



**PENGARUH STRATEGI *ROLE PLAYING* TERHADAP  
HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS V**

**MIN SECURAI P. BRANDAN**

**T.A 2017/2018**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam  
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

**OLEH:**

**DWISYAHFITRI**

**36.14.1.052**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2018**



**PENGARUH STRATEGI *ROLE PLAYING* TERHADAP  
HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS V**

**MIN SECURAI P. BRANDAN**

**T.A 2017/2018**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam  
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

**OLEH:**


**DWI SYAHFITRI**  
36.14.1.052

**PEMBIMBING PROPOSAL**

**PEMBIMBING I**

  
**Dr. Salminawati S.S, MA**  
NIP. 19711208 200710 2 001

**PEMBIMBING II**

  
**Nirwana Anas, S.Pd. M.Pd**  
NIP. 19761223 200501 2 004

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2018**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN**  
**KULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731Email:  
ftiainsu@gmail.com

**SURAT PENGESAHAN**

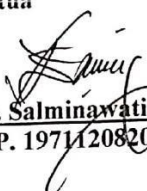
Skripsi ini yang berjudul “PENGARUH STRATEGI ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS V MIN SECURAI P.BERANDAN” yang disusun oleh DWI SYAHFITRI yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

**06 Juni 2018 M**  
**23 Ramadhan 1439 H**

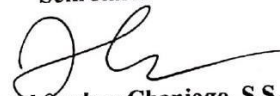
Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi**  
**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**

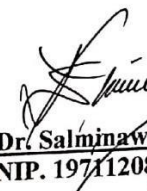
**Ketua**

  
**Dr. Salminawati, S.S, MA**  
**NIP. 197112082007102001**


**Sekretaris**

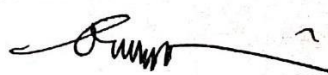
  
**Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd**  
**NIP. 197708082008011014**

**Anggota Penguji**

  
**1. Dr. Salminawati, S.S, MA**  
**NIP. 197112082007102001**

  
**2. Nirwana Anas, S. Pd, M. Pd**  
**NIP. 19770808 200801 1 014**

  
**3. Tri Indah Kusumawati, M. Hum**  
**NIP: 19700925 200701 2 021**

  
**4. Drs. H. Bukhari Muslim Nasution, MA**  
**NIP: 19530612 197903 1 006**

**Mengetahui**  
**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan**

**Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd**  
**NIP.196010061994031002**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dwi Syahfitri

NIM : 36.14.1.052

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Dusun Bukit satu Securai Utara P. Berandan Kab. Langkat.

### MENYATKAN DENGAN SESUNGGUHNYA

Bahwa skripsi yang berjudul *PENGARUH STRATEGI ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS V MIN SECURAI P.BRANDAN* adalah benar hasil karya sendiri di bawah bimbingan dosen.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya saya siap menerima konsekuensi apabila terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya sendiri.

Medan, 25 Oktober 2019



Yang menyatakan

Dwi Syahfitri

Nomor : Surat Istimewa  
Lampiran : -  
Perihal : Skripsi

Medan, Juni 2018  
Kepada Yth :  
**Dekan Fakultas Ilmu  
Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sumatera Utara  
Medan**

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Setelah membaca, menulis, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara :

Nama : Dwi Syahfitri  
Nim : 36.14.1.052  
Jurusan/Progran Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/SI  
Judul Skripsi : "Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V Min Securai P. Brandan"

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasahkan pada sidang munaqasah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.


Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamualikum Wr. Wb*

**PEMBIMBING I**

  
**Dr. Salmjanawati, S.S, MA**  
NIP. 19711208200710 2 001

**PEMBIMBING II**

  
**Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd**  
NIP. 19761223 200501 2 004

## ABSTRAK



Nama : Dwi Syahfitri  
NIM : 36141052  
Fak/ Jur : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Pembimbing 1 : Dr. Salminawati, S.S, MA  
Pembimbing II : Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd  
Judul : Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V MIN Securai P. Berandan.

---

### Kata Kunci : **Strategi *Role Playing* dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia**

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperimen* yang dilakukan di kelas V MIN Securai P. Berandan. Peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas V<sub>A</sub> sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang, dan kelas V<sub>B</sub> sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan strategi *Role Playing* dan siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Konvensional*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas V MIN Securai P. Berandan, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan strategi *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata dari hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi *Role Playing* adalah 88.4 dengan standar deviasi 9.87, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Konvensional* adalah 74,4 dengan standar deviasi 11,58.

Dengan demikian strategi *Role Playing* mempunyai pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MIN Securai P. Berandan.

Mengetahui,  
Pembimbing Skripsi 1

**Dr. Salminawati, S.S, MA**  
**NIP. 19711208 200710 2 001**

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya sehingga diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V MIN Securai P.Berandan.”** dalam rangka menyelesaikan studi strata S1 di UIN Sumatera Utara. Selanjutnya shalawat serta salam kita hantarkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam jahiliyah ke alam yang berilmu pengetahuan.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menghadapi banyak kesulitan, tetapi berkat ketekunan penulis dan bantuan berbagai pihak, maka dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat do'a dan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak.

Terutama terimakasih yang setulusnya dan sedalam-dalamnya kepada ayahanda Mislan dan ibunda Supriani yang telah membimbing, mendidik, dan membantu serta mendo'akan penulis dalam mencapai cita-cita. Terimakasih kepada kakanda M. Ferdiansyah dan Erina serta adinda M. Tri Nurliansyah adik tercinta yang telah membantu dan menyemangati dalam penulisan skripsi ini. Dan tidak lupa pula penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-sebesarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Saidurrahman, M. Ag selaku Rektor UIN SU Medan.
2. Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara
3. Dr. Salminawati, S.S, M.A.,jj selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah serta pembimbing I yang selalu sabar membimbing dan memberi masukan kepada penulis.

4. Tri Indah Kusumawati M.Hum selaku dosen pembimbing akademik.
5. Dr. Salminawati, S.S, M.A, selaku dosen pembimbing I yang dalam kesibukan masih menyediakan waktu dan menyempatkan diri untuk membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan masukan, ilmu, dan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
6. Nirwana Anas M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang dalam kesibukan masih menyediakan waktu dan menyempatkan diri untuk membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan masukan, ilmu, dan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
7. Alwi S,Pd.I, selaku kepala sekolah MIN Securai P. Berandan, yang telah baik hati menerima dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Mardiana, S.Pd, selaku guru kelas V<sub>A</sub>, yang telah memberikan pesan, saran, dan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
9. Arifin S,Pd.I, selaku guru kelas V<sub>B</sub>, yang telah memberikan pesan, saran, dan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
10. Seluruh dosen dan staf jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara, yang telah melimpahkan ilmu dan jasanya kepada penulis.
11. Keluarga Besar PGMI 4 stambuk 2014 yang senantiasa membantu dan memberikan saran dan masukan kepada penulis.
12. Sahabatku Ummi Rohimah yang senantiasa membantu dan memberikan masukan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi.



13. Abangda Darmawan yang selalu memberikan motivasi dan semangat kepada penulis dalam penyelesaian skripsi.
14. Ciwi-ciwiku Nurhasanah, Putri Miranty yang selalu menghibur dan memberi semangat dan selalu berjuang bersama-sama demi meraih Gelar Sarjana S1.
15. The Kos Manzah Bi'ah, Dita, Heni, Intan, Nazmi, Nita, Sriati, yang selalu memberikan hiburan ketika sedang bosan mengerjakan skripsi, selalu memberikan semangat, dan yang selalu memberikan kehidupan di kos, serta bersama-sama berjuang dalam meraih Gelar Sarjana S1.
16. Para siswa dan siswi kelas V<sub>A</sub> dan V<sub>B</sub> MIN Securai yang telah membantu melancarkan penyusunan skripsi terlebih ketika penelitian.
17. Semua pihak keluarga yang telah membantu dan mendo'akan dalam menjalankan pendidikan.

Atas semua jasa tersebut, penulis serahkan kepada Allah SWT, semoga dibalas dengan rahmat yang berlipat ganda. Walaupun skripsi ini telah tersusun dengan baik, penulis tetap mengaharapkan saran dan kritikan dari semua pihak untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi pembaca umumnya, dan bagi penulis sendiri khususnya.

Medan,

**DWI SYAHFITRI**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>A.</b> Latar Belakang .....	1
<b>B.</b> Identifikasi Masalah .....	7
<b>C.</b> Pembatasan Masalah .....	7
<b>D.</b> Rumusan Masalah .....	7
<b>E.</b> Tujuan Penelitian .....	8
<b>F.</b> Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORITIS</b> .....	<b>10</b>
<b>A.</b> Landasan Teori .....	10
1. Pengertian Strategi Pembelajaran .....	10
2. Belajar .....	11
a. Pengertian Belajar .....	11
b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar .....	14
3. Hasil Belajar .....	15

a. Pengertian Hasil Belajar .....	15
b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	18
4. Pengertian Strategi Role Playing .....	19
a. Langkah-Langkah Strategi Pembelajaran Role Playing .....	22
b. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran Role Playing .....	24
5. Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	25
a. Pengertian Bahasa Indonesia .....	25
b. Manfaat Belajar Bahasa Indonesia .....	27
B. Penelitian Yang Relevan .....	28
C. Kerangka Fikir .....	30
D. Pengajuan Hipotesis .....	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
<b>A. Desain Penelitian .....</b>	<b>32</b>
<b>B. Populasi dan Sampel .....</b>	<b>32</b>
<b>C. Defenisi Operasional .....</b>	<b>33</b>
1. Strategi Pembelajaran Role Playing .....	33
2. Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa .....	34
<b>D. Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>34</b>
1. Validitas Tes .....	36
2. Reabilitas Tes .....	37
3. Tingkat Kesukaran .....	38
4. Daya Pembeda Soal .....	39
<b>E. Teknik Analisis Data .....</b>	<b>39</b>

1. Uji Normalitas.....	41
2. Uji Homogenitas .....	41
3. Pengujian Hipotesis .....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
<b>A. Deskripsi Data.....</b>	<b>46</b>
1. Deskripsi Data Penelitian.....	46
2. Deskripsi Data Instrumen Tes.....	47
3. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	48
4. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	49
<b>B. Uji Persyaratan Analisis .....</b>	<b>47</b>
1. Uji Normalitas.....	50
2. Uji Homogenitas .....	52
<b>C. Hasil Analisis Data/Pengujian Hipotesis .....</b>	<b>53</b>
1. Analisis Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	53
2. Analisis Data Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	54
<b>D. Pembahasan Hasil Analisis .....</b>	<b>56</b>
1. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan kelas kontrol.....	56
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>59</b>
<b>A. Kesimpulan.....</b>	<b>59</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>60</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>61</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Rancangan Penelitian.....	33
Tabel 3.2	Tabel Distribusi Populasi Berdasarkan Kelas.....	33
Tabel 3.3	Rincian Sampel.....	33
Tabel 3.4	Tabel Kisi-Kisi Instrumen.....	36
Tabel 3.5	Kriteria Reabilitas Tes.....	38
Tabel 3.6	Indeks Kesukaran Soal.....	39
Tabel 3.7	Daya Pembeda.....	40
Tabel 4.1	Rekapitulasi Hasil Tes.....	48
Tabel 4.2	Ringkasan Nilai Siswa Kelas Eksperimen.....	49
Tabel 4.3	Ringkasan Nilai Siswa Kelas Kontrol.....	50
Tabel 4.4	Rangkuman Hasil Uji Normalitas.....	52
Tabel 4.5	Rangkuman Hasil Uji Homogenitas untuk Kelompok Sampel Pre-test dan Post-test.....	52
Tabel 4.6	Rata-Rata dan Simpangan Baku Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	54
Tabel 4.7	Hasil Uji $t$ Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa.....	56

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Silabus Bahasa Indonesia

Lampiran 2 RPP Kelas Eksperimen

Lampiran 3 RPP Kelas Kontrol

Lampiran 4 Instrumen Soal

Lampiran 5 Kunci Jawaban

Lampiran 6 Tabulasi Hasil Uji Validitas

Lampiran 7 Tes Uji Validitas

Lampiran 8 Tabulasi Hasil Uji Realibilitas

Lampiran 9 Tes Uji Realibilitas

Lampiran 10 Tabulasi Kesukaran Tes

Lampiran 11 Indeks Kesukaran Tes

Lampiran 12 Data Hasil Belajar Siswa

Lampiran 13 Rata-rata, Standart Deviasi dan Varians

Lampiran 14 Uji Normalitas

Lampiran 15 Uji Homogenitas

Lampiran 16 Uji Hipotesis

Lampiran 17 Dokumentasi

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut perspektif Islam yaitu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan seluruh potensi manusia baik lahir maupun bathin agar terbentuknya pribadi seorang muslim yang seutuhnya. Manusia adalah makhluk yang memerlukan bantuan dan pertolongan orang lain, dia tidak bisa hidup sendiri tanpa pertolongan. Pertolongan sejak awal kepadanya adalah bagian dari pendidikan. Ketika orang tuanya pertama kali memberi pertolongan kepadanya, maka itulah awal pendidikan baginya setelah ia lahir.<sup>1</sup>

Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan manusia, manusia akan dimanusiakan oleh pendidikan, tidak terkecuali dengan pendidikan Islam. Pendidikan Islam merupakan bagian integral yang tidak terpisahkan dari ajaran Islam itu sendiri. Titik dasar pendidikan Islam sejatinya bersumber dari Islam, wahyu (Al-Qur'an), dan sunnah Nabi Muhammad SAW.<sup>2</sup>

Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan 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.<sup>3</sup> Undang-undang tersebut menjelaskan bahwa pengembangan potensi diri manusia hanya bisa dicapai melalui pendidikan,

---

<sup>1</sup> Haidar Putra, (2014), *Pendidikan Islam dalam Perspektif Filsafat*, Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, Hal: 11

<sup>2</sup> Abdul Gani Jamora, 2017. *Pendidikan Islam dalam Catatan Sejarah*, Medan; Magnum, Hal 12

<sup>3</sup> Rusydi Ananda dkk, 2017. *Integrasi Pendidikan; Melejitkan Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, Medan; CV. Widya Puspita, hal 2

pendidikan yang baik dan ideal tentunya akan menghantarkan bangsa pada cita-cita pendidikan nasional yakni mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Karena itu, pendidikan yang diberikan melalui bimbingan, pengajaran dan latihan harus mampu memenuhi tuntutan pengembangan potensi peserta didik secara maksimal, baik potensi intelektual, spiritual, sosial, moral, maupun estetika sehingga terbentuk kedewasaan atau kepribadian seutuhnya.<sup>4</sup>

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا لَا تَتَّبِعُوْا اَسۡوۡءَ مَا نَحۡنُ بِهٖ نٰزِلِيْنَ  
 لَٰكُمۡ مِّنۡهُ نُوۡرٌ وَّ اَمۡرٌ مُّبۡرۡرٌ لِّمَنِ اَتٰهُ  
 اَمۡرٌ مِّنۡهُ فَاَتٰهُ نُوۡرٌ مِّنۡ لِّلۡهِ  
 اِنَّ لِّلۡهِ اَمۡرٌ لِّمَنۡ يَّشَآءُ

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا لَا تَتَّبِعُوْا اَسۡوۡءَ مَا  
 نَحۡنُ بِهٖ نٰزِلِيْنَ لَٰكُمۡ مِّنۡهُ نُوۡرٌ وَّ  
 اَمۡرٌ مُّبۡرۡرٌ لِّمَنِ اَتٰهُ اَمۡرٌ مِّنۡهُ  
 فَاَتٰهُ نُوۡرٌ مِّنۡ لِّلۡهِ اِنَّ لِّلۡهِ اَمۡرٌ  
 لِّمَنۡ يَّشَآءُ

تٰهُ لَعِبَرٌ (١١)  
 نوخي

*‘‘Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: ‘‘Berlapang-lapanglah dalam majlis’’, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: ‘‘Berdirilah kamu’’, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan. ‘‘*

Undang-Undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003 Pasal 37 ayat 1 menjelaskan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat sepuluh mata pelajaran. Satu dari sepuluh mata pelajaran tersebut adalah pelajaran bahasa. Lebih khusus lagi bahasa yang harus diajarkan pada



---

<sup>4</sup>Syafaruddin dkk, 2012. *Inovasi Pendidikan Suatu Analisis Terhadap Kebijakan Baru Pendidikan*, Medan; Perdana Publishing, Hal 1

Sekolah Dasar adalah bahasa Indonesia yang merupakan bahasa pengantar dalam setiap kegiatan pembelajaran. Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan:

- (1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis;
- (2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara
- (3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
- (4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial
- (5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; dan
- (6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.<sup>5</sup>

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa salah satunya strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru ketika proses belajar berlangsung, kegiatan pembelajaran siswa keseringan ceramah sehingga guru menggunakan strategi pembelajaran hanya beberapa kali untuk itu tidak adanya variasi dalam pembelajaran. Kesulitan itu dapat terjadi karena pendidik mengajar secara monoton. Kesalahan pemilihan strategi pembelajaran akan memicu kegagalan pada proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada kemampuan peserta didik yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotorik.

