

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA  
MENGUNAKAN MODEL *ROLE PLAYING*  
PADA SISWA KELAS IV DI SD 200403  
PADANGSIDIMPUAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh**

**PUTRI SYARAH HARAHAHAP  
NIM. 2020500172**

**PRORAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANG SIDIMPUAN**

**2024**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA  
MENGUNAKAN MODEL *ROLE PLAYING*  
PADA SISWA KELAS IV DI SD 200403  
PADANGSIDIMPUAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh**

**PUTRI SYARAH HARAHAHAP**  
NIM. 2020500172

**PRORAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANG SIDIMPUAN  
2024**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA  
MENGUNAKAN MODEL *ROLE PLAYING*  
PADA SISWA KELAS IV DI SD 200403  
PADANGSIDIMPUAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh**

**PUTRI SYARAH HARAHAP**

NIM. 2020500172

**Pembimbing I**

**Dr. Erna Ikawati, M.Pd**  
NIP. 19791205 200801 2 012

**Pembimbing II**

**Nursyaidah, M.Pd**  
NIP. 19770726 200312 2 001

**PRORAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANG SIDIMPUAN**

**2024**

## SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi  
a.n. Putri Syarah Harahap  
Lampiran : 6 (Enam) Exemplar

Padangsidempuan, 30 Agustus 2024  
Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan  
Ahmad Addary Padangsidempuan  
di-  
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Putri Syarah Harahap yang berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Role Playing Pada Siswa Kelas IV di SD 200403 Padangsidempuan”**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini. Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

**PEMBIMBING I**



**Dr. Erna Ikawati, M.Pd.**  
**NIP. 197912052008012012**

**PEMBIMBING II**



**Nursyaidah, M.Pd**  
**NIP. 197707262003122001**

## **SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Syarah Harahap  
NIM : 2020500172  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Role Playing Pada Siswa Kelas IV di SD 200403 Padangsidimpuan

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 30 Agustus 2024

Saya yang menyatakan,



**Putri Syarah Harahap**  
**NIM. 2020500172**

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Syarah Harahap  
NIM : 2020500172  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Hak Bebas Royaltif Noneksklusif Padangsidimpuan atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model *Role Playing* Pada Siswa Kelas IV di SD 200403 Padangsidimpuan”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas Royaltif Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatif, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, 30 Agustus 2024

Yang menyatakan



**Putri Syarah Harahap**  
**NIM. 2020500172**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidempuan22733  
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**DEWAN PENGUJI**  
**SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Putri Syarah Harahap  
NIM : 2020500172  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model *Role Playing* pada Siswa Kelas IV di SD 200403 Padangsidempuan

Ketua

Dr. Erna Ikawati, M.Pd.  
NIP. 197912052008012012

Dr. Erna Ikawati, M.Pd.  
NIP. 197912052008012012

Misahradarsi Dongoran, M.Pd.  
NIP. 199007262022032001

Sekretaris

Asriana Harahap, M.Pd.  
NIP. 199409212020122009

Asriana Harahap, M.Pd.  
NIP. 199409212020122009

Anggota

Dr. Suparni, S.S.i., M.Pd.  
NIP. 197007082005011004

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang C Aula FTIK Lantai 2  
Tanggal : 10 Oktober 2024  
Pukul : 13.30 WIB s/d Selesai  
Hasil/Nilai : Lulus/85, 5 (A)  
Indesk Prediksi Kumulatif : 3, 694  
Predikat : Pujian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

## **PENGESAHAN**

**Judul Skripsi** : Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model *Role Playing* Pada Siswa Kelas IV di SD 200403 Padangsidimpuan  
**Nama** : Putri Syarah Harahap  
**NIM** : 2020500172  
**Fakultas/Jurusan** : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidimpuan, 30 Agustus 2024  
Dekan  
  
Dr. Lela Hilda, M.Si  
NIP 19720920 200003 2 002

## ABSTRAK

Nama :Putri Syarah Harahap  
NIM :2020500172  
Judul Skripsi :Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model *Role Playing* untuk pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 200403 Padangsidempuan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 200403 Padangsidempuan. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai ulangan siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kurangnya minat belajar siswa, dan banyak hasil belajar siswa yang tidak mencapai KKTP. Kemudian model yang digunakan kurang menarik perhatian siswa dan kurang bervariasi sehingga mengakibatkan siswa merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung karena gaya belajar yang membosankan, serta siswa kurang mengikuti dan mendengarkan dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model *Role Playing* di kelas IV SD Negeri 200403 Padangsidempuan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bekerjasama dengan guru wali kelas IV SD Negeri 200403 Padangsidempuan. Penelitian dilakukan di SD Negeri 200403 Padangsidempuan, dan peserta penelitian berjumlah 26 orang siswa kelas IV. Tugas tes soal dan lembar observasi digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Penelitian ini dilaksanakan dalam II siklus yang setiap siklusnya terdapat dua kali pertemuan. Hasil penelitian melalui penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di kelas IV SD Negeri 200403 Padangsidempuan. Hal ini dilihat dari hasil belajar siswa mulai dari pra siklus dengan nilai rata-rata siswa 50,19 dan persentase ketuntasan 34,61%. Pada siklus I pertemuan I nilai rata-rata siswa mencapai 57,69 dengan persentase ketuntasan 43,20%. Sedangkan pada siklus I pertemuan II diperoleh nilai rata-rata siswa 66,53 dengan persentase ketuntasan sebesar 53,84%. Kemudian pada siklus II pertemuan I diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 69,61 dengan persentase ketuntasan 65,38%. Dan pada siklus II pertemuan II diperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 80,76 dengan persentase ketuntasan mencapai 84,61%. Oleh karena itu, hasil belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II meningkat melalui pengaplikasian model *Role Playing*. Penelitian kemudian selesai pada Siklus II karena target indikator keberhasilan peneliti telah tercapai.

Kata Kunci : Model *Role Playing*; Hasil Belajar; Pembelajaran Bahasa Indonesia

## ABSTRACT

Name :Putri Syarah Harahap  
Reg. Number :2020500172  
Thesis Title :Improving Indonesian Language Learning Outcomes  
Using the Role Playing Model for Class IV Students at  
State Elementary School 200403 Padangsidimpuan

This study was motivated by the low learning outcomes of fourth grade students at Padangsidimpuan State Elementary School 200403. This can be seen from the average student test scores that have not met the Learning Objective Achievement Criteria. Low student learning outcomes are caused by a lack of student interest in learning, and many student learning outcomes do not reach the KKTP. Then the model used does not attract students' attention and is less varied, resulting in students feeling bored when learning takes place because of the boring learning style, and students do not follow and listen in the learning process which results in students being less active in learning. The purpose of this study was to determine the improvement of student learning outcomes in Indonesian language subjects by using the Role Playing model in class IV of Padangsidimpuan 200403 State Elementary School. This research is a Classroom Action Research in collaboration with the homeroom teacher of class IV of State Elementary School 200403 Padangsidimpuan. The research was conducted at Padangsidimpuan State Elementary School 200403, and the research participants amounted to 26 fourth grade students. Test tasks and observation sheets were used as data collection instruments. This research was carried out in II cycles, each cycle of which had two meetings. The results of the study through the application of the Role Playing model can improve the learning outcomes of Indonesian language students in class IV of State Elementary School 200403 Padangsidimpuan. This can be seen from student learning outcomes starting from the pre-cycle with an average student score of 50.19 and a percentage of completeness of 34.61%. In cycle I meeting I, the average value of students reached 57.69 with a percentage of completeness of 43.20%. Meanwhile, in cycle I meeting II, the average student score was 66.53 with a percentage of completeness of 53.84%. Then in cycle II meeting I, the average student score was 69.61 with a percentage of completeness of 65.38%. And in cycle II meeting II, the average student score was 80.76 with a percentage of completeness reaching 84.61%. Therefore, student learning outcomes from Cycle I to Cycle II improved through the application of the Role Playing model. The research was then completed in Cycle II because the target of the researcher's success indicators had been achieved.

Keywords: Role Playing Model; Learning Outcomes; Indonesian Language Learning

## ملخص البحث

اسم : فوتري شاره هراهف  
رقم القيد : ٢٠٢٠٥٠٠١٧٢  
عنوان البحث : تحسين نواتج تعلم اللغة الإندونيسية باستخدام نموذج لعب الأدوار لطلاب الصف الرابع في مدرسة الإبتدئية الحكومية ٢٠٠٤٠٣ بادنج سيدمبون.

كان الدافع وراء هذه الدراسة هو انخفاض نتائج التعلم لطلاب الصف الرابع الابتدائي في مدرسة بادانغسيديمبون ٢٠٠٤٠٣ الابتدائية. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال متوسط درجات اختبار الطلاب التي لم تستوف معايير تحقيق أهداف التعلم. يعود سبب انخفاض نتائج تعلم الطلاب المنخفضة إلى عدم اهتمام الطلاب بالتعلم، كما أن العديد من نتائج تعلم الطلاب لا تصل إلى معايير تحقيق أهداف التعلم. ثم أن النموذج المستخدم لا يجذب انتباه الطلاب ويكون أقل تنوعاً، مما يؤدي إلى شعور الطلاب بالملل عند التعلم بسبب أسلوب التعلم الممل، وعدم متابعة الطلاب والاستماع في عملية التعلم مما يؤدي إلى قلة نشاط الطلاب في التعلم. كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد مدى تحسن نتائج تعلم الطلاب في مواد اللغة الإندونيسية باستخدام نموذج لعب الأدوار في الصف الرابع في مدرسة بادانغسيديمبون ٢٠٠٤٠٣ الابتدائية. هذا البحث عبارة عن بحث عملي صفي بالتعاون مع مدرس الصف الرابع في الصف الرابع من المدرسة الابتدائية ٢٠٠٤٠٣ بادانغسيديمبون. وقد أجري البحث في مدرسة بادانغسيديمبون ٢٠٠٤٠٣ الابتدائية، وكان المشاركون في البحث ٢٦ طالباً من طلاب الصف الرابع. تم استخدام مهام الاختبار وأوراق الملاحظة كأدوات لجمع البيانات. تم إجراء هذا البحث على دورتين مع عقد اجتماعين في كل دورة. يمكن أن تؤدي نتائج الدراسة من خلال تطبيق نموذج لعب الأدوار إلى تحسين نتائج تعلم طلاب اللغة الإندونيسية في الصف الرابع الابتدائي ٢٠٠٤٠٣ بادانغسيديمبون في المدرسة الابتدائية ٢٠٠٤٠٣ بادانغسيديمبون. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال نتائج تعلم الطلاب بدءاً من الدورة التمهيدية بمتوسط درجات للطلاب بلغ ٥٠,١٩ ونسبة إكمال بلغت ٣٤,٦١٪. في الاجتماع الأول للدورة الأولى، بلغ متوسط درجات الطلاب ٥٧,٦٩ مع نسبة اكتمال بلغت ٤٣,٢٠٪. بينما في الاجتماع الثاني للدورة الأولى، بلغ متوسط درجات الطلاب ٦٦,٥٣ مع نسبة اكتمال بلغت ٥٣,٨٤٪. ثم في الاجتماع الأول للدورة الثانية، بلغ متوسط درجات الطالب ٦٩,٦١ درجة بنسبة اكتمال ٦٥,٣٨٪. وفي الاجتماع الثاني للدورة الثانية، بلغ متوسط درجات الطالب ٨٠,٧٦ مع نسبة اكتمال بلغت ٨٤,٦١٪. لذلك، ارتفعت نتائج تعلم الطلاب من الدورة الأولى إلى الدورة الثانية من خلال تطبيق نموذج لعب الأدوار. ومن ثم اكتمل البحث في الدورة الثانية لأن الهدف من مؤشرات نجاح الباحث قد تحقق.

الكلمات المفتاحية: نموذج لعب الأدوار؛ نتائج التعلم؛ تعلم اللغة الإندونيسية

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillah, Puji dan Syukur kita panjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala. Dzat yang hanya kepada-Nya memohon pertolongan. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi. Shalawat dan salam kepada Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia.

Skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model *Role Playing* Pada Siswa Kelas IV di SD 200403 Padangsidempuan” ini disusun untuk memenuhi persyaratan dan melengkapi tugas-tugas untuk menyelesaikan perkuliahan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Peneliti menyadari banyak pihak yang memberikan dukungan dan bantuan selama menyelesaikan studi dan tugas akhir ini. Oleh karena itu, sudah sepantasnya peneliti dengan penuh hormat mengucapkan terimakasih dan mendoakan semoga Allah memberikan balasan terbaik kepada:

1. Ibu Dr. Erna Ikawati, M.Pd., selaku pembimbing I dan Ibu Nursyaidah, M.Pd., selaku pembimbing II, yang telah banyak memberikan arahan, dukungan, dan bimbingan dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaan pada peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini, semoga Ibu selalu diberi kesehatan dan dalam lindungan Allah.

2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag, Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan
4. Ibu Nursyaidah M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan
5. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan
6. Saruddin Harahap , S.Pd.SD., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 200403 Padangsidimpuan dan seluruh staf dewan guru yang telah memberikan izin kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
7. Ibu Anisa Helmi Siregar, S.E., selaku Wali Kelas IV SD Negeri 200403 Padangsidimpuan yang telah banyak membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Teristimewa kepada Almarhum Bapak tercinta “Ahmad Idris Harahap” dan Ibunda tercinta “Imrona Ritonga” yang selalu ada setiap saat dari kecil hingga dewasa, membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana skripsi ini akhirnya selesai. Terima kasih atas segala pengorbanan, kasih sayang dan dukungan doa dalam menyusun skripsi. Semoga Allah menjadikan kubur Bapak sebagai taman dari taman-taman surga Allah dan Ibunda mendapat balasan yang baik, selalu diberi kesehatan dan umur berkah.

9. Keluarga tersayang abang pertama “Ahmad Ilyas Harahap”, abang kedua “Fahmi Ahmadi Harahap” dan Adik tercinta “Sri Mulyani Harahap” beserta keluarga besar terima kasih sudah memberikan doa, semangat, motivasi dan perhatiannya yang sangat luar biasa kepada peneliti.
10. Teruntuk teman terdekat saya, Nurdiana Harahap dan Rekan-rekan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2020 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah berjuang bersama-sama dan juga berbagi informasi bersama, semoga kita semua bisa mencapai gelar S.Pd.

Peneliti berharap semoga pengorbanan mereka diterima Allah SWT, dan tercatat dengan amal shalih. Peneliti sadar bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun, sangat diharapkan untuk perbaikan dan perubahan yang lebih baik kedepannya. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan. Aamiin Ya Rabbal 'Alamiin.

Padangsidempuan, 20 Juni 2024

Peneliti

Putri Syarah Harahap  
NIM. 2020500172

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL DEPAN</b>	
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b>	
<b>BERITA ACARA MUNAQASYAH</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN DEKAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Batasan Istilah.....	6
E. Perumusan Masalah.....	8
F. Tujuan Penelitian.....	8
G. Manfaat Penilitan.....	8
H. Indikator Tindakan .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Landasan Teori .....	10
1. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	10
2. Hasil Belajar .....	20
3. Pelajaran Bahasa Indonesia untuk SD/MI .....	26
4. Kalimat Transitif dan Intransitif .....	28
B. Penelitian Terdahulu.....	29
C. Hipotesis Tindakan .....	32
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	33
B. Jenis dan Metode Penilitan .....	33
C. Latar dan Subyek Penelitian.....	35
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	35
E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian.....	36
F. Teknik Analisis Penelitian.....	38

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Analisis Data Prasiklus.....	41
B. Pelaksanaan Siklus I.....	44
C. Pelaksanaan Siklus II.....	54
D. Analisis Data.....	60
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	74
F. Keterbatasan Penelitian .....	79

#### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	81
B. Implikasi Hasil Penelitian .....	82
C. Saran .....	83

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Berdasarkan Teori Taksonomi Bloom Versi Revisi .....	24
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	33
Tabel 3.2 Kriteria Hasil Nilai Observasi.....	40
Table 4.1 Tes Hasil Belajar Siswa Prasiklus.....	41
Tabel 4.2 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I.....	60
Tabel 4.3 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II .....	63
Tabel 4.4 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I .....	65
Tabel 4.5 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II.....	67
Tabel 4.6 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I.....	69
Tabel 4.7 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II .....	70
Tabel 4.8 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I .....	71
Tabel 4.9 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II.....	71
Tabel 4.10 Peningkatan Hasil Belajar .....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model PTK menurut <i>Kurt Lewin</i> .....	34
Gambar 4. 1 Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus.....	43
Gambar 4. 2 Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I.....	62
Gambar 4. 3 Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II.....	64
Gambar 4.4 Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I.....	66
Gambar 4.5 Diagram Hasil Belajar Siklus II Pertemuan II .....	69
Gambar 4.6 Diagram Peningkatan Hasil Belajar .....	78

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1** Tabel Nilai Ulangan Siswa Kelas IV
- Lampiran 2** Modul Ajar
- Lampiran 3** Bahan Ajar
- Lampiran 4** Kisi-Kisi Soal Kognitif
- Lampiran 5** Lembar Observasi Aktivitas Guru
- Lampiran 6** Lembar Observasi Aktivitas Siswa
- Lampiran 7** Tabel Analisis Tes Hasil Belajar Siswa Pra Siklus
- Lampiran 8** Tabel Analisis Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 9** Tabel Analisis Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 10** Tabel Analisis Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I
- Lampiran 11** Tabel Analisis Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II
- Lampiran 12** Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 13** Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 14** Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I
- Lampiran 15** Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II
- Lampiran 16** Tabel Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 17** Tabel Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 18** Tabel Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I
- Lampiran 19** Tabel Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II
- Lampiran 20** Dokumentasi
- Lampiran 21** Dokumentasi Lembar Jawaban Siswa Siklus I Dan II
- Lampiran 22** Lembar Validasi Butir Soal
- Lampiran 23** Lembar Validasi Butir Modul Ajar

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

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 dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1.<sup>1</sup> Dengan begitu pendidikan merupakan kebutuhan mutlak bagi manusia dalam kehidupan untuk mengubah kondisi kehidupannya ke arah yang lebih baik dan terarah. Pendidikan juga mempunyai kaitan yang sangat erat dengan ilmu pengetahuan.

