuntasan Belajar Klasikal pada Siklus I

Dari data di atas setelah melaksanakan siklus I, nilai rata-rata siswa adalah 72,86, nilai ketuntasan belajar 61,71%. Nilai yang paling rendah adalah 60, sedangkan nilai tertinggi adalah 85. Siswa yang mendapatkan nilai di bawah ketuntasan 11 orang siswa, dan yang mendapatkan nilai di atas ketuntasan 17 orang siswa dari 28 siswa. Terdapat 10 siswa dengan kategori sangat baik (35,72%), 12 siswa dengan kategori baik (42,86%), 5 siswa dengan kategori cukup (17,85%), dan 1 siswa dengan kategori kurang (3,57%).

d) Refleksi

Refleksi merupakan upaya untuk melihat proses tindakan apa yang belum tercapai, sesuai dengan rencana tindakan. Hasil refleksi digunakan untuk menetapkan langkah lebih lanjut dalam upaya mencapai tujuan penelitian tindakan kelas (PTK). Berikut ini hasil refleksi penelitian, berdasarkan pengamatan guru sebagai observer dan peneliti selama tindakan Siklus I dilakukan, yaitu:

- 1) Siswa belum berani maju ke depan kelas, dan masih gugup dalam berperan. Siswa juga kurang memahami karakter dan belum mampu memerankan tokoh yang diberikan. Masih banyak siswa yang kesulitan dalam menggunakan intonasi dan nada yang benar dan masih banyak siswa berbicara dalam bahasa daerah. Oleh karena itu, peneliti dan guru akan memotivasi siswa agar berani dan tidak gugup dalam berperan, sehingga siswa dapat memainkan perannya dengan baik juga menggunakan bahasa Indonesia yang benar dalam teks drama.
- 2) Siswa menerima peran dan kelompok yang diberikan oleh guru sehingga siswa mau bekerja sama dalam kelompoknya. Siswa mulai bisa menghafal teks drama yang diperankannya. Hal ini diharapkan lebih ditingkatkan di Siklus II.

2. Siklus II

Pelaksanaan Siklus II dilaksanakan 1 kali pertemuan, yaitu pada hari Selasa tanggal 15 Mei 2018, dengan satu kali evaluasi. Siklus II terdiri dari tahapan-tahapan, sebagai berikut:

a. Perencanaan

Sama seperti pada Siklus I, sebelum melaksanakan tindakan, peneliti dan kolaborator telah melakukan persiapan-persiapan. Perencanaan pembelajaran pada siklus II ini, terdiri dari 1 kali pertemuan dengan melaksanakan satu kali evaluasi. Peneliti juga telah mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar

observasi siswa, teks drama dan soal evaluasi yang telah disiapkan. (RPP terlampir).

b. Pelaksanaan

Dalam melakukan kegiatan belajar mengajar ini, peneliti bertindak sebagai guru saat menerapkan metode bermain peran (sosiodrama), sedangkan guru kelas V berfungsi sebagai pembuka pembelajaran, memberikan materi juga observer ketika peneliti menerapkan media, dan pendokumentasian dilakukan oleh petugas (teman peneliti) pada saat pembelajaran berlangsung.

Pada Siklus II ini dihadiri oleh 28 siswa, dan berlangsung selama tiga jam pelajaran. Pada pertemuan ini guru menuliskan materi dan membuat peta konsep pembelajaran di papan tulis, kemudian guru menjelaskan materi yang sedang dipelajari. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. Setelah itu, guru menerapkan langkah-langkah metode bermain peran (sosiodrama):

- 1) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario.
- 2) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- 3) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 4) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 5) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memerhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 6) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan lembar penilaian bermain peran.

