

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum pendidikan dasar yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah. Mata pelajaran bahasa Indonesia dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa dan menanamkan sikap positif terhadap bahasa Indonesia yang berfungsi sebagai bahasa yang komunikatif (Depdiknas 2008 pada KTSP)

Keterampilan berbahasa yang diajarkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia terdiri dari empat aspek yaitu aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek yang diajarkan tersebut berhubungan satu sama lain, jika seseorang mendengarkan pasti ada orang yang berbicara, begitu pula orang yang membaca berarti ia menikmati dan menghayati tulisan orang lain. Keempat keterampilan berbahasa sebagai alat untuk berkomunikasi harus dikuasai oleh setiap orang. Proses komunikasi itu sendiri terdiri atas komunikasi lisan dan komunikasi tulisan.

Berbicara merupakan proses komunikasi secara lisan, hal itu sejalan dengan pendapat Haryadi dan Zamzani (1997: 54), bahwa:

Berbicara adalah suatu penyampaian maksud (isi, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan, sehingga

maksud tersebut dapat dipahami orang lain. “ Berbicara sebagai salah satu proses penyampaian maksud kepada orang lain secara lisan, keberhasilannya ditentukan oleh kemampuan pembicara. Kemampuan tersebut salah satunya bisa berbentuk terhadap makna pesan yang hendak disampaikan.”

Seorang pembicara yang memiliki kemampuan menyampaikan pesan berupa ide, pikiran, isi hati orang lain dengan baik maka isi pesan tersebut akan mudah dipahami oleh orang yang menerima pesan tersebut. Oleh karena itu, untuk mencapai kemampuan tersebut maka keterampilan berbicara perlu dilatihkan dan dipelajari baik melalui lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Sekolah dasar sebagai lembaga formal yang menanamkan pengetahuan dasar kepada siswa harus memberikan kesempatan berlatih dan belajar berbicara, karena berbicara adalah bentuk tingkah laku yang perlu dipelajari sebelum kepada tahap penguasaan. Proses pencapaian keterampilan berbicara siswa perlu mendapatkan bimbingan dari guru melalui berbagai latihan pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Djago Tarigan (dalam Djuanda, 2008: 61-62) mengemukakan bahwa: “Keterampilan berbicara harus dibina oleh guru melalui latihan: (1) pengucapan, (2) pelafalan, (3) pengontrolan suara, (4) pengendalian diri, (5) pengontrolan gerak gerik tubuh, (6) pemilihan kata, (7) pemakaian bahasa yang baik, dan (8) pengorganisasian ide.”

Untuk menerapkan latihan-latihan pengembangan keterampilan berbicara dalam pembelajaran tentunya seorang guru harus memiliki dan memahami berbagai metode, teknik, dan model pembelajaran sehingga pembelajaran

berbicara dapat dipahami oleh siswa, dan menumbuhkan rasa antusias siswa terhadap latihan berbicara yang dilakukan.

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia dalam segala fungsinya, diantaranya yaitu sebagai sarana komunikasi, sarana berfikir, sarana persatuan, dan sarana kebudayaan. Akhadiah, dkk. (1992/1993: 10) mengemukakan bahwa:

Melalui kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia, siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikir, mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa yang baik dan benar, serta mengembangkan kebiasaan dan kemampuan berfikir nalar dan kreatif secara tertib melalui bahasa yang tertib pula.

Dengan diterapkannya model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran bermain drama, siswa dapat bermain peran atau mendramatisasikan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, juga dapat bermain peran dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi yang sesuai dengan karakter tokoh, ini merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain drama. Dan juga siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. (Ika Berdiati, 2010: 71). Jumlah anggota masing-masing kelompok disesuaikan dengan jumlah tokoh dalam drama yang akan diajarkan. Untuk memahami karakter tokoh dan alur cerita,

terlebih dahulu siswa membaca naskah drama dalam kelompoknya dan berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya.

Salah satu upaya yang dilakukan penelitian adalah dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*. Sedangkan metode penelitian yang di gunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK).

Model pembelajaran *role playing* menurut Nana Sudjana (2009 :90) adalah “Bermain peran yang ditunjukkan untuk mengkreasi kembali masa lampau, mengkreasi kemungkinan masa depan, mengekspos kejadian masa kini dan sebagainya.

