

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DAN TEKNIK  
REKA CERITA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS  
KARANGAN KELAS III SDN GIRITIRTO II WONOGIRI**

**SKRIPSI**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Mencapai Derajat  
Sarjana S-1**

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Diajukan oleh :**

**SUSANTI DWI SULISTYANINGRUM  
A510070040**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAK ARTA**

**2011**

**PERSETUJUAN**

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DAN TEKNIK  
REKA CERITA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS  
KARANGAN KELAS III SDN GIRITIRTO II WONOGIRI

Disusun oleh :

**SUSANTI DWI SULISTYANINGRUM**

**A 510 070 040**

Disetujui Untuk Dipertahankan Dihadapan  
Dewan Penguji Skripsi Sarjana Strata – 1

Pembimbing I

Pembimbing II

**Drs. Mulyadi SK, SH, Mpd**

**Drs Suwarno, SH, Mpd**

Tanggal : Mei 2011

Tanggal : Mei 2011

**PENGESAHAN**

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DAN TEKNIK  
REKA CERITA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS  
KARANGAN KELAS III SDN GIRITIRTO II WONOGIRI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

**SUSANTI DWI SULISTYANINGRUM**

**A 510 070 040**

Telah dipertahankan di depan aDewan Penguji

Pada tanggal, 14 Juni 2011

Dan telah dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji :

1. Drs. Mulyadi, SK, SH, M.Pd (.....)
2. Drs. Suwarno, SH, M.Pd (.....)
3. Dra. Hj. Sri Hartini, SH, M.Pd (.....)

Surakarta, 14 Juni 2011

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

**Drs. Sofyan Anif, M.Si.**

NIK. 547

## **PERNYATAAN**

Dengan ini, saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Surakarta, Juni 2011

**SUSANTI DWI SULISTYANINGRUM**

**A. 510 070 040**

## **MOTTO**

“Tak ada rahasia untuk menggapai sukses. Sukses itu dapat terjadi karena persiapan, kerja keras dan mau belajar dari kegagalan”

( Gen Collin Powell)

“Keberhasilan itu datang dari semangat yang tak pernah mengalah.

Agama tanpa ilmu adalah buta. Ilmu tanpa agama adalah lumpuh”

( Albert Einstein)

“Segala sesuatu akan bermanfaat jika digunakan sesuai dengan fungsinya”

( Penulis )

“Keep smiling and keep spirit to do the best”

( Penulis )

## **PERSEMBAHAN**

Dengan sepenuh rasa fikir dan dzikir kepada Allah S.W.T. sebagai wujud rasa syukur dan terima kasih atas segala rahmat dan nikmat-Nya yang telah Ia berikan. Akan kupersembahkan karya sederhana ini dengan tulus kepada :

1. Bapak dan Ibu Tercinta yang selalu mendo'akan dan menyayangiku dengan tulus ikhlas serta memberikan kasih sayang dan memberikan segalanya yang tak mungkin terbalaskan.
2. Kakak – kakak ku Tercinta Mbak Is dan Mas Budi, Tersayang yang selalu membimbing aku dan mendoakan aku, serta keponakanku Api dan Ikal yang selalu ceria.
3. Teman-teman semuanya yang selalu memberi dorongan serta doa.

**Almamaterku UMS**

## KATA PENGANTAR



**Assalamu'alaikum Wr. Wb**

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “ Pengaruh metode bermain peran (role playing) dan teknik reka cerita gambar terhadap kemampuan menulis karangan kelas III SDN Giritirto II Wonogiri” sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1.

Menyadari bahwa suatu karya di bidang apapun tidak terlepas dari kekurangan, disebabkan karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan.

Akhirnya, dengan selesainya skripsi ini tidak lepas dari peran dan bantuan yang telah diberikan berbagai pihak, baik langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini kami sampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang tulus kepada :

1. Bapak Drs.H.Sofyan Anif,M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah berkenan memberikan izinnnya kepada penulis dalam melakukan penelitian.

2. Bapak Drs. Saring Marsudi , SH, M.pd, selaku Ketua Progdi PGSD.
3. Bapak Drs.Mulyadi, SK, SH, MPd, dan Bapak Drs.Suwarno, SH, MPd selaku pembimbing I dan pembimbing II, terima kasih atas kesabaran dalam membimbing penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Ibu Sri Kadarwati, S.Pd, selaku kepala sekolah SD Negeri Giritirto II Wonogiri yang telah berkenan memberi izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian. Ibu Dra. Nurminah selaku guru kelas III SD Negeri Giritirto II Wonogiri yang telah membantu dalam penelitian, dan Seluruh keluarga besar SD Negeri Giritirto II Wonogiri yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
5. Dosen-dosen FKIP Khususnya PGSD, terima kasih telah mendidik dan memberikan ilmunya kepada penulis, jasamu akan kukenang selalu.
6. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat, baik bagi pembaca maupun diri kami pribadi dan dapat menjadi sumbangan bagi perkembangan ilmu pendidikan.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.