- 7) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 8) Guru memberikan kesimpulan tentang isi drama.

c. Observasi

Berdasarkan tindakan yang telah diberikan, diperoleh hasil analisis dari pengamatan yang dilakukan ibu Susyanti dilihat dari aktifitas siswa, dan tes yang telah diberikan, dengan hasil penjabaran berikut:

Tabel 4.6
Lembar Observasi Siswa pada Siklus II

No.	Indikator yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Siswa berani maju ke depan kelas.		√		
2.	Siswa senang dengan pembagian kelompoknya.			√	
3.	Siswa menerima peran yang diberikan oleh guru.			√	
4.	Siswa memahami karakter peran yang akan dilakokan.		√		
5.	Siswa mampu memerankan tokoh yang menjadi bagiannya.			√	
6.	Siswa menghafal dialog sesuai peran.			√	
7.	Siswa tidak gugup dalam berperan.		√		
8.	Siswa tidak menggunakan bahasa daerah dalam berperan.		√		
9.	Siswa mampu bekerja sama dalam kelompoknya.			√	
10.	Siswa menggunakan intonasi, nada, dan tekanan suara dengan tepat.			√	
	Jumlah Skor		8	18	

	Total Skor	26
	Skor Maksimal	40
	Kriteria	Cukup

Keterangan:

1 = Kurang. Rata-rata skor = $(8 + 18) : 10 = 2,6$

2 = Cukup. Persentase skor = $(8 + 18) : 40 \times 100\% = 65\%$

3 = Baik.

4 = Baik sekali.

Tabel 4.7
Nilai Tes Siswa Soal Evaluasi Siklus II

No	Nama	KKM	Nilai	Ketuntasan Belajar Klasikal		
				Tuntas	Belum Tuntas	Kategori
1	Agitio	75	80	√		Sangat Baik
2	Andre	75	85	√		Sangat Baik
3	Arin Febri T	75	80	√		Sangat Baik
4	Chyntia Hexa N.	75	80	√		Sangat Baik
5	Debi Septa A.	75	80	√		Sangat Baik
6	Elianda Safetri	75	70		√	Baik
7	Fetri Puspita S.	75	80	√		Sangat Baik
8	Ganda	75	90	√		Sangat Baik
9	Gita Gutami	75	75	√		Baik
10	Indah Laini	75	80	√		Sangat Baik
11	Juwita Okta M.	75	80	√		Sangat Baik
12	Kepin Saputra	75	90	√		Sangat Baik
13	Lois Arjuna	75	70		√	Baik
14	Lidia Agustina	75	70		√	Baik
15	Parel Adinata	75	80	√		Sangat Baik
16	Piranti	75	90	√		Sangat Baik
17	Nabila Natasya	75	70		√	Baik
18	Novella Ayu W.	75	85	√		Sangat Baik
19	Raffa Rolanda	75	65		√	Cukup
20	Ramon Alfiro	75	80	√		Sangat Baik
21	Rina Putri	75	80	√		Sangat Baik
22	Roihan Nabil F.	75	90	√		Sangat Baik

23	Sendri Saputra	75	90	√		Sangat Baik
24	Sintia	75	80	√		Sangat Baik
25	Syfati Raofatul	75	70		√	Baik
26	Yati Rahman	75	60		√	Cukup
27	Yulia R.	75	80	√		Sangat Baik
28	Yolanda W.	75	85	√		Sangat Baik
Jumlah Nilai			2215			
Nilai Rata-rata			79,11	75%	25%	
Persentase KBK						

Dari data di atas, maka dapat dirincikan hasil nilai tes evaluasi yang diperoleh pada Siklus II, yaitu:

1) Rincian hasil Siklus II:

- a) Jumlah siswa yang Tuntas : 21 Siswa
- b) Jumlah siswa yang Belum Tuntas : 7 Siswa
- c) Siswa yang termasuk kategori Sangat Baik : 20 Siswa
- d) Siswa yang termasuk kategori Baik : 6 Siswa
- e) Siswa yang termasuk kategori Cukup : 2 Siswa
- f) Siswa yang termasuk kategori Kurang : 0 Siswa
- g) Siswa yang termasuk kategori Sangat Kurang : 0 Siswa

2) Rincian persentase hasil tes:

