

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa model role playing efektif terhadap motivasi belajar materi drama mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 1 Terong Tawah. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan skor rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan jumlah sampel kelas kontrol 10 siswa yang tidak diberi perlakuan model pembelajaran role playing nilai rata-rata yaitu 57 sedangkan pada kelas eksperimen yang telah diberi perlakuan model pembelajaran role playing , rata-rata meningkat menjadi 75 dengan jumlah sampel 10 orang yang dihitung dengan bantuan aplikasi perhitungan SPSS versi 29.0

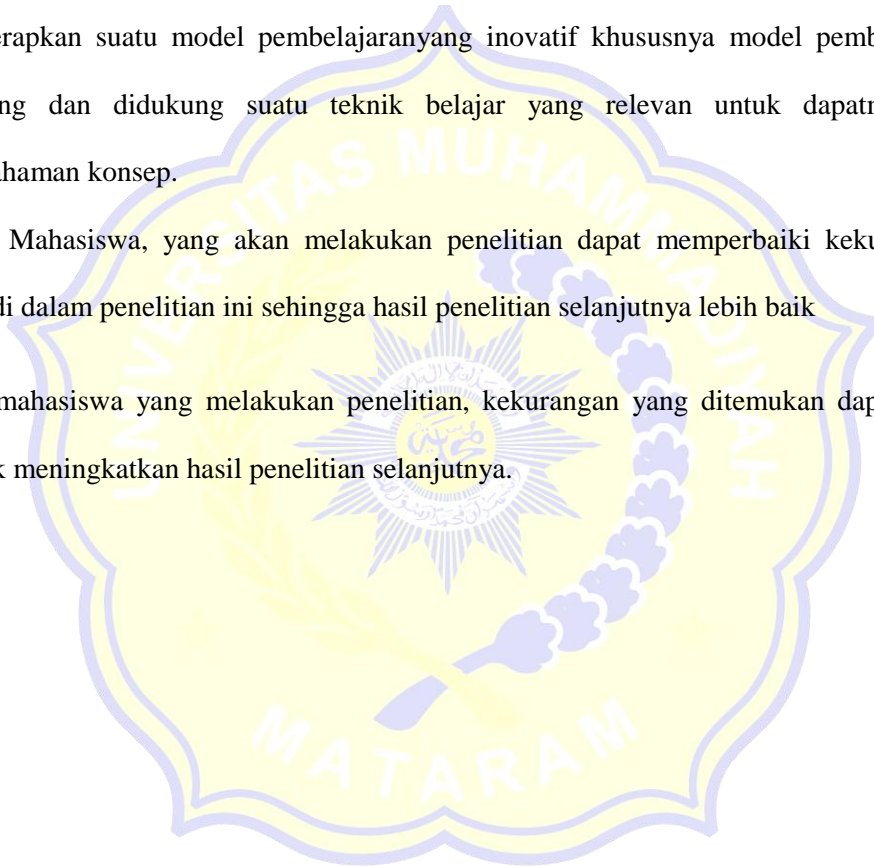
Diketahui selang kepercayaan yang diinginkan adalah 95% dan hasil uji t menunjukkan nilai 0,05 signifikan, maka taraf signifikansinya adalah 100-95 atau 5%. (0,05). Dalam penelitian ini, tingkat signifikansi adalah $0,12 < 0,05$, menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis satu. Menurut H1, nilai rata-rata sebelum perlakuan lebih besar dari nilai rata-rata setelah perlakuan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa variabel independen (X) atau model pembelajaran role playing efektif secara parsial terhadap variabel dependent (Y) atau motivasi belajar siswa kelas V SDN 1 Terong Tawah terhadap materi drama mata pelajaran Bahasa Indonesia.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