---

<sup>5</sup> Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 No. 5, ISSN 2354-614X, Hal: 142

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.<sup>6</sup> Bahasa Indonesia bukan hanya untuk menyampaikan ilmu pengetahuan secara lisan namun juga untuk penulisan bahan ajar dan dokumen pendidikan yang lain, tetapi juga untuk dapat menjembati siswa yang berasal dari berbagai suku bangsa. Sebagai bahasa resmi dalam pengembangan kebudayaan, pemanfaatan ilmu pengetahuan, dan pemanfaatan teknologi modern, bahasa Indonesia dapat menjadi wahana untuk mengembangkan kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi kepada masyarakat.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah menunjukkan bahwa pembelajaran berbicara yang selama ini terjadi masih belum membuahkan hasil yang diharapkan dan belum mencapai nilai KKM. Selama ini pelaksanaan pembelajaran fokus berbicara masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Metode konvensional merupakan metode yang bersifat *teacher centered* sehingga siswa jarang mendapatkan kesempatan untuk berlatih berbicara.

Pada pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia guru cenderung kurang memberi bimbingan dan belum menjadi model acuan berbicara bagi para siswa. Bimbingan dan model yang diberikan guru seharusnya dapat merangsang keterampilan berbicara siswa. Karena kurang mendapat bimbingan dari guru yang seharusnya menjadi model bagi siswa, maka saat diminta berbicara di depan kelas menceritakan pengalamannya siswa cenderung malu, kurang ekspresif, dan bingung apa saja yang harus disampaikan. Setelah selesai menyampaikan ceritanya siswa langsung kembali ke tempat duduk, guru tidak memberi kritik dan saran atas penampilannya.

---

<sup>6</sup> Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD / MI. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Badan Standar Nasional Pendidikan. h. 119.

<sup>7</sup> Ibid, h. 24.

Pembelajaran bahasa Indonesia fokus hanya menggunakan metode ceramah sehingga kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan ide, pikiran ataupun perasaannya. Metode ceramah menyebabkan siswa merasa jenuh karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja. Oleh karena itu, siswa melakukan kegiatan lain seperti menggambar dan menggumam untuk mengurangi kejenuhan. Hal seperti ini tidak akan terjadi jika pembelajaran di kelas dilaksanakan dengan model yang menyenangkan dan melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajaran.

Apabila proses pembelajaran berjalan interaktif antara siswa dan guru, maka diharapkan daya nalar dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan akan meningkat sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya dapat dilihat dari perolehan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, hal ini sejalan dengan teori Bloom bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu, kognitif (hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi), afektif (hasil belajar terdiri dari kemampuan menerima, menjawab dan menilai) dan psikomotorik (hasil belajar terdiri dari keterampilan motorik, manipulasi dan koordinasi neuromuscular).<sup>8</sup> Hasil belajar mengacu kepada pencapaian untuk meningkatkan prestasi belajar melalui perubahan perilaku dan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk melakukan hasil belajar dilakukan evaluasi atau penelitian tindak lanjut sehingga dapat mengukur tingkat prestasi siswa.

---

<sup>8</sup>Nurmawati. 2014. *Evaluasi Pendidikan Islami*. Medan : Citapustaka Media, h. 53.

Peneliti memilih strategi pembelajaran *Role Playing* yang membuat siswa berpikir inovatif, kreatif dan aktif ketika pembelajaran berlangsung. Siswa belajar secara bersama-sama untuk mendapatkan informasi dari individu satu ke yang lain sehingga siswa dapat memecahkan permasalahan yang ada pada materi yang berkaitan. Pembelajaran *Role Playing* mengarahkan bagaimana belajar sambil bermain peran, maka strategi pembelajaran ini tidak bisa dilakukan apabila tidak ada sebuah teks drama atau sebuah cerita yang akan di tampilkan.

Berdasarkan latar belakang dan uraian di atas, akan dilakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V MIN Securai P.Berandan.”**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis memaparkan beberapa pernyataan antara lain adalah sebagai berikut.

1. Guru belum mampu menggunakan strategi roleplaying secara efektif dan efisien
2. Guru masih menggunakan metode ceramah
3. Hasil belajar siswa belum memenuhi KKM

### **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya masalah dalam identifikasi dan terbatasnya kesanggupan penulis untuk meneliti masalah yang diberikan diatas, baik dari segi waktu, dan tenaga, maka penulis membatasi untuk pelajaran Bahasa Indonesia.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui strategi *Role playing* di MIN Securai P.Berandan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui strategi *konvensional* di kelas V MIN Securai P.Berandan?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan antara strategi *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Min Securai P.Berandan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui penggunaan strategi *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Min Securai P.Berandan
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui strategi *role playing* di Min Securai P.Berandan
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara strategi *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Min Securai P.Berandan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan di bidang pendidikan khususnya dalam penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa MI kelas V.

## **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat praktis bagi:

- a) Siswa, penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan keterampilan berbicara anak pada usia sekolah dasar khususnya bagi siswa kelas V Min Securai P. Berandan
- b) Guru, supaya mengetahui bahwa keterampilan berbicara anak harus dirangsang dengan model pembelajaran yang tepat, dan menjadi alternatif baru bagi guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa,
- c) Kepala sekolah, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk lebih meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan menggunakan model yang tepat untuk menumbuhkan dan meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik,
- d) Peneliti, penelitian ini menambah wawasan/pengetahuan dan pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran dengan model yang sesuai untuk menumbuhkan dan meningkatkan keterampilan berbicara anak pada usia sekolah dasar khususnya bagi siswa kelas V Min Securai P. Berandan
- e) Peneliti lain, penelitian ini menjadi referensi untuk melakukan penelitian dalam bidang yang sama.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Pengertian Strategi Pembelajaran**

Guru profesional merupakan guru yang terdidik dan terlatih dengan baik, serta memiliki pengalaman yang kaya di bidangnya. Pengertian lainnya dengan terdidik dan terlatih tidak hanya memperoleh pendidikan formal tetapi juga harus menguasai landasan-landasan kependidikan. Senada dengan hasil lokakarya pembinaan kurikulum Pendidikan Guru UPI Bandung menjelaskan bahwa guru adalah jembatan profesional yang memerlukan berbagai keahlian khusus.<sup>9</sup>

Guru dalam sistem pendidikan bertugas menghantarkan peserta didik pada tujuan yang telah ditentukan (tujuan pendidikan, baik sekolah maupun nasional). Maka dari itu guru harus pandai memilih strategi apa yang sesuai dengan materi untuk digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Atau strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.<sup>10</sup>

Strategi berasal dari bahasa Yunani yaitu *strategos* yang artinya suatu usaha untuk mencapai kemenangan dalam suatu peperangan awalnya digunakan dalam lingkungan militer namun istilah

---

<sup>9</sup>Imas Kurniasih dkk, 2016, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*, Kata Pena, Hal. 68 10

<sup>10</sup>Istarani, 2011, 58 Model *Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, Hal: 1



strategi digunakan dalam berbagai bidang yang memiliki esensi yang relatif sama termasuk diadopsi dalam konteks pembelajaran yang dikenal dengan istilah strategi pembelajaran.<sup>11</sup>

Secara umum, strategi dapat diartikan sebagai suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang atau organisasi untuk sampai pada tujuan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus (yang diinginkan).<sup>12</sup>

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap, dan keterampilan.<sup>13</sup> Menurut Kemp (dalam Ngalmun) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.<sup>14</sup>

## **2. Belajar**

### **a. Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu tahapan perubahan tingkah laku individu yang dinamis sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan unsur kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan kata lain, belajar adalah suatu proses dimana kemampuan sikap, pengetahuan, dan konsep dapat dipahami, diterapkan dan digunakan untuk dikembangkan dan diperluas.

---

<sup>11</sup>Masitoh dan Laksmi Dewi. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, h. 37.

<sup>12</sup>Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia, h. 18

<sup>13</sup>Rusman. 2013. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, h. 131.

<sup>14</sup>Ngalmun. 2013. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo, h. 5

Kata belajar secara etimologis merupakan terjemahan dari kata *learning* (bahasa Inggris).<sup>15</sup> Belajar adalah suatu tahapan perubahan tingkahlaku individu yang dinamis sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan unsur kognitif, afektif dan psikomotorik. Keberhasilan belajar akan menimbulkan rasa percaya diri yang tinggi, senang, serta termotivasi untuk belajar lagi, karena belajar tidak hanya meliputi mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam ketrampilan dan cita-cita.<sup>16</sup>

Sebagaimana yang dikatakan Oemar Hamalik bahwa belajar mengandung pengertian terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku, misalnya pemuasan kebutuhan masyarakat dan pribadi secara lebih lengkap.

Selanjutnya, Gagne, Briggs dan Wager mengatakan bahwa proses belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal peserta didik itu sendiri, yaitu pengaturan kondisi belajar. Proses belajar terjadi karena adanya sinergi memori jangka pendek dan memori jangka panjang yang diaktifkan melalui penciptaan faktor eksternal, yaitu pembelajaran atau lingkungan belajar.

Belajar menurut pengertian psikologi merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, pendapat tersebut didukung oleh penjelasan Slameto bahwa: “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru

---

<sup>15</sup> Heri Gunawan, 2012. *Kurikulum Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung : Alfabeta, h. 104

<sup>16</sup> Farida Jaya. 2015. *Perencanaan Pembelajaran*. Medan : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara, h. 3-4

secarakeseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

17

Di dalam al-Quran juga, Allah telah menjelaskan bahwa dengan belajar diharapkan ada perubahan dalam diri manusia ke arah yang lebih baik. Sebagaimana dalam Q.S. al-Hajj:54berikut ini:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا اذْكُرْ نِعْمَتَ اللّٰهِ الَّتِيْ اٰتٰىكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُوْنَ  
 اذْكُرْ نِعْمَتَ اللّٰهِ الَّتِيْ اٰتٰىكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُوْنَ  
 اذْكُرْ نِعْمَتَ اللّٰهِ الَّتِيْ اٰتٰىكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُوْنَ  
 اذْكُرْ نِعْمَتَ اللّٰهِ الَّتِيْ اٰتٰىكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُوْنَ

اٰمَنُوْا اذْكُرْ نِعْمَتَ اللّٰهِ الَّتِيْ اٰتٰىكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُوْنَ  
 اذْكُرْ نِعْمَتَ اللّٰهِ الَّتِيْ اٰتٰىكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُوْنَ  
 اذْكُرْ نِعْمَتَ اللّٰهِ الَّتِيْ اٰتٰىكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُوْنَ  
 اذْكُرْ نِعْمَتَ اللّٰهِ الَّتِيْ اٰتٰىكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُوْنَ

*”Dan agar orang-orang yang telah diberi ilmu, meyakini bahwasanya Al-Quran itulah yang haq dari Tuhan-mu lalu mereka beriman dan tunduk hati mereka kepadanya dan sesungguhnya Allah adalah pemberi petunjuk bagi orang-orang yang beriman kepada jalan yang lurus”.*

Tafsir Jalalayn :

*“(Dan agar orang-orang yang telah diberi ilmu meyakini) diberi ilmu tentang ketauhidan dan Al-Qur’an (bahwasanya Al-Qur’an) itulah (yang hak dari Rabbmu lalu mereka beriman krpadanya dan tenanglah) yakni mantaplah (hati mereka kepadanya, dan sesungguhnya Allah adalah pemberi petunjuk bagi orang-orang yang beriman kepada jalan) tuntunan (yang lurus) yaitu agama Islam).*

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwabelajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang relatifmenetap pada seseorang akibat pengalaman atau latihan yangmenyangkut aspek fisik maupun psikis, seperti dari tidak tahumenjadi tahu, dari tidak berpengetahuanmenjadi

---

<sup>17</sup>Slameto, 2010,*Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta. hlm 10.

tahu tentang sesuatu, dari tahu menjadi lebih tahu, dari tidak memiliki keterampilan menjadi memiliki keterampilan dan sebagainya.<sup>18</sup>

#### **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Empat faktor utama yang mempengaruhi belajar, yaitu: 1) Faktor-faktor non sosial, seperti keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu pagi atau siang, malam, letak tempat, alat-alat yang dipakai untuk belajar dengan kata lain alat-alat pelajaran. 2) Faktor-faktor sosial, adalah faktor manusia baik manusianya itu ada ataupun tidak ada. Kehadiran orang lain pada waktu seseorang sedang belajar, banyak sekali mengganggu situasi belajar. Umpama suatu kelas sedang mengerjakan ujian, kemudian mendengar suara anak-anak ribut di samping kelas atau seseorang datang belajar di kamar, kemudian ada satu dua orang yang hilir mudik keluar masuk kamar itu dan banyak lagi contoh-contoh lain. Faktor-faktor sosial yang telah dikemukakan tersebut umumnya bersifat mengganggu konsentrasi, hal ini perlu diatur agar belajar berlangsung dengan sebaik-baiknya; 3) Faktor Fisiologis, pada faktor ini nutrisi harus cukup dalam tubuh, karena kekurangan nutrisi akan mengakibatkan tubuh menjadi lesu, lekas mengantuk, lelah dan sebagainya. Penyakit yang kronis seperti pilek, influenza, sakit gigi, batu sangat mengganggu belajar. Fungsi panca indera, sebab panca indera itu merupakan pintu gerbang masuknya pengaruh ke dalam diri individu, orang dapat mengenal dunia sekitarnya dan semua belajar itu dengan mempergunakan panca indera. 4) Faktor psikologis, faktor ini mempunyai andil besar terhadap proses berlangsungnya belajar seseorang, baik potensi, keadaan maupun kemampuan yang digambarkan secara psikologi pada seorang anak selalu menjadi pertimbangan untuk menentukan hasil belajarnya.