Ilmu pengetahuan itu hal dasar dalam menjalani kehidupan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperoleh ilmu pengetahuan yaitu dengan proses pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat menyalurkan ilmu dan pengetahuan, kemampuan, serta pembentuk sikap dan karakter peserta didik. Dengan

---

<sup>1</sup> Machful Indra Kurniawan, (2015) 'Mendidik Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar: Studi Analisis Tugas Guru Dalam Mendidik Siswa Berkarakter Pribadi Yang Baik', *Jurnal Pendidikan*, Volt.4(2), 121–26.

kata lain, pembelajaran adalah suatu proses yang membantu siswa memperoleh ilmu pengetahuan untuk menjalani hidup kedepannya.

Pendidikan dan pembelajaran adalah dua kata yang berbeda tapi saling berkaitan. Pendidikan akan berjalan lancar saat proses pembelajaran yang dilaksanakan baik dan terencana. Jadi, pembelajaran adalah alat yang sangat berperan dalam terlaksananya pendidikan. Dalam pembelajaran pendidik bukan hanya saja bertugas sebagai penyaji materi, tapi juga sebagai panutan dan pusat perhatian bagi peserta didik. Guru berkewajiban merangsang para siswa agar terjadi pembelajaran tersebut. Keberhasilan pembelajaran itu bergantung kepada pendidik yang mengontrol kelas tersebut.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu mata pelajaran yang ada di SD/MI yang mempelajari tentang keterampilan berbahasa Indonesia. Keterampilan berbahasa terbagi menjadi empat yakni menulis, membaca, berbicara dan menyimak. Sehingga peserta didik harus menguasai keterampilan berbahasa dengan belajar bahasa. Tema yang dipelajari siswa pasti sesuai dengan kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman ketika melaksanakan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru menerapkan model dan metode pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan interaksi siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran.

Penggunaan model dan metode pembelajaran yang tepat bertujuan untuk membentuk kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan harapan. Proses pembelajaran yang diharapkan ialah pembelajaran yang bisa memaksimalkan suatu pendidikan dan tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Mutu pembelajaran bisa dipandang melalui dua sisi yakni suatu proses dan hasil belajar. Proses itu berupa tahapan-tahapan yang terstruktur dan hasil belajar lebih ke refleksi, evaluasi ataupun penilaian suatu pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 200403 Padangsidempuan yaitu Ibu Nurhidayah.<sup>2</sup> terdapat beberapa peserta didik yang hasil belajarnya masih kurang maksimal, dikarenakan perbedaan karakter tiap anak berbeda-beda cara belajarnya, ada yang cepat tanggap, ada yang lambat serta ada juga yang harus dicontohkan atau diperagakan langsung agar memahami dan mengerti materi yang disampaikan oleh guru. Dari data awal siswa sebanyak 11 dari 26 yang tuntas. Jadi, dibutuhkan model dan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil wawancara bersama Ibu Anisa Helmi Siregar menyatakan proses pembelajaran masih kurang sehingga perlu ditingkatkan dengan berbagai cara sehingga berpengaruh pada hasil

---

<sup>2</sup> Anisa Helmi Siregar, *Observasi Dan Wawancara Peneliti Dengan Guru Kelas IV SD Negeri 200403* (Padangsidempuan).

belajar nantinya. Pembelajaran yang dilakukan sebelumnya juga kurang menarik bagi siswa hanya menggunakan metode ceramah atau hanya sekedar membaca.

Model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran yang menggambarkan proses kegiatan belajar mengajar dari awal sampai akhir yang disajikan oleh guru dengan menarik agar merangsang siswa. Model pembelajaran juga cover dari pengaplikasian suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang berkreasi dan bermacam-macam dapat menciptakan kesenangan dan memotivasi siswa dalam belajar. Dengan begitu siswa jadi tidak merasa jenuh dan bosan karena diterapkannya beberapa model, metode dan lainnya. Sesuai dengan judul penelitian ini Model pembelajaran *role playing* adalah salah satu metode pembelajaran yang bisa digunakan pada siswa di SD/MI.

Teknik *role playing* digunakan untuk mendapatkan pengalaman sesuai dengan berbagai peran yang dapat diperankan dalam model ini. *Role Playing* melibatkan kegiatan pemberian peran pada satu atau lebih anggota kelompok dan memberikan tujuan yang harus disampaikan oleh partisipan. *Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang.<sup>3</sup> Model *role playing* merupakan proses pembelajaran yang berupaya

---

<sup>3</sup> Anastasia Dewi Anggraeni, (2018) 'Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Profesi Kependidikan', *Jurnal Pendidikan Progresif*, VIII (1), 31.

menciptakan suasana menyenangkan dan semangat dalam belajar. Model peran memungkinkan siswa untuk mengekspresikan diri dalam aktivitas pembelajaran. Model ini juga ingin memberikan pengalaman khusus kepada siswa dimana dengan menerapkan model ini siswa dapat memahami pembelajaran dengan menganalisis permasalahan yang sedang diperankan atau temannya yang sedang bermain peran.

Pembelajaran berbasis bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model *role playing* adalah metode bermain peran berbasis pengalaman. Melalui model ini siswa menjadi subjek yang aktif baik lahir maupun batin dalam mempelajari mata pelajaran tersebut. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengangkat sebuah penelitian dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model *Role Playing* Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 200403 Padangsidimpuan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang Masalah di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah dalam penelitian tindakan kelas di SD Negeri 200403 ini adalah:

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV masih menggunakan sedikit variasi gaya belajar sehingga siswa merasa bosan dan jenuh.
2. Kelas yang kurang terkondisikan saat berlangsungnya pembelajaran.

3. Hanya terjadi komunikasi satu arah, siswa tidak berani berekspresi dan mengeluarkan pendapatnya.
4. Hasil Belajar di SD Negeri 200403 Padangsidempuan perlu ditingkatkan.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti akan menetapkan batasan masalah yang menjadi ruang lingkup penelitian ini, yaitu peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia menggunakan Model *Role Playing* pada siswa kelas IV di SD Negeri 200403 Padangsidempuan.

### **D. Batasan Istilah**

Dari beberapa batasan masalah di atas maka yang menjadi batasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan hasil belajar merupakan tahapan dalam memajukan pencapaian yang diperoleh siswa melalui beberapa proses dalam pembelajaran tersebut. Hasil belajar siswa dapat diukur menggunakan tiga domain yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dimana ketiga domain tersebut masuk ke dalam ruang lingkup evaluasi pembelajaran dalam perspektif domain hasil belajar.<sup>4</sup> Peningkatan hasil belajar akan berhasil jika dari proses

---

<sup>4</sup> Zainuddin dan Ubabuddin, (2023) 'Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik', *Jurnal Pendidikan Islam*, 930.

belajar yang terjadi terdapat interaksi antara pendidik dan peserta didik, dapat dilakukan dengan menggunakan model *role playing*.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum saat ini berbasis terhadap perkembangan karakter dan keterampilan, namun pengimplementasian pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah saat ini masih banyak yang berbasis teori atau kognisi saja.<sup>5</sup> Namun, penelitian ini hanya berfokus pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya menjelaskan tentang keterampilan berbahasa Indonesia, yaitu keterampilan menimak, berbicara, membaca dan menulis. Sesuai dengan penelitian ini diharapkan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV.
3. Model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru.<sup>6</sup> Model pembelajaran *role playing* dapat menekankan peningkatan kemampuan siswa memahami materi dengan langkah-langkah tertentu untuk mencapai tujuan yang diharapkan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan model *role playing*.

---

<sup>5</sup> Dafid Oktafikrani, (2020) 'Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Metode Bermain Peran', *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16 (30).

<sup>6</sup> Arleni Tarigan, (2016) 'Model Pembelajaran Role Playing, Hasil Belajar IPS', *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 5(3).

### **E. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan masalah yang akan diteliti: Bagaimana peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan model *Role Playing* pada siswa kelas IV SD Negeri 200403 Padangsidempuan?

### **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan model *role playing* pada siswa kelas IV SD Negeri 200403 Padangsidempuan.

### **G. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, jadi manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoretis
  - a. Kontribusi untuk dunia akademis dapat dijadikan sarana untuk memajukan ilmu pengajaran dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan.
  - b. Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
  - c. Penelitian yang dilakukan ini diharapkan bisa bermanfaat sebagai buku referensi untuk memperluas pengetahuan tentang penerapan gaya belajar yang berbeda untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2. Manfaat secara praktis

- a. Untuk Kepala SD Negeri 200403 Padangsidempuan, hasil penelitian ini sebagai partisipasi pemikiran untuk pembaruan pembelajaran Tematik khususnya pada materi bahasa Indonesia.
- b. Untuk Pendidik, sebagai bahan penilaian, kritik dan saran dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran.
- c. Untuk Peserta Didik, sebagai penjasas untuk mengatasi kebosanan serta kelelahan siswa dalam proses pembelajaran dengan cara penggunaan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## H. Indikator Tindakan

Indikator tindakan penelitian ini ialah peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan Model *role playing* dapat dikatakan berhasil jika sebanyak 75% siswa tuntas. Hal ini dapat dilihat melalui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yakni minimal 75 yang artinya sudah mencapai ketuntasan. Penelitian diterapkan dengan dua siklus, hingga mencapai ketuntasan.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Landasan Teori

##### 1. Model Pembelajaran *Role Playing*

###### a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu cara guru menjelaskan pelajaran dan cara siswa menerima pelajaran selama pembelajaran berlangsung, baik dalam memberi informasi atau motivasi. Sejalan dengan ini model pembelajaran adalah sebuah jalan guna menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya model pembelajaran dapat mempermudah dan mempercepat proses belajar menuju pemahaman.<sup>7</sup> Model pembelajaran adalah suatu cara yang diterapkan dalam mengimplementasikan rancangan yang telah disusun dalam bentuk kegiatan faktual dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa model Pembelajaran merupakan cara pendidik menyalurkan informasi, materi dan pengetahuan terhadap peserta didik dalam pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.

---

<sup>7</sup> Zainudin dan Nuril, (2018) 'Metode Pembelajaran Al-Ashwat', *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2).

## **b. Model Pembelajaran *Role Playing***

### 1) Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* dikembangkan oleh George Shaftel. Ia percaya *Role Playing* dapat membantu siswa dalam berekspresi dan memperluas kesadaran mereka melalui keterlibatan spontan dan analisis dalam situasi permasalahan kehidupan nyata atau masalah sosial. *role playing* menghasilkan contoh nyata tingkah laku manusia, memungkinkan siswa mengeksplorasi emosinya, memperoleh tinjauan mengenai sikap, nilai, dan reaksi, mengembangkan keterampilan dan sikap pemecahan masalah, dan mengembangkan berbagai hal.

*Role playing* merupakan kegiatan bermain dengan melakonkan sebuah peran dalam naskah cerita/drama. Model *role playing* dilakukan dengan cara mengarahkan siswa untuk lebih kreatif dalam menirukan berbagai kegiatan menjadi dramatis baik itu ide, situasi, maupun karakter khusus.<sup>8</sup> *Role playing* dalam sebuah pembelajaran adalah cara yang dapat dipergunakan oleh pengajar untuk dilatihkan kepada para siswa agar peserta didik mendramasasikan sebuah peran yang aktivitas ini dapat membantu siswa dalam mengoptimalkan

---

<sup>8</sup> Indri Pratiwi, (2021) 'Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu', *Jurnal UNM*, 2–3.

keterampilan diri dan kelompok, baik kebahasaan, sosial maupun seni.<sup>9</sup>

Model pembelajaran *role playing* ini, ada siswa yang menjadi aktor dan ada pula yang menjadi penonton. Siswa harus dapat memahami dan menguasai karakter yang diberikan terhadapnya. Melalui model *role playing*, siswa dapat berinteraksi dengan orang lain sebagai bagian dari pembelajarannya. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran yang termasuk kedalam model kerja sama dimana dalam model *role playing* peserta didik bekerja sama dengan kelompoknya. Dalam penerapan model bermain peran peserta didik haruslah memiliki sikap menghargai terhadap teman-temannya yang memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam drama tersebut. Saat bermain, siswa perlu mempunyai sikap kooperatif untuk bertindak. Dalam menerapkan model tersebut, siswa hendaknya mempunyai sikap toleransi terhadap teman-temannya yang memerankan tokoh-tokoh lain.

Model ini dibuat agar membantu siswa memahami nilai-nilai sosial serta pemikiran dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Model ini diharapkan mampu membantu siswa

---

<sup>9</sup> Halimah Sa'diyah, (2018) 'Bermain Peran (Role Playing) Dalam Pembelajaran Maharah Al-Kalam Di PKPBA UIN Malaka Malang', *Jurnal Tarbiyatuna*, 3(2), 6.

mengumpulkan dan mengorganisasikan permasalahan moral dan sosial, mengembangkan simpati dan toleransi kepada individu lain, serta berusaha mengembangkan keterampilan sosial. Model *role playing* membantu siswa untuk mengenali diri dan pribadi lain serta mengetahui arti hubungan sosial dan mencoba memecahkan masalah sosial dengan bantuan kelompok. Dalam menunjukkan kualitas kehidupan manusia melalui karya siswa dari peran yang dimainkannya, maka siswa dapat meningkatkan pengetahuannya tentang kepribadian, nilai-nilai dan pemikirannya, mengembangkan *skill* dan sikap pemecahan masalah.

Upaya dalam meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa, perlu diadakan pemilihan model pembelajaran. Untuk lebih membiasakan siswa dalam menghayati materi pembelajaran metode *role playing* dan dijadikan suatu kebiasaan untuk menjiwai materi karena model ini dapat menunjukkan contoh perilaku. Guru sebaiknya mendorong siswa-siswa dalam menjiwai makna dari pada materi tersebut.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Mustafa, (2018) 'Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Pkn Siswa Kelas VI SD Negeri 016 Kundur', *Jurnal PAJAR Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 2(4), 1–2.

### c. Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing*

Adapun tujuan dari model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk menerangkan suatu kejadian yang menyangkut orang banyak serta berdasarkan pertimbangan instruktif yang lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena siswa akan lebih mengerti dan paham.
- 2) Untuk melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis.
- 3) Dengan pembelajaran bermain peran, dapat melatih siswa dalam bergaul dan memberi kemungkinan membagi pengalaman dan menarik kesimpulan.<sup>11</sup>

Pembelajaran bermain peran merupakan upaya pemecahan suatu masalah dalam bentuk penyajian, dengan tahapan identifikasi, analisis, tindakan dan pembahasan masalah. Bagi siswa yang memiliki peran harus mampu memahami peran yang diberikan. Sewaktu proses pembelajaran, bagi seorang yang berperan harus berlatih dengan rasa kasih sayang, empati, kemarahan, kegembiraan dan lain-lain. Model *role playing* bergantung terhadap keterlibatan emosional siswa dan penonton dalam situasi kehidupan nyata. Bermain peran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar

---

<sup>11</sup> Anas, M, (2014), *Mengenal Metodologi Pembelajaran*, Pasuruan: Muhammad Anas

melalui perannya. Sehingga memberikan pengalaman terhadap siswa terkait perbedaan-perbedaan yang ada di kehidupan nyata.

**d. Langkah-langkah dalam model pembelajaran *Role Playing*.**

Berhasilnya model pembelajaran melalui bermain peran bergantung terhadap kemampuan pemain peran. Selain itu bergantung juga terhadap reaksi peserta didik mengenai peran yang dimilikinya terhadap kehidupan sehari-hari. Berikut langkah-langkah yang bisa ditempuh guru dalam mengajar menggunakan model pembelajaran *role playing* adalah:

1) Persiapan dan instruksi

Guru berusaha menyajikan kepada siswa masalah-masalah yang mereka pahami adalah sesuatu yang harus dipelajari dan dikuasai setiap orang. Bagian lain adalah menjelaskan masalahnya secara jelas dan rinci. Hal ini dapat muncul dari imajinasi siswa atau sengaja didukung oleh guru. Misalnya, guru menyarankan sebuah cerita untuk dibacakan di depan kelas. Kemudian, guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela.

## 2) Tindakan dramatik dan diskusi

Para pemain peran terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran. Sedangkan para audience berpartisipasi dalam mengamati. Selanjutnya, seluruh siswa ikut serta dalam diskusi yang bermain peran. Kemudian, diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksi para pengamat. Para pemain juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud untuk mengembangkan pemahaman siswa, yang menumbuhkan pemahaman baru berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

## 3) Siswa mengeluarkan pendapat

Siswa mengeluarkan pendapatnya masing-masing dalam kegiatan diskusi tentang hasil-hasil yang dicapai. Siswa diperbolehkan memberikan saran dan kritik yang mengevaluasi tentang bermain peran yang telah dilakukan, seperti tentang makna bermain peran bagi mereka, caracara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Amin & Linda, (2022), *164 Model Pembelajaran Kontemporer*, Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM

#### **e. Peran Guru dalam Pelaksanaan Bermain Peran**

Peran guru dalam pelaksanaan *role playing* bisa sebagai perencana, pendidik dapat membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan setiap bermain peran. Guru juga bisa melakukan perencanaan-perencanaan selanjutnya yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. Sebagai observer, pendidik dapat melaksanakan observasi pada apapun kesibukan siswa, apakah ada hubungan timbal balik ataupun komunikasi dua arah antar peserta didik, peserta didik dengan pendidik ataupun interaksi peserta didik dengan benda-benda disekelilingnya.

Pendidik dapat melakukan observasi mengenai waktu siswa melakukan kegiatan-kegiatannya, serta dapat melakukan observasi terhadap siswa yang kurang terbuka atau kurang bergaul dengan lingkungannya. Guru bisa sebagai fasilitator, disini guru hendaknya dapat mendorong siswa untuk melakukan aktivitas bermain peran. Guru bisa menjelaskan aturan setiap levelnya, menjelaskan cara bermain dan memainkan perannya. Terakhir guru dapat sebagai evaluator dalam bermain peran, pendidik utamanya fokus mengamati serta membuat evaluasi kepada setiap anak yang bermain peran. Jadi, mampu memerankan peran mereka dengan baik dan benar sesuai dengan yang diharapkan.