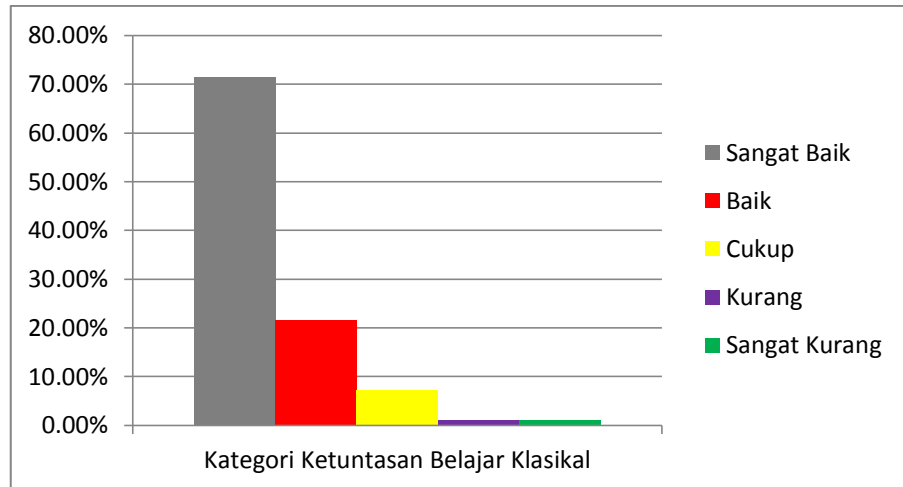
- a) Tuntas : $P = \frac{21}{28} \times 100\% = 75\%$
- b) Belum tuntas : $P = \frac{7}{28} \times 100\% = 25\%$

3) Persentase kategori Ketuntasan Belajar Klasikal siswa:

- a) Sangat Baik : $\frac{20}{28} \times 100\% = 71,43\%$
- b) Baik : $\frac{6}{28} \times 100\% = 21,43\%$
- c) Cukup : $\frac{2}{28} \times 100\% = 7,14\%$

d) Kurang : $\frac{0}{28} \times 100\% = 0\%$

e) Sangat Kurang : $\frac{0}{28} \times 100\% = 0\%$



Grafik 4.3
Persentase Kategori Ketuntasan Belajar Klasikal pada Siklus II

Dari data di atas setelah melaksanakan siklus II, nilai rata-rata siswa adalah 79,11, nilai ketuntasan belajar 75%. Nilai yang paling rendah adalah 60, sedangkan nilai tertinggi adalah 90. Siswa yang mendapatkan nilai di bawah ketuntasan 7 orang siswa, dan yang mendapatkan nilai di atas ketuntasan 21 orang siswa dari 28 siswa. Terdapat 20 siswa dengan kategori sangat baik (71,43%), 6 siswa dengan kategori baik (21,43%), dan 2 siswa dengan kategori cukup (7,14%).

d. Refleksi

Berikut ini hasil refleksi penelitian, berdasarkan pengamatan guru dan peneliti selama tindakan Siklus II dilakukan, yaitu:

- 1) Siswa mulai berani maju ke depan kelas walau masih terlihat gugup dalam berperan. Siswa juga mulai memahami karakter, namun masih banyak siswa berbicara dalam bahasa daerah. Oleh karena itu, pada Siklus III peneliti dan guru akan memotivasi siswa lebih berani dan tidak gugup dalam berperan, sehingga siswa dapat memainkan perannya dengan baik juga menggunakan bahasa Indonesia yang benar dalam teks drama.
- 2) Siswa senang dengan peran dan kelompok yang diberikan oleh guru sehingga siswa mau bekerja sama dalam kelompoknya. Siswa juga telah mampu memerankan tokoh dan menghafal teks drama yang diperankannya. Siswa telah menggunakan intonasi, nada dan tekanan dengan tepat. Hal ini akan peneliti pertahankan dan diharapkan lebih ditingkatkan di Siklus III.