Menurut Komalasari (2010:80), *Role playing* atau bermain peran juga merupakan suatu model penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati

Pada penelitian pendahuluan di kelas VA MI Miftahulfalah ditemukan kesulitan dalam bermain drama seperti:

- a. Siswa belum mampu bermain drama dengan lafal.
- b. Siswa belum mampu bermain drama dengan intonasi yang tepat
- c. Siswa belum mampu bermain drama dengan penghayatan yang tepat
- d. Siswa belum mampu bermain drama dengan ekspresi yang sesuai dengan karakter tokoh

Kesulitan-kesulitan ini menyebabkan rendahnya nilai yang diperoleh siswa pada saat pembelajaran bermain drama, nilai yang diperoleh kurang dari KKM. Batas lulus yang ditetapkan untuk menentukan lulus atau tidak lulus siswa dalam pembelajaran bermain drama yaitu  $\geq 65$ .

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik mengadakan penelitian tindakan tentang penggunaan model *role playing* untuk meningkatkan bermain drama yang dimaksudkan agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Untuk mengkaji permasalahan ini maka penulis tuangkan dalam judul:

**“Meningkatkan Kemampuan Bermain Drama Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VA MI Miftahulfalah 1 Kota Bandung)”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah proses pelaksanaan penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kemampuan bermain drama siswa di kelas VA MI Miftahulfalah 1 Kota Bandung ?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan bermain drama siswa pada setiap siklus dengan melalui penerapan model pembelajaran *role playing* di kelas VA MI Miftahulfalah 1 Kota Bandung?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan bermain drama siswa setelah diterapkannya model *role playing* pada akhir siklus di kelas VA MI Miftahulfalah 1 Kota Bandung?

### C. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan yang dilakukan tentu mempunyai tujuan. Tanpa tujuan kegiatan yang dilakukan tidak terarah. Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pelaksanaan penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kemampuan bermain drama siswa kelas VA MI Miftahul Falah 1 Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan bermain drama siswa pada setiap siklus melalui penerapan model pembelajaran *role playing* di kelas VA MI Miftahul Falah 1 Kota Bandung
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan bermain drama siswa setelah diterapkannya model *role playing* pada akhir siklus di kelas VA MI Miftahul Falah 1 Kota Bandung

### D. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan kearah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. (Djamarah dan Zain, 2007 : 35)

Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika siswa aktif dalam belajar, baik secara segi fisik maupun segi kejiwaan. Oleh karena itu, guru harus mampu mengatur dan mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga pengajaran yang dilaksanakan oleh guru mampu membelajarkan siswa secara fisik dan kejiwaan

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia dalam segala fungsinya, di antaranya yaitu sebagai sarana komunikasi, sarana berfikir, sarana persatuan, dan sarana kebudayaan. Akhadiah, dkk (1992/1993: 10) mengemukakan bahwa: “Melalui kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia, siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikir, mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa yang baik dan benar, serta mengembangkan kebiasaan dan kemampuan berfikir nalar dan kreatif secara tertib melalui bahasa yang tertib pula.”

Menurut Suprijono (2010:45), model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas.

Dengan diterapkannya model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran bermain drama, siswa dapat bermain peran atau mendramatisasikan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, juga dapat bermain peran dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi yang sesuai dengan karakter tokoh, ini merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain drama. Dan juga siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. (Ika Berdiati, 2010: 71). Jumlah anggota masing-masing kelompok disesuaikan dengan jumlah tokoh dalam drama yang akan diajarkan. Untuk memahami karakter tokoh dan alur cerita,

terlebih dahulu siswa membaca naskah drama dalam kelompoknya dan berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya. Melalui pembelajaran berikut siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikir, mengembangkan kemampuan berkomunikasi, dan mengembangkan kreatifitasnya.