## **f. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing***

### 1) Kelebihan Model *Role Playing*

Model *role playing* sangat tepat digunakan jika pembelajaran ingin menjelaskan peristiwa-peristiwa yang dialami dan membahas banyak individu. Model ini dirancang untuk melatih peserta didik memecahkan masalah psikologis, melatih peserta didik berkomunikasi, dan memberikan kesempatan untuk memahami orang lain dan dirinya sendiri.

Berikut kelebihan yang diperoleh dari model pembelajaran *Role Playing* yaitu:

- a) Mengajarkan siswa untuk mampu berhubungan dengan orang lain. Melalui bermain, setiap siswa diberi tugas untuk menirukan dengan sebaik-baiknya. Sehingga dalam pelaksanaannya setiap anak merasa mempunyai tanggung jawab dalam pelaksanaannya. Bermain peran melibatkan satu siswa dan siswa yang lain sehingga siswa dapat merasakan emosi orang lain yang sedang memikirkan apa yang sedang diperankannya.
- b) Guru dapat melihat kenyataan sesungguhnya dari kemampuan siswa. Apabila dalam pembelajaran guru hanya mengetahui kemampuan siswa melalui pengamatan saja, maka ia tidak akan benar-benar melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam memainkan peran yang diberikan.

- c) Bermain peran ini memicu diskusi yang aktif. Bila peran yang di mainkan unik, siswa yang jadi observer pasti memberi kritik dan saran pada kegiatan itu.
- d) Siswa akan memahami keterampilan sosial. Melalui *role playing*, siswa akan menghadapi permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata.
- e) Model bermain peran dapat merangsang minat siswa. Melalui model ini siswa akan menemukan berbagai pengalaman yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.
- f) Melatih siswa untuk berkreasi terlebih dahulu. Dalam model ini siswa akan mengungkapkan pemikirannya ketika menyelesaikan perannya dan selain itu siswa bisa mengembangkan kemampuan berpikirnya pada peran yang diinginkannya.
- g) Memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa
- h) Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias
- i) Membangkitkan gairah dan rasa optimism siswa
- j) Menumbuhkan rasa kebersamaan yang kuat
- k) Meningkatkan minat belajar siswa
- l) Melatih siswa berinisiatif dan berkreasi

- 2) Kelemahan Model *Role Playing* dalam proses pembelajaran yaitu:
- a) Membutuhkan lebih banyak waktu dan tenaga
  - b) Jika suasana kelas tidak kondusif, *role playing* tidak mungkin diterapkan
  - c) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model ini.<sup>13</sup>
  - d) Sulit dalam menentukan peserta didik yang berkarakter dengan suatu peran.
  - e) Perbedaan adat dan budaya akan membuat implementasinya menjadi sulit.
  - f) Kalau pendidik kurang bijaksana tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tidak terpenuhi.<sup>14</sup>

## **2. Hasil Belajar**

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

Tujuan proses pembelajaran pada intinya adalah untuk menemukan potensi, minat dan bakat peserta didik ketika mengikuti kegiatan proses belajar mengajar. Dengan mengetahui kemampuan siswa mempermudah strategi yang akan dilakukan agar mencapai tujuan pembelajaran. Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen melalui pengalaman dan latihan.

---

<sup>13</sup> Habibati, (2017), *Strategi Belajar Mengajar*, Banda Aceh: Syiah Kuala University Press

<sup>14</sup> Istarani, (2012), *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan:Media Persada

Pembelajaran didasarkan pada interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah sesuatu yang diberikan guru kepada siswa, dan respon yang terjadi berupa reaksi atau respons siswa terhadap stimulus yang diberikan guru. Hal ini memungkinkan kita mengamati dan mengukur apa yang diberikan guru dan apa yang diterima siswa.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.<sup>15</sup> Dalam konteks belajar itu ada pula istilah mengajar. Mengajar diartikan sebagai aktivitas mengarahkan, memberikan kemudahan bagaimana cara menemukan sesuatu (bukan memberi sesuatu) berdasarkan kemampuan yang dimiliki pengajar. Kunci keberhasilan pendidikan adalah keterlibatan penuh peserta didik sebagai warga belajar dalam proses pembelajaran.<sup>16</sup>

Hasil belajar adalah tercapainya tujuan pembelajaran melalui pengalaman belajar yang diperoleh dari hasil evaluasi

---

<sup>15</sup> Ahdar dan Wardana Djamaluddin, (2019), *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (sulawesi selatan: CV. Kaaffah Learning Center).

<sup>16</sup> Nurlina Ariani dkk Hrp, (2022) *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Widina).

kinerja tertulis dan tidak tertulis. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.<sup>17</sup>

Hasil Belajar adalah pola pola perbuatan, nilai-nilai pengertian–pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan, hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasi.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan aktivitas kognitifnya sendiri.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima /menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Dari penjelasan di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar merupakan suatu proses interaktif antara perilaku belajar dan

---

<sup>17</sup> Teni Nurrita, (2018) 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Misykat*, 3(1).

kegiatan mengajar yang meliputi aspek: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

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

Faktor yang mempengaruhi belajar tersebut diantaranya adalah:

- 1) faktor internal seperti pertama faktor fisiologi kedua faktor psikologi ketiga faktor kematangan fisik maupun psikis
- 2) faktor eksternal diantaranya adalah pertama faktor sosial kedua faktor budaya dan ketiga faktor lingkungan.<sup>18</sup>

Faktor internal berasal dari dalam diri siswa tersebut yang mempengaruhinya. Seperti faktor jasmani yang kurang memungkinkan diakibatkan sakit atau kelelahan, kemudian faktor psikologis dikarenakan stress atau lelah yang berlebihan. Sementara faktor eksternal berasal dari luar individu, faktor sosial yang didapatkan dari keluarga melalui cara mendidik orang tua, hubungan antar anggota keluarga, kondisi rumah, ekonomi keluarga. Faktor budaya yang mempengaruhi siswa melalui latar belakang kebudayaannya. Faktor lingkungan yang mempengaruhi seperti metode mengajar, kurikulum, hubungan pendidik dengan peserta didik, aturan sekolah, mata pelajaran sekolah, sarana prasarana dan metode belajar dapat memengaruhi belajar.

---

<sup>18</sup> Ahmad Syafi'i dkk, (2018) 'Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).

### c. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah dan setiap ranah tersebut dibagi kembali ke dalam pembagian , yaitu:

- 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari tiga aspek, yaitu pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.
- 2) Ranah afektif yang mencakup perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi dan cara penyesuaian diri.
- 3) Ranah psikomotor berkenaan dengan perilaku yang menekankan aspek keterampilan, seperti tulisan tangan, mengetik, berenang dan lain-lain.

Ranah kognitif Taksonomi Bloom dapat dikembangkan melalui kata kerja operasional yang dapat diterapkan guru dan murid dalam pembelajaran. KKO yang dimaksud dapat dilihat pada Tabel di bawah.<sup>19</sup>

**Tabel 2. 1**

**Berdasarkan Teori Taksonomi Bloom Versi Revisi**

C-1 Pengetahuan	C-2 Pemahaman	C-3 Aplikasi	C-4 Analisis	C-5 Evaluasi	C-6 Kreasi
Mengutip	Memperkirakan	Memerlukan	Menganalisis	Mempertimbangkan	Mengabstraksi
Menyebutkan	Menjelaskan	Menyesuaikan	Mengaudit/Memeriksa	Menilai	Menganimasi
Menjelaskan	Mengkategorikan	Mengalokasikan	Membuat blueprint	Membandingkan	Mengatur

<sup>19</sup> Syafrilianto & Fauzan Lubis, M. A., (2021) *Microteaching Di SD/MI* (Jakarta: KENCANA).

Menggambar	Mencirikan	Mengurutkan	Membuat garis besar	Menyimpulkan	Mengumpulkan
Membilang	Memerinci	Menerapkan	Memecahkan	Mengontraskan	Mendanai
Mengidentifikasi	Mengasosiasikan	Menentukan	Mengkarakteristikkan	Mengarahkan	Mengategorikan
Mendaftar	Membandingkan	Menugaskan	Membuat dasar pengelompokan	Mengkritik	Mengkode
Menunjukkan	Menghitung	Memperoleh	Merasionalkan	Menimbang	Mengombinasikan
Memberi label	Mengontraskan	Mencegah	Menegaskan	Mempertahankan	Menyusun
Memberi indeks	Mengubah	Mencanangkan	Membuat dasar pengkontras	Memutuskan	Mengarang
Memasang	Mempertahankan	Mengkalukulasi	Mengorelasikan	Memisahkan	Membangun
Menamai	Menguraikan	Menangkap	Mendeteksi	Memprediksi	Menanggulangi
Menandai	Menjalin	Memodifikasi	Mendiagnosis	Menilai	Menghubungkan
Membaca	Membedakan	Mengklasifikasikan	Mendiagramkan	Memperjelas	Menciptakan
Menyadari	Mendiskusikan	Melengkapi	Mendiversifikasi	Me-ranking	Mengkreasikan
Menghafal	Menggali	Menghitung	Menyeleksi	Menugaskan	Mengkoreksi
Meniru	Mencontohkan	Membanjir	Memerinci ke bagian-bagian	Menafsirkan	Memotret
Mencatat	Menerangkan	Membiasakan	Menominasikan	Mempertimbangkan	Merancang
Mengulang	Mengemukakan	Mendemonstrasikan	Mendokumentasikan	Membenarkan	Mengembangkan
Memproduksi	Mempolakan	Menurunkan	Menjamin	Mengukur	Merencanakan
Meninjau	Memperluas	Menentukan	Menguji	Memproyeksi	Mendikte

Secara umum tujuan pendidikan dapat didefinisikan dalam salah satu dari tiga bidang, yaitu kognitif/intelektual, afektif/emosional dan psikomotorik. Tujuan pendidikan adalah

mewujudkan perubahan tingkah laku, meliputi perubahan aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik. Perubahan dibidang ini merupakan hasil dari proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari belajar adalah perubahan tingkah laku yang selaras dengan tujuan belajar. Oleh karena itu, hasil belajar dapat mencakup perubahan kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik, tergantung tujuan pembelajaran.

### **3. Pelajaran Bahasa Indonesia untuk SD/MI**

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

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang wajib diberikan dari jenjang sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Hal itu dikarenakan bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional.<sup>20</sup> Bahasa adalah suatu sistem lambang bunyi yang arbitrer (manasuka). Oleh masyarakat, bahasa digunakan untuk mengidentifikasi diri. Selain itu, bahasa digunakan oleh masyarakat untuk bekerja sama dan berkomunikasi.<sup>21</sup> Jadi, menurut pendapat para ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa bahasa merupakan suatu lambing bunyi yang digunakan sebagai alat komunikasi serta bahasa nasional sehingga bahasa Indonesia wajib diajarkan mulai SD hingga perguruan tinggi.

---

<sup>20</sup> Esti Royani, (2023) *Buku Ajar Bahasa Indonesia* (yogyakarta: zahir publishing).

<sup>21</sup> Ainia Prihantini, (2015) *Master Bahasa Indonesia* (Yogyakarta: PT Bentang Pustaka).

## **b. Tujuan Bahasa Indonesia**

Menurut Prof. Dr. Andayani tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dapat digambarkan sebagai berikut:

- 1) Lulusan SD diharapkan mampu menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar.
- 2) Lulusan SD diharapkan dapat memahami komunikasi menggunakan bahasa Indonesia.
- 3) Penggunaan bahasa harus sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa sesuai fungsi bahasa sebagai alat komunikasi.
- 4) Pengajaran bahasa Indonesia disesuaikan dengan tingkat pengalaman siswa Sekolah Dasar.
- 5) Siswa diharapkan dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien baik secara lisan maupun tulis sesuai dengan etika yang berlaku.
- 6) Siswa bangga dan menghargai bahasa Indonesia sebagai bahasa negara dan bahasa pemersatu bangsa Indonesia.
- 7) Siswa mampu memahami bahasa Indonesia serta dapat menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 8) Siswa mampu menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan sosial.

- 9) Siswa dapat membaca dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa
- 10) Siswa diharapkan dapat menghargai dan bangga terhadap sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual Indonesia.<sup>22</sup>

#### **4. Kalimat Transitif dan Intransitif**

##### **a. Kalimat Transitif**

Kalimat transitif adalah kalimat yang memerlukan objek. Tanpa objek kalimat transitif menjadi tidak lengkap dan salah. Kalimat transitif merupakan kalimat yang berpredikat verba transitif yakni memiliki verba yang berobjek. Kalimat transitif ditandai dengan adanya objek dalam kalimatnya. Kalimat aktif transitif menggunakan imbuhan me- pada bagian predikat. Kalimat aktif transitif menggunakan imbuhan me- pada bagian predikat.

Berikut adalah contoh kalimat transitif:

- 1) Bapak membelikan kakak motor baru. (S-P-O-Pel).
- 2) Ibu membeli sayur tadi pagi. (S-P-O-Ket. waktu)
- 3) Syarah membacakan puisi di panggung (S-P-O-Ket.tempat)
- 4) Aku membeli kue untuk adik yang berulang tahun. (S-P-O-Pel)
- 5) Fahmi mengirimkan surat lamaran tadi sore. (S-P-O-Ket. waktu)

---

<sup>22</sup> Andayani, (2015) *Problema Dan Aksioma* (Yogyakarta: Deepublish).

### **b. Kalimat Intransitif**

Kalimat intransitif adalah kalimat yang terdiri atas kata kerja intransitif, yaitu kata kerja yang tidak memiliki objek. Kalimat intransitif tidak membutuhkan suatu objek untuk mengungkapkan suatu ide dan perasaan. Kalimat aktif intransitif yang tidak memerlukan objek menggunakan imbuhan ber- pada kalimatnya. Kalimat aktif transitif yang tidak memerlukan objek menggunakan imbuhan ber- pada kalimatnya.

Berikut adalah contoh kalimat intransif:

- 1) Putri suka membaca. (S-P-Pel)
- 2) Diana tersenyum bahagia. (S-P-Pel)
- 3) Bapak guru mengajar. (S-P)
- 4) Kakak memasak. (S-P)
- 5) Angin berhembus kencang. (S-P-Pel)

### **B. Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang terdahulu dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Vicky Ihsananda, dengan judul: *Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Astomulyo*. Persamaan penelitian ini dengan skripsi peneliti adalah model yang digunakan ialah model *role playing*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 3 Astomulyo yang berjumlah 22 siswa. Metode

*role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dilihat dari rata-rata persentase siswa yang tuntas belajar siswa pada siklus I sebesar 65,90% dan siklus II 72,72% atau mengalami peningkatan sebesar 6,82%. Perbedaan penelitian diatas terletak pada Subjek yang digunakan, dimana Vicky melakukan penelitian pada siswa SD Negeri 3 Astomulyo sedangkan peneliti melakukan penelitian pada siswa di SD Negeri 200403 Padangsidempuan.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwi Syahfitri dengan judul “Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V MIN Securai P. Brandan”. Perbedaan penelitian ini dengan skripsi peneliti terletak pada subjek yang digunakan Dwi adalah siswa kelas V berjumlah 25 siswa, sedangkan subjek skripsi peneliti kelas IV berjumlah 23 siswa. 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. Persamaan penelitian ini dengan skripsi peneliti adalah menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*. Hasil penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran *Role Playing* membuahkan hasil belajar yang cukup baik.
3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dafid Oktafikrani dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis

Kabupaten Malang” Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Sekarpuro yang berjumlah 25 orang. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat dari hasil belajar Bahasa Indonesia. Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan ketuntasan belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang, hal ini bisa dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar siswa sebagai berikut: pada tahap pra siklus = 32%, tahap siklus I = 36% dan pada tahap Siklus II = 92%, dan (3) metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta. Persamaan penelitian diatas dengan skripsi penulis yaitu, sama-sama menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* serta metode Penelitian Tindakan Kelas. Perbedaannya pada penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif sedangkan peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif. Perbedaan dengan yang akan peneliti lakukan adalah peneliti Dafid melakukan penelitian di kelas III SD, sedangkan peneliti akan lakukan penelitian terhadap pembelajaran tematik dan di kelas IV.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah, yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Fungsi dari hipotesis ialah sebagai acuan dalam memberikan arahan terhadap kegiatan penelitian. Adapun Hipotesis tindakan yang peneliti ajukan pada penelitian ini ialah hipotesis  $H_a$ , yaitu terdapat peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia menggunakan model *role playing* di kelas IV SD Negeri 200403 Padangsidimpuan.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 200403 Padangsidempuan yang berlokasi di Siharang-karang, Lembah Lubuk Manik, Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru, Kota Padangsidempuan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil, mulai bulan Juli 2024 sampai Agustus 2024. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian di SD Negeri 200403, karena lokasi yang strategis dan peneliti ingin meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia yang masih rendah.

