PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) TERHADAP KEMAMPUAN MEMERANKAN TOKOH DRAMA SISWA KELAS V SDN RINGINPITU 2 KECAMATAN PLEMAHAN KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/2015

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH :

M. MILADI ISRA

NPM : 11.1.01.10.0200

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2016

Skripsi Oleh :

M. MILADI ISRA

NPM : 11.1.01.10.0200

Judul:

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) TERHADAP KEMAMPUAN MEMERANKAN TOKOH DRAMA SISWA KELAS V SDN RINGINPITU 2 KEC. PLEMAHAN KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/2015

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Program Studi PGSD
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
UN PGRI Kediri

Tanggal : 8 Januari 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Sugiono, MM	Dr. Andri Pitoyo, M.Pd
NIDN. 0014015706	NIDN. 0012076701

ii

Skripsi Oleh :

M. MILADI ISRA

NPM : 11.1.01.10.0200

Judul:

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) TERHADAP KEMAMPUAN MEMERANKAN TOKOH DRAMA SISWA KELAS V SDN RINGINPITU 2 KEC. PLEMAHAN KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UN PGRI Kediri
Pada Tanggal 16 Januari 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Prof. Dr. Sugiono, MM
2. Penguji I : Dr. Sulistiono, M. Si
3. Penguji II : Dr. Andri Pitoyo, M. Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN. 0716046202

iii

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) TERHADAP KEMAMPUAN MEMERANKAN TOKOH DRAMA SISWA KELAS V SDN RINGINPITU 2 KECAMATAN PLEMAHAN KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/2015

M. MILADI ISRA
11.1.01.10.0200
FKIP – Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pembimbing 1 : Prof. Dr. Sugiono, MM Pembimbing 2: Dr. Andri Pitoyo, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

M. Miladi Isra: Penelitian ini di latar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SD saat ini belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Suasana pembelajaran yang didominasi guru dan keterampilan berbahasa siswa sangat rendah, yang pada akhirnya hasil belajarnyapun juga rendah.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana kemampuan memerankan tokoh drama dengan tidak menggunakan Metode bermain peran (*role playing*) siswa? (2) Bagaimana kemampuan memerankan tokoh drama dengan menggunakan Metode bermain peran (*role playing*) siswa? (3) Adakah pengaruh penggunaan Metode bermain peran (*role playing*) terhadap kemampuan memeran kantokoh drama siswa?

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN Ringinpitu 2. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrument berupa RPP, Lembar observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar siswa.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Mengetahui kemampuan siswa kelas V dalam memerankan tokoh drama dengan tidak menggunakan metode bermain peran (*role playing*). (2) Mengetahui kemampuan siswa kelas V dalam memerankan tokoh drama dengan menggunakan metode bermain peran *(role playing).* (3) Untuk membuktikan perbedaan kemampuan memerankan tokoh drama antara yang tidak menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dengan yang menggunakan.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) Tujuan pokok menggunakan metode pembelajaran bermain peran *(role playing)* adalah untuk mengaktifkan siswa didalam kelas. Oleh sebab itu guru seharusnya menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi agar siswa tertarik dan tidak bosan saat guru menyampaikan materi dan siswa juga aktif dalam pembelajaran. (2) Guru masih perlu meneliti terus menerus, untuk membuktikan apakah metode pembelajaran bermain peran *(role playing)* sesuai dengan seluruh karakteristik materi dan karakteristik siswa

Kata Kunci
metode bermain peran *(role playing)*, motivasi, hasil belajar, drama

I. Latar Belakang Masalah

Dalam memperhatikan upaya reformasi pembelajaran yang sedang berkembang di Indonesia, saat ini seorang pendidik banyak ditawari dengan aneka pilihan strategi pembelajaran. Idealnya pendekatan pembelajaran untuk siswa pandai harus berbeda dengan kegiatan siswa berkemampuan sedang atau kurang (walaupun untuk memahami konsep yang sama), karena masing- masing siswa mempunyai keunikan yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman seorang pendidik terhadap pendekatan, model, strategi, metode dan teknik pembelajaran tidak bisa diabaikan.