---

<sup>18</sup>Jurnal **TA'DIB**, Vol. XVI, No. 01, Edisi Juni 2011

Menurut Andend N. Frandsen bahwa hal-hal yang dapat mendorong seseorang untuk belajar itu adalah sebagai berikut: 1) Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas; 2) Adanya sifat kreatif yang ada pada manusia dan berkeinginan untuk selalu maju; 3) Adanya keinginan untuk mendapat simpati dari orang tua, guru dan teman-temannya; 4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha baru baik dengan kooperasi maupun kompetisi; dan 5) Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila telah menguasai pelajaran.<sup>19</sup>

Keterkaitan faktor-faktor diatas sangat mempengaruhi kegiatan belajar seorang individu dan merubah tingkahlaku seseorang sesuai dengan lingkungannya sehingga ia dapat meningkatkan kemampuan belajar. Maka dari itu jika seseorang ingin belajar, ia harus benar-benar mempersiapkan jasmaninya agar proses belajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Setiap orang yang melakukan kegiatan proses belajar tentunya ada hasil yang ingin dicapai. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana mendefinisikan hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar, dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Menurut Gagne, hasil belajar berupa: Informasi verbal yaitu

---

<sup>19</sup>Mardianto. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Medan : Perdana Publishing, h. 41-44.

kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada diri peserta didik pada aspek kognitif, afektif serta keterampilan karena adanya interaksi antara guru dengan siswa.

Sistem pendidikan nasional merumuskan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni:<sup>20</sup>

- 1) Kemampuan Kognitif (*Cognitive domain*) adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau secara logis yang biasa diukur dengan pikiran atau nalar. Kawasan ini terdiri dari: (a) Pengetahuan (*Knowledge*), mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan; (b) Pemahaman (*Comprehension*), mengacu pada kemampuan memahami makna materi; (c) Penerapan (*Application*), mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan aturan dan prinsip; (d) Analisis (*Analysis*), mengacu pada kemampuan menguraikan materi ke dalam komponen-komponen atau faktor penyebabnya, dan mampu memahami hubungan diantara bagian yang satu dengan yang lainnya sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dimengerti; (e) Sintetis (*Synthesis*), mengacu pada kemampuan memadukan konsep atau komponen-komponen sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru; (f) Evaluasi (*Evaluation*), mengacu pada kemampuan memberikan pertimbangan terhadap nilai-nilai materi untuk tujuan tertentu.

---

<sup>20</sup>Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, h.

- 2) Kemampuan Afektif (*The affective domain*) adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral. Kawasan ini terdiri dari: (a) Kemampuan Menerima (*Receiving*), mengacu pada kesukarelaan dan kemampuan memperhatikan respon terhadap stimulasi yang tepat; (b) Sambutan (*Responding*), merupakan sikap siswa dalam memberikan respon aktif terhadap stimulus yang datang dari luar, mencakup kerelaan untuk memperhatikan secara aktif dan partisipasi dalam suatu kegiatan; (c) Penghargaan (*Valving*), mengacu pada penilaian atau pentingnya kita mengaitkan diri pada objek pada kejadian tertentu dengan reaksi-reaksi seperti menerima, menolak, atau tidak memperhitungkan; (d) Pengorganisasian (*Organization*), mengacu pada penyatuan nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan; (e) Karakteristik nilai (*Characterization by value*), mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa, sehingga menjadi milik pribadi (internalisasi) dan menjadi pegangan nyata dan jelas dalam mengatur kehidupannya.
- 3) Kemampuan Psikomotorik (*The psikomotor domain*) adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot (*neuronmuscular system*) dan fungsi psikis. Kawasan ini terdiri dari: (a) Persepsi (*Perseption*), mencakup kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang atau lebih, berdasarkan perbedaan antara ciri-ciri fisik yang khas pada masing-masing rangsangan; (b) Kesiapan (*Ready*), mencakup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan akan memulai suatu gerakan atau rangkaian gerakan; (c) Gerakan Terbimbing (*Guidance response*), mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerik, sesuai dengan contoh yang diberikan; dan (d) Gerakan yang Terbiasa (*Mechanical response*), mencakup kemampuan untuk melakukan sesuatu



rangkaian gerak-gerik dengan lancar, karena sudah dilatih secukupnya, tanpa memperhatikan lagi contoh yang diberikan.<sup>21</sup>

#### **b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, yaitu: Pertama, *siswa* dalam artikemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, *lingkungan* yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, dan keluarga.

Menurut Wasliman bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh: (1) Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, ketekunan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. (2) Faktor Eksternal, yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya, dikemukakan oleh Wasliman, bahwa sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran disekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.<sup>22</sup>

#### **4. Pengertian Strategi *Role Playing***

Peningkatan kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran. Keterbatasan kemampuan guru berdampak pada munculnya sikap intuitif dan spekulatif dalam menggunakan

---

<sup>21</sup>Suprijono. Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. h. 5

<sup>22</sup>Ahmad Susanto, (2013), *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP, h. 12

strategi pembelajaran. Kondisi ini berakibat pada rendahnya mutu hasil belajar. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif dan mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pembelajaran dilakukan. Dengan demikian harus ada interaksi yang baik antar guru dan siswa agar pembelajaran di kelas dapat diterima oleh siswa.

Penggunaan strategi pembelajarn di kelas dapat memberikan beberapa keuntungan. Keuntungan tersebut yaitu pada saat dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa adanya kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini, siswa dilengkapi dengan cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok-individu-individu.

Arti *role* secara harfiah adalah peranan, dan *play* adalah bermain. Bermain peran merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak.

merupakan suatu strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan strategi memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh strategi ,

menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif. Karena penggunaan strategi ini merupakan salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Manfaat dari pengaplikasian strategi yaitu siswa mampu untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya

Strategi ini, pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengeks-presikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan (belief) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Strategi pembelajaran *roleplaying* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam pelaksanaannya strategi ini dilakukan lebih dari satu orang, semua orang bergantung kepada apa yang diperankan.<sup>23</sup>

Adapun tujuan strategi pembelajaran ini adalah untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik di dramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak. Selain itu model ini akan melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis serta dapat melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya. Strategi pembelajaran *Role Playing* ini sangat

---

<sup>23</sup>Miftahul Huda, (2013), *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Hal, 209

bermanfaat, *role playing* dapat memberikan semacam hidden practise, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari. Kedua, *role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar. Dan selanjutnya, dengan *role playing* dapat memberikan kepada siswa kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan.

#### **a. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran *Role Playing***

Menurut B. Uno, ia mengatakan bahwa prosedur bermain peran ada sembilan langkah, yaitu:

##### 1) Pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh guru menyediakan suatu cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berfikir tentang hal tersebut dan memprediksi akhir dari cerita.

##### 2) Memilih pemain (Partisipan)

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan ingin memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya. Langkah kedua ini lebih baik. Langkah pertama dilakukan jika siswa pasif dan enggan untuk berperan apapun. Sebagai contoh, seorang anak memilih peran sebagai ayah. Dia ingin memerankan seorang ayah yang galak dengan kumis tebal. Guru menunjuk salah seorang siswa untuk memerankan anak seperti ilustrasi diatas.

##### 3) Menata panggung

Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran. Misalnya siapa dulu yang muncul, kemudian oleh siapa, dan seterusnya. Sementara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesoris lain seperti kostum dan lain-lain. Konsep sederhana memungkinkan untuk dilakukan karena intinya bukan kemewahan panggung, tetapi proses bermain peran itu sendiri.

4) Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat

Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

5) Permainan peran dimulai

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika bermain peran sudah terlanjur jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk tidak jadi masalah.

6) Guru dan Siswa melakukan Evaluasi terhadap peran-peran yang dimainkan.

Ada siswa yang meminta untuk bergantian peran, atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

**b. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran *Role Playing***

Adapun kelebihan strategi pembelajaran *Role Playing* yaitu: (1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; (2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan

dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda; (3) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan; (4) Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa; (5) Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias; (6) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan yang tinggi; (7) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri; dan (8) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan lagi lapangan kerja.

Kekurangan dari strategi pembelajaran *Role Playing* yaitu: (1) Strategi bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak; (2) Memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Ini tidak semua guru memilikinya; (3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu; (4) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai; dan (5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui strategi ini.<sup>24</sup>

## **5. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

### **a. Pengertian Bahasa Indonesia**

Bahasa menurut KBBI adalah sarana komunikasi untuk berbicara agar kita dapat saling mengerti apa yang kita maksudkan; sistem lambang bunyi berartikulasi (yang dihasilkan alat-alat ucap) yang bersifat sewenang-wenang dan konvensional yang dipakai sebagai alat komunikasi

---

<sup>24</sup>Aris Shoimin, 2016, 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, AR-RUZZ MEDIA, Hal:162-163

untuk melahirkan perasaan dan pikiran; perkataan-perkataan yang dipakai oleh suatu bangsa (suku bangsa, negara, daerah).<sup>25</sup>

Bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa lambang bunyi, yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Bunyi itu merupakan geteran yang merangsang alat pendengaran kita, serta arti atau makna adalah isi yang terkandung di dalam arus bunyi yang menyebabkan adanya reaksi terhadap hal yang kita dengar. Setiap bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia belum bisa dikatakan bahasa, bila tidak terkandung makna di dalamnya.<sup>26</sup>

Dalam perspektif islam sesungguhnya yang mengajarkan komunikasi kepada manusia adalah Allah SWT. Hal ini sejalan dengan QS. Ar-Rahman ayat 4.

مُّ  
بِ  
ن

*“Mengajarnya pandai berbicara”*

Tafsir Quraish Shihab:

*“Dia menciptakan dan mengajarkan manusia kemampuan menjelaskan apa yang ada dalam dirinya, untuk membedakan dirinya dari makhluk lain”*

Bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan yang digunakan masyarakat di Indonesia untuk keperluan interaksi antar suku bangsa di Indonesia.<sup>27</sup> Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang tinggi bagi bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki nilai historis, politis, nilai sosiologis, dan nilai estetis yang tidak dapat dilepaskan dari keberadaan bangsa Indonesia. Dalam pasal 25, ayat (3) UUD 1945, disebutkan bahasa Indonesia berfungsi sebagai : (1) Bahasa resmi kenegaraan, (2) Bahasa pengantar di lembaga pendidikan, (3) Bahasa resmi dalam

<sup>25</sup>Hamzah Ahmad & Ananda Santoso. 1996. *Kamus Pintar Bahasa Indonesia*. Surabaya : Fajar Mulya, h. 38.

<sup>26</sup>Parlaungan Ritonga. 2013. *Bahasa Indonesia Praktis*. Medan : Bartong Jaya, h. 1.

<sup>27</sup>Achmad Yuhdi, Enny Rahayu, Ita Khairani, dkk. 2017. *Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa Non-Jurusan Bahasa Indonesia*. Medan : Padang Bulan, h. 13.

perhubungan tingkat nasional untuk pembangunan dan pemerintah, serta (4) Bahasa resmi dalam pengembangan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan dan teknologi modern.<sup>28</sup>

Pembelajaran bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Penggunaan bahasa dalam interaksi dapat dibedakan menjadi dua yakni lisan dan tulisan. Agar individu dapat menggunakan bahasa dalam suatu interaksi, maka ia harus memiliki kemampuan berbahasa. Kemampuan itu digunakan untuk mengkomunikasikan pesan. Pesan ini dapat berupa ide (gagasan), keinginan, kemauan, perasaan ataupun interaksi.

Ketika anak memasuki usia sekolah dasar, anak-anak akan terkondisikan untuk mempelajari bahasa tulis. Pada masa ini anak dituntut untuk berpikir lebih dalam lagi kemampuan berbahasa anak pun mengalami perkembangan.<sup>29</sup>

Adapun tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.<sup>30</sup>

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia mengarahkan kepada bagaimana seseorang dapat berbahasa dengan baik dan benar sehingga dapat dimengerti oleh orang lain, dengan adanya pembelajaran ini seseorang dapat juga meningkatkan kemampuan bahasanya baik secara lisan maupun tulisan dan dapat dilihat dengan sesuai tingkat usia.

## **b. Manfaat Belajar Bahasa Indonesia**

---

<sup>28</sup>Ibid, h. 23.

<sup>29</sup>Ahmad Susanto. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group, h. 242-243

<sup>30</sup>Ibid. h. 245.



Salah satu manfaat terbesar belajar bahasa adalah untuk keperluan berkomunikasi. Kemampuan penting berkomunikasi adalah menampakkan pikiran. Agar pikiran yang ada di dalam benak seseorang menjadi jelas dan dapat dipahami seseorang, pikiran perlu ditampakkan dengan bantuan kata-kata. Gagasan dapat ditunjuk lewat nyanyian (lagu), gambar atau lukisan, patung, konstruksi bangunan, dan banyak lagi yang lain. Namun, pemahaman terhadap sebuah gagasan baru akan sangat efektif apabila gagasan tersebut dapat ditampakkan lewat kata-kata atau dibahasakan secara tertulis.<sup>31</sup>

Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di SD diharapkan mampu mengembangkan secara optimal, yaitu seorang guru dapat mengarahkan siswa agar berpikir secara kritis. Pembelajaran bahasa Indonesia dapat diterapkan dengan bentuk gambar-gambar sehingga siswa menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran berjalan dengan adanya komunikasi antara guru dan siswa.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian yang sedang penulis lakukan. Adapun penelitian yang relevan adalah :

1. Fitriani, 2017 (UIN SU), dengan judul: Pengaruh Model Pembelajaran Examples Non Examples Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di YP. Mts AL-AZHAR Medan Sunggal. Dalam penelitian memberikan hasil bahwa hasil belajar siswa lebih baik diajarkan dengan model pembelajaran Examples Non Examples dibanding dengan menggunakan strategi konvensional.
2. Miftahul Fauzi, 2016, (UIN SU), dengan judul: Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Jual Beli di Kelas IX

---

<sup>31</sup>Achmad Yuhdi, Enny Rahayu, Ita Khairani, dkk, op.cit., h. 11.

Mts. AL-ITTIHADYAH Medan Bromo. Hasil penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran Role Playing membuahkan hasil belajar yang cukup baik.

3. Selvy Wulan Khoirunnisa, 2016, (Universitas Bandar Lampung), Dengan Judul: Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SdNegeri 1 Pardasuka Katibung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2015/2016. Hasil penelitian ini memberi kesimpulan bahwa dengan menggunakan strategi Role Playing memberikan pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa terhadap keterampilan berbicara.
4. Ardian Biantara, 2013, (Universitas Negeri Yogyakarta), dengan judul: Pengaruh penggunaan metode Role Playing terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Blondo 3 kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang. Dalam penelitian yang ia lakukan dapat disimpulkan bahwa selalu ada peningkatan terhadap hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode role playing.
5. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014), Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sdn 10 Pemecutan. Hasil penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan model pembelajaran berlangsung optimal. Ini disebabkan karena guru membelajarkan siswa khususnya pada aspek keterampilan berbicara dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran. Dalam penelitian ini hipotesis yang akan diujikan adalah: strategi pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

### C. Kerangka Fikir

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar ada empat keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keterampilan berbicara menjadi penting kedudukannya karena dengan keterampilan berbicara yang baik seorang peserta didik tidak akan mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran lainnya.

Keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh berbagai faktor diantaranya adalah cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa mudah memahami apa pesan yang ada. Banyak cara atau strategi pembelajaran yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang membuat siswa tidak mudah jenuh diantaranya adalah strategi pembelajaran.