3. Siklus III

Peneliti masih melanjutkan pembelajaran pada Siklus III, dikarenakan belum tercapainya indikator kinerja ketuntasan belajar klasikal yang ingin peneliti capai, yaitu 80%. Pelaksanaan Siklus III dilaksanakan 1 kali pertemuan, yaitu pada hari Jumat tanggal 18 Mei 2018, dengan satu kali evaluasi. Siklus III terdiri dari tahapan-tahapan, sebagai berikut:

a. Perencanaan

Sama seperti pada Siklus I dan Siklus II, sebelum melaksanakan tindakan, peneliti dan kolaborator telah melakukan persiapan-persiapan. Perencanaan pembelajaran pada siklus III ini, terdiri dari 1 kali

pertemuan dengan melaksanakan satu kali evaluasi. Peneliti juga telah mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi siswa, teks drama dan soal evaluasi yang telah disiapkan. (RPP terlampir).

b. Pelaksanaan

Dalam melakukan kegiatan belajar mengajar ini sama seperti pada Siklus II, peneliti melakukan langkah-langkah seperti yang terdapat pada RPP.

Pada Siklus III juga dihadiri oleh 28 siswa, dan berlangsung selama tiga jam pelajaran. Pada pertemuan ini guru menuliskan materi dan membuat peta konsep pembelajaran di papan tulis, kemudian guru menjelaskan materi yang sedang dipelajari. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. Setelah itu, guru menerapkan langkah-langkah metode bermain peran (sosiodrama):

- 1) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario.
- 2) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- 3) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 4) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 5) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memerhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 6) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan lembar penilaian bermain peran.
- 7) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.

8) Guru memberikan kesimpulan tentang isi drama.

c. Observasi

Berdasarkan tindakan yang telah diberikan, diperoleh hasil pengamatan yang dilakukan ibu Susyanti, yaitu:

Tabel 4.8
Lembar Observasi Siswa pada Siklus III

No.	Indikator yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Siswa berani maju ke depan kelas.				√
2.	Siswa senang dengan pembagian kelompoknya.			√	
3.	Siswa menerima peran yang diberikan oleh guru.				√
4.	Siswa memahami karakter peran yang akan dilakoni.			√	
5.	Siswa mampu memerankan tokoh yang menjadi bagiannya.				√
6.	Siswa menghafal dialog sesuai peran.			√	
7.	Siswa tidak gugup dalam berperan.				√
8.	Siswa tidak menggunakan bahasa daerah dalam berperan.			√	
9.	Siswa mampu bekerja sama dalam kelompoknya.			√	
10.	Siswa menggunakan intonasi, nada, dan tekanan suara dengan tepat.				√
	Jumlah Skor			15	20
	Total Skor	35			
	Skor Maksimal	40			

	Kriteria	Baik Sekali
--	-----------------	--------------------

Keterangan:

1 = Kurang.

Rata-rata skor = $(15 + 20) : 10 = 3,5$

2 = Cukup.

Persentase skor = $(15 + 20) : 40 \times 100\% = 87,5\%$

3 = Baik.

4 = Baik sekali.

Tabel 4.9
Nilai Tes Siswa Soal Evaluasi Siklus III

No	Nama	KKM	Nilai	Ketuntasan Belajar Klasikal		
				Tuntas	Belum Tuntas	Kategori
1	Agitio	75	80	√		Sangat Baik
2	Andre	75	90	√		Sangat Baik
3	Arin Febri T	75	80	√		Sangat Baik
4	Chyntia Hexa N.	75	80	√		Sangat Baik
5	Debi Septa A.	75	80	√		Sangat Baik
6	Elianda Safetri	75	70		√	Baik
7	Fetri Puspita S.	75	85	√		Sangat Baik
8	Ganda	75	90	√		Sangat Baik
9	Gita Gutami	75	75	√		Baik
10	Indah Laini	75	80	√		Sangat Baik
11	Juwita Okta M.	75	80	√		Sangat Baik
12	Kepin Saputra	75	95	√		Sangat Baik
13	Lois Arjuna	75	80	√		Sangat Baik
14	Lidia Agustina	75	80	√		Sangat Baik
15	Parel Adinata	75	80	√		Sangat Baik
16	Piranti	75	95	√		Sangat Baik
17	Nabila Natasya	75	75	√		Baik
18	Novella Ayu W.	75	85	√		Sangat Baik
19	Raffa Rolanda	75	70		√	Baik
20	Ramon Alfiro	75	80	√		Sangat Baik
21	Rina Putri	75	80	√		Sangat Baik
22	Roihan Nabil F.	75	95	√		Sangat Baik