Surakarta, 20 Mei 2011

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
ABSTRAK .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	6

A. Tinjauan Pustaka .....	6
1. Keterampilan Menulis .....	6
2. Bermain Peran ( <i>Role Playing</i> ) .....	14
3. Teknik Reka Cerita Gambar .....	15
B. Kerangka Penelitian .....	17
C. Hipotesis .....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>19</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	19
B. Populasi .....	21
C. Variabel Penelitian .....	21
D. Teknik Pengumpulan Data .....	22
1. Tes .....	22
2. Dokumentasi .....	24
E. Teknik Uji Persyaratan Analisis .....	24
1. Uji Normalitas .....	25
2. Uji Homogenitas .....	26
3. Uji Linearitas .....	26
F. Teknik Analisis Data .....	28
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>31</b>
A. Profil Tempat Penelitian.....	31
B. Deskripsi Data .....	32
1. Data Metode Bermain Peran .....	32
2. Data Teknik Reka Cerita Gambar .....	34

C. Uji Prasyarat Analisis.....	36
1. Uji Normalitas .....	36
2. Uji Homogenitas .....	38
3. Uji Linearitas .....	39
D. Pengujian Hipotesis .....	41
E. Pembahasan Hasil Analisia Data .....	44
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....	48
A. Kesimpulan.....	48
B. Implikasi .....	48
C. Saran.....	49

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan .....	20
Tabel 2.1 Hasil pengelompokan data pretest bermain peran .....	32
Tabel 2.2 Hasil pengelompokan data posttest bermain peran .....	33
Tabel 2.3 Hasil data pretest teknik reka cerita gambar .....	34
Tabel 2.4 Hasil data posttest teknik reka cerita gambar .....	35
Tabel 2.5 Hasil uji normalitas .....	37
Tabel 2.6 Hasil uji homogenitas .....	38
Tabel 2.7 Hasil uji linearitas.....	40
Tabel 2.8 Hasil uji t bermain peran.....	42
Tabel 2.9 Hasil uji t teknik reka cerita gambar .....	44

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Kerangka penelitian .....	17
Gambar 2.1 Grafik histogram data pretest bermain peran. ....	33
Gambar 2.2 Grafik histogram data posttest bermain peran .....	34
Gambar 2.3 Grafik histogram data pretest reka cerita gambar.....	35
Gambar 2.4 Grafik histogram data posttest reka cerita gambar .....	36

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Hasil nilai karangan dengan metode bermain peran .....	51
Hasil nilai karangan dengan teknik reka cerita gambar .....	52
Uuran tendensi sentral dan dispersi data.....	53
Distribusi frekuensi data .....	54
Uji Normalitas .....	55
Uji Homogenitas.....	56
Uji Linearitas .....	57
Analisis data .....	58
Nilai kritis L untuk uji Liliefors .....	59
Tabel t .....	60
Rencana pelaksanaan pembelajaran.....	61
Foto Dokumentasi.....	62
Daftar nama siswa.....	63
Surat Keterangan .....	64

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DAN  
TEKNIK REKA CERITA GAMBAR TERHADAP  
KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN KELAS III SDN  
GIRITIRTO II WONOGIRI

Susanti Dwi Sulistyaningrum, A510070040, Jurusan Pendidikan Guru  
SD

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah

Surakarta, 2011, 65 halaman

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh metode bermain peran (*role playing*) dan teknik reka cerita gambar terhadap kemampuan menulis karangan kelas III SDN Giritirto II Wonogiri. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pretest dan posttest, dan diberi perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran dan teknik reka cerita gambar.

Dengan populasi yang diteliti dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) sebanyak 21 siswa dan dengan menggunakan teknik reka cerita gambar sebanyak 19 siswa. Setelah masing – masing diberi perlakuan, hasilnya menunjukkan bahwa dengan adanya metode bermain peran (*role playing*) kemampuan menulis karangan kelas III SDN Giritirto II Wonogiri meningkat. Begitu juga dengan adanya teknik reka cerita gambar, kemampuan menulis karangan kelas III SDN Giritirto Wonogiri meningkat.

Berdasarkan hasil nilai rata-rata kemampuan menulis karangan dengan metode bermain peran, bahwa posttest > pretest yaitu  $79,00 > 70,67$ . Sedangkan untuk nilai rata-rata kemampuan menulis karangan dengan teknik reka cerita gambar posttest > pretest, yaitu  $77,00 > 69,74$ . Sehingga dapat dinyatakan bahwa kemampuan menulis karangan kelas III SDN Giritirto II Wonogiri meningkat.

Kata kunci : *Metode bermain peran, Teknik reka cerita gambar, Menulis karangan*