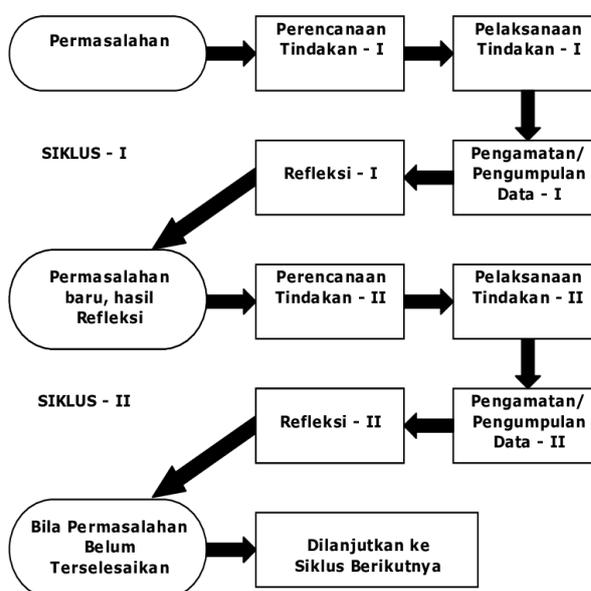
**Tabel 3.1**  
**Jadwal Penelitian**

No	Kegiatan	Waktu
1	Pengesahan Judul	24 November 2023
2	Penulisan Proposal	03 Desember 2023 - 08 Desember 2023
3	Studi Pendahuluan	11 Desember 2023
4	Bimbingan Proposal	13 Desember 2023 – 08 Mei 2024
5	Seminar Proposal	05 Juni 2024
6	Revisi	19 Juni 2024 - 21 Juni 2024
7	Penelitian	16 Juli 2024 – 15 Agustus 2024
8	Bimbingan Skripsi	16 Agustus 2024 – 30 Agustus 2024
9	Seminar Hasil	09 September 2024

#### B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa

menjadi meningkat.<sup>23</sup> Model yang digunakan pada penelitian ini ada dua yaitu metode kuantitatif dalam mengukur hasil belajar pada aspek kognitif dimana data yang dibutuhkan berupa angka dan menggunakan metode kualitatif untuk mengetahui aktivitas siswa dimana data yang dibutuhkan berupa data deskriptif.



**Gambar 3. 1**  
**Model PTK Menurut Kurt Lewin**

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan penelitian Kurt Lewin yang mengembangkan penelitian pada empat komponen bagian penelitian tindakan kelas yaitu planning, acting, observasi dan refleksi, dimana keempat bagian tersebut disebut lingkaran. Proses-proses di atas membentuk suatu siklus dan dapat berlanjut ke siklus berikutnya dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi berdasarkan hasil

<sup>23</sup> Wardani, (2014), *Hakikat Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Universitas Terbuka.

siklus pertama yang telah dilakukan sebelumnya. Sesi atau siklus berikutnya dapat diulangi hingga masalah dapat teratasi.

### **C. Latar dan Subjek Penelitian**

Latar Dan Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 200403 Padangsidempuan yang berlokasi di Siharangkarakang, Lembah Lubuk Manik, Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru, Kota Padangsidempuan. Berjenis kelamin laki-laki dan wanita sehat jamani dan rohani.

### **D. Instrumen Pengumpulan Data**

#### 1. Tes

Tes merupakan suatu alat ukur untuk pengumpulan data yang mana dalam memberikan respons atas pertanyaan dalam instrumen, peserta didorong untuk menunjukkan penampilan terbaiknya. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan aturan yang sudah ditentukan. Tes dilaksanakan agar mengetahui kemampuan siswa, apakah meningkat atau tidak. Tes yang dilakukan peneliti adalah tes pilihan ganda, yang terdiri dari 20 soal.

#### 2. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan proses yang terstandar dan memuat informasi tentang kegiatan yang mencerminkan kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Kegiatan ini

dilakukan untuk mengetahui kualitas kerja guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun beberapa proses pembelajaran yang diamati adalah sebagai berikut:

- a. Mengamati cara guru menyampaikan tujuan pembelajaran, materi dan memotivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- b. Mengamati guru mengelola kelas serta pemberian arahan mengenai langkah-langkah *role playing* kepada siswa.
- c. Mengamati setiap siswa, baik dalam menyampaikan pendapat dan menyelesaikan masalah.

#### **E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian**

Langkah-langkah prosedur penelitian dalam penelitian tindakan kelas dilakukan dengan dua sampai tiga siklus. Dalam setiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil dari siklus pertama jadi acuan dasar pelaksanaan siklus kedua.

Adapun langkah-langkah Prosedur pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan ini peneliti dan guru menyusun langkah-langkah rencana terkait kegiatan yang akan dilakukan. Materi disesuaikan dengan model *role playing*, menentukan materi yang cocok untuk digunakannya model ini. Dengan begitu, pembelajaran

akan lebih terarah dan tidak sembarangan untuk keberhasilan tujuan pembelajaran.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Tahap perencanaan selesai, selanjutnya tindakan dilakukan, jadi tahapan yang berikutnya pelaksanaan dari perencanaan yang sebelumnya disusun. Biasanya pada tahapan tindakan ini terdiri dari beberapa siklus agar akurat. Peneliti melaksanakan pembelajaran dikelas menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran.

Adapun langkah-langkah pembelajaran tersebut yakni:

### a. Pendahuluan

- 1) Mengucapkan salam, membaca doa, menanyakan kabar siswa dan kehadiran siswa
- 2) Menanyakan kesiapan dan kenyamanan siswa untuk belajar
- 3) Menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi

### b. Kegiatan Inti

- 1) Persiapan dan instruksi.
- 2) Tindakan dramatic dan diskusi.
- 3) Siswa diperbolehkan mengeluarkan pendapat.

### c. Penutup

- 1) Bersama-sama menyimpulkan kembali materi pelajaran
- 2) Memberikan tes terkait materi yang telah dipelajari
- 3) Menutup pelajaran dan salam

### 3. Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam mengamati peserta didik dalam pembelajaran dengan memantau terkait tahapan yang diharapkan sesuai dengan pelaksanaan sebelumnya.

### 4. Refleksi

Refleksi merupakan suatu proses kegiatan berupa evaluasi terkait kegiatan yang dilakukan yang akan diperbaiki dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal dan mencapai tujuan pembelajaran.

## **F. Teknik Analisis Penelitian**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.<sup>24</sup> Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif, yaitu mendeskripsikan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

#### 1. Analisis data tes hasil belajar kognitif

Data hasil belajar akan dianalisis secara deskriptif agar mengetahui kualitas hasil belajar siswa melalui alat pengumpulan data

---

<sup>24</sup> Sugiyono, (2021) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta).

yaitu tes. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan analisis data tes hasil belajar siswa yaitu:

a. Menghitung ketuntasan individu

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = skor (Nilai)

R = Jumlah soal yang benar

N = Jumlah keseluruhan soal

b. Rumus untuk menghitung nilai rata-rata kelas

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

Keterangan:

x = rata-rata (mean)

$\sum$  = jumlah seluruh nilai

n = banyaknya data<sup>25</sup>

c. Rumus ketuntasan belajar

$$P = \frac{\text{jumlah total nilai}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

2. Analisis data observasi

Pada proses analisis ini, dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Data yang diperoleh bisa diketahui dengan menggunakan presentase ketuntasan. Adapun rumus yang

---

<sup>25</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, (2015) *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan* (Medan: Perdana Publishing).

digunakan untuk mencari presentase skor sebagai berikut: adalah sebagai

$$\text{Nilai persentase} : \frac{\text{jumlah total nilai}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Berikut kriteria hasil presentase nilai rata-rata hasil observasi untuk guru dan siswa.

**Tabel 3.2**

**Kriteria Hasil Nilai Observasi<sup>26</sup>**

<b>Rentang Skor</b>	<b>Kategori</b>
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
<40	Kurang Baik

Dari hasil nilai persentase dapat diperoleh kemampuan belajar siswa pada tahap pelaksanaan pembelajaran dilihat melalui aspek penilaian.

---

<sup>26</sup> Lilis, 'Penggunaan Permainan Go Back Slodor Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Tunjung, *Jurnal Pendidikan*, hlm. 33

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Analisis Data Prasiklus

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 200403 Padangsidempuan, pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 26 siswa, yang terdiri dari 16 siswi dan 10 siswa. Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas IV SDN 200403 Padangsidempuan untuk mengambil data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

Selanjutnya dilakukan langkah pertama sebelum melakukan tindakan dengan memberikan siswa tes awal yaitu prasiklus berupa 20 soal pilihan ganda tentang kalimat transitif dan kalimat intransitif. Tes ini dirancang untuk menguji kemampuan siswa sebelum melakukan tindakan. Melalui tes awal yang dilakukan peneliti, ternyata masih banyak siswa yang belum bisa menjawab soal dengan benar. Sehingga hasil belajar beberapa siswa masih rendah, hal ini dapat dilihat sesuai data tes awal, berikut ini:

**Tabel 4.1**  
**Tes Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus**

No	Nama	Nilai KKTP	Nilai	Keterangan
1	A R	75	75	Tuntas
2	A H	75	55	Tidak Tuntas
3	A L	75	20	Tidak Tuntas
4	A N	75	30	Tidak Tuntas
5	A A	75	45	Tidak Tuntas
6	D A	75	75	Tuntas

7	FF	75	45	Tidak Tuntas
8	HR	75	55	Tidak Tuntas
9	IA	75	35	Tidak Tuntas
10	IAz	75	80	Tuntas
11	MN	75	40	Tidak Tuntas
12	NB	75	20	Tidak Tuntas
13	NA	75	75	Tuntas
14	NAz	75	65	Tidak Tuntas
15	NZ	75	75	Tuntas
16	R	75	45	Tidak Tuntas
17	S	75	25	Tidak Tuntas
18	SN	75	75	Tuntas
19	WA	75	20	Tidak Tuntas
20	ZS	75	30	Tidak Tuntas
21	ZM	75	20	Tidak Tuntas
22	NS	75	80	Tuntas
23	NSal	75	80	Tuntas
24	FA	75	30	Tidak Tuntas
25	AF	75	75	Tuntas
26	AR	75	35	Tidak Tuntas
<b>Nilai rata-rata siswa</b>				<b>50,19</b>
<b>Presentase Ketuntasan</b>				<b>34,61%</b>

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, dapat diketahui bahwa hasil tes prasiklus yang diberikan kepada 26 siswa, hanya 9 siswa yang tuntas dan 17 siswa tidak tuntas mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 200403 Padangsidempuan yaitu 75.

Adapun nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan sebagai berikut:

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

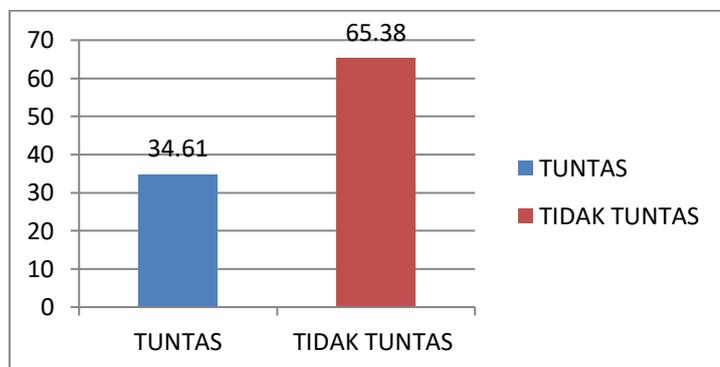
$$X = \frac{1305}{26} = 50,19$$

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang berhasil dalam belajar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{9}{26} \times 100\% = 34,61$$

$$P = \frac{17}{26} \times 100\% = 65,38$$

Berdasarkan hasil tes prasiklus yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa siswa yang mencapai nilai KKTP berjumlah 9 siswa dan siswa yang tidak mencapai KKTP berjumlah 17 siswa. Sehingga persentase ketuntasan untuk siswa kelas IV pada materi kalimat transitif dan kalimat intransitif adalah 34,61 %. Sedangkan persentase jumlah siswa yang belum tuntas adalah 65,38 %, data yang diperoleh dapat dilihat pada lampiran 7 skripsi ini. Data hasil belajar siswa pada pra siklus dapat dilihat sebagai berikut:



**Gambar 4.1**  
**Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus**

Sehingga dapat diketahui bahwa rata-rata kemampuan siswa masih rendah. Berdasarkan tes awal tersebut maka peneliti mengajarkan kembali materi kalimat transitif dan kalimat intransitif dengan menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing*.

## **B. Pelaksanaan Siklus I**

### **1. Pertemuan I**

#### **a. Perencanaan**

Pada tahap planning dilakukan persiapan untuk melakukan penelitian, kegiatan peneliti mempersiapkan segala perangkat penelitian seperti modul ajar yang mengacu pada model *Role Playing*, media pembelajaran, soal tes yang akan diberikan kepada siswa, kemudian lembar observasi siswa dan guru.

Perencanaan pada siklus I pertemuan I dilaksanakan pada 22 Juli 2024 tahap perencanaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun modul ajar dengan materi kalimat transitif dan kalimat intransitif menggunakan model *role playing*. Hasil dari penyusunan modul ini dapat dilihat pada lampiran 2 yaitu siklus 1 pertemuan I
- 2) Mempersiapkan media pembelajaran dengan menggunakan naskah percakapan, kemudian siswa memainkan peran yang akan dibawakannya.
- 3) Mempersiapkan materi ajar mengenai kalimat transitif dan kalimat intransitif.
- 4) Mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar kerja peserta didik dan soal tes untuk dikerjakan tiap siswa secara individu.

5) Mempersiapkan lembar observasi siswa dan lembar observasi guru.

b. Tindakan

Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* yang telah direncanakan dan dipersiapkan, kemudian peneliti bertindak sebagai guru. Berdasarkan modul ajar yang telah direncanakan selama pelaksanaan pembelajaran, maka peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan skenario atau langkah-langkah yang terdapat pada modul ajar yang telah disusun. Setiap pertemuan siswa diberikan soal tes untuk melihat proses peningkatan kemampuan peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia siswa.

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan rencana yang sudah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini tindakan dilakukan dengan menggunakan model *Role Playing*.

1) Kegiatan Pembuka

- a) Membuka pembelajaran dengan memberi salam, berdoa, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- b) Menanyakan kesiapan dan kenyamanan siswa untuk belajar
- c) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- d) Guru dan siswa berdiskusi melalui pertanyaan pemantik, Apa yang dimaksud dengan kalimat?

## 2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan materi tentang kalimat transitif dan kalimat intransitif
- b) Mengarahkan siswa untuk memperhatikan buku mengenai kalimat transitif dan kalimat intransitif
- c) Guru menyarankan siswa agar memainkan peran dari sebuah cerita "Tak Muat Lagi" untuk ditampilkan di depan kelas, guru memberikan instruksi kepada peserta bermain peran yang dipilih secara sukarela.
- d) Para siswa terus melakukan perannya yang bermain peran, sedangkan para audience berpartisipasi dalam mengamati dan menentukan kalimat transitif dan intransitif dari cerita yang dimainkan dan memberikan tanda pada LKPD yang diberikan guru. Kemudian diadakan diskusi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil yang diamati.
- e) Siswa mengeluarkan pendapat masing-masing dalam kegiatan diskusi tentang hasil-hasil yang dicapai

## 3) Kegiatan Penutup

- a) Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan kembali mengenai materi pelajaran
- b) Guru memberikan soal
- c) Menutup pembelajaran dan salam

### c. Observasi

Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan penggunaan model *Role Playing* pada materi kalimat transitif dan kalimat intransitif. Untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru pada proses pembelajaran berlangsung dilakukan dengan menyiapkan instrumen berupa lembar observasi yang diisi oleh guru kelas IV yaitu Ibu Anisa Helmi Siregar selaku observer.

#### 1) Observasi Siswa

Observasi dilaksanakan dengan melaksanakan tindakan untuk mengetahui kemajuan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*. Selanjutnya, observasi ini juga dilakukan untuk pengumpulan data tes hasil belajar dengan memberikan soal pilihan berganda sebanyak 10 soal setiap pertemuan.

#### 2) Observasi Guru

Observasi dilaksanakan dengan pelaksanaan tindakan untuk mengetahui aktivitas guru terhadap proses pembelajaran menggunakan model *Role Playing*. Observasi ini juga dilaksanakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kembali dalam penyampaian materi pembelajaran, setelah mengetahui hasilnya dengan begitu perlu dilakukan tindakan berikutnya.

#### d. Refleksi

Pada tahap ini, berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan kalimat intransitif, diketahui bahwa terdapat 10 siswa tuntas dan 16 siswa belum tuntas mencapai KKTP. Hal ini dikarenakan adanya kekurangan dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Siswa belum bisa membedakan kalimat transitif dan kalimat intransitif, hal ini dapat dilihat dari hasil jawaban siswa pada soal yang diberikan tentang kalimat transitif dan kalimat intransitif
- 2) Banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru
- 3) Siswa kurang berperan dalam kegiatan bermain peran tersebut

Berdasarkan refleksi tersebut, maka diadakan rencana tindakan perbaikan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Berikut ini adalah rencana untuk memperbaiki masalah-masalah tersebut diantaranya:

- a) Guru harus bisa membimbing siswa dan memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih semangat dalam pembelajaran
- b) Guru harus berusaha mendorong siswa untuk lebih berani dan aktif bertanya pada saat temannya selesai tampil

Dari hasil penelitian pada siklus I pertemuan I, dapat disimpulkan bahwa masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam tes soal kognitif yang dilakukan.

## **2. Pertemuan II**

### **a. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan pertemuan II dilakukan persiapan untuk melakukan penelitian, dimana peneliti mempersiapkan segala perangkat penelitian seperti modul ajar yang mengacu pada model *Role Playing*, media pembelajaran, soal tes yang akan diberikan kepada siswa, materi pelajaran tentang kalimat transitif dan kalimat intransitif, serta lembar observasi siswa dan guru.

Perencanaan pada siklus I pertemuan I dilaksanakan pada 29 Juli 2024 tahap perencanaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun modul ajar dengan materi kalimat transitif dan kalimat intransitif menggunakan model *role playing*. Dengan materi unsur-unsur dari kalimat transitif dan kalimat intransitif.
- 2) Mempersiapkan media pembelajaran dengan menggunakan lembar gambar dari unsur-unsur kalimat.
- 3) Mempersiapkan materi ajar mengenai unsur-unsur kalimat transitif dan kalimat intransitif
- 4) Mempersiapkan instrumen penelitian berupa soal tes untuk dikerjakan tiap siswa secara individu

5) Mempersiapkan lembar observasi siswa dan guru yang diisi observer

b. Tindakan

Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* yang telah disusun, kemudian pengamat mengamati aktivitas guru dan siswa yang terjadi di dalam kelas. Tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran yaitu:

1) Pendahuluan

- a) Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam, berdoa, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- b) Menanyakan kesiapan dan kenyamanan siswa untuk belajar
- c) Guru memberikan *ice breaking* kepada peserta didik
- d) Menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi
- e) Guru dan siswa berdiskusi melalui pertanyaan pemantik, Bagaimana menurut kalian cerita “Tak Muat Lagi”? dan Sebutkan contoh kalimat transitif dan kalimat intransitif!

