

**METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI SISWA DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SEKOLAH DASAR
NEGERI 01 SURUHKALANG KECAMATAN JATEN KABUPATEN
KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2009/2010**



SKRIPSI

**Disusun dan Diajukan untuk Melengkapi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana dalam Program Studi PGSD
pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Oleh :

**ESTU HANDAYANI
NIM. A.510070663**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
SURAKARTA**

2011

PERSETUJUAN

**METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI SISWA DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SEKOLAH DASAR
NEGERI 01 SURUHKALANG KECAMATAN JATEN KABUPATEN
KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2009/2010**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dipertahankan di hadapan Dewan
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Muhammadiyah Surakarta.

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Yakub Nasucha, M.Hum.

Aryati Prasetyarini, M.Pd

PENGESAHAN

**METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI SISWA DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SEKOLAH DASAR
NEGERI 01 SURUHKALANG KECAMATAN JATEN KABUPATEN
KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2009/2010**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

ESTU HANDAYANI

A.510070663

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 25 Februari 2011

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Drs. Yakub Nasucha, M.Hum ()
NIP. 131409808
2. Aryati Prasetyarini, M.Pd. ()
NIK. 725
3. Drs. Rubino R, M.Pd. ()
NIP. 1308937271

Surakarta, 25 Februari 2011

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan

Drs. Sofyan Anif, M.Si.

NIK. 547

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak di kemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, 2011

ESTU HANDAYANI
A.510070663

MOTTO

“Al,Quran adalah Sumber dari segala sumber ilmu pengetahuan hukum ketatanegaraan dan semua ilmu yang menyangkut peradaban manusia baik di dunia maupun kehidupan sesudah mati karena itu tak ada ragunya seseorang mengkaji Al,Quran.”.

(Prof. Dr. Jean Froester

Guru)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

Kedua orang tua yang dengan tulus selalu mendo'akan keberprestasian penulis

Suami dan anak-anakku yang senantiasa memberikan motivasi

Almamaterku Universitas Muhammadiyah Surakarta

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohiim

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya kepada kami di dalam menyusun skripsi ini yang berjudul “ **METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 01 SURUHKALANG KECAMATAN JATEN KABUPATEN KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2009/2010**”.

Skripsi ini disusun guna memenuhi syarat dalam rangka mencapai gelar sarjana Program Studi PGSD pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini terwujud berkat adanya bimbingan bantuan serta kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Drs. Sofyan Anif, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan izin riset.
2. Drs. H. Saring Marsudi, SH., M.Pd., Ketua Program Studi PGSD Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah menyetujui judul skripsi penulis.
3. Drs. Yakub Nasucha, M.Hum., selaku Pembimbing I, yang telah memberikan masukan-masukan yang sangat berharga kepada peneliti.

4. Aryati Prasetyarini, M.Pd., selaku Pembimbing II atas kesabaran dan kesediaannya meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
5. Drs. Rubino R., M.Pd., selaku Penguji 3 yang banyak sekali membantu dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh dosen Pengajar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Surakarta .
7. Seluruh teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Surakarta.
8. Semua pihak yang telah memberikan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu-persatu.

Sekali lagi peneliti mengucapkan banyak terima kasih dari hati yang paling dalam yang penulis miliki, semoga berkah rahmat dan karunia Tuhan Yang Maha Esa selalu menyertai kita semua. Semoga tulisan yang masih jauh dari sempurna ini dapat menunjang perkembangan ilmu, kemajuan masyarakat, serta dapat dimanfaatkan oleh semua pihak yang memerlukannya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, Februari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN DAFTAR ISI	ix
HALAMAN DAFTAR TABEL	xii
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	xiii
HALAMAN ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	6
C. Tujuan Masalah	7
D. Manfaat Hasil Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Metode <i>Role Playing</i>	9
1. Pengertian Metode Pembelajaran	9
2. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	14
3. Unsur <i>Role Playing</i>	15