Dari beberapa sumber didapatkan ada berbagai pengertian drama, di antaranya adalah :

1. Drama adalah karya sastra yang dipentaskan, memahami drama melalui proses menonton pementasannya lebih mudah dari pada melalui membaca teks drama
2. Drama dalam bahasa Yunani berarti *dran* atau *draomai*, dan dalam bahasa Inggris adalah *action* yang berarti bereaksi, berbuat, bertindak, dan berlaku. (Karyati dan Suryawan, 2006: 22)
3. Drama merupakan kisah hidup dan kehidupan manusia yang diceritakan di atas pentas dan disaksikan oleh orang banyak atau penonton dengan menggunakan media percakapan, gerak dan laku, dengan didukung oleh tata pentas atau dekor serta didasarkan pada naskah tertulis dengan atau tanpa musik, nyanyian, dan tarian, (Karyati dan Suryawan 2006: 22)

Pembelajaran bahasa Indonesia bermain drama melalui penerapan model *role playing* diharapkan siswa dapat bermain peran yang artinya mendramatisasikan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial dengan siswa diikutsertakan dalam memainkan peran dalam dramatisasi tersebut. Bermain peran adalah cara mengajar yang membimbing siswa untuk melakukan kegiatan



memainkan peranan tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Siswa dimotivasi agar tampil menggambarkan atau mengekspresikan sesuatu yang dihayati. Beberapa kompetensi pembelajaran bahasa Indonesia khususnya aspek berbicara disekolah, siswa-siswa di arahkan untuk memperoleh kesempatan belajar berbahasa yang baik dan benar, yaitu menyatakan perasaan, pikiran, gagasan secara lisan dengan disertai berbagai gerakan sehingga dapat dipahami orang lain. Dan guru memotivasi siswa dan membagi peran-peran tertentu sesuai dengan naskah dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Model pembelajaran *role playing* menurut Nana Sudjana (2009 :90) adalah “Bermain peran yang ditunjukkan untuk mengkreasi kembali masa lampau, mengkreasi kemungkinan masa depan, mengekspos kejadian masa kini dan sebagainya.

Menurut Komalasari (2010:80), *Role playing* atau bermain peran juga merupakan suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati.

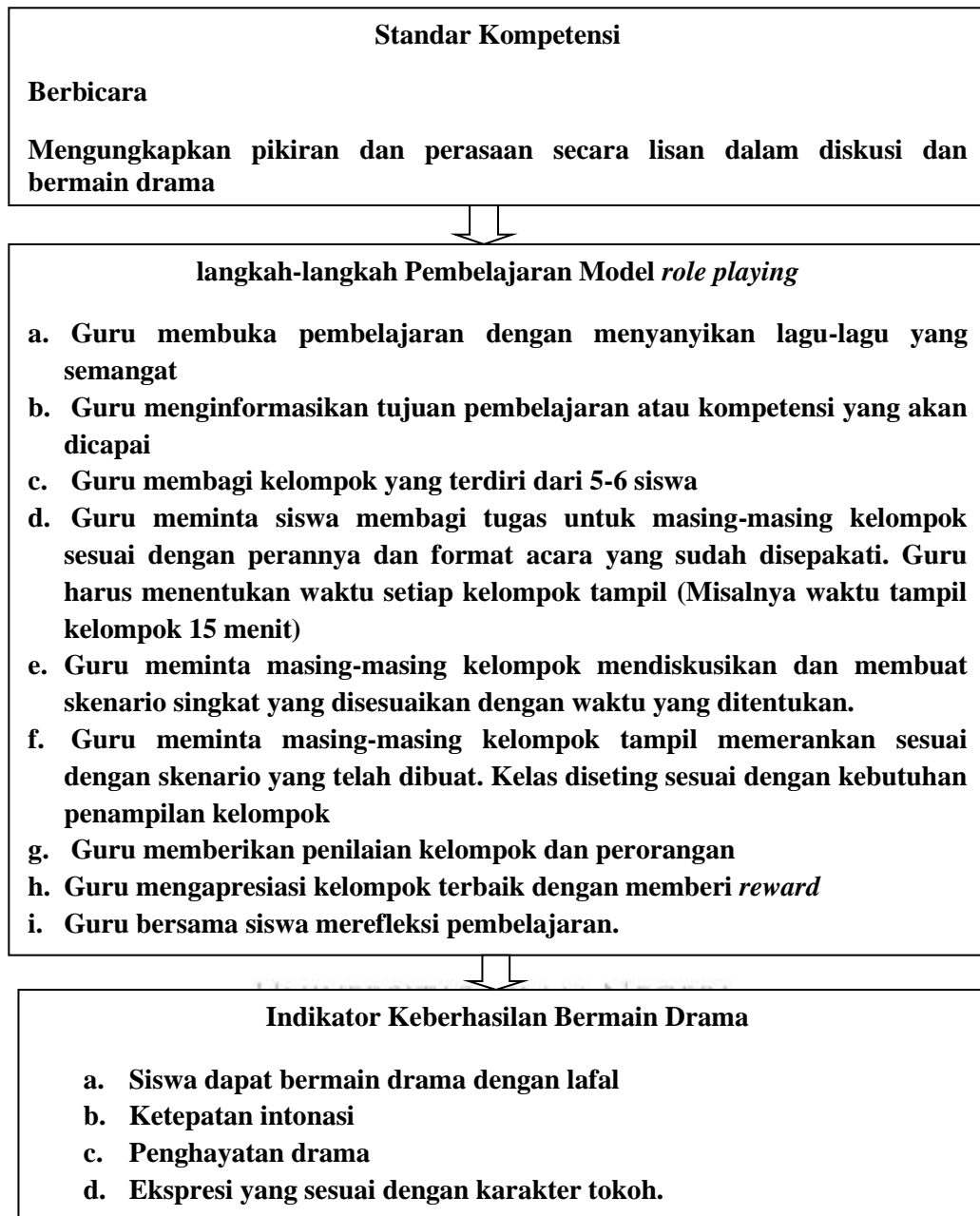
langkah-langkah Pembelajaran Model *role playing* menurut Ika Berdiati (2010 :71).