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menanyakan kembali terkait materi sebelumnya
- b) Guru menjelaskan unsur-unsur dari kalimat transitif dan kalimat intransitive

- c) Guru membagikan LKPD kepada siswa dengan menyusun kata yang terdiri dari subjek, predikat, objek menjadi sebuah kalimat
- d) Setelah menjawab LKPD, guru membagi kelompok tiap barisan, yang terdiri dari 4 kelompok.
- e) Tiap kelompok dipersilahkan memainkan perannya ada yang sebagai subjek, predikat, objek dan keterangan/pelengkap.
- f) Guru meminta peserta didik untuk memperhatikan LKPD kembali dan membahasnya kembali
- g) Guru membagikan soal tes kepada siswa untuk dikerjakan secara individu

### 3) Kegiatan Penutup

- a) Bersama-sama menyimpulkan kembali mengenai materi pelajaran
- b) Guru memberikan soal
- c) Menutup pembelajaran dan salam

### c. Observasi

Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan penggunaan model *Role Playing* di kelas IV SD Negeri 200403 Padangsidempuan pada materi kalimat transitif dan kalimat intransitif. Observasi dilakukan terhadap aktivitas siswa dan guru saat proses pembelajaran berlangsung dengan instrumen berupa lembar observasi yang diisi oleh guru kelas IV yaitu Ibu Anisa

Helmi Siregar selaku observer. Selain itu, Observasi ini juga dilakukan untuk pengumpulan data tes hasil belajar dengan memberikan soal pilihan berganda sebanyak 10 soal setiap pertemuan.

#### 1) Observasi Siswa

Observasi dilaksanakan dengan melaksanakan tindakan untuk mengetahui kemajuan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*. Selanjutnya, observasi ini juga dilakukan untuk pengumpulan data tes hasil belajar dengan memberikan soal pilihan berganda sebanyak 10 soal setiap pertemuan.

#### 2) Observasi Guru

Observasi dilaksanakan dengan pelaksanaan tindakan untuk mengetahui aktivitas guru terhadap proses pembelajaran menggunakan model *Role Playing*. Observasi ini juga dilaksanakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kembali dalam penyampaian materi pembelajaran, setelah mengetahui hasilnya dengan begitu perlu dilakukan tindakan berikutnya.

#### d. Refleksi

Pada tahap ini Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan II pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan kalimat intransitif, diketahui bahwa terdapat 14 siswa tuntas dan 12 siswa belum tuntas mencapai KKTP.

Terlihat dari hasil belajar jika dibandingkan dari hasil belajar pra siklus dan siklus I pertemuan I. Namun hasil belajar belum tercapai maksimal. Hal ini disebabkan karena adanya kekurangan dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Siswa kurang berani bertanya dan menanggapi jawaban siswa lain pada saat temannya tampil memainkan peran
- 2) Masih banyak siswa yang tidak percaya diri ketika memainkan perannya
- 3) Untuk hasil tindakan yang lebih baik, dilakukan tindakan selanjutnya pada siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan refleksi tersebut, maka diadakan rencana tindakan perbaikan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Berikut ini adalah rencana untuk memperbaiki masalah-masalah tersebut diantaranya:

- a) Guru harus bisa menarik perhatian siswa untuk lebih memahami proses pembelajaran dengan memberikan LKPD memiliki gambar unik yang lebih menarik perhatian siswa sehingga lebih bersemangat dalam pembelajaran
- c) Guru lebih memperhatikan siswa ketika berdiskusi dengan membimbing dan memberi kebebasan kepada siswa untuk bertanya agar terjadi *feedback*.

## C. Pelaksanaan Siklus II

### 1. Pertemuan I

#### a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, diperlukan perbaikan untuk siklus berikutnya. Pada perencanaan siklus II dilaksanakan dengan langkah-langkah berikut:

- 1) Menyusun modul ajar dengan menggunakan model *Role Playing* berbantu sumber belajar yaitu buku Bahasa Indonesia guru dan siswa kelas IV
- 2) Menyiapkan materi pelajaran tentang contoh kalimat transitif dan kalimat intransitif
- 3) Menyiapkan lembar observasi siswa dan lembar observasi guru
- 4) Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar tes untuk dikerjakan secara individu
- 5) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan (lembar kerja yang memiliki gambar unik untuk dituliskan contoh kalimat transitif dan intransitif)

#### b. Tindakan

Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* yang telah disusun, kemudian observer mengamati aktivitas guru dan siswa yang terjadi di dalam kelas. Tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran yaitu:

### 1) Kegiatan Pendahuluan

- a) Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam, berdoa, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- b) Menanyakan kesiapan dan kenyamanan siswa untuk belajar
- c) Menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi
- d) Guru dan siswa berdiskusi mengenai pertanyaan pemantik, yaitu Sebutkan contoh dari kalimat transitif dan kalimat intransitif?

### 2) Kegiatan Inti

- a) Mulailah meminta siswa untuk membayangkan kebiasaan yang dilakukan dirumah terhadap barang-barang yang sudah tidak dipakai
- b) Guru menanyakan apakah baju, sepatu, tas atau buku siswa dijual, diberikan kepada adik atau disumbangkan?
- c) Siswa diminta untuk memperhatikan di LKPD yang dibagikan kepada masing-masing siswa, dan menuliskan setidaknya 2 kalimat transitif dan 2 kalimat intransitif
- d) Guru dan siswa berdiskusi mengenai hasil dari lembar kerja yang diberikan dan memberikan kebebasan kepada tiap siswa memberikan pendapatnya
- e) Guru membagikan soal tes kepada siswa

### 3) Kegiatan Penutup

- a) Bersama-sama menyimpulkan kembali mengenai materi pelajaran dengan meminta 2 siswa untuk menyimpulkannya
- b) Menutup pembelajaran dan salam

#### c. Observasi

Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan penggunaan model *Role Playing* di kelas I V SD Negeri 200403 Padangsidimpuan pada materi kalimat transitif dan kalimat intransitif. Observasi dilakukan terhadap aktivitas siswa dan guru saat proses pembelajaran berlangsung dengan instrumen berupa lembar observasi yang diisi oleh guru kelas IV yaitu Anisa Helmi Siregar selaku observer. Selain itu, Observasi ini juga dilakukan untuk pengumpulan data tes hasil belajar dengan memberikan soal pilihan berganda sebanyak 10 soal setiap pertemuan.

Pada siklus II pertemuan I ini pembelajaran sudah mulai terlaksana dengan baik. Namun masih ada sebagian siswa tidak percaya diri memberikan contoh dari kalimat transitif dan kalimat intransitif dan masih memerlukan waktu tambahan untuk menghasilkan jawaban tersebut.

#### d. Refleksi

Selama proses penelitian, untuk siklus II sudah bekerja dengan baik dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Terlihat dari proses pembelajaran pada siklus II pertemuan I nilai ketuntasan

kelas mengalami peningkatan dari yang sebelumnya. Akan tetapi peneliti akan melakukan pertemuan II dalam siklus II ini untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Kelemahan dari siklus II pertemuan I ini adalah masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran karena tidak percaya diri, dan masih ada siswa yang kurang teliti dalam menjawab soal dengan benar dan tepat. Berdasarkan refleksi tersebut, maka diadakan rencana tindakan perbaikan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Rencana untuk memperbaiki masalah-masalah tersebut guru harus lebih kreatif dengan memberikan hadiah kepada siswa. Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, maka perlu dilakukan tindakan selanjutnya pada pertemuan II.

## **2. Pertemuan II**

### **a. Perencanaan**

Pada pertemuan kedua ini diambil langkah-langkah sebagai perbaikan pada pertemuan sebelumnya, adapun perencanaan yang dibuat yaitu:

- 1) Menyusun modul ajar dengan menggunakan model *Role Playing* berbantu sumber belajar yaitu buku Bahasa Indonesia guru dan siswa kelas IV
- 2) Menyiapkan materi pelajaran tentang perbedaan kalimat transitif dan kalimat intransitif

- 3) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu kertas berisi kalimat transitif dan kalimat intransitif
- 4) Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar tes untuk dikerjakan secara individu
- 5) Menyiapkan lembar observasi siswa dan lembar observasi guru

b. Tindakan

Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* yang telah disusun, kemudian observer mengamati aktivitas guru dan siswa yang terjadi di dalam kelas. Tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran yaitu:

1) Kegiatan Pendahuluan

- a) Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam, berdoa, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- b) Menanyakan kesiapan dan kenyamanan siswa untuk belajar
- c) Menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi perbedaan kalimat transitif dan intransitif
- d) Guru memberikan *ice breaking* kepada siswa

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menanyakan kembali mengenai materi sebelumnya
- b) Guru menyampaikan bahwa selanjutnya mereka akan bermain peran dan membagikan lembar kerja

- c) Guru membagi kelompok, setiap kelompok dan akan diberikan satu jenis peran. Ada yang sebagai subjek, predikat, objek, keterangan/pelengkap
- d) Guru akan meminta tiap kelompok untuk menyebutkan kalimat pada lembar kerja sesuai dengan perannya
- e) Siswa dipersilahkan berdiskusi tiap kelompok menentukan kata kerja dari kalimat transitif dan intransitif yang ada pada soal, bagi kelompok yang duluan selesai menjawab diberikan hadiah
- f) Guru memberikan soal tes

### 3) Kegiatan Penutup

- a) Bersama-sama menyimpulkan kembali mengenai materi pelajaran
- b) Menutup pembelajaran dan salam

### c. Observasi

Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan penggunaan model *Role Playing* di kelas IV SD Negeri 200403 Padangsidempuan pada kalimat transitif dan kalimat intransitif. Observasi dilakukan terhadap aktivitas siswa dan guru saat proses pembelajaran berlangsung dengan instrumen berupa lembar observasi yang diisi oleh guru kelas IV yaitu Ibu Anisa Helmi Siregar selaku observer. Selain itu, Observasi ini juga dilakukan untuk pengumpulan data tes hasil belajar dengan

memberikan soal pilihan berganda sebanyak 10 soal setiap pertemuan.

d. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan II ini sudah mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya, maka pada siklus II pertemuan II dapat disimpulkan berhasil dalam penerapan model *Role Playing*. Dengan hasil tersebut maka siklus II disimpulkan bahwa sudah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Maka penelitian tidak perlu melanjutkan siklus berikutnya.

## D. Analisis Data

### 1. Analisis Data Tes Hasil Kognitif

#### a. Siklus I

##### 1) Siklus I pertemuan I

Ketuntasan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Role Playing* dapat diketahui melalui hasil tes kognitif yang telah dikerjakan siswa. Berikut data hasil tes yang dikerjakan siswa pada siklus I pertemuan I:

**Tabel 4.2**  
**Tes Hasil Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan I**

No	Nama	Nilai KKTP	Nilai	Keterangan
1	A R	75	60	Tidak Tuntas
2	A H	75	80	Tuntas
3	A L	75	30	Tidak Tuntas
4	A N	75	70	Tidak Tuntas
5	A A	75	50	Tidak Tuntas
6	D A	75	80	Tuntas

7	FF	75	80	Tuntas
8	HR	75	60	Tidak Tuntas
9	IA	75	80	Tuntas
10	IAz	75	40	Tidak Tuntas
11	MN	75	50	Tidak Tuntas
12	NB	75	20	Tidak Tuntas
13	NA	75	80	Tuntas
14	NAz	75	40	Tidak Tuntas
15	NZ	75	30	Tidak Tuntas
16	R	75	80	Tuntas
17	S	75	30	Tidak Tuntas
18	SN	75	80	Tuntas
19	WA	75	40	Tidak Tuntas
20	ZS	75	80	Tuntas
21	ZM	75	80	Tuntas
22	NS	75	20	Tidak Tuntas
23	NSal	75	80	Tuntas
24	FA	75	50	Tidak Tuntas
25	AF	75	30	Tidak Tuntas
26	AR	75	80	Tuntas
<b>Nilai rata-rata siswa</b>				<b>57,69</b>
<b>Presentase Ketuntasan</b>				<b>42,30%</b>

Persentase hasil belajar kognitif siswa siklus I pertemuan

I dapat dilihat pada rincian berikut:

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

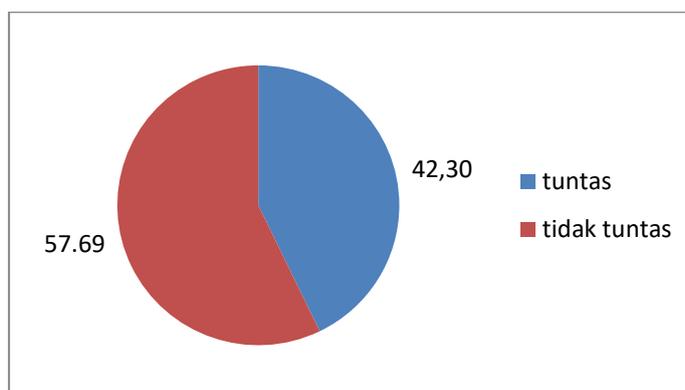
$$X = \frac{1500}{26} = 57,69$$

$$P = \frac{11}{26} \times 100\% = 42,30$$

$$P = \frac{15}{26} \times 100\% = 57,69$$

Berdasarkan hasil di atas, diperoleh data hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I dengan persentase ketuntasan sebesar 42,30%. Sedangkan persentase jumlah siswa yang belum tuntas adalah 57,69%. Diperoleh nilai rata-rata siswa

adalah 57,69 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa,. Berikut hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I disajikan dalam bentuk gambar berikut :



**Gambar 4.2**  
**Persentase Ketuntasan Hasil Belajar siklus I pertemuan I**

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa penerapan model *Role Playing* mengalami peningkatan dari pre-test sebelumnya. Pada siklus I pertemuan I jumlah yang tuntas sebanyak 11 siswa dengan persentase 42,30% dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 15 siswa dengan persentase 57,69%.

## 2) Siklus I Pertemuan II

Ketuntasan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Role Playing* dapat diketahui melalui hasil tes kognitif yang telah dikerjakan siswa. Berikut data hasil tes yang dikerjakan siswa pada siklus I pertemuan II:

**Tabel 4.3**  
**Tes Hasil Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan II**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai KKTP</b>	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1	A R	75	80	Tuntas
2	A H	75	60	Tidak Tuntas
3	A L	75	50	Tidak Tuntas
4	A N	75	70	Tidak Tuntas
5	A A	75	50	Tidak Tuntas
6	D A	75	90	Tuntas
7	F F	75	80	Tuntas
8	H R	75	60	Tidak Tuntas
9	I A	75	80	Tuntas
10	I Az	75	40	Tidak Tuntas
11	M N	75	50	Tidak Tuntas
12	N B	75	80	Tuntas
13	N A	75	80	Tuntas
14	N Az	75	40	Tidak Tuntas
15	N Z	75	80	Tuntas
16	R	75	80	Tuntas
17	S	75	30	Tidak Tuntas
18	S N	75	90	Tuntas
19	W A	75	40	Tidak Tuntas
20	Z S	75	80	Tuntas
21	Z M	75	80	Tuntas
22	N S	75	50	Tidak Tuntas
23	N Sal	75	90	Tuntas
24	F A	75	50	Tidak Tuntas
25	A F	75	80	Tuntas
26	A R	75	80	Tuntas
<b>Nilai rata-rata siswa</b>				<b>66,53</b>
<b>Presentase Ketuntasan</b>				<b>53,84%</b>

Persentase hasil belajar kognitif siswa siklus I pertemuan

II dapat dilihat pada rincian berikut:

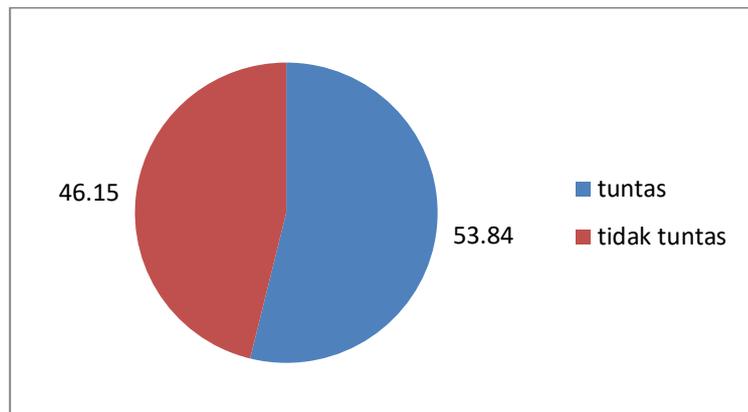
$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$X = \frac{1730}{26} = 66,53$$

$$P = \frac{14}{26} \times 100\% = 53,84$$

$$P = \frac{12}{26} \times 100\% = 46,15$$

Berdasarkan hasil di atas, diperoleh data hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan II dengan persentase ketuntasan sebesar 53,84%. Sedangkan persentase siswa yang belum tuntas adalah 46,15%. Diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 66,53 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa. dapat dilihat pada lampiran 9 tabel analisis tes hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan II. Berikut hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan II disajikan dalam bentuk gambar berikut :



**Gambar 4.3**  
**Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II**

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa dengan persentase 53,84%. Sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 12 siswa dengan persentase 46,15%. Hal ini dapat dilihat pada lampiran 9 tabel analisis tes hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan II.