4. Tahapan <i>Role Playing</i>	17
B. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Prestasi Belajar	
Bahasa Indonesia	19
1. Pembelajaran Bahasa Indonesia	19
2. Hakikat Prestasi Belajar	21
3. Upaya untuk Meningkatkan Prestasi Belajar	23
4. Kriteria Penilaian	25
C. Kerangka Pemikiran	27
D. Hipotesis Tindakan	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Lokasi Penelitian	29
B. Subjek Penelitian	29
C. Data dan Sumber Data	29
D. Metode Pengumpul Data.....	30
E. Teknik Pemeriksaan Validitas Data	32
F. Teknik Analisis Data	33
G. Indikator Kinerja	33
H. Prosedur Penelitian	34
I. Jadwal Penelitian	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA	43
A. Deskripsi Kondisi Awal.....	43
B. Deskripsi Siklus I.....	45
C. Deskripsi Siklus II	54

D. Deskripsi Siklus III.....	60
E. Pembahasan tiap Siklus dan Antar Siklus.....	67
F. Hasil Penelitian.....	70
BAB V PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Implikasi.....	71
C. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. Hasil Pre Test.....	44
Tabel 4.2. Prestasi Belajar Siswa Sebelum Tindakan Kelas	67
Tabel 4.3. Nilai Siswa Setiap Siklus Setelah Proses Belajar Mengajar dengan Menerapkan Metode <i>Role Playing</i>	68
Tabel 4.4. Prosentase Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 01 Suruhkalang	68

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil Pre Test	76
Lampiran 2. Hasil Ulangan Harian Siklus I	77
Lampiran 3. Hasil Nilai Ulangan Harian Siklus II.....	78
Lampiran 4. Hasil Nilai Ulangan Harian Siklus III	79
Lampiran 5. Letak Geografis SD Negeri 01 Suruhkalang	80
Lampiran 6. Silabus Bahasa Indonesia	84
Lampiran 7. RPP Siklus I	85
Lampiran 8. RPP Siklus II	89
Lampiran 9. RPP Siklus III.....	92
Lampiran 10. Lembar Observasi Siswa	95
Lampiran 11. Lembar Observasi Guru	96
Lampiran 12. Foto-foto Anak dalam Bermain Drama	100

ABSTRAK

METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 01 SURUHKALANG KECAMATAN JATEN KABUPATEN KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2009/2010

ESTU HANDAYANI: A. 510070663, Jurusan PGSD Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2011.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa melalui Metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 01 Suruhkalang Kecamatan Jaten.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Sebagai subyek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 01 Suruhkalang yang berjumlah 33 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dan setiap tindakan terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri 01 Suruhkalang. Jenis data berupa hasil pengamatan terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, tes dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif yang berupa prestasi belajar Bahasa Indonesia.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan nilai siswa kelas V SD Negeri 01 Suruhkalang selalu mengalami peningkatan dari satu siklus ke siklus berikutnya, yaitu 6,898 pada pra siklus menjadi 7,327 pada siklus I, 7,659 pada siklus II dan 8,073 pada siklus III. Hal itu mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi Bahasa dan Sastra Indonesia. Jadi sesuai keseluruhan siklus yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* ternyata dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap materi pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Dalam setiap siklus selalu membawa dampak yang positif ke arah peningkatan prestasi belajar siswa. Selain itu dengan penerapan metode *role playing* membuat suasana kelas menjadi kondusif, siswa menjadi tertarik, aktif dan tidak ada kejenuhan.

Terkait dengan prestasi tersebut, disampaikan saran diharapkan guru melatih dan membiasakan siswanya menggunakan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Guru harus mau dan mampu mengkonsultasikan dengan pihak lain jika ada kesulitan untuk berlangsungnya proses pembelajaran

Kata Kunci: Hasil Belajar, Bahasa Indonesia, Metode *Role Playing*