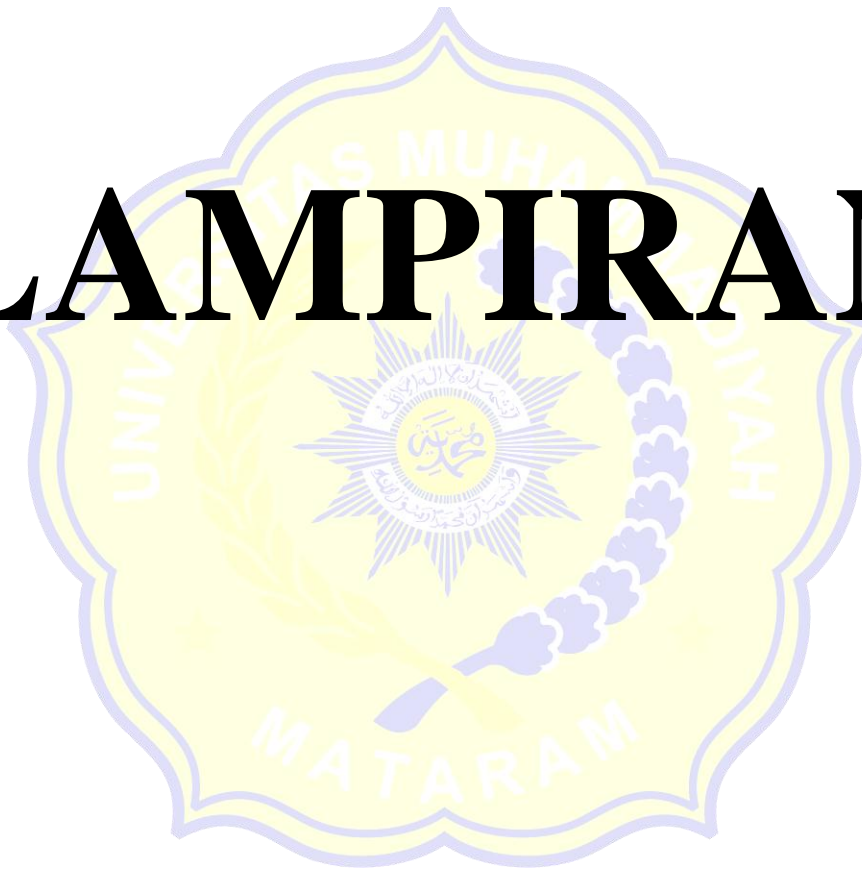
1. Bagi Kepala Sekolah, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran role playing, perlu dikembangkan dan didukung dengan penyediaan sarana dan prasarana yang menunjang sehingga kualitas peserta didik dan sekolah dapat meningkatkan dengan baik. Serta dapat memberikan manfaat yang lebih banyak dan lebih baik untuk bidang pendidikan.
2. Bagi guru-guru di sekolah dasar agar lebih berinovasi dalam pembelajaran dengan menerapkan suatu model pembelajaranyang inovatif khususnya model pembelajaran role playing dan didukung suatu teknik belajar yang relevan untuk dapatmeningkatkan pemahaman konsep.
3. Bagi Mahasiswa, yang akan melakukan penelitian dapat memperbaiki kekurangan yang terjadi dalam penelitian ini sehingga hasil penelitian selanjutnya lebih baik
4. Bagi mahasiswa yang melakukan penelitian, kekurangan yang ditemukan dapat diperbaiki untuk meningkatkan hasil penelitian selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggriani Risva, Ishartiwi Ishartiwi, 2017. Keefektifan Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan Dan Kerja Sama Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Marioriawa, Vol 4, No 2
- Bilal, I., Darmurtika, L. A., Milandari, B. D., & Muhardini, S. (2022). *Meningkatkan ingkatkan Kemampuan Mendongeng dengan d engan Pendekatan Kooperatif Tipe Role ole Playing Siswa Kelas VII SMPN 5 Praya Timur , Kabupaten Lombok Tengah*. 7(1), 107–112.
- Miftahul Huda, Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hal.242
- Nurfazilah (2021)'' Efektivitas Penggunaan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMAN 1 Kuta Cot Glie Aceh Besar
- Prasetyo. 2001. Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas II SLTP N 3 Driyono Gresik. Buletin Pelangi Pendidikan. Edisi IV Tahun II.
- Rosidah, Nizaar, M., Muhardini, S., Haifaturrahmah, & Mariyati, Y. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional Paedagoria*, 2(1), 10–16.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/9749%0Ahttp://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/download/9749/pdf>
- Rusman, Pendekatan dan model Pembelajaran hal.6
- Rusman. 2017. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Santoso. 2011. Model Pembelajaran *Role Playing*. Online. <http://www.raseko/2023/01/model-pembelajaran-role-playing.html>. Diakses tanggal : 12 Januari 2023
- Trianto. 2016. Model-model Pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik. Prestasi Pustaka: Jakarta.
- Yanto, Sri. 2011. Peningkatan Pembelajaran Memerankan Naskah Drama dengan Metode *Role Playing*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Zuhaerini. 1983. Metodik Pendidikan Bahasa Indonesia. Surabaya: Usaha Nasional.