## b. Siklus II

### 1) Siklus II pertemuan I

Ketuntasan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Role Playing* dapat diketahui melalui hasil tes kognitif yang telah dikerjakan siswa. Berikut data hasil tes yang dikerjakan siswa pada siklus II pertemuan I:

**Tabel 4.4**  
**Tes Hasil Belajar Siswa pada Siklus II Pertemuan I**

No	Nama	Nilai KKTP	Nilai	Keterangan
1	A R	75	90	Tuntas
2	A H	75	80	Tuntas
3	A L	75	80	Tuntas
4	A N	75	50	Tidak Tuntas
5	A A	75	80	Tuntas
6	D A	75	100	Tuntas
7	F F	75	80	Tuntas
8	H R	75	30	Tidak Tuntas
9	I A	75	80	Tuntas
10	I Az	75	40	Tidak Tuntas
11	M N	75	80	Tuntas
12	N B	75	80	Tuntas
13	N A	75	80	Tuntas
14	N Az	75	40	Tidak Tuntas
15	N Z	75	80	Tuntas
16	R	75	80	Tuntas
17	S	75	30	Tidak Tuntas
18	S N	75	90	Tuntas
19	W A	75	40	Tidak Tuntas
20	Z S	75	80	Tuntas
21	Z M	75	80	Tuntas
22	N S	75	50	Tidak Tuntas
23	N Sal	75	100	Tuntas
24	F A	75	30	Tidak Tuntas
25	A F	75	90	Tuntas
26	A R	75	70	Tidak Tuntas
<b>Nilai rata-rata siswa</b>				<b>69,61</b>
<b>Presentase Ketuntasan</b>				<b>65,38%</b>

Persentase hasil belajar kognitif siswa siklus II pertemuan I dapat dilihat pada rincian berikut:

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

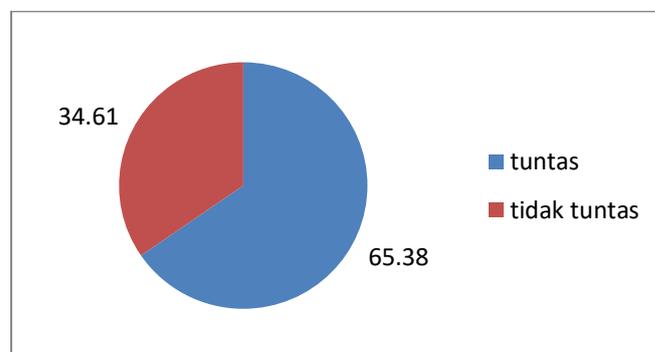
$$X = \frac{1810}{26} = 69,61$$

$$P = \frac{17}{26} \times 100\% = 65,38$$

$$P = \frac{9}{26} \times 100\% = 34,61$$

Berdasarkan hasil di atas, diperoleh data hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan I dengan persentase ketuntasan sebesar 65,38%. Sedangkan siswa yang belum tuntas sejumlah 34,61%. Diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 69,61 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa, dapat dilihat pada lampiran 10 tabel analisis tes hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan I.

Berikut hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan I disajikan dalam bentuk gambar berikut :



**Gambar 4.4**  
**Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II Pertemuan I**

Berdasarkan diagram di atas diketahui bahwa siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa dengan persentase 65,38 %, dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 siswa dengan persentase 34,61%. Hal ini dapat dilihat pada lampiran 10 tabel analisis tes hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan I.

## 2) Siklus II pertemuan II

Ketuntasan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Role Playing* dapat diketahui melalui hasil tes kognitif yang telah dikerjakan siswa. Berikut data hasil tes yang dikerjakan siswa pada siklus II pertemuan II:

**Tabel 4.5**  
**Tes Hasil Belajar Siswa pada Siklus II Pertemuan II**

No	Nama	Nilai KKTP	Nilai	Keterangan
1	A R	75	90	Tuntas
2	A H	75	80	Tuntas
3	A L	75	90	Tuntas
4	A N	75	80	Tuntas
5	A A	75	80	Tuntas
6	D A	75	100	Tuntas
7	F F	75	80	Tuntas
8	H R	75	60	Tidak Tuntas
9	I A	75	80	Tuntas
10	I Az	75	50	Tidak Tuntas
11	M N	75	90	Tuntas
12	N B	75	80	Tuntas
13	N A	75	90	Tuntas
14	N Az	75	80	Tuntas
15	N Z	75	80	Tuntas
16	R	75	90	Tuntas
17	S	75	50	Tidak Tuntas
18	S N	75	100	Tuntas
19	W A	75	80	Tuntas
20	Z S	75	80	Tuntas
21	Z M	75	90	Tuntas

22	N S	75	80	Tuntas
23	N Sal	75	100	Tuntas
24	F A	75	40	Tidak Tuntas
25	A F	75	90	Tuntas
26	A R	75	90	Tuntas
<b>Nilai rata-rata siswa</b>				<b>80,76</b>
<b>Presentase Ketuntasan</b>				<b>84,61%</b>

Persentase hasil belajar kognitif siswa siklus II pertemuan II dapat dilihat pada rincian berikut:

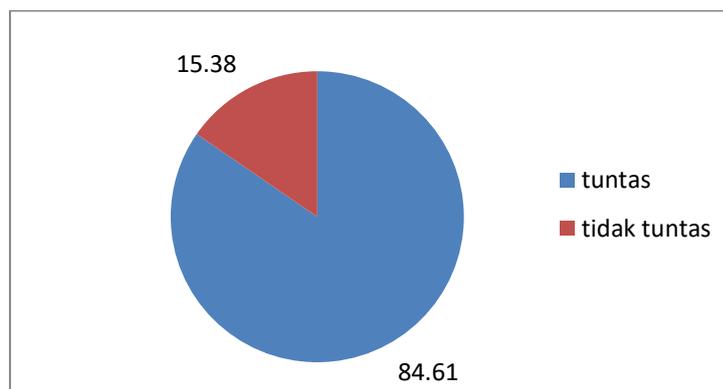
$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$X = \frac{2100}{26} = 80,76$$

$$P = \frac{22}{26} \times 100\% = 84,61$$

$$P = \frac{4}{26} \times 100\% = 15,38$$

Berdasarkan hasil di atas, diperoleh data hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan II dengan persentase ketuntasan sebesar 84,61%. Sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas yaitu 15,38%. Diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 80,76 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa, dapat dilihat pada lampiran 11 tabel analisis tes hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan II. Berikut hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan II disajikan dalam bentuk gambar berikut:



**Gambar 4.5**  
**Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II**

Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa dengan persentase 84,61% dan yang tidak tuntas sebanyak 4 siswa dengan presentase 15,38%. Hal ini dapat dilihat pada lampiran 11 tabel analisis tes hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan II.

## 2. Analisis Data Lembar Observasi Aktivitas Siswa

### a. Siklus I pertemuan I

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*. Berikut ini data lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I :

**Tabel 4.6**  
**Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I**

Kriteria	Jumlah
Sangat Baik	-
Baik	12
Cukup Baik	9
Kurang Baik	5
Jumlah Siswa	26

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa partisipasi siswa pada proses pembelajaran masih rendah. Sebanyak 5 siswa yang kriteria kurang baik, 9 siswa cukup baik dan 12 siswa kriterianya baik. Sehingga perlu ditingkatkan lagi pada pertemuan selanjutnya.

#### **b. Siklus I Pertemuan II**

Untuk aktivitas siswa yang diamati berdasarkan lembar observasi, diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 4.7**  
**Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II**

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah</b>
Sangat Baik	-
Baik	15
Cukup Baik	11
Kurang Baik	-
Jumlah Siswa	26

Berdasarkan tabel di atas, hasil observasi aktivitas siswa siklus I pertemuan II. Sebanyak 11 siswa cukup baik dan 15 siswa kriterianya baik. Sudah ada peningkatan dari pertemuan sebelumnya, namun perlu ditingkatkan lagi pada pertemuan selanjutnya.

#### **c. Siklus II Pertemuan I**

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran dengan menggunakan model *Role*

*Playing*. Berikut ini data lembar observasi aktivitas siswa pada siklus II pertemuan I :

**Tabel 4.8**  
**Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I**

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah</b>
Sangat Baik	9
Baik	13
Cukup Baik	4
Kurang Baik	-
Jumlah siswa	26

Berdasarkan tabel di atas, hasil observasi pembelajaran pada siklus II pertemuan I. Sebanyak 4 siswa cukup baik, 13 siswa kriterianya baik dan 9 siswa yang kriteria sangat baik. Pada tahap ini, sudah mulai terlaksana dengan baik. Namun masih ada sebagian siswa yang masih bingung dalam membawakan perannya dalam bermain peran dan observer yang kurang mengamati para pemain, serta siswa masih memerlukan waktu tambahan untuk menentukan kalimat transitif dan intransitif.

#### **d. Siklus II Pertemuan II**

Untuk aktivitas siswa yang diamati berdasarkan lembar observasi, diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.9**  
**Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II**

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah</b>
Sangat Baik	14
Baik	12
Cukup Baik	-
Kurang Baik	-
Jumlah Siswa	26

Berdasarkan hasil observasi di atas, pembelajaran pada siklus II pertemuan II telah terlaksana dengan baik dan benar. Sebanyak 1 siswa yang kriteria sangat baik dan 12 siswa kriteria baik. Sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan.

### **3. Analisis Data Lembar Observasi Aktivitas Guru**

#### **a. Siklus I pertemuan I**

Observasi dilaksanakan terhadap aktivitas siswa dan aktivitas guru oleh guru wali kelas IV SD Negeri 200403 Padangsidempuan yaitu Ibu Anisa Helmi Siregar pada saat proses pembelajaran menggunakan model *Role Playing*. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I pertemuan I jumlah skor yaitu 5 dengan persentase 55,55 %, dapat dilihat pada lampiran 12. Pada siklus I pertemuan I ini guru belum terlalu maksimal dalam mengajar, guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari siswa, oleh karena itu guru harus memperbaiki dan meningkatkan kembali dalam penyampaian materi pembelajaran, maka perlu dilakukan tindakan selanjutnya.

#### **b. Siklus I pertemuan II**

Pada siklus I pertemuan II, hasil observasi aktivitas guru memiliki jumlah skor 6 dengan persentase 66,66%, dapat dilihat pada lampiran 13. Pada siklus I pertemuan II, guru masih kurang dalam mengarahkan siswa selama diskusi dan guru belum

menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari pada hari itu. Oleh karena itu guru perlu memaksimalkan penyampaian materi dan lebih memperhatikan siswa di tahap selanjutnya.

#### **c. Siklus II pertemuan I**

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II pertemuan I yaitu jumlah skor 8 dengan persentase 88,88% dengan keterangan sangat baik, dapat dilihat pada lampiran 14. Observasi ini dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri 2000403 Padangsidempuan yaitu Ibu Anisa Helmi Siregar. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus II pertemuan I ini, diketahui bahwa pembelajaran dan penyampaian materi lebih baik dari sebelumnya. Namun guru perlu lebih memaksimalkan pada penyimpulan materi sebelum memberikan siswa soal tes.

#### **d. Siklus II pertemuan II**

Pada observasi siklus I pertemuan II dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk mengetahui seperti apa perkembangan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II pertemuan II yaitu jumlah skor 9 dengan persentase 100% meningkat dari siklus pertama, dapat dilihat pada lampiran 15. Dengan memiliki persentase yang sangat baik dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga pada tahap ini sudah selesai.

## E. Pembahasan Hasil Penelitian

Model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran di mana siswa mendapatkan tugas untuk memerankan dan menirukan tokoh yang telah ditentukan. Tujuan model ini yakni siswa mampu belajar mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan antar sosial. Bermain peran atau *role playing* adalah metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan peran yang telah ditentukan, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia.<sup>27</sup>

Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 20003 Padangsisimpuan. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes yang dilakukan, dimana setiap pertemuan nilai siswa terus mengalami peningkatan. Pada penelitian ini, peningkatan hasil belajar siswa terjadi karena penerapan model *Role Playing* yang dilaksanakan dengan *action* yang diberikan guru sehingga dapat memotivasi serta rasa ingin tahu siswa dalam belajar. Ketika proses pembelajaran berlangsung, guru sering memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih semangat belajar.

---

<sup>27</sup> Nurfauzi. Y. dkk, (2023), Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum, dalam *Jurnal on Education*, Volume 06, No. 1, hal 214.

Guru juga lebih paham dalam menganalisis kemampuan siswa selama diskusi, dimana guru memberi bimbingan secara langsung kepada siswa selama proses diskusi. Guru juga memberikan arahan, dorongan, peringatan, dan melihat perkembangan hasil kerja siswa.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dilihat dari hasil analisis nilai yang diperoleh siswa telah mencapai nilai KKTP. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Vicky Ihsananda, dengan judul: Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Astomulyo. Metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dilihat dari rata-rata persentase siswa yang tuntas belajar siswa pada siklus I sebesar 65,90% dan siklus II 72,72% atau mengalami peningkatan sebesar 6,82%.

Penelitian lain tentang model pembelajaran *Role Playing* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dwi Syahfitri dengan judul “Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V MIN Securai P. Brandan”. 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. Hasil penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran *Role Playing* membuahkan hasil belajar yang cukup baik.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dafid Oktafikrani dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang” Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan ketuntasan belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang, hal ini bisa dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar siswa sebagai berikut: pada tahap pra siklus = 32%, tahap siklus I = 36% dan pada tahap Siklus II = 92%, dan (3) metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta.

Berdasarkan hasil penelitian mulai dari data prasiklus siswa yang memperoleh persentase ketuntasan sebesar 34,61% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 9 siswa, ada pada lampiran 7. Pada saat pra siklus jumlah siswa yang tuntas sangat sedikit dibandingkan dengan jumlah siswa yang tidak tuntas, hal ini dikarenakan siswa kurang minat dalam belajar sehingga siswa kurang paham mengenai materi soal yang diberikan. Kemudian setelah diberikannya tindakan berupa penerapan model *Role Playing* pada siklus I, nilai rata-rata kelas pada pertemuan I mengalami peningkatan menjadi 57,69 dan persentase

ketuntasan sebesar 42,30% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 orang, dapat dilihat pada lampiran 8. Kemudian pada pertemuan II hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata kelas menjadi 66,53 dan persentase ketuntasan sebesar 53,84% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa, dapat dilihat pada lampiran 9. Pada pertemuan ini jumlah siswa yang tuntas bertambah dari sebelumnya, hal ini disebabkan penyajian materi yang sudah cukup baik dari sebelumnya sehingga siswa mudah memahami penjelasan guru, selain itu guru membuat percakapan yang menarik dan lebih ekspresif terkait materi yang diberikan sehingga siswa antusias dalam belajar dan hasil belajarnya juga cukup meningkat.

Pada siklus II pertemuan 1 dan 2, peneliti juga memberikan tindakan berupa model *Role Playing*. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan, hasil belajar siswa juga meningkat, yaitu pada pertemuan I nilai rata-rata kelas menjadi 69,61 dengan persentase ketuntasan sebesar 65,38% dan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa, dapat dilihat pada lampiran 10. Kemudian pada pertemuan II nilai rata-rata kelas sebesar 80,76 dengan persentase ketuntasan sebesar 84,61% dan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa, dapat dilihat pada lampiran 11. Pada siklus II pertemuan II ini jumlah siswa yang tuntas lebih banyak dari pada yang tidak tuntas, hal ini dikarenakan siswa menjadi lebih semangat dalam belajar dan lebih memperhatikan guru dalam belajar sehingga

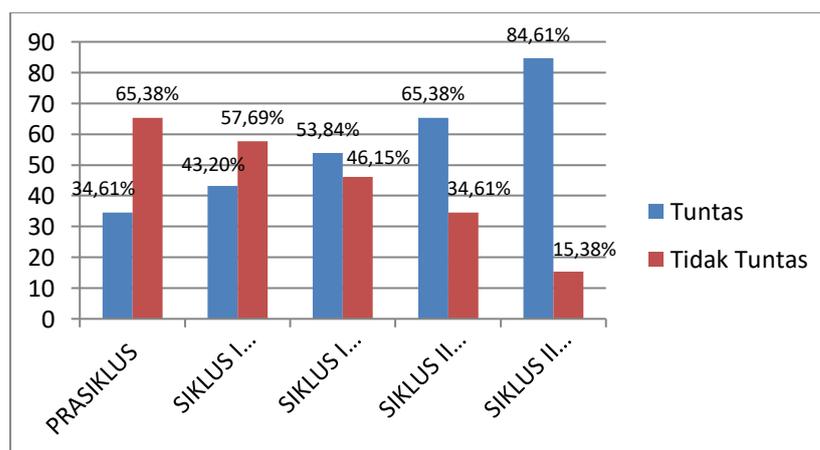
hasil belajar siswa menjadi meningkat dari pertemuan- pertemuan sebelumnya.

Berikut ini rekapitulasi hasil belajar siswa dari pra siklus sampai dengan siklus II :

**Tabel 4.10**  
**Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

Tindakan	Jenis Tes	Rata-rata kelas	Persentase siswa tuntas	Persentase siswa tidak tuntas	Jumlah siswa yang tuntas
Pra Siklus	Tes Awal	50,19	34,61%	65,38%	9
Siklus I	Tes Pertemuan I	57,69	43,20%	57,69%	11
	Tes Pertemuan II	66,53	53,84%	46,15%	14
Siklus II	Tes Pertemuan I	69,61	65,38%	34,61%	17
	Pertemuan II	80,76	84,61%	15,38%	22

Berdasarkan tabel diatas untuk memperjelas data, akan disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



**Gambar 4.6**  
**Diagram Peningkatan Hasil Belajar**

Berdasarkan gambar di atas maka dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 200403 Padangsidimpuan. Dilihat dari hasil belajar siswa dari prasiklus dengan persentase ketuntasan 34,61% hingga hasil belajar pada siklus II pertemuan II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 84,61%. Sudah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. Maka dari itu, penelitian ini diakhiri sampai siklus II pertemuan II.