23	Sendri Saputra	75	90	√		Sangat Baik
24	Sintia	75	85	√		Sangat Baik
25	Syfati Raofatul	75	75	√		Baik
26	Yati Rahman	75	70		√	Baik
27	Yulia R.	75	80	√		Sangat Baik
28	Yolanda W.	75	90	√		Sangat Baik
Jumlah Nilai			2285			
Nilai Rata-rata			81,6	89,29%	10,71%	
Persentase KBK						

Dari data di atas, maka dapat dirincikan hasil nilai tes evaluasi yang diperoleh pada Siklus III, yaitu:

1) Rincian hasil Siklus III:

- a) Jumlah siswa yang Tuntas : 25 Siswa
- b) Jumlah siswa yang Belum Tuntas : 3 Siswa
- c) Siswa yang termasuk kategori Sangat Baik : 22 Siswa
- d) Siswa yang termasuk kategori Baik : 6 Siswa
- e) Siswa yang termasuk kategori Cukup : 0 Siswa
- f) Siswa yang termasuk kategori Kurang : 0 Siswa
- g) Siswa yang termasuk kategori Sangat Kurang : 0 Siswa

2) Rincian persentase hasil tes:

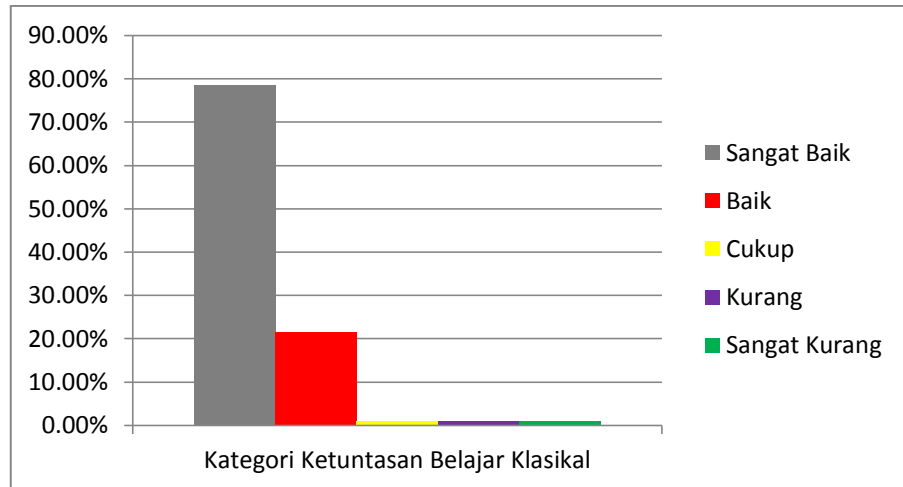
- a) Tuntas : $P = \frac{25}{28} \times 100\% = 89,29\%$
- b) Belum tuntas : $P = \frac{3}{28} \times 100\% = 10,71\%$

3) Persentase kategori Ketuntasan Belajar Klasikal siswa:

- a) Sangat Baik : $\frac{22}{28} \times 100\% = 78,57\%$
- b) Baik : $\frac{6}{28} \times 100\% = 21,43\%$
- c) Cukup : $\frac{0}{28} \times 100\% = 0\%$

d) Kurang : $\frac{0}{28} \times 100\% = 0\%$

e) Sangat Kurang : $\frac{0}{28} \times 100\% = 0\%$



Grafik 4.4
Persentase Kategori Ketuntasan Belajar Klasikal pada Siklus III

Dari data di atas setelah melaksanakan Siklus III, nilai rata-rata siswa adalah 81,6, nilai ketuntasan belajar 89,29%. Nilai yang paling rendah adalah 70, sedangkan nilai tertinggi adalah 90. Siswa yang mendapatkan nilai di bawah ketuntasan 3 orang siswa, dan yang mendapatkan nilai di atas ketuntasan 25 orang siswa dari 28 siswa. Terdapat 22 siswa dengan kategori sangat baik (78,57%), dan 6 siswa dengan kategori baik (21,43%).

d. Refleksi

Berikut ini hasil refleksi penelitian, berdasarkan pengamatan guru sebagai observer dan peneliti selama tindakan Siklus III dilakukan, yaitu:

- 1) Siswa telah berani maju ke depan kelas dan tidak gugup lagi dalam berperan. Siswa sangat senang menerima peran dan mampu memerankan tokoh yang dilakonkannya, dengan menggunakan intonasi dan nada suara yang tepat.
- 2) Siswa senang pembagian kelompok yang diberikan oleh guru dan mampu bekerjasama dengan kelompoknya. Siswa memahami karakter perannya juga hafal dialog dengan menggunakan bahasa Indonesia yang benar.

Dari hasil lembar observasi dan persentasi ketuntasan belajar klasikal pada Siklus III adalah 89,29%, hal ini telah mencapai target ketuntasan belajar klasikal dalam penelitian ini yaitu 80%, maka siklus dihentikan.

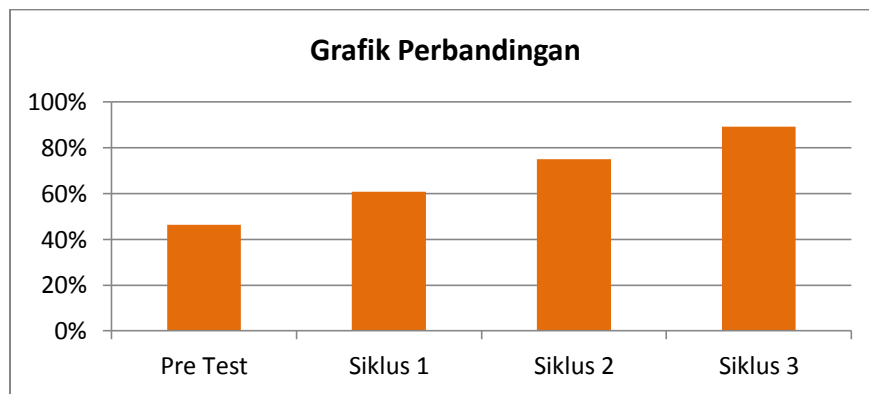
4. Perbandingan Ketuntasan Belajar Klasikal pada *Pre test*, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Pelaksanaan penelitian ini dapat diketahui melalui perbandingan hasil belajar siswa seperti terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.10
Perbandingan Persentase Aktivitas dan Ketuntasan Belajar Siswa

No	Tindakan	Rata-rata Skor Siswa	Persentase Skor Siswa	Nilai Rata-rata	Ketuntasan Belajar	
					Tuntas	Belum Tuntas
1	<i>Pre test</i>	-	-	66,61	46,43%	53,43%
2	Siklus I	1,4	35%	72,86	60,71%	39,29%
3	Siklus II	2,6	65%	79,11	75%	25%
4	Siklus III	3,5	87,5%	81,6	89,29%	10,71%

Dari tabel di atas, persentase analisis aktivitas dan ketuntasan belajar siswa pada Siklus I dengan nilai rata-rata 72,86, dengan ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 60,71%. Pada Siklus II meningkat dengan nilai rata-rata 72,86, dengan ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 75%. Dan pada Siklus III nilai rata-rata siswa 81,6 dengan ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 81,6%.