LAMPIRAN



Lampiran 2. Naskah Drama

Jenis Drama : Drama Singkat

Tema Drama : Sosial

Judul : Arti seorang sahabat

Jumlah Pemeran : 5 orang

Dialog Drama

Pada suatu hari, Mimi mendapati Ami sedangkan terlihat sangat gelisa. Mimi bertanya Tanya dalam hatinya. Ada apa gerangan. Dengan si Ami tak ingin menyaksikan Ami terus menampilkan raut yang menyedihkan . maka mimi langsung mencari tahu permasalahannya.

Mimi : Ami, kamu kenapa ? kok wajahmu terlihat sangat gelisa sekali ? kamu ada masalah apa ?

Ami : Nggak kok, aku ndak ada apa-apa, aku cuman nggak cukup tidur, makannya mukakku terlihat pucat.

Mimi : Masalanya, muka kamu nggak cuman terlihat pucat, tapi kamu seperti orang yang sedang kebingungan .

Ami pun berusaha melekak.

Ami : Ah, kamu bisa aja sini aku nggak kenapa-kenapa kok. Benar aku cuman nggak cukup tidur aja. Mimi pun terdiam. Dan tidak lama kemudian datanglah linda.

Linda : Hai, kalian lagi pada ngapain disini ? oww... kamu kenapa . Ami ? kok kamu kelihatan pucat amat ?

Mimi : Nah, benar kan, kalau kamu tuh terlihat nggak kayak biasanya. Udahlah. Kamu ngomongnya aja . ada apa sebenarnya ?

Linda : Iyah Ami, kita ini kan sahabat. Kalau kamu ada masalah. Coba cerita ke kami berdua kami pasti akan berusaha untuk membantu.

Ami tetap berusaha menutupi masalah yang dihadapinya. Karena tidak ingin merepotkan kedua temannya itu.

Ami : U dahlah, aku nggak kenapa-kenapa kok. Kan tadi aku udah bilang, aku ngga cukup tidur.

Linda dan Mimi pun hanya bisa terdiam, dan 5 menit kemudian datangilah jovan dan dion

Mimi : Hi.. guys kalian dari mana ?

Jovan : Emm... kami abis main dari rumah tante aku.

Dion : iyah tadi aku sama jovan main sebentar kerumah tante si jovan.

LEMBAR ANGKET PENELITIAN
KELAS KONTROL

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Aturan menjawab angket:

1. Pada angket ini terdapat 10 butir pertanyaan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Catat tanggapan kamu pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda check (√) sesuai keterangan pilihan jawaban.

Keterangan pilihan jawaban:

SANGAT TIDAK SETUJU (STS) = 1

TIDAK SETUJU (TS) = 2

SETUJU (S) = 3

SANGAT SETUJU (SS) = 4

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya sangat tertarik dengan pembelajaran drama tanpa menggunakan model role playing (bermain peran)				
2	Belajar menggunakan metode ceramah membuat				

	saya lebih mudah memahami materi drama				
3	Saya ingin materi yang lain diajarkan dengan menggunakan model role playing				
4	Saya menyukai suasana kelas saat pembelajaran berlangsung				
5	Saya merasa puas belajar materi drama dengan metode ceramah				
6	Pembelajaran ini mendorong saya menjadi lebih aktif				
7	Guru membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan				
8	Guru memberikan semangat dalam pembelajaran				
9	Saya lebih berani untuk tampil ke depan kelas				
10	Saya senang belajar drama karena guru menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran				
Jumlah					
Rata-rata					



LEMBAR ANGKET PENELITIAN
KELAS EKSPERIMEN

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Aturan menjawab angket:

1. Pada angket ini terdapat 10 butir pertanyaan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Catat tanggapan kamu pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda check (√) sesuai keterangan pilihan jawaban.