#### **F. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah dan prosedur penelitian tindakan kelas seperti yang sudah direncanakan. Hal tersebut sudah dilaksanakan semaksimal mungkin guna memperoleh hasil yang maksimal dan sesuai dengan yang diharapkan. Namun, kecil kemungkinan untuk memperoleh hasil penelitian yang sempurna, sebab pelaksanaan penelitian masih memiliki keterbatasan. Adapun keterbatasan tersebut adalah :

1. Masih terdapat beberapa siswa yang nilainya masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebanyak 15,38% yaitu terdapat 4 siswa yang belum tuntas.
2. Adanya kesulitan dalam membimbing siswa dalam mengkonduksikan kelas saat temannya tampil

3. Penelitian ini hanya menggunakan sampel siswa kelas IV SD Negeri 200403 Padangsidempuan yang artinya data yang diperoleh belum bersifat menyeluruh.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SD Negeri 200403 Padangsidempuan, diperoleh hasil bahwa penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 200403 Padangsidempuan. Hal ini dapat dilihat dari perubahan hasil belajar siswa yang terjadi dari siklus I hingga siklus II yang dilaksanakan sebanyak empat pertemuan. Sebelum dilakukan tindakan nilai rata-rata siswa adalah 50,19 dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 34,61%. Pada siklus I pertemuan I nilai rata-rata siswa adalah 57,69 dengan persentase ketuntasan sebesar 42,30%. Kemudian pada pertemuan II nilai rata-rata siswa adalah 66,53 dengan persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 53,84%. Pada siklus II pertemuan I nilai rata-rata siswa adalah 69,61 dengan persentase ketuntasan sebesar 65,38%. Dan pada pertemuan II nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan menjadi 80,76 dengan persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 84,61%. Maka, hasil belajar siswa dilihat berhasil sehingga kualitas hasil belajar menjadi meningkat setelah dilakukan siklus II.

## **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia membuat pembelajaran lebih bermakna karena proses pembelajaran berlangsung secara alamiah dalam bentuk anak bermain peran yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa mengalami apa yang dipelajarinya sekaligus siswa akan membangun sendiri pengetahuannya dan selalu mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa, sehingga membuat daya ingat siswa bertahan lama.

Model pembelajaran *Role Playing* menumbuhkan semangat siswa dalam mengeluarkan ide, pendapat dari pemikirannya dalam proses pembelajaran khususnya dalam bermain peran yang melibatkan pengetahuan mereka dalam pembelajaran yang akhirnya meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Siswa juga terlatih untuk mengamati secara mandiri yang dihadapi dalam dunia nyata.

Model pembelajaran *Role Playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia terlihat dari pengaruhnya terhadap siswa tentang penguasaan materi tentang kalimat transitif dan kalimat intransitif dan tentunya penerapan yang tepat sangat bermanfaat bagi siswa karena sering ditemukan dalam kehidupan nyata.

### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan perlu dilaksanakan saran-saran sebagai berikut:

1. Siswa dituntut untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, dan ketika mengerjakan soal seharusnya dapat lebih teliti supaya memperoleh hasil belajar yang baik.
2. Siswa dituntut untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, dan ketika mengerjakan soal seharusnya dapat lebih teliti supaya memperoleh hasil belajar yang baik.
3. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh berbagai pihak yang berkepentingan terutama bagi pendidik dan tenaga kependidikan sebagai alternatif dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin & Linda, (2022), *164 Model Pembelajaran Kontemporer*, Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM
- Anas, M, (2014), *Mengenal Metodologi Pembelajaran*, Pasuruan: Muhammad Anas
- Andayani, (2015), *Problema Dan Aksioma*, Yogyakarta: Deepublish
- Anggraeni, A. D, (2018), Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Profesi Kependidikan, dalam *Jurnal Pendidikan Progresif*, Volume VIII, No. 1, hlm. 31
- Anggriasri, H. N, (2022), Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Bagi Siswa", Retrieved from <<https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/683583-1670759491.pdf>>.
- Arafat, M., Syafrilianto & Fauzan, (2021), *Microteaching di SD/MI*, Jakarta: Kencana
- Djamiluddin, A., & Wardana, (2019) *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Habibati, (2017), *Strategi Belajar Mengajar*, Banda Aceh: Syiah Kuala University Press
- Istarani, (2012), *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Media Persada
- Kurniawan, M. I., (2015), Mendidik Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar: Studi Analisis Tugas Guru Dalam Mendidik Siswa Berkarakter Pribadi Yang Baik, dalam *Jurnal Pendidikan*, Volume 4, No. 2, hlm. 121

- Lilis, 'Penggunaan Permainan Go Back Slodor Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Tunjung, *Jurnal Pendidikan*, hlm. 33
- Mustafa, (2018), Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar PKn Siswa Kelas Vi Sd Negeri 016 Kundur", *dalam Jurnal PAJAR Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, Volume 2, No. 4, hlm. 1–2
- Nizar, A., (2015), *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing
- Nurfauzi. Y. dkk, (2023), Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum, *dalam Jurnal on Education*, Volume 6, No. 1, hal 214.
- Nurhidayah, Guru Kelas IV, *wawancara* (Padangsidempuan, 16 Desember 2023. Pukul 10.27 WIB).
- Nuril, Z., (2018), Metode Pembelajaran Al-Ashwat, *dalam Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Volume 4, No.2
- Nurlina, A. dkk, (2022), *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*, Bandung: Widina, 2022
- Nurrita, T., (2018), Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *dalam Jurnal Misykat*, Volume 3, No.1
- Oktafikrani, D., (2020), Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Metode Bermain Peran, *dalam Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, Volume 16, No.30

- Pratiwi, I., (2021), Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu, *dalam Jurnal UNM*, hlm. 2–3.
- Prihantini, A., (2015), *Master Bahasa Indonesia*, Yogyakarta: PT Bentang Pustaka
- Rohmanurmeta, F. M., (2017), Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar, *dalam Jurnal AUD*, Volume 37, No.1, hlm. 24.
- Royani, E., (2023), *Buku Ajar Bahasa Indonesia*, Yogyakarta: Zahir Publishing
- Sa'diyah, H., (2018), Bermain Peran (Role Playing) Dalam Pembelajaran Maharah Al-Kalam Di PKPBA UIN Malaka Malang, *dalam Jurnal Tarbiyatuna*, Volume 3, No.2, hlm. 6.
- Septiani, (2018), Pengertian Belajar, *Jurnal Universitas Islam Riau*, hlm. 10.
- Sugiyono, (2021), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Syafi'i, A. dkk, (2018), Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi", *dalam Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Volume 2, No.2
- Tarigan, A., (2016), Model Pembelajaran Role Playing, Hasil Belajar IPS, *dalam Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, Volume 5, No.3
- Ubabuddin, Z., (2023), Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik, *dalam Jurnal Pendidikan Islam*, hlm.

930.

Wardani, (2014) *Hakikat Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Universitas Terbuka

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **I. IDENTITAS PRIBADI**

1. Nama : Putri Syarah Harahap
2. NIM : 2020500172
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat/Tanggal Lahir : Simangambat, 05 Maret 2001
5. Anak Ke : 3 (Tiga) dari 4 bersaudara
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Mahasiswa
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Kel. Lembah Lubuk Manik
10. Telp. HP : 0895325021591
11. E-Mail : [putrisyarahharahap@gmail.com](mailto:putrisyarahharahap@gmail.com)

### **II. IDENTITAS ORANG TUA**

1. Ayah
  - a. Nama : Alm. Ahmad Idris Harahap
  - b. Pekerjaan : PNS
  - c. Alamat : Kel. Lembah Lubuk Manik
  - d. Telp. HP : -
2. Ibu
  - a. Nama : Imrona
  - b. Pekerjaan : Wiraswasta
  - c. Alamat : Kel. Lembah Lubuk Manik
  - d. Telp. HP : 082160800785

### **III. PENDIDIKAN**

1. MIN 1 Padangsidempuan Tamat Tahun 2013
2. MTs.N 1 Padangsidempuan Tamat Tahun 2016
3. MAN 2 Padangsidempuan Tamat Tahun 2019
4. Masuk UIN SYAHADA Padangsidempuan Tahun 2020

## Lampiran 1

### TABEL NILAI ULANGAN KELAS IV SD NEGERI 200403

#### PADANGSIDIMPUAN

Kelas : IV

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

No.	Nama	Nilai	Ket
1	A R	60	Tidak tuntas
2	A H	65	Tidak tuntas
3	A L	75	Tuntas
4	A N	80	Tuntas
5	A A	55	Tidak tuntas
6	D A	75	Tuntas
7	F F	60	Tidak tuntas
8	H R	60	Tidak tuntas
9	I A	65	Tidak tuntas
10	I Az	50	Tidak tuntas
11	M N	55	Tidak tuntas
12	N B	65	Tidak tuntas
13	N A	80	Tuntas
14	N Az	85	Tuntas
15	N Z	60	Tidak tuntas
16	R	50	Tidak tuntas
17	S	60	Tidak tuntas
18	S N	85	Tuntas
19	W A	55	Tidak tuntas
20	Z S	65	Tidak tuntas
21	Z M	55	Tidak tuntas
22	N S	75	Tuntas
23	N Sal	80	Tuntas

24	F A	55	Tidak tuntas
25	A Fa	75	Tuntas
26	A Ra	60	Tidak tuntas

## Lampiran 2



### MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

#### SEKOLAH DASAR (SD/MI)

**Nama Penyusun** : Putri Syarah Harahap  
**Nama Sekolah** : SD Negeri 200403 Padangsidempuan  
**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia  
**Kelas / Semester** : IV (Empat) / I (Ganjil)

---

## MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BAHASA INDONESIA SD KELAS IV

INFORMASI UMUM	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
Penyusun	: Putri Syarah Harahap
Instansi	: SD Negeri 200403 Padangsidimpuan
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas / Semester	: IV / Ganjil
Bab I	: Sudah Besar
Alokasi Waktu	: 4 X Pertemuan
Jumlah Peserta Didik	: 26
Profil Pelajar Pancasila	: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Bernalar kritis</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Bergotong-royong</li> <li>• Berkebinekaan global</li> </ul>
<b>B. SARANA PRASARANA DAN SUMBER BELAJAR</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Sumber Utama:</b> Buku Bahasa Indonesia kelas IV SD</li> <li>❖ <b>Sumber Alternatif:</b> Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.</li> <li>❖ <b>Persiapan lokasi:</b> ruang kelas</li> </ul>	
<b>C. TARGET PESERTA DIDIK</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.</li> <li>❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi, dan memiliki keterampilan memimpin</li> </ul>	
<b>D. MODEL PEMBELAJARAN</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Pembelajaran <i>role playing</i></li> </ul>	
<b>KOMPONEN INTI</b>	
<b>A. CAPAIAN PEMBELAJARAN</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Melalui kegiatan mencari kalimat di dalam cerita, peserta didik dapat memahami pemakaian kalimat transitif dan intransitif</li> <li>❖ Melalui kegiatan menulis kalimat peserta didik mengetahui unsur kalimat transitif dan kalimat intransitif</li> </ul>	
<b>B. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik dapat memahami dan menjelaskan kalimat transitif dan intransitif</li> <li>❖ Peserta didik dapat memahami dan menjelaskan kalimat transitif dan intransitif</li> </ul>	
<b>C. PEMBELAJARAN BERMAKNA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Meningkatkan kemampuan siswa tentang memahami dan menjelaskan kalimat transitif dan intransitif.</li> </ul>	

#### **D. PERTANYAAN PEMANTIK**

1. Apa yang dimaksud dengan kalimat?
2. Apa unsur-unsur dari kalimat transitif dan kalimat intransitif?
3. Sebutkan contoh kalimat transitif dan kalimat intransitif!
4. Bagaimana menurut kalian cerita “Tak Muat Lagi”?

#### **E. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

##### **Pertemuan Ke-1**

##### **Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam, berdoa, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
2. Menanyakan kesiapan dan kenyamanan siswa untuk belajar
3. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
4. Guru dan siswa berdiskusi melalui pertanyaan pemantik  
(-) Apa yang dimaksud dengan kalimat ?

##### **Kegiatan Inti**

1. Guru menjelaskan materi tentang kalimat transitif dan kalimat intransitif
2. Mengarahkan siswa untuk memperhatikan buku mengenai kalimat transitif dan kalimat intransitif
3. Guru menyarankan siswa agar memainkan peran dari sebuah cerita ”Tak Muat Lagi” untuk ditampilkan di depan kelas, guru memberikan instruksi kepada peserta bermain peran yang dipilih secara sukarela.
4. Para siswa terus melakukan perannya yang bermain peran, sedangkan para audience berpartisipasi dalam mengamati dan menentukan kalimat transitif dan intransitif dari cerita yang dimainkan dan memberikan tanda pada LKPD yang diberikan guru. Kemudian diadakan diskusi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil yang diamati.
5. Siswa mengeluarkan pendapat masing-masing dalam kegiatan diskusi tentang hasil-hasil yang dicapai

##### **Kegiatan Penutup**

1. Bersama-sama menyimpulkan kembali mengenai materi pelajaran
2. Guru memberikan soal
3. Menutup pembelajaran dan salam

##### **Pertemuan Ke-2**

##### **Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam, berdoa, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
2. Menanyakan kesiapan dan kenyamanan siswa untuk belajar
3. Guru memberikan *ice breaking* kepada peserta didik
4. Menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi
5. Guru dan siswa berdiskusi melalui pertanyaan pemantik  
(-) Bagaimana menurut kalian cerita “Tak Muat Lagi”?  
(-) Sebutkan contoh kalimat transitif dan kalimat intransitif!

##### **Kegiatan Inti**

1. Guru menanyakan kembali terkait materi sebelumnya
2. Guru menjelaskan unsur-unsur dari kalimat transitif dan kalimat intransitif

3. Guru membagikan LKPD kepada siswa dengan menyusun kata yang terdiri dari subjek, predikat, objek menjadi sebuah kalimat
4. Setelah menjawab LKPD, guru membagi kelompok tiap barisan, yang terdiri dari 4 kelompok.
5. Tiap kelompok dipersilahkan memainkan perannya ada yang sebagai subjek, predikat, objek dan keterangan/pelengkap.
6. Guru meminta peserta didik untuk memperhatikan LKPD kembali dan membahasnya kembali
7. Guru membagikan soal tes kepada siswa untuk dikerjakan secara individu

### **Kegiatan Penutup**

1. Bersama-sama menyimpulkan kembali mengenai materi pelajaran
2. Menutup pembelajaran dan salam

## **Pertemuan Ke-3**

### **Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam, berdoa, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
2. Menanyakan kesiapan dan kenyamanan siswa untuk belajar
3. Menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi
4. Guru dan siswa berdiskusi mengenai pertanyaan pemantik  
(-) Sebutkan contoh dari kalimat transitif dan kalimat intransitif?

### **Kegiatan Inti**

1. Mulailah meminta siswa untuk membayangkan kebiasaan yang dilakukan dirumah terhadap barang-barang yang sudah tidak dipakai
2. Guru menanyakan apakah baju, sepatu, tas atau buku siswa dijual, diberikan kepada adik atau disumbangkan?
3. Siswa diminta untuk memperhatikan di LKPD yang dibagikan kepada masing-masing siswa, dan menuliskan setidaknya 2 kalimat transitif dan 2 kalimat intransitif
4. Guru dan siswa berdiskusi mengenai hasil dari lembar kerja yang diberikan dan memberikan kebebasan kepada tiap siswa memberikan pendapatnya
5. Guru membagikan soal tes kepada siswa

### **Kegiatan Penutup**

1. Bersama-sama menyimpulkan kembali mengenai materi pelajaran dengan meminta 2 siswa untuk menyimpulkannya
2. Menutup pembelajaran dan salam

## **Pertemuan Ke-4**

### **Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam, berdoa, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
2. Menanyakan kesiapan dan kenyamanan siswa untuk belajar
3. Menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi perbedaan kalimat transitif dan intransitif
4. Guru memberikan *ice breaking* kepada siswa

### **Kegiatan Inti**

1. Guru menanyakan kembali mengenai materi sebelumnya

2. Guru menyampaikan bahwa selanjutnya mereka akan bermain peran dan membagikan lembar kerja
3. Guru membagi kelompok, setiap kelompok akan diberikan satu jenis peran. Ada yang sebagai subjek, predikat, objek, keterangan/pelengkap
4. Guru akan meminta tiap kelompok untuk menyebutkan kalimat pada lembar kerja sesuai dengan perannya
5. Siswa dipersilahkan berdiskusi tiap kelompok menentukan kata kerja dari kalimat transitif dan intransitif yang ada pada soal, bagi kelompok yang duluan selesai menjawab diberikan hadiah
6. Guru memberikan soal tes

#### **Kegiatan Penutup**

1. Bersama-sama menyimpulkan kembali mengenai materi pelajaran
2. Menutup pembelajaran dan salam

#### **E. ASESMEN / PENILAIAN**

- ❖ **Diagnostik** : Pertanyaan pemantik sebelum memulai pembelajaran
- ❖ **Formatif** : Observasi sikap, pengetahuan berupa tes tertulis dan LKPD

#### **G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL**

Kegiatan tindak lanjut (remedial, pengayaan, layanan konseling, dan/atau pemberian tugas, baik tugas perorangan maupun kelompok, berdasarkan hasil belajar peserta didik).

## LAMPIRAN

### A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

#### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK KE-1

Tentukanlah kalimat transitif dan intransitif dengan memberikan garis bawah pada Lembar Kerja!

#### Tak Muat Lagi

Sore itu Lala baru saja pulang sekolah. Cuaca panas membuatnya buru-buru masuk rumah. Segelas air dingin, itulah yang diinginkannya.

Kiki: “Kakak pasti haus. Ini, minum dulu.” (Kiki menyodorkan segelas air)

Lala: “Waaaah, terima ka ....” (Lala menghentikan ucapannya begitu melihat baju yang dipakai Kiki. Itu baju biru polkadot favoritnya!)

Lala: “Kenapa kamu memakai bajuku?” (Lala bertanya dengan kesal).

Kiki: “Kata Ibu, baju ini untukku, kakak kan sudah tidak pernah lagi memakainya,”

Lala: “Tidak pernah kupakai bukan berarti boleh diambil, ayo ganti bajumu.”

Kiki: “Tapi ... baju ini pas untukku, pasti sudah kekecilan untuk Kak Lala.” (Kiki mengelak).

Lala: “Tidak! Ini bajuku, bukan bajumu.” (Lala berkeras).