Upaya memperbaiki mutu dan kualitas kemampuan belajar peserta didik merupakan tanggung jawab seorang pendidik. Telah berbagai upaya dilakukan pendidik demi terciptanya pendidikan dan hasil belajar siswa yang lebih baik, diantaranya dapat dilakukan melalui upaya memperbaiki proses pembelajaran. Dalam melaksanakan proses belajar mengajar diperlukan langkah-langkah sistematis untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Ringinpitu 2 saat ini belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Suasana pembelajaran yang didominasi guru dan keterampilan berbahasa siswa sangat rendah. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti terhadap pembelajaran di kelas V SDN Ringinpitu 2 penyajiannya guru belum menggunakan metode yang bervariasi. Kegiatan pembelajaran di SDN Ringinpitu 2 yang dilakukan oleh guru, kurang memanfaatkan atau menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran yang demikian ini berdampak kurang menarik dan siswa menjadi pasif. Kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Ringinpitu 2 memprihatinkan, dibuktikan dengan masih banyaknya nilai siswa di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)

Berdasakan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 26 Oktober 2015 di SDN Ringinpitu 2. Ketika itu menyempatkan diri untuk berbincang dengan guru sekaligus wali kelas V A yaitu Budianto, S.Pd dan Kelas V B yaitu Kasno, S.Pd. Banyak informasi menarik yang didapat. Yakni mengenai kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran yang terjadi sangat gaduh, hal ini disebakan guru dalam mengajar masih menggunakan

model pembelajaran konvensional yakni memberi penjelasan sesuai dengan isi buku pegangan dan sesekali menyuruh siswa menulis apa yang telah dijelaskan oleh guru. Disamping itu, media yang digunakan hanya papan tulis untuk memberi penjelasan baik gambar maupun tulisan. Dalam menerima materi siswa terpaku pada rangkuman yang terdapat pada buku lembar kerja siswa, jadi siswa kurang aktif dan cenderung menghafal materi. Apabila materi sudah tersampaikan semua, maka siswa disuruh mengerjakan soal yang ada di LKS dan KKM yang diberikan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 75.

Menurut Amri (2010: 194) Pada pembelajaran materi drama salah satuya dengan menggunakan metode Bemain Peran (*Role Playing).* Metode Bemain Peran (*Role Playing)* pada materi drama diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas, sikap budi pekerti, percaya diri, keberanian menghadapi banyak orang, bertanggung jawab, dan memiliki jiwa seni. Selain itu, keterampilan siswa yang dapat dikembangkan antara lain memahami, menghayati, menghafal, dan berkomunikasi.

Metode pembelajaran Bemain Peran (*Role Playing)* akan membangkitkan kreatifitas dan mengembangkan peran siswa selama proses pembelajaran. Kejadian atau proses analogis yang dimunculkan dalam Bemain Peran (*Role Playing)* akan memudahkan siswa untuk memahami proses atau kejadian sebenarnya yang tidak dapat diamati secara langsung. Pengembangan kosakata, istilah, wawasan pengetahuan, keterampilan menjawab, sikap menghargai teman serta imajinasi berperan memiliki kontribusi besar dalam pembentukan kepribadian siswa. Siswa juga akan lebih paham unsur-unsur drama seperti tokoh dan perwatakan, alur, tema dan amanat yang tekandung dalam drama. Penerapan pembelajaran dengan metode Bemain Peran *(Role Playing)* akan mampu mengembangkan ranah kognitif, psikomotorik dan afektif siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Diharapkan hasil belajar dan aktivitas siswa bisa maksimal dengan penggunaan metode bermain peran *(role playing).*

Berdasarkan uraian tersebut maka dilakukan penelitian tentang **PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) TERHADAP KEMAMPUAN MEMERANKAN**

TOKOH DRAMA SISWA KELAS V SDN RINGINPITU 2 KECAMATAN PLEMAHAN KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/2015.

II. METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang diteliti, yaitu sebagai berikut :

1. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan metode Bermain peran *(Role Playing)* dan metode ceramah.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Kemampuan memerankan tokoh drama.

B. Teknik dan Pendekatan Penelitian

1. Teknik Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, maka teknik penelitian ini adalah penelitian eksperimen dan kontrol.

Desain dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Desain rancangan penelitian

Subjek	Pra tes	Perlakuan	Pasca tes
Eksperimen	-	X	0
Kontrol	-	Y	0

Keterangan :

X = Perlakuan dengan menggunakan metode role playing

Y = Perlakuan dengan menggunakan metode ceramah

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data penelitian berupa data numerik.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah SDN Ringinpitu 2, yang berlokasi di Kecamatan Plemahan Kabupaten Kediri pada tahun ajaran 2014/2015.

Pertimbangan dalam memilih SDN Ringinpitu 2 karena sebagian siswanya masih memiliki kemampuan yang rendah dan nilainya di bawah KKM. Warga pendidik di SDN Ringinpitu 2 memiliki karakteristik yang terbuka dan selalu menerima berbagai pembaharuan yang bersifat membangun, sehingga menggugah minat semua pihak untuk bersama-sama mencari solusi terbaik dalam peningkatan mutu pendidikan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan dalam waktu 6(enam) bulan, terhitung mulai bulan November 2014 sampai dengan bulan Mei 2015.

D. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 sekolah dasar yang

berada di gugus 2 Kecamatan Plemahan Kabupaten Kediri yang berjumlah 8 Sekolah Dasar.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Ringinpitu 2 Kecamatan Plemahan Kabupaten Kediri yang berjumlah 48 siswa, terdiri dari kelas V-A 25 siswa dan kelas V-B 23 siswa..

III. Hasil dan Kesimpulan

Dalam penelitian ini data yang digunakan untuk mengukur kemampuan memerankan tokoh drama kelas V SDN Ringinpitu 2 Kabupaten Kediri diperoleh dari nilai post test dengan menggunakan 18 soal pilihan ganda.

Hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran menggunakan metode bermain peran *(role Playing)* dan pembelajaran menggunakan metode ceramah, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa disajikan dalam gambar 4.1 berikut ini.

Statistics

		Eksperimen	kontrol
Valid	25	25	
Missing	0	0	
Mean		79.6667	73.1667
Median		83.0000	72.0000
Mode		83.00	61.00
Std. Deviation		10.47273	11.49538
Variance		109.678	132.144
Range		33.00	38.00
Minimum		61.00	56.00
Maximum		94.00	94.00
Sum		2390.00	2195.00

Dari diagram di atas diketahui bahwa nilai rata-rata kelas yang diajar dengan metode bermain peran *(role playing)* mendapat 83,00. Sedangkan kelas yang diajar dengan menggunakan metode ceramah mendapat nilai rata-rata 72,00.

IV. Pembahasan

Dari hasil analisis data hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran bermain peran *(role playing)* dan metode ceramah dapat dilihat bahwa nilai rata-rata antara keduanya tidak sama. Siswa pada kelompok eksperimen mendapatkan nilai rata-rata yang lebih tinggi yakni rata-rata 83,00, sedangkan siswa kelompok kontrol mendapatkan nilai rata-rata 73,

Metode pembelajaran bermain peran *(role playing)* lebih baik dari pada metode pembelajaran ceramah karena dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan ketrampilan praktek langsung dengan menggunakan media nyata. Dengan adanya bermain peran *(role playing)*dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, teratur dan mempermudah dalam penyampaian materi.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rika Evalia Ariyanti (2010), yang berjudul Penerapan Role Playing Untuk Meningkatkan

Pemahaman Teks Cerita Rakyat Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Tegalweru Kabupaten Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata siswa. Peningkatan rata-rata aktivitas belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 13,6%, peningkatan persentase ketuntasan belajar kelasikal yang menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap teks cerita rakyat dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 20,7%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa metode Bemain Peran (*Role Playing)* efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Ringinpitu 2 Kecamatan Plemahan Kabupaten Kediri Tahun ajaran 2014-2015.

V. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Dari kemampuan memerankan tokoh drama dengan menggunakan metode ceramah lebih rendah dibandingkan dengan menggunakan metode bermain peran *(role playing)* pada siswa kelas V SDN Ringinpitu 2.
2. Dari kemampuan memerankan tokoh drama dengan menggunakan metode bermain peran *(role playing)* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah *(konvensional)* pada siswa kelas V SDN Ringinpitu 2.
3. Dari hasil penggunaan metode bermain peran *(role playing)* disimpulkan ada pengaruh yang Signifikan melalui penerapan metode bermain peran *(role playing)* terhadap kemampuan memerankan tokoh drama pada kelas V SDN Ringinpitu 2.

VI. Daftar Pustaka

Azhar. 2007. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada

Asra dan Sumiati. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima

Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah. 2000. *Diskusi publik* . Jakarta: Rineka Cipta.

Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera

Hasibuan. 1985. *Proses Belajar Mengajar* . Bandung: Remaja Rosdakary

Hamdani.2011.*Strategi Belajar Mengajar*.Bandung:Pustaka Setia

Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA yang menarik dan mengasyikkan*. Yogyakarta: Kepel Press

Moedjono. 1992. *Strategi Belajar Mengajar,* Jakarta : Depdikbud

Rayandra.2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.*Jakarta: Referensi Jakarta.

Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Sudjana dan Ahmad. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar BaruAlgensindo.

Sugiyono. 2010. *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: Alvabeta

Sudjana. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Usman. 2005. *Metode diskusi.* Bandung: Sinar Baru Algensindo.

http://www.kitapunya.net/2015/07/pengertian-contoh-konduksi-konveksi-radiasi.html

http://www.berpendidikan.com/2015/06/pengertian-dan-contoh-perpindahan-kalor-secara-konduksi-konveksi-radiasi.html