Keterangan pilihan jawaban:

SANGAT TIDAK SETUJU (STS) = 1

TIDAK SETUJU (TS) = 2

SETUJU (S) = 3

SANGAT SETUJU (SS) = 4

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya sangat tertarik dengan pembelajaran drama menggunakan model role playing (bermain peran)				
2	Belajar menggunakan model pembelajaran role playing (bermain peran) membuat saya lebih mudah memahami materi drama				

3	Saya ingin materi yang lain diajarkan dengan menggunakan model role playing				
4	Saya menyukai suasana kelas saat pembelajaran berlangsung				
5	Saya merasa puas belajar materi drama menggunakan model role playing (bermain peran)				
6	Pembelajaran ini mendorong saya menjadi lebih aktif				
7	Guru membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan				
8	Guru memberikan semangat dalam pembelajaran				
9	Saya lebih berani untuk tampil ke depan kelas				
10	Saya senang belajar drama karena guru menggunakan metode role playing (bermain peran) dalam pembelajaran.				
Jumlah					
Rata-rata					



LAMPIRAN 4

DATA ANGKET KELAS KONTROL

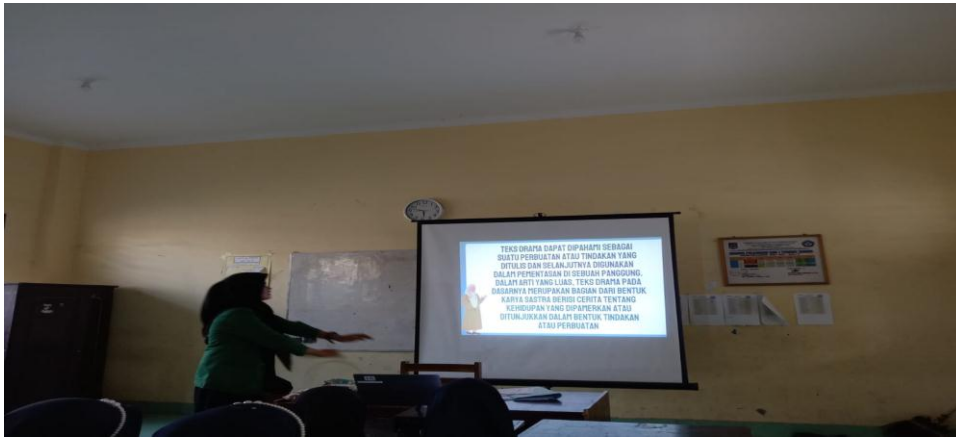
Responden	Pernyataan variable										Jumlah Skor	$\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Dini	2	2	4	2	2	2	3	4	2	1	24	60	57
Upi	2	2	4	2	2	1	2	4	2	1	22	55	
Cahaya	2	2	4	2	1	2	2	4	3	2	24	60	
Andre	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	24	60	
Putri	1	2	4	2	2	2	2	3	2	2	22	55	
Dayat	1	1	4	2	1	2	3	4	2	2	22	55	
Suci	2	2	4	3	2	1	2	3	2	2	23	40	
Aulia	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	25	63	
Eka	2	2	3	2	2	2	3	4	2	2	24	60	
Fauzan	2	2	3	3	2	2	2	4	3	2	25	63	

DATA ANGKET KELAS EKSPERIMEN

Responden	Pernyataan variable										Jumlah Skor	$\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Safa	3	4	3	2	3	4	4	2	3	3	31	78	75
Nada	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	24	60	
Adit	3	4	3	4	3	2	3	2	4	4	32	80	
Andi	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	36	90	
Riska	3	4	3	2	4	4	4	2	3	3	32	80	
Jihan	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31	78	
Rasya	3	4	3	2	4	4	4	2	3	3	32	80	
Azka	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	36	90	
Nita	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	30	75	
Caca	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	34	85	

Lampiran 5 : Dokumentasi

PENERAPAN ROLE PLAYING UNTUK KELAS EKSPERIMEN



Gambar 1 : Menjelaskan Tentang Drama



Gambar 2 : Menayangkan Vidio Drama



Gambar 4 : Bermain drama dengan model pembelajaran Role Playing



Gambar 5 : membagikan angket

PENERAPAN PEMBELAJARAN TANPA MENGGUNAKAN ROLE PLAYING UNTUK KELAS KONTROL



Gambar 1 : Bermain drama tanpa model pembelajaran role playing



Gambar 2 : membagikan angket