Strategi pembelajaran akan membuat siswa lebih nyaman memahami konsep materi bahasa Indonesia secara baik, karena di awal pembelajaran dipersiapkan agar tidak merasa jenuh untuk mengikuti pembelajaran, strategi ini disajikan dengan pembelajaran yang menyenangkan serta membangkitkan semangat siswa untuk belajar sambil bermain peran.

Dengan demikian, untuk pencapaian hasil belajar bahasa Indonesia yang optimal maka pengaruh strategi pembelajaran tepat digunakan sebab dapat memberikan semangat dan rangsangan belajar siswa serta rasa kepercayaan akan kemampuannya.

X  $\longrightarrow$  Y

Dimana

X: Variabel bebas yaitu strategi pembelajaran Role Playing

Y: Variabel terikat yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

$\longrightarrow$  : Arah pengaruh/ Kontribusi

#### **D. Pengajuan Hipotesis**

Berdasarkan teoritis, kerangka pikir, dan penelitian yang relevan maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat Pengaruh Strategi Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V MIN Securai P. Berandan..

H<sub>a</sub> : Terdapat Pengaruh Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Role Playing Bahasa Indonesia di Kelas V MIN Securai P. Berandan.

**BAB III**  
**METODE PENELITIAN**

**A. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Eksperimen* (eksperimen semu) yaitu penelitian yang tidak mungkin mengadakan kontrol secara penuh terhadap variabel-variabel yang relevan. Desain dalam penelitian ini, diklasifikasikan menjadi 2 (dua) sisi, yaitu Strategi Pembelajaran *Role Playing* ( $A_1$ ) dan model pembelajaran konvensional ( $A_2$ ), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini:

**Tabel 3.1 Rancangan Penelitian**

Strategi Pembelajaran Hasil Belajar	Strategi Pembelajaran <i>Role Playing</i> ( $A_1$ )	Pembelajaran Konvensional ( $A_2$ )
Hasil Belajar Bahasa Indonesia (B)	$A_1B$	$A_2B$

Keterangan :

- $A_1B$  Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajar dengan Strategi Pembelajaran *Role Playing*
- $A_2B$  Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajar dengan pembelajaran Konvensional

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN Securai P.Berandan yang terdiri 74 orang sebagaimana pada tabel berikut:

**Tabel 3.2**  
**Distribusi Populasi Berdasarkan Kelas**

No	Kelas	Jumlah
1	V-A	25
2	V-B	25
3	V-C	24

Sampel dalam penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas VA yang dijadikan kelas eksperimen dan VB yang menjadi kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan seperti kelas eksperimen.

**Tabel 3.3 Rincian Sampel**

No	Perlakuan Mengajar	Kelas	Jumlah
1	Eksperimen	V - A	25 orang
2	Kontrol	V - B	25 orang
Jumlah			50

## **B. Defenisi Operasional**

Defenisi operasional yang berkaitan dengan judul yang secara operasional dapat dijabarkan.

### **1. Strategi pembelajaran *Role Playing***

*Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan cara memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada strategi *role playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra kedalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang

secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Strategi *role playing* juga di organisasikan berdasarkan kelompok-kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Sisa diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas skenario dari guru.

## **2. Hasil Belajar Bahasa Indonesia siswa**

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah kemampuan siswa memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar. Hasil belajar dalam silabus berfungsi sebagai petunjuk tentang perubahan perilaku yang akan dicapai oleh siswa sehubungan dengan kegiatan belajar yang dilakukan, sesuai dengan kompetensi dasar dan materi standar yang dikaji. Hasil belajar bisa berbentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Adapun yang menjadi indikator lain dari hasil belajar siswa adalah hasil belajar yang dilakukan melalui tes.

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data untuk mendapatkan hasil yang relevan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi, yaitu penulis melaksanakan pengamatan secara langsung terhadap objek yang sedang ditelaah adapun data yang dapat diobservasi yaitu mengenai kegiatan guru dalam melaksanakan tugas mengajar serta kegiatan siswa dalam mengajar.
2. Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasa. Dokumentasi dalam penelitian bersifat skunder karena data sebagai pelengkap data primer. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data nama-nama siswa dan hasil belajar siswa kelas V MIN Securai P. Brandan,

letak geografis madrasah, nilai KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia, nilai klasikal, dan RPP guru dengan Kompetensi Dasar Drama yang digunakan pada kelas Kontrol.

3. Tes yaitu berupa tes awal dan tes ahir dilakukan dengan butir soal pilihan berganda dengan jumlah soal 20 butir, dengan ketentuan jawaban benar 10 dan salah 0.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlahskoryangdicapai} \times 100}{\text{skormaksimal}}$$

Adapun kisi-kisi instrumen tes (sebelum dilakukan validasi tes) dapat dilihat pada tabel berikut ini

**Tabel 3.4**  
**Tabel kisi-kisi instrumen Post-test hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN**  
**Securai P. Berandan**

No	Kompetensi Dasar	Indikator Materi	Indikator Penilaian	Nomor Soal	Jumlah
1	6.1 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat	1. menyebutkan unsur-unsur drama	C <sub>1</sub>	4,5, 6,7	4
		2. menjelaskan alur drama	C <sub>2</sub>	2,1 0,1 3,1 9	4
		3. menyebutkan tokoh yang ada pada drama	C <sub>1</sub>	1,9, 12, 16, 20	5
		4. menjelaskan amanat yang terkandung	C <sub>2</sub>	3,1 1,1	4



		dalam isi drama		4,1 8	
		5. Memerankan tokoh drama dengan lafal dan intonasi yang tepat	C6	8,1 5,1 6,1 7	4

“Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur”.<sup>32</sup> Soal pretest dan pos-test yang akan diujikan pada siswa, terlebih dahulu tes tersebut divalidkan. Tes hasil belajar ini di uji cobakan kepada siswa lain yang di nilai memiliki kemampuan yang sama dengan siswa yang akan diteliti. Untuk melihat karakteristik tes tersebut dilakukan uji:

### 1. Validitas Tes

Validitas tes diuji dengan menggunakan rumus korelasi product moment, sebagai berikut:<sup>33</sup>

$$r_{xr} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- N = Jumlah siswa yang mengikuti
- X = Hasil tes Bahasa Indonesia yang dicari validitasnya
- Y = Skor total
- $r_{xy}$  = Koefisien validitas tes

<sup>32</sup>Suharsimi Arikunto. 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta; Bumi Aksara, h. 65.

<sup>33</sup>*Ibid.*, h. 87.

Kriteria pengujian validitas adalah setiap item valid apabila  $r_{xy} > r_{tabel}$ ,  $r_{tabel}$  diperoleh dari nilai kritis  $r$  *product moment* dan juga dengan menggunakan formula Guilfort yakni setiap item dikatakan valid apabila  $r_{xy} > r_{tabel}$ . Siswa kelas V MIN Securai P. Berandan yang berjumlah 25 siswa dijadikan sebagai validator untuk memvalidasi tes yang akan digunakan untuk tes hasil belajar kelas eksperimen dan juga kelas kontrol.

## 2. Reliabilitas Tes

Suatu alat ukur disebut memiliki reliabilitas yang tinggi apabila instrumen itu memberikan hasil pengukuran yang konsisten. Untuk menguji reliabilitas tes digunakan rumus Kuder Richardson sebagai berikut:<sup>34</sup>

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas tes

$n$  = Banyak soal

$p$  = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

$q$  = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$  = Jumlah hasil perkalian antara  $p$  dan  $q$

$S$  = Standar deviasi dari tes

**Tabel 3.5 Kriteria reabilitas suatu tes**

No	Indeks Reabilitas	Klasifikasi
1.	$0,0 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
2.	$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
3.	$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Sedang
4.	$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
5.	$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat Tinggi

<sup>34</sup>Ibid., h. 115.

Untuk mencari varians total digunakan rumus sebagai berikut:<sup>35</sup>

$$S^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

$S^2$  = Varians total yaitu varians skor total

$\sum y$  = Jumlah skor total (seluruh item)

### 3. Tingkat kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Untuk mendapatkan indeks kesukaran soal digunakan rumus yaitu:

$$I = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

I = Indeks Kesukaran

B = Jumlah skor

N = Jumlah skor ideal pada setiap soal tersebut ( n x Skor maks)

Hasil perhitungan indeks kesukaran soal dikonsultasikan dengan ketentuan dan diklasifikasikan sebagai berikut:

**Tabel 3.6. Indeks kesukaran soal**

Besar P	Interpretasi
$0,00 \leq P < 0,30$	Terlalu sukar
$0,30 \leq P < 0,70$	Cukup (Sedang)
$0,70 \leq P < 1,00$	Terlalu mudah

---

<sup>35</sup>Ibid., h. 123.

#### 4. Daya Pembeda Soal

Untuk menentukan daya pembeda, terlatih dahulu skor dari peserta tes diurutkan dari skor tinggi sampai skor terendah. Kemudian diambil 50% skor teratas sebagai kelompok atas dan 50 % skor terbawah sebagai kelompok bawah. Untuk menghitung daya pembeda soal digunakan rumus yaitu:

$$DP = \frac{S_A - S_B}{I_A}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda soal

$S_A$  = Jumlah skor kelompok atas pada butir soal yang diolah

$S_B$  = Jumlah skor kelompok bawah pada butir soal yang diolah

$I_A$  = Jumlah skor ideal salah satu kelompok butir soal yang dipilih

**Tabel 3.7. Indeks daya pembeda**

NO	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1	0,0- 0,19	Jelek
2	0,20- 0,39	Cukup
3	0,40- 0,69	Baik
4	0,70 – 1,00	Baik sekali

#### D. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua tahapan yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambar data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penyajian data statistik deskriptif melalui tabel, grafik, pictogram, perhitungan

modus, median, mean, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebarandata melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan persentase.<sup>36</sup>

1. Menghitung rata-rata skor (mean) dengan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

2. Menghitung Standar Deviasidengan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N} - \left(\frac{\sum X}{N}\right)^2}$$

Keterangan:

SD= Standar deviasi

$\frac{\sum X^2}{N}$  = Tiap skor dikuadratkan lalu dijumlahkan kemudian dibagi N

$\left(\frac{\sum X}{N}\right)^2$  = Semua skor dijumlahkan, dibagi N kemudian dikuadratkan.

Analisis inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.<sup>37</sup> Analisis inferensial digunakan pada pengujian hipotesis statistik, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, pada kelompok-kelompok data dilakukan pengujian normalitas, untuk kebutuhan uji normalitas ini digunakan teknik analisis *Liliefors*, sedangkan pada analisis uji homogenitas digunakan teknik analisis dengan perbandingan varians. Pengujian hipotesis statistik digunakan uji analisis varians jalur satu. Uji ANAVA ini digunakan untuk menguji hipotesis apakah kebenarannya dapat diterima atau tidak.

---

<sup>36</sup>Sugiyono, *op. cit.*, h. 207-208.

<sup>37</sup>Sugiyono, *op. cit.*, h. 209.

## 1. Uji Normalitas

Untuk menguji apakah skor tes berdistribusi normal atau tidak digunakan uji normalitas

*liliefors*, langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Mencari bilangan baku

Untuk mencari bilangan baku, digunakan rumus:

$$Z_1 = \frac{X_{1-x}}{SD}$$

Keterangan:

x = Rata-rata sampel

S = Simpangan baku (standar deviasi)

- b. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku kemudian hitung peluang  $F_{(z_i)} = P(Z \leq Z_i)$
- c. Menghitung Proporsi  $F_{(z_i)}$  yaitu:

$$S_{(z_i)} = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n}{n}$$

- d. Menghitung selisih  $F_{(z_i)} - S_{(z_i)}$ , kemudian harga mutlaknya
- e. Bandingkan  $L_0$  dengan  $L$  tabel. Ambillah harga paling besar disebut  $L_0$  untuk menerima atau menolak hipotesis. Kita bandingkan  $L_0$  dengan  $L$  yang diambil dari daftar untuk taraf nyata 0,05 dengan kriteria:
  - 1) Jika  $L_0 < L_{\text{tabel}}$  maka data berasal dari popluasi berdistribusi normal.
  - 2) Jika  $L_0 \geq L_{\text{tabel}}$  maka data berasal dari populasi tidak berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data yang dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini adalah varians terbesar dibandingkan dengan varians terkecil, yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

$S_1^2$  = Simpangan baku terbesar

$S_2^2$  = Simpangan baku terkecil

Kriteria pengujiannya adalah:

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka data dinyatakan tidak homogen

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka data dinyatakan tidak homogen

### 3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan uji t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan derajat

kebebasan (dk) =  $n_1 + n_2$

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{Dengan: } S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Dimana:  $n_1$ : Jumlah sampel kelas eksperimen

$n_2$ : Jumlah sampel kelas kontrol

t: Harga t hasil perhitungan

$\bar{x}_1$  : Selisih nilai pos-tes dengan pre-tes pada kelas eksperimen

$\bar{x}_2$  : Selisih nilai pos-tes dengan pre-tes pada kelas kontrol

$S_1^2$  : Variansi selisih nilai pos-test dengan pre-test pada kelas

Eksperimen dan kontrol

$S_2^2$  : Variansi selisih nilai pos-test dengan pre-test pada kelas

Ketika  $t_{tabel} > t_{hitung}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, maka tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi *Role playing* dan siswa yang diajarkan

dengan pembelajaran konvensional pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MIN Securai P. Berandan.

Ketika  $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka terdapat perbedaan/pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi *Role playing* dan siswa yang diajarkan pembelajaran konvensional pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MIN Securai P. Berandan.

Untuk taraf signifikan ( $t_{\text{tabel}}$ ) dengan jumlah responden  $25=2,011$ .