- a. Guru membuka pembelajaran dengan menyanyikan lagu-lagu yang semangat
- b. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai

- c. Guru membagi kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa
- d. Guru meminta siswa membagi tugas untuk masing-masing kelompok sesuai dengan perannya dan format acara yang sudah disepakati. Guru harus menentukan waktu setiap kelompok tampil (Misalnya waktu tampil kelompok 15 menit)
- e. Guru meminta masing-masing kelompok mendiskusikan dan membuat skenario singkat yang disesuaikan dengan waktu yang ditentukan.
- f. Guru meminta masing-masing kelompok tampil memerankan sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Kelas diseting sesuai dengan kebutuhan penampilan kelompok
- g. Guru memberikan penilaian kelompok dan perorangan
- h. Guru mengapresiasi kelompok terbaik dengan memberi *reward*
- i. Guru bersama siswa merefleksi pembelajaran.

Setelah penerapan, peneliti merumuskan indikator keberhasilan tindakan yang diterapkan, indikator tersebut yaitu jika setelah tindakan diterapkan siswa dapat bermain drama dengan lafal, ketepatan intonasi, penghayatan drama, ekspresi yang sesuai dengan karakter tokoh. Rumusan yang dikemukakan berdasarkan pada rumusan indikator yang tercantum dalam kurikulum

Adapun skema dari kerangka pemikiran dalam penelitian dapat dilihat pada gambar di bawah pada gambar 1.1



**Gambar 1.1**

### **E. Hipotesis Tindakan**

Menurut sugiyono (2009) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan

dalam bentuk kalimat pertanyaan. Jadi berdasarkan permasalahan dan kerangka berfikir yang telah diuraikan sebelumnya, hipotesis tindakan dapat dirumuskan sebagai berikut: Penerapan Model Pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kemampuan bermain drama.

## **F. Langkah-langkah Penelitian**

### 1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data yang bersifat kuantitatif diperoleh dari hasil tes formatif pada setiap akhir siklus. Hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa dalam bermain drama. Data yang bersifat kualitatif diperoleh melalui lembar observasi, tes.

### 2. Sumber Data

#### a. Lokasi Penelitian

Sekolah yang dijadikan penelitian tindakan kelas adalah Madrasah Ibtidaiyah Miftahulfalah 1 Kota Bandung, pemilihan ini didasarkan pada Madrasah Ibtidaiyah Miftahulfalah 1 Kota Bandung adalah sekolah yang telah menerapkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dan penelitian ini berpijak pada kurikulum tersebut.

#### b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA MI Miftahulfalah 1 Kota Bandung yang berjumlah 24 orang.

### c. Lamanya Penelitian

Lamanya penelitian ini diperkirakan selama 1 bulan.