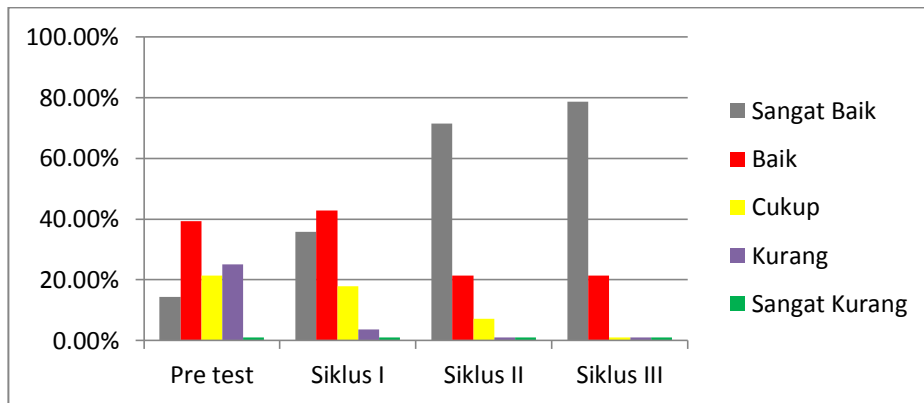
Grafik 4.5
Perbandingan Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa

5. Perbandingan Persentase Kategori Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa pada *Pre Test*, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Adapun hasil perbandingan kategori ketuntasan belajar klasikal siswa, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11
Perbandingan Persentase Kategori Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa

No	Tindakan	Kategori Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa				
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
1	<i>Pre test</i>	14,29%	39,29%	21,42%	25%	0%
2	Siklus I	35,72%	42,86%	17,85%	3,57%	0%
3	Siklus II	71,43%	21,43%	7,14%	0%	0%
4	Siklus III	78,57%	21,43%	0%	0%	0%



Grafik 4.6
Perbandingan Kategori Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa

D. Pembahasan

Metode bermain peran (sosiodrama) yang juga bisa disebut dengan *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, yang dapat melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi dan mempunyai kesempatan mengembangkan kemampuannya dalam bekerjasama. Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia 9 atau yang lebih tua, menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas, dalam bermain peran guru menerima peran noninterpersonal. Siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu metod yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Tiga macam hasil belajar, yakni:

keterampilan dan kebiasaan; pengetahuan dan pengertian; sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kulikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kongnitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak 3 Siklus pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran di kelas V SD Negeri 72 Seluma yang berjumlah 28 siswa, dapat diketahui:

Tabel 4.12
Persentase Analisis Observasi Siswa
Pada Siklus I, II, dan III

Tindakan	Nilai Rata-rata Skor Siswa	Persentase Skor Siswa
Siklus I	1,4	35%
Siklus II	2,6	65%
Siklus III	3,5	87,5%

Dari hasil analisis data observasi terhadap aktivitas siswa pada proses pembelajaran Siklus I, Siklus II, dan Siklus III yang dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ternyata dapat menjadi lebih baik, artinya terjadi peningkatan rata-rata skor pengamatan pada Siklus III.

Peningkatan aktivitas siswa menyebabkan pembelajaran yang dilakukan telah berjalan dengan baik. Hal ini dikarenakan adanya perbaikan-perbaikan berdasarkan kelemahan-kelemahan yang ada pada Siklus I, dan kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I dapat tertutupi dan diperbaiki pada Siklus II, sampai Siklus III. Dengan demikian secara umum proses pembelajaran pada Siklus III telah berjalan sebagaimana mestinya.

Analisis hasil persentase ketuntasan belajar siswa pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 4.13
Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa

No	Siklus	Nilai Rata-rata	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	<i>Pre test</i>	66,61	46,43%	53,43%
2	Siklus I	72,86	60,71%	39,29%
3	Siklus II	79,11	75%	25%
4	Siklus III	81,6	89,29%	10,71%

Data di atas menunjukkan terjadinya peningkatan ketuntasan belajar klasikal pada *Pre test*, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III. Peningkatan yang didapat telah mencapai target ketuntasan belajar klasikal yaitu 80%.