### **E. Prosedur Penelitian**

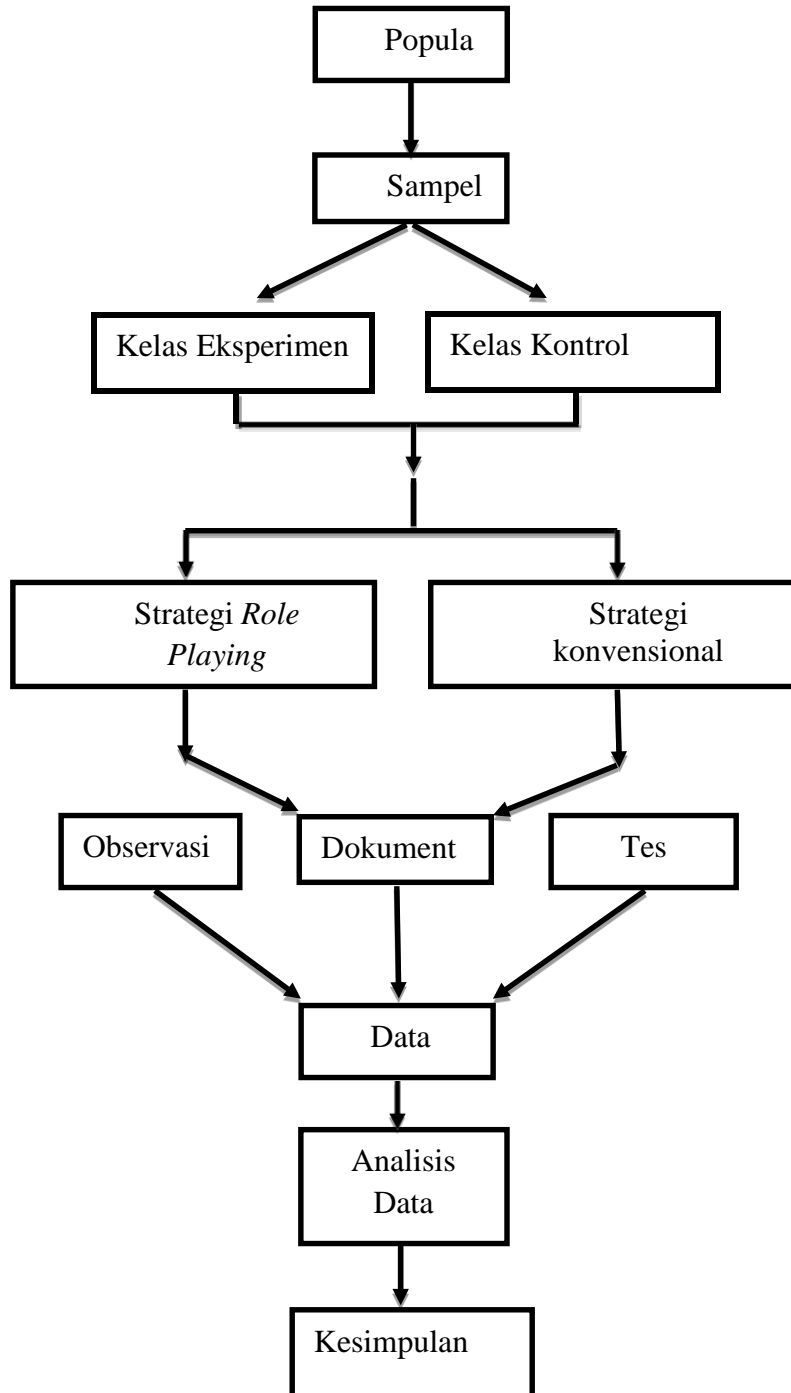
Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Menentukan populasi dan sampel penelitian.
2. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas VA menjadi kelas eksperimen dan kelas VB menjadi kelas kontrol.
3. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan pretest tentang materi Drama, dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum materi diajarkan. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi pretes dengan soal yang sama.
4. Kelas eksperimen diberikan tindakan penggunaan strategi *Role playing* dan Kelas kontrol tidak diberikan tindakan tetapi dengan materi yang sama yaitu Drama.
5. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan postes tentang materi Drama, dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah materi diajarkan sesuai dengan tindakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi postes dengan soal yang sama.



6. Setelah mengetahui hasil pretes dan postes diperoleh data primer yang menjadi data utama penelitian.
7. Menganalisis data
8. Menyimpulkan hasil penelitian

### Skema Prosedur Penelitian



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data**

##### **1. Deskripsi Data Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di MIN Securai P. Berandan, Kecamatan Babalan Kabupaten Langkat Provinsi Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN Securai P. Berandan tahun pelajaran 2017/2018 yang terdiri atas dua kelas dengan keseluruhan siswa berjumlah 50 orang. Kelas yang dipilih sebagai sampel adalah kelas V-A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 orang dan kelas V-B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 25 orang.

Pengambilan data diperoleh dari tes yang diberikan kepada kelas yang terpilih sebagai sampel. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui berapa besar pengaruh terhadap kelas eksperimen yang diberikan perlakuan khusus sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan khusus.

Penelitian pada kelas eksperimen dan kontrol di kelas V MIN Securai P. Berandan dilaksanakan pada tanggal 07-08 April 2018 sebanyak dua kali pertemuan. Dengan rincian satu kali pertemuan di kelas eksperimen dan satu kali pertemuan di kelas kontrol. Alokasi waktu satu kali pertemuan adalah 2 x 35 menit (2 jam pelajaran). Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah Drama.

Sebelum dilakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan tes validasi soal tes kepada dosen ahli untuk mengetahui soal-soal yang layak dijadikan instrumen dalam penelitian.

## 2. Deskripsi Data Instrumen Tes

Uji instrumen tes dilakukan pada kelas VI-A. Validator untuk tes ini adalah Tri Indah Kusumawati M. Hum. Dari hasil perhitungan validasi tes dapat dilihat pada **lampiran 6**, dengan rumus *Korelasi Product Momen* ternyata dari 20 soal dalam bentuk pilihan ganda yang diujikan dinyatakan 14 soal valid dan 6 soal tidak valid.

Hasil perhitungan reliabilitas diketahui bahwa instrumen soal dinyatakan reliabilitas dan dapat dilihat pada **lampiran 9**, dengan menggunakan rumus *K-R 20* diketahui bahwa instrumen soal dinyatakan reliabel.

Langkah selanjutnya adalah menghitung daya beda tiap soal. Setelah dilakukan perhitungan daya beda **lampiran 10** terdapat 13 soal dengan kriteria baik, 4 soal dengan kriteria cukup, dan 3 soal dengan kriteria jelek.

Langkah terakhir adalah dengan menghitung tingkat kesukaran dari tiap soal. Dari hasil perhitungan tingkat kesukaran soal **lampiran 10** maka soal dinyatakan 10 soal dengan kriteria cukup dan 10 soal dengan kriteria terlalu mudah.

Dari hasil perhitungan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya beda soal maka peneliti menyatakan 10 soal yang akan diujikan pada tes hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

**Tabel 4.1. Rekapitulasi validitas reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal**

No Soal	Validitas	Reliabilitas	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Keputusan
1	Tidak Valid	Reliabel	Baik	Terlalu Mudah	Tolak
2	Valid	Reliabel	Cukup	Terlalu Mudah	Terima
3	Valid	Reliabel	Baik	Cukup	Terima

4	Tidak Valid	Reliabel	Cukup	Terlalu Mudah	Tolak
5	Valid	Reliabel	Cukup	Cukup	Terima
6	Tidak Valid	Reliabel	Cukup	Terlalu Mudah	Tolak
7	Valid	Reliabel	Baik	Cukup	Terima
8	Valid	Reliabel	Baik	Terlalu Mudah	Terima
9	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Cukup	Tolak
10	Valid	Reliabel	Baik	Cukup	Terima
11	Tidak Valid	Reliabel	Baik	Cukup	Tolak
12	Valid	Reliabel	Jelek	Cukup	Terima
13	Valid	Reliabel	Baik	Cukup	Terima
14	Valid	Reliabel	Baik	Terlalu Mudah	Terima
15	Valid	Reliabel	Jelek	Terlalu Mudah	Terima
16	Valid	Reliabel	Baik	Cukup	Terima
17	Valid	Reliabel	Baik	Cukup	Terima
18	Valid	Reliabel	Baik	Terlalu Mudah	Terima
19	Valid	Reliabel	Baik	Terlalu Mudah	Terima
20	Tidak Valid	Reliabel	Baik	Terlalu Mudah	Tolak

### 3. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 10 soal. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan strategi *Role Playing*. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 10 soal dengan penilaian menggunakan skala 100.

Hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.2. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Eksperimen**

<b>Statistik</b>	<b>Pre-test</b>	<b>Post-test</b>
Jumlah Siswa	25	25
Jumlah Soal	10	10
Jumlah Nilai	1150	2210
Rata-Rata	46,00	88,4
Standar Deviasi	12,58	9,87
Varians	158,33	97,33
Nilai Maksimum	60	100
Nilai Minimum	20	70

Tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen 46,00 dengan standar deviasi 12,58 dan setelah diajarkan dengan metode *Role Playing*, diperoleh rata-rata 88,4 dengan standar deviasi 9,87.

#### 4. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Untuk kelas kontrol, sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 10 soal. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 10 soal dengan penilaian menggunakan skala 100.

Hasil pre-test dan post-test pada kelas kontrol disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.3. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Kontrol**

<b>Statistik</b>	<b>Pre-test</b>	<b>Post-test</b>
Jumlah Siswa	25	25
Jumlah Soal	10	10
Jumlah Nilai	900	18,60
Rata-Rata	36,00	74,4
Standar Deviasi	11,90	11,58
Varians	141,67	134,00
Nilai Maksimum	50	90
Nilai Minimum	10	50

Tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-est kelas kontrol 36,00 dengan standar deviasi 11,90 dan setelah diajarkan dengan pembelajaran konvensional, diperoleh rata-rata 74,4 dengan standar deviasi 11,58.

## B. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji  $t$  terhadap tes hasil belajar siswa, maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi:

### 1. Uji Normalitas

Salah satu teknik dalam uji normalitas adalah teknik liliefors, yaitu suatu teknik uji analisis persyaratan sebelum dilakukan uji hipotesis. Uji normalitas ini mengambil nilai tes hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sampel dikatakan berdistribusi normal jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$ . Berikut hasil analisis normalitas pada masing-masing kelas.

- a Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa yang diajar dengan strategi *Role Playing* (Kelas Eksperimen)

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada **lampiran 14** untuk data nilai pre-test pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diajar dengan strategi *Role Playing* pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa diperoleh nilai  $L_{hitung}$  sebesar 0,125 dan nilai  $L_{tabel}$  sebesar 0,173. Karena  $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,125 < 0,173$ . Hasil perhitungan uji normalitas pada *lampiran 14* untuk data nilai post-test pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diajar dengan strategi *Role Playing* pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa diperoleh nilai  $L_{hitung}$  sebesar 0,149 dan nilai  $L_{tabel}$  sebesar 0,173. Karena  $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,149 < 0,173$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajar dengan strategi *Role Playing* memiliki sebaran normal.

b. Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa yang diajar dengan Pembelajaran Konvensional  
(Kelas Kontrol)

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada **lampiran 14** untuk data nilai pre-test kelas kontrol yaitu kelas yang diajar dengan pembelajaran konvensional pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa diperoleh  $L_{hitung}$  sebesar 0,115 dan nilai  $L_{tabel}$  sebesar 0,173. Karena  $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,115 < 0,173$ . Hasil perhitungan uji normalitas pada *lampiran 14* untuk data nilai post-test kelas kontrol yaitu kelas yang diajar dengan pembelajaran konvensional pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa diperoleh  $L_{hitung}$  sebesar 0,131 dan nilai  $L_{tabel}$  sebesar 0,173. Karena  $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,131 < 0,173$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional memiliki sebaran normal.

**Tabel 4.4. Rangkuman Hasil Uji Normalitas**

<b>Kelompok</b>	<b>Hasil</b>	<b>N</b>	<b><math>L_{hitung}</math></b>	<b><math>L_{tabel}</math></b>	<b>Kesimpulan</b>
Eksperimen	Pre-test	25	0,125	0,173	Berdistribusi normal
	Post-test	25	0,149	0,173	Berdistribusi normal
Kontrol	Pre-test	25	0,115	0,173	Berdistribusi normal
	Post-test	25	0,131	0,173	Berdistribusi normal

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi dengan varian yang sama. Untuk mengetahui homogenitas varians dari dua kelas yang



dijadikan sampel digunakan uji homogen dengan mengambil nilai tes hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Data berasal dari varians populasi yang homogen jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Uji homogenitas dilakukan pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dapat dilihat pada **lampiran 15**.

**Tabel 4.5. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas untuk Kelompok Sampel Pre-test dan Post-test**

Kelompok	Kelas	D	SD <sup>2</sup>	F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel</sub>	Keputusan
Pre-test	Eksperimen	24	158,33	1,17	1,984	Homogen
	Kontrol	24	141,67			
Post-test	Eksperimen	24	97,33	1,376	1,984	Homogen
	Kontrol	24	134,00			

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas di atas dapat disimpulkan bahwa, kelompok sampel berasal dari populasi yang sama.

### C. Hasil Analisis Data/ Pengujian Hipotesis

Data yang akan dianalisis adalah data hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan data analisis sebelumnya data dinyatakan normal dan homogen sehingga uji hipotesis dapat dilakukan. Sebelum pada tahap pengujian hipotesis maka dilakukan perhitungan nilai rata-rata (mean) dan simpangan baku (SD). Uji hipotesis pada penelitian ini

menggunakan uji  $t$  (Polled Varian). Uji  $t$  (Polled Varian) digunakan apakah penerapan pembelajaran yang dilakukan mempunyai pengaruh atau tidak terhadap objek yang diteliti yaitu hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Hipotesis dalam penelitian ini ada dua yaitu:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Strategi *Role Playing* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN Securai P. Berandan.

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Strategi *Role Playing* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN Securai P. Berandan.

Rumus uji  $t$  (Polled Varian) yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

### 1. Analisis Data Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas Eksperimen

Analisis data dilakukan pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajar dengan menerapkan strategi *Role Playing* yaitu kelas V-A. Nilai tes hasil belajar Bahasa Indonesia dapat dilihat pada **lampiran 16**. Dari hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas eksperimen dapat diketahui perolehan nilai rata-rata siswa sebesar 88,4 varians sebesar 97,33 dan standar deviasi sebesar 9,87.

### 2. Analisis Data Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas Kontrol

Analisis data selanjutnya dilakukan pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang dijadikan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional yaitu kelas V-B. Nilai tes hasil belajar Bahasa Indonesia dapat dilihat pada **lampiran 16**. Dari hasil Bahasa Indonesia siswa kelas kontrol dapat diketahui perolehan nilai rata-rata siswa sebesar 74,4 variansi sebesar 134,00 dan standar deviasi sebesar 11,58.

Nilai Rata-rata dan simpangan baku (SD) dari hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6. Rata-Rata dan Simpangan Baku Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas V-A (Eksperimen)	Kelas V-B (Kontrol)
$n_1 = 25$	$n_2 = 25$
$\bar{X}_1 = 88,4$	$\bar{X}_2 = 74,4$
$S_1^2 = 97,33$	$S_2^2 = 134,00$

Setelah diperoleh nilai rata-rata dan simpangan baku dari masing-masing kelas maka selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan rumus statistik uji  $t$ . Pada penelitian ini menggunakan rumus uji  $t$  sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Maka:

$$t = \frac{88,4 - 74,4}{\sqrt{\frac{(25 - 1) 97,33 + (25 - 1) 134,00}{25 + 25 - 2} \times \left(\frac{1}{25} + \frac{1}{25}\right)}}$$

$$t = \frac{14}{\sqrt{\frac{2335,92 + 3,216}{48} \times \left(\frac{2}{25}\right)}}$$

$$t = \frac{14}{\sqrt{115,67 \times 0,08}}$$

$$t = \frac{14}{\sqrt{9,254}}$$

$$t = \frac{14}{3,042}$$

$$t = 4,602$$

Dari perhitungan tersebut diketahui nilai  $t_{hitung} = 4,602$ . Kriteria pengujianya adalah tolak  $H_0$  jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .  $T_{tabel}$  diambil dari tabel distribusi t dengan taraf signifikan yang digunakan adalah  $5\% = 0,05$  dan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 25 + 25 - 2 = 52$  menggunakan rumus excel yaitu =TINV (0,05; dk). Maka diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,011$ .

Berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya maka dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,602 > 2,011$ . Dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan strategi *Role Playing* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN Securai P. Berandan”. Hasil uji  $t$  tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.7. Hasil Uji  $t$  Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa**

Kelompok	No	Rata-Rata	Dk	$T_{hitung}$	$T_{tabel}$	Kesimpulan
Kelas dengan strategi <i>Role Playing</i>	25	88,4	24	4,602	2,011	Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan strategi <i>Role Playing</i> terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V
Kelas tanpa strategi <i>Role Playing</i>	25	74,4	24			

						MIN Securai P. Berandan.
--	--	--	--	--	--	-----------------------------

#### D. Pembahasan Hasil Analisis

Penelitian yang dilakukan di MIN Securai P. Berandan ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 88,4 dan untuk kelas kontrol adalah 74,4. Berdasarkan pengujian homogenitas yang dilakukan diperoleh bahwa kedua kelas memiliki varians yang sama atau homogen.

Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran yang berbeda pada materi Drama. Siswa pada kelas eksperimen diajarkan dengan strategi *Role Playing* dan siswa pada kelas kontrol diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Setelah diberi perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada akhir pertemuan setelah materi selesai diajarkan, siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Adapun nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen adalah 88,4 sedangkan pada kelas kontrol adalah 74,4. Dari pengujian yang dilakukan melalui post-test yang diberikan, diperoleh bahwa kedua kelas memiliki varians yang sama atau homogen.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang dilakukan sebelumnya diperoleh bahwa  $H_0$  ditolak. Pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 48$ , berdasarkan tabel distribusi t di dapat bahwa  $t_{tabel} = 2,011$ . Selanjutnya dengan membandingkan harga hitung dengan harga tabel diperoleh bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,467 > 2,011$ . Hal ini berarti  $H_a$  diterima atau tolak  $H_0$  yang berarti rata-rata hasil belajar yang diajar dengan strategi *Role Playing* lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar yang diajar dengan pembelajaran konvensional di MIN Securai P. Berandan. Dengan demikian, Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang

diajar dengan menggunakan strategi *Role Playing* lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional pada taraf signifikan 0,05. Artinya sebelum penerapan strategi *Role Playing* dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar masih terfokus oleh guru. Akan tetapi setelah diterapkan strategi *Role Playing* untuk kelas eksperimen proses pembelajaran lebih aktif dibanding kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini terbukti dengan beberapa faktor, diantaranya siswa lebih semangat dengan adanya strategi *Role Playing*. Strategi *Role Playing* menumbuhkan semangat belajar dan perhatian yang lebih serius, serta mengurangi rasa kejenuhan pada siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa strategi *Role Playing* dapat mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN Securai P. Berandan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data dari hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Penggunaan strategi *Role Playing* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa, dilakukan pada kelas eksperimen yaitu kelas V-A. Subyek yang diteliti sebanyak 25 siswa di MIN Securai P. Berandan pada tanggal 07 – 08 April 2018. Hasil belajar Bahasa Indonesia dengan strategi *Role Playing* dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (*post-test*) di kelas eksperimen yaitu kelas V-A memperoleh rata-rata nilai 88,4
2. Penggunaan strategi *Konvensional* pada kelas kontrol yaitu kelas V-B di MIN Securai P. Berandan memperoleh rata-rata tes akhir (*post-test*) sebesar 11,54. Pembelajaran dengan menggunakan strategi *Konvensional* ini memiliki hasil yang kurang baik terhadap siswa karena siswa cenderung bosan dalam proses pembelajaran berlangsung.
3. Berdasarkan uji statistik t pada data post test bahwa strategi *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V di MIN Securai P. Berandan. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,341 > 2,011$  ( $n = 25$ ) dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% yang menyatakan terima  $H_a$  dan tolak  $H_0$ .

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat dituliskan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, sekolah disarankan agar menerapkan strategi *Role Playing* secara berkesinambungan.
2. Bagi guru, guru dituntut untuk dapat lebih memahami karakteristik siswa yaitu dengan memahami sifat yang dimiliki anak dan memahami siswa secara perorangan serta tingkat kemampuan siswa agar strategi *Role Playing* dapat diterima dengan baik.
3. Bagi siswa, siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas serta selalu belajar dengan lebih giat lagi.
4. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan juga menjadi bahan koreksi bagi penyempurnaan penyusunan penelitian selanjutnya, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Ahmad Hamzah & Santoso Ananda. 1996. *Kamus Pintar Bahasa Indonesia*. Surabaya : Fajar Mulya.
- Ananda Rusydi, dkk, 2017. *Inovasi Pendidikan; Melejit Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, Medan: CV. Widya Puspita
- Arikunto Suharsimi. 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gunawan Heri. 2012. *Kurikulum Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung : Alfabeta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- HudaMiftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran : Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan : Media Persada.
- Jamora Gani Abdul, 2017. *Pendidikan Islam dalam Catatan Sejarah*, Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama
- Jaya Farida. 2015. *Perencanaan Pembelajaran*. Medan : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
- Jurnal Kreatif Tadulako online Vol. 4 No. 5, ISSN 2354-614X
- Jurnal Ta'bid, Vol XVI, No. 01, Edisi Juni 2011
- Kurniasih Imas dan SaniBerlin, 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta : Kata Pena.
- Mardianto. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Medan : Perdana Publishing.
- Masitoh dan Dewi Laksmi. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia.

- Ngalimun. 2013. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo
- Nurmawati. 2014. *Evaluasi Pendidikan Islami*. Medan : Citapustaka Media.
- Putra Haidar, 2014. *Pendidikan Islam dalam Perspektif Filsafat*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- RitongaParlaungan. 2013. *Bahasa Indonesia Praktis*. Medan : Bartong Jaya.
- Rusman. 2013. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Salim, dkk, 2007. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citra Pustaka Media
- ShoiminAris. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Slameto, 2010, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT: Rineka Cipta
- Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan
- SudjanaNana. 2005. *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta
- SusantoAhmad. 2014. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Syafaruddin, dkk, 2012. *Inovasi Pendidikan Suatu Analisis Terhadap Kebijakan Baru Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing
- YuhdiAchmad, RahayuEnny, KhairaniIta, dkk. 2017. *Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa Non-Jurusan Bahasa Indonesia*. Medan : Padang Bulan.

## Lampiran 1

### SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : MIN Securai P. Berandan

Mata Pelajaran : BAHASA INDONESIA

Kelas V

Semester : Genap

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Standar Kompetensi : 6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Indikator Pencapaian Kompetensi	Gagasan Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	
						Teknik	Bentuk Instrumen
6.2 Memerankan tokoh Drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat	DRAMA	<ul style="list-style-type: none"><li>Bersahabat</li><li>Komunikatif</li><li>Tanggung jawab</li></ul>	Percaya diri	6.2.1 Memerankan tokoh drama dengan lafal dan intonasi yang tepat	<ul style="list-style-type: none"><li>Membaca dialog drama dengan lancar dan jelas</li><li>Memerankan drama anak-anak dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat</li><li>Siswa dapat mengungkapkan perasaan dan fikiran secara lisan</li></ul>	Tes Tertulis	Pilihan Ganda

Securai P. Berandan, April 2018  
Guru Mapel Bahasa Indonesia

Mengetahui,  
Kepala Sekolah MIN Securai P. Berandan

Alwi. S.Pd.I

Mardiana. S.Pd.

## Lampiran 2

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MIN Securai P. Berandan

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/semester : V / II

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

#### A. STANDAR KOMPETENSI

6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama

#### B. KOMPETENSI DASAR

6.2 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat

#### C. INDIKATOR

6.2.1 Memerankan tokoh drama dengan lafal dan intonasi yang tepat.

#### D. TUJUAN

1. Siswa dapat memerankan tokoh drama dengan lafal yang tepat.
2. Siswa dapat memerankan tokoh drama dengan intonasi yang tepat.
3. Siswa dapat memerankan tokoh drama dengan ekspresi yang tepat.
4. Siswa dapat menjawab pertanyaan mengenai drama

#### E. MATERI

Di SD Mulya, akan diadakan lomba olahraga bola voli antarSD sekecamatan. Anton, Adit, Reno, Anjar, Dimas dan Rio terpilih untuk mewakili SD Muly. Dalam mengikuti perlombaan. Agar dapat memenangkan perlombaan dan terjalin kerja sama yang baik, mereka berlatih setiap hari.

Anton : Untuk menghadapi pertandingan minggu depan, kita harus sering latihan, nih!

Adit : Iya, betul!

Reno : Kira-kira kapan kita bisa latihan?

Adit : Bagaimana kalau besok kita mulai latihan?

Anjar : Aku setuju, soalnya kalau tidak segera latihan kapan lagi?

Dimas : Benar!

Rio : Iya, aku juga setuju!

Dimas : Berarti kita sepakat, ya!

Mereka selalu berlatih setiap sore. Namun, pada hari keempat Dimas tidak datang.

Adit : Lho, kok, sudah jam 4 lebih Dimas belum datang juga?

Anton : Iya, jangan-jangan nggak datang lagi.

Reno : Kalau begini caranya, gimana tim kita bisa menang?

Anjar : Padahal, tinggal dua hari lagi kita bertanding.

Rio : Benar, ini kan latihan terakhir kita.

Adit : Kalau begitu kita latihan sendiri saja.

Rio : OK!

Waktu pertandingan telah tiba dan tim SD Mulya mengalami kekalahan.

Adit : Aduh, kenapa bisa kalah, sih?

Anton : Ini semua gara-gara Dimas.

Rio : Iya, seandainya kamu tidak bolos latihan pasti menang.

Dimas : Maaf ya, teman-teman, waktu itu aku lagi capek.

Anjar : Kita semua juga capek, tetapi tetap datang.

Reno : Ya sudah, semuanya kan sudah terjadi, jadi buat apa menyesal. Lain kali jika ada pertandingan lagi, kita semua harus datang untuk latihan. Bukankah kita harus disiplin?

Adit : Iya, setuju. Kita semua harus disiplin biar tidak menyesal kemudian.

## **F. METODE, MODEL DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN**

Metode : tanya jawab, latihan, demonstrasi

Model : Bermain peran (Role Playing)

Pendekatan : Konstruktivisme

## G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<b>Kegiatan Awal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan kondisi siswa siap belajar</li> <li>2. Guru menyampaikan apersepsi melalui tanya jawab.</li> <li>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengkondisikan dirinya.</li> <li>2. Siswa menjawab pertanyaan guru.</li> <li>3. Siswa menyimak pemaparan guru</li> </ol>
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik.</i></li> <li>2. <i>Memilih peran</i></li> <li>3. <i>Menyusun tahap-tahap peran</i></li> <li>4. <i>Menyiapkan pengamat</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik mengenai drama</li> <li>2. Guru bertanya kepada siswa mengenai berbagai watak atau karakter, kemudian mendeskripsikan</li> <li>3. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menjadi pemeran dalam sebuah drama</li> <li>4. Guru membagikan naskah drama kepada siswa</li> <li>5. Guru memberikan petunjuk pada sekelompok siswa yang akan memerankan drama</li> <li>6. Guru membagi siswa yang tidak memerankan drama menjadi beberapa kelompok</li> <li>7. Guru meminta siswa yang tidak menjadi pemeran drama untuk</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab</li> <li>2. Siswa menjawab</li> <li>3. Beberapa siswa menjadi pemeran dalam sebuah drama</li> <li>4. Siswa membagi peran masing-masing sesuai dengan naskah drama.</li> <li>5. Latihan memerankan sebelum tampil di depan kelas</li> <li>6. Siswa secara berkelompok mempersiapkan untuk melakukan pengamatan pemeranan drama di depan kelas</li> <li>7. Siswa memerankan drama di depan kelas dengan menghayati peran yang dimainkan, juga lafal dan intonasi yang tepat</li> </ol>

<p>5. <i>Pemeranan</i></p> <p>6. <i>Diskusi dan evaluasi</i></p> <p>7. <i>Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan</i></p>	<p>mengamati kegiatan pemeranan drama</p> <p>8. Guru memperhatikan dan mengamati pementasan drama.</p> <p>9. Guru memfasilitasi siswa untuk mengadakan diskusi</p> <p>10. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk mengemukakan pengalaman siswa pada saat menghadapi orang tua, teman, guru, dsb.</p> <p>11. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti</p> <p>12. Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan hasil dari kegiatan belajar</p>	<p>8. Setiap kelompok mengamati pementasan dengan sungguh-sungguh</p> <p>9. Perwakilan siswa yang menjadi pengamat melaporkan hasil pengamatannya dan kelompok lain menanggapi</p> <p>10. Siswa yang menjadi pemeran menanggapi</p> <p>11. Semua siswa melakukan tanya jawab dan diskusi sehingga menjadi saling berinteraksi</p> <p>12. Siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pengalaman siswa pada saat menghadapi orang tua, teman, guru, dsb</p>
<p><b>Kegiatan akhir</b></p>	<p>1. Guru memberikan penguatan serta memberikan siswa soal evaluasi.</p> <p>2. Guru menutup pembelajaran</p>	<p>1. Siswa mengerjakan soal.</p>

## H. SUMBER

1. KTSP 2006 Bahasa Indonesia Kelas 5
2. Indriyani dan Nur'aini umri . 2008. Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar Kelas V. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

## I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

Prosedur : Proses dan tes akhir

Jenis Tes : Tulisan



Bentuk Tes : Uraian

Alat Tes : Lembar soal

- Instrumen Penilaian Proses

no	Nama Siswa	Intonasi				Ekspresi				Lafal			
			B		D	A	B	C	D	A	B	C	D
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
Jumlah													

- Indikator Penilaian Proses

**a. Intonasi**

- 1) Tepat
- 2) Cepat lambatnya ucapan
- 3) Tinggi rendahnya suara

**b. Ekspresi**

- 1) Tepat yaitu ekspresi sesuai dengan peran
- 2) Ada gerakan tubuh
- 3) Ada ekspresi wajah

**c. Lafal**

- 1) Tepat
- 2) Jelas
- 3) Lantang

**Keterangan:**

Diisi dengan tanda ceklis ( V )

(A) Baik sekali : Jika semua indikator dilaksanakan

- (B) Baik : Jika hanya dua indikator dilaksanakan  
(C) Cukup : Jika hanya satu indikator dilaksanakan  
(D) Kurang : Jika tidak satupun indikator dilaksanakan

- Instrument soal

Cobalah menjawab pertanyaan berikut ini dengan benar !

1. Siapa yang pertama kali mengusulkan untuk memulai latihan?
2. Menurut Anton apa yang menyebabkan SD Mulya mengalami kekalahan?
3. Apa alasan yang dikemukakan Dimas saat membolos latihan?
4. Bagaimana sikap Anjar terhadap alasan yang dikemukakan Dimas tersebut?
5. Bagaimana sikap Reno setelah SD-nya mengalami kekalahan?

Jawaban :

1. Anton.
2. Gara-gara Dimas tidak ikut latihan.
3. Dimas mengatakan bahwa dia lagi capek.
4. Anjar mengatakan bahwa semua juga capek, tetapi tetap datang untuk latihan.
5. Reno mengatakan bahwa jika ada pertandingan lagi, kita semua harus datang untuk latihan, dan harus disiplin.

Skor penilaian :Jumlah soal adalah 5, setiap butir soal memiliki skor 20 sehingga jumlah skor jawaban benar semua adalah 100.

### Lampiran 3

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### (RPP)

Sekolah : MIN Securai P. Berandan

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/semester : V / II

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

#### J. STANDAR KOMPETENSI

7. Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama

#### K. KOMPETENSI DASAR

7.1 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat

#### L. INDIKATOR

7.1.1 Memerankan tokoh drama dengan lafal dan intonasi yang tepat.

#### M. TUJUAN

5. Siswa dapat memerankan tokoh drama dengan lafal yang tepat.
6. Siswa dapat memerankan tokoh drama dengan intonasi yang tepat.
7. Siswa dapat memerankan tokoh drama dengan ekspresi yang tepat.
8. Siswa dapat menjawab pertanyaan mengenai drama

#### N. MATERI

Di SD Mulya, akan diadakan lomba olahraga bola voli antar SD sekecamatan. Anton, Adit, Reno, Anjar, Dimas dan Rio terpilih untuk mewakili SD Mulya. Dalam mengikuti perlombaan. Agar dapat memenangkan perlombaan dan terjalin kerja sama yang baik, mereka berlatih setiap hari.