## 3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Menurut Suharsimi Arikunto, dkk. (2010:57) bahwa penelitian tindakan kelas merupakan salah satu bagian dari penelitian tindakan dengan tujuan spesifik yang berkaitan dengan kelas.

Penelitian tindakan kelas merupakan terjemahan dari *classroom action research* yaitu penelitian tindakan yang dilakukan di kelas. A. Chaedar Alwasilah (2010:64-65) mengemukakan beberapa karakteristik penelitian tindakan yaitu: berorientasi (*practicality*), berorientasi solusi (*change*), kolaboratif dan partisipatif (*participation*), serta bertahap dan sinambung (*cyclical process*).

Adapun pengertian dari penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Suharsimi Arikunto, dkk (2007 :3) adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam bentuk proses pengkajian berdaur (*cyclical*) terdiri dari empat tahap yaitu (a) perencanaan (*planning*); (b) tindakan (*acting*); (c) pengamatan (*observing*); (d) refleksi (*reflecting*).

Pada pelaksanaan, keempat komponen kegiatan itu berlangsung secara terus-menerus. Pada kegiatan pelaksanaan (*planning*) disusun langkah-langkah yang akan dikelola, dan diantaranya yaitu membuat skenario pembelajaran.

Kegiatan selanjutnya pelaksanaan tindakan (*acting*) yang akan diikuti dengan kegiatan observasi dan refleksi. Refleksi dalam penelitian tindakan kelas ini mengkaji apa yang telah terjadi, yang telah dihasilkan, atau yang belum tuntas pada langkah atau upaya sebelumnya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilaksanakan di kelas dalam bentuk praktik pembelajaran dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa dengan melakukan tindakan tertentu secara kolaboratif dan sistematis melalui perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Kegiatan penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model siklus adopsi dari Hopkins (Suharsimi Arikunto, 2009:16) siklus Seperti pada gambar 1.2





Perencanaan (*plan*) tindakan disusun berdasarkan masalah yang hendak dipecahkan dan hipotesis tindakan yang diajukan agar terjadi perubahan dan peningkatan dalam pembelajaran bermain drama dengan menerapkan model *role playing*. Langkah-langkah tindakan yang akan dilakukan direncanakan secara rinci dan sistematis sehingga dapat dijadikan pegangan dalam melaksanakan tindakan. Langkah-langkah tersebut adalah mengidentifikasi aspek-aspek dan hasil proses pembelajaran dalam pembelajaran bermain drama dengan menerapkan model *role playing* sebagai dampak pelaksanaan tindakan. Pada perencanaan tindakan diidentifikasi faktor pendukung maupun faktor penghambat pelaksanaan tindakan.

Pelaksanaan tindakan (*act*) merupakan kegiatan pelaksanaan langkah-langkah yang telah disusun, yaitu model *role playing* dalam pembelajaran bermain drama di kelas VA MI Miftahul Falah. Pelaksanaan tindakan didasarkan atas pertimbangan teoretik dan empirik agar hasil yang diperoleh dapat meningkatkan pembelajaran bermain drama.

Kegiatan pengamatan (*observer*) merupakan kegiatan mengamati proses dan hasil penerapan model *role playing* dalam pembelajaran bermain drama di kelas VA MI Miftahul Falah. Kegiatan pengamatan diperlukan untuk pengumpulan data atau informasi tentang proses dan perubahan dalam pembelajaran bermain drama dengan menerapkan model *role playing* sehingga data yang diperoleh akurat.

Refleksi (*reflect*) merupakan proses analisis, sintesis, dan interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh dari hasil pelaksanaan penerapan model



*role playing* dalam pembelajaran bermain drama di kelas VA MI Miftahulfalah. Refleksi merupakan bagian yang amat penting untuk memahami dan memberikan makna terhadap proses dan hasil pembelajaran bermain drama dengan menerapkan model *role playing*.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tiga siklus kegiatan pembelajaran. Hal tersebut didasarkan pada tingkatan peningkatan proses dan hasil pembelajaran bermain drama dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* di kelas VA MI Miftahulfalah.

Siklus I, siklus II, siklus III, saling berhubungan, karena siklus I untuk menguji keefektifan langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan, siklus II merupakan penyempurnaan dari pelaksanaan siklus I, dan siklus III adalah tindak lanjut dan perbaikan dari siklus II.