Meningkatnya ketuntasan belajar klasikal siswa dengan metode pembelajaran bermain peran, dimana siswa terlibat secara aktif dan siswa tidak hanya belajar, tetapi juga bermain dan membaca teks drama untuk kelancaran membaca siswa, sehingga hal ini menyebabkan hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan uraian yang telah dikembangkan di atas dapat dinyatakan bahwa metode bermain peran (sosiodrama) dapat meningkatkan hasil belajar

siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 72 Seluma. Dengan menggunakan metode pembelajaran ini tidak membutuhkan biaya yang besar, hanya memerlukan kreativitas dan motivasi dari guru sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian, tindakan dilakukan sebanyak tiga siklus, dengan tiga kali pertemuan yang berlangsung selama tiga jam pelajaran. Pada tiap siklusnya, pembelajaran berjalan dengan baik, baik dari aktivitas siswa maupun dari hasil belajar yang diperoleh siswa mengalami peningkatan. Pada saat *pre test*, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 66,61 dengan ketuntasan belajar 46,43%, maka peneliti melaksanakan Siklus I dan didapatkan nilai rata-rata 72,86 dengan ketuntasan belajar 60,71%. Peneliti kemudian melanjutkan ke Siklus II dan didapatkan nilai rata-rata 79,11 dengan ketuntasan belajar 75%. Terakhir, peneliti melanjutkan ke Siklus III diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 81,6 dengan ketuntasan belajar 89,29%. Karena ketuntasan belajar klasikal telah mencapai 80%, maka siklus dihentikan. Dari hasil yang telah diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (sosiodrama) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Transportasi di kelas V SD Negeri 72 Seluma.

B. Saran-saran

1. Kepala Sekolah, hendaknya kepala sekolah menyadari bahwa keberhasilan kerja yang dicapai oleh guru kelas, membutuhkan dukungan sepenuhnya

dari pihak sekolah, dengan memberikan suasana yang kondusif dan menyediakan sarana pembelajaran agar guru dapat mengembangkan pembelajarannya.

2. Guru, sebaiknya lebih berusaha menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik juga menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa dapat melihat contoh dari materi yang sedang dipelajari dan aktif mengikuti pembelajaran, dan lebih mengefektifkan pembelajaran Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya dengan berupaya mengoptimalkan kemampuan mengelola kelas. Guru sebaiknya selalu berpikir kreatif dalam mengembangkan inovasi pembelajaran, salah satunya dengan berbagai macam model, metode dan media pembelajaran.
3. Siswa, hendaknya selalu terlibat secara aktif saat kegiatan belajar mengajar, siswa sebaiknya fokus dan memperhatikan guru selama mengikuti pembelajaran, juga siswa sebaiknya mampu mengekspresikan diri dengan berani dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar yang diadakan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Dalton, Stephanie Stoll. 2017. *Pengajaran yang Efektif bagi Semua Pebelajar*. Jakarta: Indeks.
- Departemen Agama Islam RI. *Al-Quran dan Terjemahan*. Jakarta: Wisma Haji Tugu Bogor.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadlillah, M.. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartiny Sam's, Rosma. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Teras.
- Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Aumentik*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Kusuma, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Mulyasa, E. 2009. *Kurikulum yang Disempurnakan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Ramayulis. 2015. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Redaksi Sinar Grafika. 2014. *Undang-Undang Guru dan Dosen*. Jakarta: Sinar Grafika.

- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Slameto. 2013. *Belajar dan -Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryosubroto. 2014. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syahrizal, Darda dan Adi Sugiarto. 2013. *Undang-Undangan Sistem Pendidikan Nasional & Aplikasinya*. Jakarta: Niaga Swadaya.
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Pengajaran Kosa Kata*. Bandung: Angkasa.
- Tim Redaksi Pustaka Yustisia. 2013. *Perundangan Tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional 2013*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia.
- Uno, Hamzah B. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.