Anton : Untuk menghadapi pertandingan minggu depan, kita harus sering latihan, nih!

Adit : Iya, betul!

Reno : Kira-kira kapan kita bisa latihan?

Adit : Bagaimana kalau besok kita mulai latihan?

Anjar : Aku setuju, soalnya kalau tidak segera latihan kapan lagi?

Dimas : Benar!

Rio : Iya, aku juga setuju!

Dimas : Berarti kita sepakat, ya!

Mereka selalu berlatih setiap sore. Namun, pada hari keempat Dimas tidak datang.

Adit : Lho, kok, sudah jam 4 lebih Dimas belum datang juga?

Anton : Iya, jangan-jangan nggak datang lagi.

Reno : Kalau begini caranya, gimana tim kita bisa menang?

Anjar : Padahal, tinggal dua hari lagi kita bertanding.

Rio : Benar, ini kan latihan terakhir kita.

Adit : Kalau begitu kita latihan sendiri saja.

Rio : OK!

Waktu pertandingan telah tiba dan tim SD Mulya mengalami kekalahan.

Adit : Aduh, kenapa bisa kalah, sih?

Anton : Ini semua gara-gara Dimas.

Rio : Iya, seandainya kamu tidak bolos latihan pasti menang.

Dimas : Maaf ya, teman-teman, waktu itu aku lagi capek.

Anjar : Kita semua juga capek, tetapi tetap datang.

Reno : Ya sudah, semuanya kan sudah terjadi, jadi buat apa menyesal. Lain kali jika ada pertandingan lagi, kita semua harus datang untuk latihan . Bukankah kita harus disiplin?

Adit : Iya, setuju. Kita semua harus disiplin biar tidak menyesal kemudian.

## **O. METODE PEMBELAJARAN**

Metode : Ceramah

## **P. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

### **1. Kegiatan Awal**

- a. Mengajak semua siswa berdoa untuk mengawali pelajaran.
- b. Memeriksa kehadiran siswa
- c. Memberikan motivasi
- d. Menjelaskan tujuan pembelajaran

### **2. Kegiatan Inti**

#### **a. Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru :

- ✓ Tanya jawab tentang materi yang telah diajarkan.
- ✓ Menjelaskan materi mengenai drama

#### **b. Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru :

- ✓ Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang disampaikan
- ✓ Guru meminta siswa untuk membuka buku paket dan mengerjakan soal yang ada di buku.

#### **c. Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru :

- ✓ Bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui peserta didik
- ✓ Bersama peserta didik bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman memberikan penguatan dan penyimpulan.

### **3. Kegiatan Akhir**

- a. Bersama-sama dengan peserta didik membuat rangkuman atau kesimpulan pelajaran.
- b. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- c. Menutup pelajaran

**Q. Alat dan Sumber Belajar**

- a. Alat : Papan tulis, spidol
- b. Sumber Belajar : Buku Belajar Sains 5 untuk SD kelas V

**R. Penilaian**

Prosedur : Posttest

Jenis : Tulisan

Bentuk : Pilihan Ganda

## Lampiran 4

*Cuplikan teks drama berikut untuk soal nomor 1-3*

Arif : “Ayah, aku mau ikut Kak Agus nonton sepak bola di lapangan.” (Arif keluar rumah sambil mendorong sepeda motornya).

Ayah : “Naik apa kesana ?” (Ayah menggelus-elus kepala Arif).

Arif : “Naik sepeda motor, Yah.”

Agus : “Iya, tuh, Yah. Adik merengek-rengok ingin ikut nonton sepak bola.” (Agus keluar rumah sambil mendorong sepeda motornya).

Ayah : “Ya, sudah. Pergilah bersama Kak Agus.”

Arif : (Raut muka senang) “Baik, Yah.”

Ayah : “Hati-hatilah, patuhi rambu-rambu lalu lintas, jangan ngebut, dan kenakan helm !” (Ayah berseru ke arah Agus dan Arif yang siap berangkat).

1. Tokoh utama dalam kutipan drama tersebut adalah . . . .
  - a. Ayah
  - b. Ibu
  - c. Arif
  - d. Agus
2. Latar yang tepat berdasarkan kutipan drama tersebut adalah . . . .
  - a. Di jalan
  - b. Di lapangan
  - c. Di rumah
  - d. Di kebun
3. Amanat yang terkandung dalam penggalan drama tersebut adalah . . . .
  - a. Kita harus menaati perintah orang tua.
  - b. Pengendara sepeda motor harus mematuhi rambu-rambu lalu lintas.
  - c. Kita harus pamit kepada ayah setiap ke luar rumah
  - d. Apabila ke luar rumah, harus memakai sepeda motor.

4. Ketika bermain drama, hal yang penting diucapkan adalah...
- a. Naskah drama
  - b. Latar drama
  - c. Dialog
  - d. Amanat
5. Orang yang mengatur peran para tokoh dalam pementasan drama disebut....
- a. Aktor
  - b. Aktris
  - c. Sutradara
  - d. Dalang
6. Jalannya cerita dalam drama disebut. . .
- a. Alur
  - b. Latar
  - c. Setting
  - d. Watak

**Bacaan Untuk soal nomor 7-9**

Riska : "La, pasti kamu yang mengambil pulpenku!"

Vala : "Tidak, kamu taruh dimana?"

Riska : "Tadi aku taruh dimejaku."

Reza : "Mungkin kamu lupa, atau tertinggal dirumah?"

Riska : "Tidak mungkin. Baru saja kupakai! Aduh, padahal aku hanya bawa satu."

Vala : "Coba tanya Vita, Barangkali tahu!"

Riska : "Vit, kamu tau siapa yang mengambil pulpenku?"

Vita : "Pulpen ini, maksudmu? Maaf aku pinjam waktu keluar."

Riska : "Nah, itu pulpenku!"

7. Tokoh utama drama tersebut adalah...
- a. Vala
  - b. Vita
  - c. Riska
  - d. Reza
8. Latar suasana drama tersebut adalah...
- a. Kebingungan
  - c. Kemarahan



- b. Kekecewaan
- d. Kesedihan

9. Amanat drama tersebut adalah...

- a. Kita harus membantu teman
- b. Jangan menuduh orang tanpa bukti yang cukup
- c. Mencari sesuatu jangan tergesa-gesa
- d. Minta maaf jika meminjam sesuatu

10. Acara OVJ yang dibintangi Sule dan kawan-kawan termasuk jenis drama...

- a. Laga
- c. Tragedi
- b. Komedi
- d. Legenda

## Lampiran 5

### Kunci Jawaban

1. A
2. C
3. B
4. C
5. C
6. C
7. A
8. A
9. B
10. B

## Lampiran 7

### Tes Uji Validitas

Untuk mencari validitas tes maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan korelasi product moment. Dari tabel uji validitas tes hasil belajar siswa kelas V untuk soal nomor 1 diperoleh sebagai berikut:

$$\begin{array}{llll} \text{Diketahui} & : \sum X & = 18 & \sum Y & = 309 & \sum XY & = 248 \\ & & & \sum X^2 & = 324 & \sum Y^2 & = 95481 & N & = 25 \end{array}$$

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{25 \times 248 - (18)(309)}{\sqrt{\{25 \times 18 - 324\} \{25 \times 95481 - 95481\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{6200 - 5562}{\sqrt{126 \times 12044}}$$

$$r_{xy} = \frac{638}{1231,89}$$

$$r_{xy} = 0,518$$

Dari perhitungan di atas diperoleh nilai  $r_{hitung}$  0,518, sedangkan nilai  $r_{tabel}$  dengan jumlah sampel 25 orang dan taraf signifikan  $\alpha=0,05$  adalah 0,396. Karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,518 > 0,396$ ) maka soal nomor 2 tersebut dinyatakan valid. Dengan cara yang sama dari 25 soal yang diujikan pada siswa, diperoleh sebanyak 13 soal valid.

No. Soal	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$	Keterangan
1	-0,210	0,396	Tidak Valid
2	0,518	0,396	Valid
3	0,584	0,396	Valid
4	0,200	0,396	Tidak Valid
5	0,560	0,396	Valid
6	-0,210	0,396	Tidak Valid
7	0,518	0,396	Valid
8	0,584	0,396	Valid
9	0,200	0,396	Tidak Valid
10	0,560	0,396	Valid
11	0,383	0,396	Tidak Valid
12	0,633	0,396	Valid
13	0,457	0,396	Valid
14	0,468	0,396	Valid
15	0,596	0,396	Valid
16	0,439	0,396	Valid
17	0,515	0,396	Valid
18	0,405	0,396	Valid
19	0,682	0,396	Valid
20	0,395	0,396	Tidak Valid

## Lampiran 9

### Tes Uji Reliabilitas Tes

Untuk mencari reliabilitas tes maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus *Kuder Richardson*. Dari tabel uji reliabilitas tes hasil belajar siswa kelas VI diperoleh sebagai berikut:

$$\text{Diketahui : } n = 25 \quad \sum pq = 4,147$$

$$S^2 = 20,07$$

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

$$r_{11} = \left( \frac{25}{25-1} \right) \left( \frac{20,07 - 4,147}{20,07} \right)$$

$$r_{11} = \left( \frac{25}{24} \right) \left( \frac{15,923}{20,07} \right)$$

$$r_{11} = (1,041)(0,793)$$

$$r_{11} = 0,825$$

Dari perhitungan di atas diperoleh nilai reliabilitas tes adalah 0,825, maka tes di atas termasuk dalam klafikasi reliabelitasnya tinggi.

## Lampiran 11

### Indeks Kesukaran Tes

Uji tingkat kesukaran tes digunakan untuk melihat apakah tes yang disusun merupakan tes yang baik atau tidak. Artinya tes tidak terlalu mudah maupun sukar, yang berarti tes yang diberikan kepada siswa tergolong sedang. Uji tingkat kesukaran tes untuk soal no 1 dapat dihitung sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{Js}$$

Sebagai perhitungan indeks kesukaran tes soal nomor 1 adalah:

$$P = \frac{20}{25} = 0,8$$

Dengan merujuk kepada klasifikasi tingkat kesukaran tes maka tes nomor 1 termasuk dalam kategori sedang.

No. Soal	P	Klasifikasi
1	0,8	Terlalu Mudah
2	0,72	Terlalu Mudah
3	0,36	Mudah
4	0,8	Terlalu Mudah
5	0,48	Mudah
6	0,8	Terlalu Mudah
7	0,48	Mudah
8	0,72	Terlalu Mudah
9	0,48	Mudah
10	0,48	Mudah

11	0,6	Terlalu Mudah
12	0,44	Mudah
13	0,44	Mudah
14	0,84	Terlalu Mudah
15	0,88	Terlalu Mudah
16	0,36	Mudah
17	0,52	Mudah
18	0,76	Terlalu Mudah
19	0,8	Terlalu Mudah
20	0,6	Mudah

## TES UJI DAYA BEDA

Untuk mengetahui indeks soal nomor 5 sebagai berikut:

$$D = PA - PB$$

$$D = 0,9 - 0,2$$

$$D = 0,7$$

Dengan merujuk kepada klasifikasi tingkat kesukaran tes maka tes nomor 1 termasuk dalam kategori baik.

No. Soal	Daya Beda	Klasifikasi
1	-0,1	Jelek
2	0,4	Cukup
3	0,5	Baik
4	0,2	Jelek
5	0,7	Baik Sekali
6	0,1	Jelek
7	0,7	Baik Sekali
8	0,3	Cukup
9	0,3	Cukup
10	0,6	Baik
11	0,6	Baik
12	0,3	Cukup



13	0,4	Cukup
14	0,4	Cukup
15	0,1	Jelek
16	0,3	Baik
17	0,7	Baik Sekali
18	0,6	Baik
19	0,5	Baik
20	0,8	Baik Sekali

## Lampiran 12

### Data Hasil Belajar Siswa

#### A. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

No	Kode Siswa	Pre-Test			Post-Test		
		Skor	Nilai (X <sub>1</sub> )	X <sub>1</sub> <sup>2</sup>	Skor	Nilai (X <sub>2</sub> )	X <sub>2</sub> <sup>2</sup>
1	1	5	50	2500	8	80	6400
2	2	6	60	3600	10	100	10000
3	3	5	50	2500	9	90	8100
4	4	6	60	3600	10	100	10000
5	5	4	40	1600	8	80	6400
6	6	6	60	3600	10	100	10000
7	7	4	40	1600	8	80	6400
8	8	5	50	2500	9	90	8100
9	9	2	20	400	7	70	4900
10	10	3	30	900	7	70	4900
11	11	5	50	2500	9	90	8100
12	12	2	20	400	9	90	8100
13	13	3	30	900	9	90	8100
14	14	4	40	1600	9	90	8100

15	15	6	60	3600	10	100	10000
16	16	5	50	2500	9	90	8100
17	17	5	50	2500	10	100	10000
18	18	6	60	3600	10	100	10000
19	19	6	60	3600	9	90	8100
20	20	5	50	2500	8	80	6400
21	21	3	30	900	7	70	4900
22	22	6	60	3600	10	100	10000
23	23	5	50	2500	9	90	8100
24	24	4	40	1600	8	80	6400
25	25	4	40	1600	9	90	8100
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>115</b>	<b>1150</b>	<b>56700</b>	<b>221</b>	<b>2210</b>	<b>197700</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>4,6</b>	<b>46,00</b>		<b>8,84</b>	<b>88,4</b>	
<b>Standar Deviasi</b>			<b>12,58</b>			<b>9,87</b>	
<b>Varians</b>			<b>158,33</b>			<b>97,33</b>	
<b>Maksimum</b>		<b>6</b>	<b>60</b>		<b>10</b>	<b>100</b>	
<b>Minimum</b>		<b>2</b>	<b>20</b>		<b>7</b>	<b>70</b>	

**B. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol**

No	Kode Siswa	Pre-Test			Post-Test		
		Skor	Nilai (X <sub>1</sub> )	X <sub>1</sub> <sup>2</sup>	Skor	Nilai (X <sub>2</sub> )	X <sub>2</sub> <sup>2</sup>
1	1	5	50	2500	8	80	6400
2	2	3	30	900	6	60	3600
3	3	5	50	2500	8	80	6400

4	4	5	50	2500	8	80	6400
5	5	1	10	100	6	60	3600
6	6	4	40	1600	8	80	6400
7	7	4	40	1600	7	70	4900
8	8	4	40	1600	8	80	6400
9	9	5	50	2500	9	90	8100
10	10	2	20	400	5	50	2500
11	11	3	30	900	7	70	4900
12	12	4	40	1600	8	80	6400
13	13	3	30	900	8	80	6400
14	14	3	30	900	6	60	3600
15	15	4	40	1600	7	70	4900
16	16	4	40	1600	8	80	6400
17	17	2	20	400	7	70	4900
18	18	1	10	100	5	50	2500
19	19	3	30	900	9	90	8100
20	20	3	30	900	7	70	4900
21	21	5	50	2500	9	90	8100
22	22	4	40	1600	8	80	6400
23	23	4	40	1600	8	80	6400
24	24	5	50	2500	9	90	8100
25	25	4	40	1600	7	70	4900
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>90</b>	<b>900</b>	<b>35800</b>	<b>186</b>	<b>1860</b>	<b>141600</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>3,6</b>	<b>36,00</b>		<b>7,44</b>	<b>74,4</b>	