#### **4. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada meningkatkan kemampuan bermain drama melalui penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VA MI Miftahulfalah.

Adapun prosedur yang ditemukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **a. Tahap Perencanaan Tindakan**

1. Menyusun rencana tindakan pembelajaran yang akan dilakukan. Tindakan pembelajaran yang akan dilakukan di bagi ke dalam tiga siklus, yaitu siklus

I, siklus II, dan siklus III dan tes. Masing-masing siklus dilaksanakan pada satu kali pertemuan (dua jam pelajaran @ 35 menit).

2. Menentukan kelas yang akan dijadikan tempat dilakukannya penelitian tindakan
3. Membuat rancangan pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai pokok bahasan bermain drama
4. Membuat pedoman observasi untuk siswa dan guru.
5. Membuat jadwal kegiatan.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

1. Melaksanakan tindakan pembelajaran di kelas untuk masing-masing siklus sebanyak satu pertemuan yang masing-masing 2 jam pelajaran @ 35 menit.
2. Pada saat pembelajaran, dilaksanakan observasi oleh observer sesuai dengan format yang telah ditetapkan.
3. Melaksanakan tes formatif pada setiap akhir siklus I, siklus II, siklus III.

c. Observasi Awal

Observasi awal kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan untuk mengetahui gambaran awal pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia selama ini. Observasi awal pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VA MI Miftahul Falah.

Dari hasil observasi tersebut tampak bahwa pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran konvensional yang mana dalam proses belajar mengajar

hanya menggunakan metode ceramah kemudian menugaskan siswa untuk mengerjakan latihan sesuai contoh yang diberikan guru.

d. Tahap Analisis dan Refleksi

1. Mengidentifikasi kembali aktifitas yang telah dilakukan selama proses pembelajaran yang berlangsung pada setiap siklus pembelajaran.
2. Menganalisis data hasil evaluasi dan merinci tindakan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
3. Mengadakan refleksi untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan dari apa yang dilakukan.
4. Melaksanakan tindakan korektif ini dilakukan pada setiap siklus pembelajaran apabila siswa tidak memenuhi kriteria keberhasilan.

**5. Instrumen penelitian**

Dalam mengumpulkan data penelitian instrumen yang digunakan adalah:

a. Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan meningkatkan kemampuan bermain drama melalui penerapan model pembelajaran *role playing* dan peneliti dibantu oleh rekan sebagai observer. Observasi ini dilaksanakan selama pembelajaran berlangsung. Alat bantu yang digunakan adalah lembar observasi aktifitas guru dan siswa yang digunakan untuk melihat dan mengamati kemampuan guru dalam pengolahan pembelajaran bahasa Indonesia dengan meningkatkan

kemampuan bermain drama melalui penerapan model pembelajaran *role playing*, aktifitas guru, dan aktifitas siswa selama pembelajaran.

b. Tes

Tes ini digunakan untuk mengetahui hasil pembelajaran bermain drama melalui penerapan model pembelajaran *role playing* dengan indikator keberhasilan yang dicapai yaitu bermain drama dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi yang sesuai dengan karakter tokoh. Tes ini diberikan setelah pembelajaran selesai. Instrument tes yang digunakan dalam penelitian ini tes formatif yang digunakan pada setiap akhir siklus.

## 6. Analisis Instrumen

a. Analisis Lembar Observasi

Lembar observasi sebelumnya ditelaah oleh ahli (dosen pembimbing) dan di uji keterbacaanya oleh observer tentang layak atau tidaknya penggunaan observasi yang akan ditanyakan dari aspek materi konstruksi, dan bahasa.

b. Analisis kemampuan bermain drama

1. Analisis Kualitatif

Pada prinsipnya analisis butir soal secara kualitatif dilakukan berdasarkan kaidah penulis ( soal tertulis, perbuatan, dan sikap). Aspek yang diperhatikan didalam penelaahan secara kualitatif ini adalah setiap soal ditelaah dari segi materi, konstruksi, bahasa / budaya, dan kunci jawaban/ pedoman penskorannya. Dalam melakukan penelaahan butir soal, penelaah perlu mempersiapkan bahan-bahan penunjang

## 7. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan instrumen penelitian yang digunakan maka dilakukan pengumpulan data. Secara garis besar tehnik pengumpulan data dalam peneliti bisa di lihat pada tabel 1.3

**Tabel 1.1**  
**Teknik Pengumpulan Data**

No	Sumber Data	Aspek	Teknik Pengumpulan Data	Instrument yang digunakan
1	Guru dan siswa	Proses pembelajaran bermain drama siswa melalui penerapan Model pembelajaran <i>role playing</i>	Observasi	Lembar observasi
2	Siswa	Kemampuan bermain drama siswa pada setiap siklus dengan melalui penerapan model <i>role playing</i>	Lembar Pengamatan di setiap siklus dan Tes formatif pada siklus I dan siklus II	Perangkat test
3	Guru	kemampuan bermain drama siswa setelah diterapkannya model <i>role playing</i> pada akhir siklus	Lembar Pengamatan pada akhir siklus	Perangkat tes

## 8. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis data. Adapun analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk menjawab rumusan masalah no 1, menggunakan kriteria penilaian lembar observasi aktivitas siswa meliputi : baik, cukup dan kurang. Sedangkan untuk penghitungan aktivitas siswa secara individu dilakukan dengan cara menjumlahkan aktivitas yang muncul dan dihitung rata-ratanya dengan rumus:

$$\text{Rata-rata aktivitas siswa} = \frac{\text{jumlah aktivitas siswa sesuai indikator}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Rentang skala

8 – 9 = Baik (B)

5 – 7 = Cukup (C)

3 – 4 = Kurang (K) (Rakhmat dan Suherdi (1998/1999: 175)

- b. Untuk menjawab rumusan masalah nomor 2, yaitu untuk mendapatkan gambaran tentang kemampuan bermain drama siswa kelas VA MI Miftahul Falah 1 Kota Bandung, setelah pembelajaran dengan melalui penerapan model *role playing* pada setiap siklus diperoleh dari rata-rata kemampuan bermain drama hasil tes evaluasi siklus yang dilakukan pada setiap akhir siklus ( Siklus I, siklus II, siklus III).

Cara penghitungannya menggunakan beberapa kriteria keberhasilan belajar menurut Depdikbud sebagai berikut:

### 1. Ketuntasan Belajar Secara Individu

Ketuntasan belajar secara individu dapat diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Wati Susilawati, (2010: 55)

Ketuntasan belajar secara individu ini di gunakan untuk mngetahui siswa mana yang sudah tuntas belajar dan siswa mana yang belum tuntas. Nilai Kriteria ketuntasan minimal (KKM) di MI Miftahulfalah adalah 65. Jika siswa mendapat nilai 65 atau lebih, maka siswa dianggap sudah tuntas belajar, sebaliknya jika siswa mendapat nilai kurang dari 65 maka siswa belum tuntas belajar.

### 2. Ketuntasan Belajar Secara Klasikal

Ketuntasan belajar secara klasikal dapat diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Wati Susilawati, (2010:55)

Ketuntasan belajar secara klasikal ini digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar secara keseluruhan. Jika banyak siswa yang tuntas belajar mencapai 85% atau lebih maka siswa secara keseluruhan telah tuntas belajar.





1. Lafal

Skor 3 jika siswa melafalkan kata dengan jelas dan cepat

Skor 2 jika siswa melafalkan kata dengan jelas tapi tidak tepat atau melafalkan kata tidak jelas tetapi tepat.

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

2. Intonasi

Skor 3 jika intonasi siswa jelas dan tepat

Skor 2 jika intonasi siswa jelas tapi tidak tepat atau intonasi siswa tepat tetapi tidak jelas

Skor 1 jika intonasi siswa tidak jelas dan tidak tepat

3. Penghayatan

Skor 3 jika penghayatan siswa sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan

Skor 2 jika penghayatan siswa menyimpang dari karakter tokoh yang diperankan

Skor 1 jika penghayatan siswa tidak sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan

4. Ekspresi

Skor 3 jika ekspresi siswa sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan

Skor 2 jika ekspresi siswa menyimpang dari karakter tokoh yang diperankan

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

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{Skor ideal (12)}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = X/M \times 100\%$$

Keterangan = X = Jumlah murid yang benar

M = Jumlah murid seluruhnya