<b>Standar Deviasi</b>		<b>11,90</b>			<b>11,58</b>	
<b>Varians</b>		<b>141,67</b>			<b>134,00</b>	
<b>Maksimum</b>	<b>5</b>	<b>50</b>		<b>9</b>	<b>90</b>	
<b>Minimum</b>	<b>1</b>	<b>10</b>		<b>5</b>	<b>50</b>	

## Lampiran 13

### Prosedur Perhitungan Rata-Rata, Varians, dan Standar Deviasi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

#### A. Kelas Eksperimen

##### 1. Nilai Pre-Test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 1150 \quad \sum X^2 = 56700 \quad n = 25$$

##### a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{1150}{25} = 46$$

##### b. Varians

$$S^2 = \frac{\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$
$$S^2 = \frac{25(56700) - (1150)^2}{25(25-1)}$$

$$S^2 = \frac{1417500 - 1322500}{25 \times 24}$$

$$S^2 = \frac{95000}{600}$$

$$S^2 = 158,33$$

##### c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{158,33} = 12,58$$

##### 2. Nilai Post-Test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 2210 \quad \sum X^2 = 197700 \quad n = 25$$

##### a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{2210}{25} = 88,4$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$
$$S^2 = \frac{25(197700) - (2210)^2}{25(25-1)}$$

$$S^2 = \frac{4942500 - 4884100}{25 \times 24}$$

$$S^2 = \frac{58400}{600}$$

$$S^2 = 97,33$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{97,33} = 9,87$$

## B. Kelas Kontrol

### 1. Nilai Pre-Test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 900 \qquad \sum X^2 = 35800 \qquad n = 25$$

a. Rata-Rata

$$X = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{900}{25} = 36$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$
$$S^2 = \frac{25(35800) - (900)^2}{25(25-1)}$$

$$S^2 = \frac{895000 - 810000}{25 \times 24}$$

$$S^2 = \frac{85000}{600}$$

$$S^2 = 141,67$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{141,67} = 11,90$$

## 2. Nilai Post-Test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 1860 \qquad \sum X^2 = 141600 \qquad n = 25$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{1860}{25} = 74,4$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{\sum X^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$
$$S^2 = \frac{25(141600) - (1860)^2}{25(25-1)}$$

$$S^2 = \frac{3540000 - 3459600}{25 \times 24}$$

$$S^2 = \frac{80400}{600}$$

$$S^2 = 134$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{134} = 11,58$$



## Lampiran 14

### Prosedur Perhitungan Uji Normalitas Hasil Belajar

Pengujian uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors, yaitu memeriksa distribusi penyebaran data berdasarkan distribusi normal.

Prosedur Perhitungan:

1. Buat  $H_0$  dan  $H_a$  yaitu:

$H_0$  = Tes tidak berdistribusi normal

$H_a$  = Tes berdistribusi normal

2. Hitunglah rata-rata dan simpangan baku data dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{1150}{25} = 46$$

Dan

$$S^2 = \frac{\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{25(56700) - (1150)^2}{25(25-1)}$$

$$S^2 = \frac{1417500 - 1322500}{25 \times 24}$$

$$S^2 = \frac{95000}{600}$$

$$S^2 = 158,33$$

$$S = \sqrt{158,33}$$

$$S = 12,58$$

3. Setiap data  $X_1, X_2, \dots, X_n$  dijadikan bilangan baku  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$  dengan menggunakan rumus:

Soal Nomor 1

$$Z_{score} = \frac{X_i - \bar{X}}{s} = \frac{20 - 46}{12,58} = \frac{-26}{12,58} = -2,067$$

4. Menghitung F (Zi) dengan melihat tabel F (Zi) yaitu:

$$Z_{score} = -2,067 \text{ maka } F(Z_i) = 0,016$$

5. Menghitung S (Zi) dengan rumus:

Soal Nomor 1

$$S(Z_i) = \frac{F_{kum}}{\text{Jumlah Siswa}} = \frac{2}{25} = 0,08$$

6. Hitung selisih F (Zi) – S (Zi) kemudian tentukan harga mutlaknya yaitu:

Soal Nomor 1

$$F(Z_i) - S(Z_i) = 0,016 - 0,08 = -0,064$$

Harga mutlaknya adalah 0,064.

7. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Dari soal pre-test pada kelas eksperimen harga mutlak terbesar ialah 0,125 dengan  $L_{tabel} = 0,173$ .
8. Untuk menerima atau menolak hipotesis nol, kita bandingkan  $L_0$  ini dengan nilai kritis L untuk taraf nyata  $\alpha = 0,05$ . Kriterianya adalah terima  $H_a$  jika  $L_0$  lebih kecil dari  $L_{tabel}$ . Dari soal pre-test pada kelas eksperimen yaitu  $L_0 < L_t = 0,125 < 0,173$  maka soal pre-test pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

**Uji Normalitas Soal Pre-test pada Kelas Eksperimen**

No	Nilai (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F(zi)	S(zi)	F(zi) – S(zi)
1	20	2	2	- 2,067	0,016	0,08	0,064
2	30	3	5	- 1,272	0,089	0,2	0,111
3	40	5	10	- 0,477	0,291	0,4	0,109
4	50	8	18	0,318	0,637	0,72	0,083
5	60	7	25	1,113	0,875	1	0,125
<b>Rata-Rata</b>	<b>46</b>	<b>25</b>				<b>Lhitung</b>	<b>0,125</b>
<b>SD</b>	<b>12,58</b>					<b>Ltabel</b>	<b>0,173</b>

**Uji Normalitas Soal Post-test pada Kelas Eksperimen**

No	Nilai (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F(zi)	S(zi)	F(zi) – S(zi)
1	70	3	3	- 1,864	0,026	0,120	0,094
2	80	5	8	- 0,851	0,171	0,320	0,149
3	90	10	18	0,162	0,599	0,720	0,121
4	100	7	25	1,175	0,894	1,000	0,106

<b>Rata-Rata</b>	<b>88,4</b>	<b>25</b>				<b>Lhitung</b>	<b>0,149</b>
<b>SD</b>	<b>9,87</b>					<b>Ltabel</b>	<b>0,173</b>

**Uji Normalitas Soal Pre-Test pada Kelas Kontrol**

<b>No</b>	<b>Nilai (Xi)</b>	<b>Fi</b>	<b>Fkum</b>	<b>Zi</b>	<b>F(zi)</b>	<b>S(zi)</b>	<b>F(zi) – S(zi)</b>
1	10	2	2	- 2,185	0,012	0,04	<b>0,028</b>
2	20	2	4	- 1,345	0,089	0,12	<b>0,071</b>
3	30	6	10	- 0,504	0,291	0,24	<b>0,115</b>
4	40	9	19	0,336	0,637	0,36	<b>0,069</b>
5	50	6	25	1,176	0,894	0,6	<b>0,040</b>
<b>Rata-Rata</b>	<b>36</b>	<b>25</b>				<b>Lhitung</b>	<b>0,115</b>
<b>SD</b>	<b>11,9</b>					<b>Ltabel</b>	<b>0,173</b>

**Uji Normalitas Soal Post-test pada Kelas Kontrol**

<b>No</b>	<b>Nilai (Xi)</b>	<b>Fi</b>	<b>Fkum</b>	<b>Zi</b>	<b>F(zi)</b>	<b>S(zi)</b>	<b>F(zi) – S(zi)</b>
1	50	2	2	- 2,107	0,016	0,08	<b>0,064</b>
2	60	3	5	- 1,244	0,106	0,2	<b>0,094</b>

3	70	6	11	- 0,380	0,326	0,44	0,114
4	80	10	21	0,484	0,709	0,84	0,131
5	90	4	25	1,347	0,912	1	0,088
<b>Rata- Rata</b>	<b>74,4</b>	<b>25</b>				<b>Lhitung</b>	<b>0,131</b>
<b>SD</b>	<b>11,58</b>					<b>Ltabel</b>	<b>0,173</b>

## Lampiran 15

### Prosedur Perhitungan Uji Homogenitas Data Hasil Belajar

#### 1. Pre-Test

##### Kelas Eksperimen

$$SD_1^2 = \frac{\sum X_1^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{N}}{(N - 1)}$$

$$SD_1^2 = \frac{56700 - \frac{(1150)^2}{25}}{(25 - 1)}$$

$$SD_1^2 = \frac{56700 - \frac{1322500}{25}}{24}$$

$$SD_1^2 = \frac{56700 - 52900}{24}$$

$$SD_1^2 = \frac{3800}{24}$$

$$SD_1^2 = 158,33$$

##### Kelas Kontrol

$$SD_2^2 = \frac{\sum X_2^2 - \frac{(\sum X_2)^2}{N}}{(N - 1)}$$

$$SD_2^2 = \frac{35800 - \frac{(900)^2}{25}}{(24 - 1)}$$

$$SD_2^2 = \frac{35800 - \frac{810000}{25}}{24}$$

$$SD_2^2 = \frac{35800 - 32400}{24}$$

$$SD_2^2 = \frac{3400}{24}$$

$$SD_2^2 = 141,67$$

Sehingga diperoleh:

$$F_{hitung} = \frac{V_{terbesar}}{V_{terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{158,33}{141,67}$$

$$F_{hitung} = 1,118$$

Diperoleh  $F_{tabel} = 1,984$ . Dengan membandingkan kedua harga tersebut diperoleh harga  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $1,118 < 1,984$ . Hal ini berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi varians data pre-test kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang homogen.

## 2. Post-Test

Kelas Eksperimen

$$SD_1^2 = \frac{\sum X_1^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{N}}{(N - 1)}$$

$$SD_1^2 = \frac{197700 - \frac{(2210)^2}{25}}{(25 - 1)}$$

$$SD_1^2 = \frac{197700 - \frac{4884100}{25}}{24}$$

$$SD_1^2 = \frac{197700 - 195364}{24}$$

$$SD_1^2 = \frac{2336}{24}$$

$$SD_1^2 = 97,33$$

**Kelas Kontrol**

$$SD_2^2 = \frac{\sum X_2^2 - \frac{(\sum X_2)^2}{N}}{(N - 1)}$$

$$SD_2^2 = \frac{141600 - \frac{(1860)^2}{25}}{(25 - 1)}$$

$$SD_2^2 = \frac{141600 - \frac{3459600}{25}}{24}$$

$$SD_2^2 = \frac{141600 - 138384}{24}$$

$$SD_2^2 = \frac{3216}{24}$$

$$SD_2^2 = 134$$

Sehingga diperoleh:

$$F_{hitung} = \frac{V_{terbesar}}{V_{terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{134}{97,33}$$

$$F_{hitung} = 1,377$$

Diperoleh  $F_{tabel} = 1,984$ . Dengan membandingkan kedua harga tersebut diperoleh harga  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $1,377 < 1,984$ . Hal ini berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi varians data post-test kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang homogen.



## Lampiran 16

### Prosedur Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji t (Polled Varian). Karena data kedua kelas berdistribusi normal dan homogen, maka rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Hipotesis yang diuji dirumuskan sebagai berikut :

$H_a : \mu_1 = \mu_2$  (Terdapat pengaruh strategi *Role Playing* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia)

$H_0 : \mu_1 \neq \mu_2$  (Tidak terdapat pengaruh strategi *Role Playing* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia)

Berdasarkan perhitungan data hasil belajar siswa (post-test), diperoleh data sebagai berikut:

$$x_1 = 88,40 \quad S_1^2 = 97,33 \quad n_1 = 25$$

$$x_2 = 74,40 \quad S_2^2 = 134,00 \quad n_2 = 25$$

Dimana :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$S^2 = \frac{(25-1)(97,33) + (25-1)(134,00)}{25+25-2}$$

$$S^2 = \frac{5551,92}{48}$$

$$S^2 = 115,665$$

$$S = \sqrt{115,665}$$

$$S = 10,75$$

Maka :

$$t = \frac{88,40 - 74,40}{10,75 \sqrt{\frac{1}{25} + \frac{1}{25}}}$$

$$t = \frac{14}{10,75 \cdot (0,3)}$$

$$t = \frac{14}{3,225}$$

$$t = 4,341$$

Dari perhitungan tersebut diketahui nilai  $t_{hitung} = 4,341$ . Kriteria pengujiannya adalah tolak  $H_0$  jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .  $T_{tabel}$  diambil dari tabel distribusi t dengan taraf signifikan yang digunakan adalah  $5\% = 0,05$  dan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 25 + 25 - 2 = 48$  menggunakan rumus excel yaitu =TINV (0,05; dk). Maka diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,011$ .

Berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya maka dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,341 > 2,011$ . Dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa "Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan strategi Role Playing terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V MIN Securai P. Berandan.

**Lampiran 17**

**Dokumentasi**



Pembukaan Pembelajaran dan berdoa



Memberi motivasi dan perkenalan diri



Membagikan soal pretest



Siswa mengerjakan soal pretest



Menjelaskan materi Drama



Siswa membaca teks drama



Siswa mempraktekkan peran drama didepan kelas



Siswa mengerjakan soal postest



Memberikan refleksi setelah proses pembelajaran







Foto bersama kelas V MIN Securai P. Berandan



Foto bersama kepala sekolah MIN Securai P. Berandan



**KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**IVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN**  
**KULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731Email:  
ftiainsu@gmail.com

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

**NAMA** : Dwi Syahfitri  
**NIM** : 36.14.1.052  
**JURUSAN** : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
**TANGGAL SIDANG** : 06 JUNI 2018  
**JUDUL SKRIPSI** : PENGARUH STRATEGI ROLE PLAYING TERHADAP  
HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS V MIN  
SECURAI P.BERANDAN

NO	PENGUJI	BIDANG	PERBAIKAN	PARAF
1.	Dr. Salminawati, S.S, MA	Pendidikan	Tidak Ada	
2.	Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd	Agama	Tidak Ada	
3.	Tri Indah Kusumawati, M. Hum	Metodologi	Tidak Ada	
4.	Drs. H. Bukhari Muslim Nasution, MA	Hasil	Tidak Ada	

Medan, 06Juni 2018

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH

Sekretaris

**Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd**  
NIP. 19770808 200801 1 014



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI SECURAI  
KECAMATAN BABALAN**

**Alamat : Jl. Tanjung Pura Km.77 Desa Securai**

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 346/02.02/PP.00.4/IV/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ALWI, S.Pd.I  
NIP : 19601110 199403 1002  
Pangkat / Golongan : Pembina / IVa  
Jabatan : Kepala MIN Securai  
Unit Kerja : MIN Securai Kec. Babalan Kab. Langkat

Menyatakan bahwa :

Nama : DWI SYAHFITRI  
Tempat dan Tanggal Lahir : Securai, 3 Maret 1996  
NIM : 36141052  
Semester : VIII  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN SU  
Program Study : PGMI

Adalah benar telah melaksanakan Riset di MIN Securai, untuk memperoleh keterangan dan data data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul " PENGARUH STRATEGI ROLE PALYING TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS V MIN SECURAI P. BERANDAN " .

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya



Securai, 03 Mei 2018  
Kepala MIN Securai,

ALWI, S.Pd.I  
NIP. 19601110 199403 1002