Akhirnya, Kiki mengalah. Lala mendapatkan kembali bajunya. Langsung saja Lala ke kamar untuk berganti pakaian. Kiki mengikutinya.

Lala: “Hmmm, masih cukup, kenapa belakangan ini aku tidak pernah memakainya, ya?”

Lala terus mematut diri. Awalnya tidak ada masalah, tetapi lamalama. Lala merasa gerah. Dia juga sulit bernapas dengan lega. Kulitnya mulai terasa gatal. Lala lalu berusaha menggaruk punggungnya. Breeet ...!

Kiki: “Kak, baju Kakak sobek!”

Lala: “Nanti minta tolong Ibu untuk menjahitnya, Kak,”

Lala: “Bisa sih, tapi ....”

Lala menjadi paham mengapa akhir-akhir ini dia tidak pernah lagi memakai baju itu. Mungkin baju itu akan bertambah sobek kalau dia terus memakainya. Lala melihat bayangan dirinya dan Kiki. Ternyata, Lala memang sudah besar. Dia sudah tak cocok lagi memakai baju itu.

Lala: “Ya, nanti kita minta tolong Ibu menjahit baju ini, nanti baju ini buat kamu saja.”

Kiki: “Yang benar, Kak? Horeee!”

Lala: “Iya, untukmu saja.”

Kiki: “Terima kasih.” (Kiki langsung memeluk kakaknya)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK KE-2

Name:

Class:

# Unsur-Unsur Kalimat

Subjek (S), Predikat (P) dan Objek (O)

Pak Narto mengejar sapi



Adik memotong jeruk bali



Cokelat dimakan abang



Surat diantar Pak Pos



Sekarang, buatlah satu kalimat yang terdiri dari subjek, predikat dan objek

-----

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK KE-3

Tuliskanlah 2 kalimat transitif dan 2 kalimat intransitif !

### Membuat Kalimat Transitif dan Kalimat Intransitif



Blank area for writing a sentence.

Blank area for writing a sentence.



Blank area for writing a sentence.

Blank area for writing a sentence.



Blank area for writing a sentence.



@ayudwchyra

### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK KE-4

Tentukanlah kata kerja dari kalimat transitif dan intransitif di bawah ini !

Pak Sigit menanam pohon mangga.	
Kucing itu bermain di teras rumah.	
Adikku senang menggambar.	
Saya membeli buku tulis di warung Bu Gita.	
Hari ini Melati pergi bersama ibu.	
Bintang dan Mawar berolahraga di taman.	
Hari ini hujan turun dengan deras.	
Tetanggaku berlibur ke Bandung.	

## **B. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK**

### **Sumber belajar utama (buku siswa, atau sumber lain);**

- a. Buku Siswa Bahasa Indonesia, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Bahasa Indonesia untuk SD Kelas IV, Penulis: Eva dan Erni
- b. Buku Guru Bahasa Indonesia, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Bahasa Indonesia untuk SD Kelas IV, Penulis: Eva dan Erni

## **C. GLOSARIUM**

- Capaian pembelajaran: kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran
- Intonasi: ketepatan pengucapan dan irama dalam kalimat agar pendengar memahami makna kalimattersebut dengan benar
- Kegiatan pengayaan: kegiatan yang diberikan kepada peserta didik dengan tingkat pemahaman yang lebih cepat sehingga pengetahuan, keterampilan, dan penguasaan mereka terhadap materi lebih mendalam
- Lembar amatan: catatan yang berisi keterampilan peserta didik untuk diamati guru
- Membaca nyaring: membacakan buku atau kutipan dari buku kepada orang lain dengan suara nyaring dengan tujuan menarik minat baca

## **D. DAFTAR PUSTAKA**

Buku Pedoman Siswa Bahasa Indonesia. 2021. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Padangsidempuan, Agustus 2024

Guru Kelas IV

Penyusun

Anisa Helmi Siregar S.E

Putri Syarah Harahap  
2020500172

Mengetahi,  
Kepala Sekolah

Saruddin Harahap, S.Pd.SD  
NIP. 19860628 198909 1001

## Lampiran 3

### BAHAN AJAR

**Kelas/Bab/Sem : IV/1/Ganjil**

**Materi : Kalimat Transitif dan Kalimat Intransitif**

#### **A. Kalimat Transitif**

Kalimat transitif adalah kalimat yang mengandung kata kerja transitif yang memerlukan suatu objek atau pelengkap, sedangkan kalimat intransitif tidak memerlukan objek. Kalimat transitif memerlukan objek atau pelengkap untuk menyampaikan makna secara lengkap, sedangkan kalimat intransitif tidak memerlukan objek dan dapat menyampaikan makna tanpa menimbulkan kebingungan.

Kalimat transitif merupakan kalimat yang mengandung kata kerja dan membutuhkan objek. Artinya predikat kalimat harus diikuti objek. Kalimat aktif transitif adalah kalimat yang mempunyai subjek, predikat, objek dan keterangan. Pola ini dapat diubah menjadi kalimat pasif karena mempunyai objek.

#### **Unsur-Unsur Kalimat Transitif**

Berikut ini adalah unsur-unsur kalimat transitif:

1. Subjek (S): Pokok kalimat yang menunjukkan pelaku
2. Predikat (P): Bagian kalimat yang memberitahukan apa yang sedang dilakukan atau keadaan subjeknya
3. Objek (O): Bagian kalimat yang melengkapi predikat atau yang menjadi pokok pembicaraan
4. Keterangan (K): fungsi tambahan untuk menunjukkan tempat, waktu dan ruang.

### **Contoh Kalimat Transitif**

Berikut ini beberapa contoh kalimat transitif:

1. Temanku *menghapus* data di handphoneku
2. Laras *membuka* jendela
3. Arhan *menendang* bola ke gawang lawan
4. Fitri *mencuci* piring di kamar mandi
5. Ayah *mengatakan* kepadaku tidak ugal-ugalan di jalan

### **B. Kalimat Intransitif**

Kalimat intransitif merupakan kalimat yang tidak mempunyai objek atau pelengkap. Kalimat intransitif mempunyai makna yang jelas meski tanpa objek. Kalimat intransitif menggunakan kata keterangan dan pelengkap walaupun objek dihilangkan. Kalimat aktif intransitif juga memiliki ciri, yaitu tidak dapat diubah menjadi kalimat pasif karena tidak adanya objek dalam struktur kalimatnya

Struktur kalimat intransitif dapat berupa struktur

subjek-predikat, atau subjek-predikat-keterangan, atau dapat berupa struktur subjek-predikat-pelengkap. Struktur kalimat intransitif ini tidak dapat diubah menjadi kalimat pasif karena tidak dilengkapi objek, seperti kata menangis, menari dan membisu.

### **Unsur-Unsur Kalimat Intransitif**

Berikut ini adalah unsur-unsur kalimat intransitif:

1. Subjek (S): Pokok kalimat yang menunjukkan pelaku
2. Predikat (P): Bagian kalimat yang memberitahukan apa yang sedang dilakukan atau keadaan subjeknya
3. Keterangan (K): Fungsi tambahan untuk menunjukkan tempat, waktu dan ruang.
4. Pelengkap (Pel): Unsur kalimat yang melengkapi predikat dan tidak dipengaruhi oleh tindakan subjek

### **Contoh Kalimat Intransitif**

1. Iqbal *berbohong* kepada ayah
2. Para siswa *berbaris* dilapangan
3. Kami *berlibur* ke Belawan
4. Nani *berjalan* ke sekolah
5. Nayla *bertanya* kepada ibu guru

### **C. Perbedaan Kalimat Transitif dan Kalimat Intransitif**

1. Berdasarkan jenis kata kerjanya

Kalimat transitif adalah kalimat yang berpredikat kata

kerja transitif yaitu memiliki kata kerja yang memiliki objek, sedangkan kalimat intransitif merupakan kalimat yang terdiri atas kata kerja intransitif yaitu kata kerja yang tidak memiliki objek.

2. Berdasarkan cirinya

Kalimat transitif ditandai adanya objek, sedangkan kalimat intransitif tidak membutuhkan objek untuk mengungkapkan ide dan perasaan

3. Berdasarkan bagian prefiksnya

Kalimat aktif transitif menggunakan imbuhan me- pada bagian predikat, sedangkan kalimat aktif intransitif yang tidak memerlukan objek menggunakan ber- pada kalimatnya

4. Berdasarkan strukturnya

Kalimat transitif mempunyai struktur berbentuk S-P-O, S-P-O-Pel, dan S-P-O-K. Sedangkan kalimat intransitif memiliki struktur berbentuk S-P-K dan S-P-Pel.

#### Lampiran 4

#### KISI-KISI SOAL TES KOGNITIF

**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia

**Kelas** : IV

**Materi** : Kalimat Transitif dan Kalimat Intransitif

<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Indikator Soal</b>	<b>Level Kognitif</b>	<b>No</b>	<b>Butir Soal</b>	<b>Kunci Jawaban</b>
Memahami kalimat transitif dan intransitif. Serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari	Menyebutkan pengertian kalimat transitif	C1 (pengetahuan)	1	Kalimat yang predikatnya berupa kata kerja dan membutuhkan objek disebut juga kalimat ....  a. aktif b. pasif c. transitif d. intransitif	C
	Menyimpulkan yang termasuk objek	C5 (evaluasi)	2	Yopi menyanyikan lagu Indonesia Raya. Contoh kalimat transitif di atas yang sebagai objek adalah ....  a. Yopi	C

				<ul style="list-style-type: none"> <li>b. menyanyikan</li> <li>c. lagu Indonesia Raya</li> <li>d. Indonesia</li> </ul>	
	Mengemukakan subjek pada kalimat	C2 (pemahaman)	3	<p>Rudi bermain kelereng. Subjek pada kalimat tersebut adalah ....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Rudi</li> <li>b. bermain</li> <li>c. kelereng</li> <li>d. Rudi bermain kelereng</li> </ul>	A
	Memahami arti dari kata kerja mengelak	C2 (pemahaman)	4	<p>Perhatikan kalimat di bawah ini! "Tapi...baju ini pas untukku." Kiki mengelak. "Pasti sudah kekecilan untuk Kak Lala." Kata mengelak memiliki arti ....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Berbohong</li> <li>b. Memberi</li> <li>c. Menghindar</li> <li>d. Memohon</li> </ul>	C

	Menyesuaikan pola kalimat	C3 (aplikasi)	5	Yuni membaca puisi. Contoh kalimat tersebut memiliki pola kalimat....  a. S-P-O b. S-P-K c. S-P d. S-P-O-Keterangan cara	A
	Menentukan kalimat yang awalan ber-	C3 (aplikasi)	6	Kalimat dengan awalan ber- yang tepat adalah ....  a. Capung berterbangan di udara b. Bima bersekolah di SD Tunas Mulia c. Tuti berkerja di sawah d. Kerbau berrendam di kubangan	B
	Menganalisis teks yang merupakan kalimat transitif	C4 (analisis)	7	Bacalah percakapan berikut! Kiki: "Kakak pasti haus. Ini, minum dulu." Lala: "Waaaah, terima ka ...." (Lala menghentikan ucapannya begitu melihat baju	B

				<p>yang dipakai Kiki. Itu baju biru polkadot favoritnya!)</p> <p>Lala: “Kenapa kamu memakai bajuku?”</p> <p>Kiki: “Kata Ibu, baju ini untukku”</p> <p>Penggalan teks tersebut yang merupakan kalimat transitif adalah ....</p> <p>a. Waaaah, terima ka ...</p> <p>b. Lala menghentikan ucapannya</p> <p>c. Kenapa kamu memakai bajuku?</p> <p>d. Kata Ibu, baju ini untukku</p>	
	Menganalisis contoh kalimat yang menunjukkan objek	C4 (analisis)	8	<p>Lani membeli sepatu baru untuk persiapan masuk sekolah.</p> <p>Contoh kalimat di atas yang menunjukkan objek dalam kalimat adalah ....</p> <p>a. Lani</p> <p>b. membeli</p> <p>c. sepatu baru</p>	C

				d. sekolah	
	Mempertimbangkan kata kerja intransitif	C5 (evaluasi)	9	Perhatikan kata di bawah ini! (1) Menarik (2) Membeli (3) Pergi (4) Tertawa Jenis kata kerja intransitif ditunjukkan oleh kata pada nomor .... a. (1) dan (2) b. (2) dan (3) c. (1) dan (4) d. (3) dan (4)	D
	Menganalisis kalimat yang sesuai dengan struktur kalimat intransitive	C4 (analisis)	10	1. Saya menjemur pakaian 2. Guru mengajar pelajaran matematika 3. Ibu mencuci piring 4. Ahmad berlari cepat	D

				Berdasarkan beberapa kalimat diatas, yang merupakan kalimat intransitif, yaitu ....  a. 1 b. 2 c. 3 d. 4	
	Mengetahui kata kerja transitif	C1 (pengetahuan)	11	Mila menyiram tanaman di taman. Kata kerja yang digunakan dalam kalimat tersebut merupakan kata kerja ....  a. Aktif b. Pasif c. Transitif d. Intransitif	C
	Mengkoreksi kata yang merupakan kata kerja	C6 (berkreasi)	12	Perhatikan kata dibawah!  1. Dia 2. Berlari 3. Lima	B

				<p>4. Bertaruh</p> <p>5. Berdandan</p> <p>Berdasarkan pernyataan di atas, yang merupakan kata kerja yaitu ....</p> <p>a. 1,2 dan 3</p> <p>b. 2,4 dan 5</p> <p>c. 2,3 dan 5</p> <p>d. 2,3 dan 4</p>	
	Memahami kalimat intransitif	C2 (pemahaman)	13	<p>Hani sedang duduk di serambi.</p> <p>Kalimat tersebut di atas merupakan ....</p> <p>a. Kalimat Aktif</p> <p>b. Kalimat Pasif</p> <p>c. Kalimat Transitif</p> <p>d. Kalimat Intransitif</p>	D
	Memahami kalimat intransitive	C2 (pemahaman)	14	<p>Contoh kalimat intransitif dengan menggunakan keterangan waktu adalah ....</p> <p>a. Mentari terbit pagi hari</p>	A

	menggunakan keterangan waktu			<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Ibu memasak di dapur</li> <li>c. Lani makan dengan lahap</li> <li>d. Ikan bernapas menggunakan</li> </ul>	
	Menyusun unsur dalam struktur kalimat transitif	C6 (berkreasi)	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. S-P</li> <li>2. S-P-O</li> <li>3. S-P-K</li> <li>4. S-P-O-K</li> </ul> <p>Berikut ini termasuk unsur yang harus ada dalam struktur kalimat transitif , yaitu ....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. 1 dan 4</li> <li>b. 1 dan 3</li> <li>c. 2 dan 3</li> <li>d. 2 dan 4</li> </ul>	D
	Menyebutkan unsur kalimat	C1 (pengetahuan)	16	<p>Sebuah kalimat yang lengkap harus memiliki unsur ....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. subjek dan objek saja</li> <li>b. subjek, predikat, objek dan keterangan</li> <li>c. objek dan keterangan</li> </ul>	B

				d. predikat dan objek	
	Menentukan kalimat intransitive	C3 (aplikasi)	17	<p>Sore itu, Linda sedang bermain di teras. Tiba-tiba Nisa datang menghampiri dengan wajah yang ceria. Lalu, Nisa tertawa bahagia. Tentukanlah kalimat intransitif dari kalimat diatas ....</p> <p>a. Linda sedang bermain di teras  b. Tiba-tiba Nisa datang menghampiri  c. Nisa tertawa bahagia  d. Menghampiri dengan wajah yang ceria</p>	C
	Membenarkan fakta tentang kalimat transitif dan intransitif	C5 (evaluasi)	18	<p>Fakta yang benar tentang kalimat transitif dan kalimat intransitif yaitu ....</p> <p>a. Kalimat transitif adalah pernyataan yang benar-benar ada dan intransitif berupa pendapat seseorang mengenai sebuah keadaan</p>	B

				<p>b. Kalimat transitif adalah kalimat yang memerlukan objek dan kalimat intransitif adalah kalimat yang tidak memerlukan objek</p> <p>c. Kalimat transitif adalah pernyataan tanpa objek dan opini berupa pendapat</p> <p>d. Kalimat transitif adalah kalimat memiliki subjek dan intransitif berupa kalimat yang memiliki objek</p>	
	Mengetahui pengertian kalimat intransitif	C1 (pengetahuan)	19	<p>Kalimat yang didalamnya tidak memiliki objek disebut kalimat ....</p> <p>a. Aktif</p> <p>b. Sempurna</p> <p>c. Intransitif</p> <p>d. Transitif</p>	C

	Mengkoreksi kalimat intransitif	C6 (berkreasi)	20	perhatikan kalimat berikut 1. Air mendidih 2. Kakak menjahit baju 3. Adik tertawa 4. Adik mencuci piring Contoh kalimat di atas yang merupakan kalimat intransitif adalah ....  a. 2 dan 4 b. 1 dan 3 c. 1,2 dan 3 d. 1,3 dan 4	B
--	---------------------------------------	-------------------	----	--	---

## Lampiran 5

### Lembar Observasi Aktivitas Guru

Tahap Pembelajaran	Aspek yang dinilai	Keterangan	
		Ya	Tidak
<b>Kegiatan pembuka</b>	1. Membuka pembelajaran dengan memberi salam, berdoa, menanyakan kabar dan kehadiran siswa 2. Menanyakan kesiapan dan kenyamanan siswa untuk belajar 3. Menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi		
<b>Kegiatan inti</b>	4. Persiapan dan instruksi 5. Tindakan dramatik dan diskusi 6. Siswa mengeluarkan pendapatnya masing-masing dalam kegiatan diskusi tentang hasil-hasil yang dicapai		
<b>Kegiatan penutup</b>	7. Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan kembali mengenai materi pelajaran 8. Guru memberikan soal 9. menutup pembelajaran dan salam		

<b>Jumlah</b>		
<b>Persentase</b>		

Keterangan :

Ya = 1

Tidak = 0

Padangsidimpuan, 2024

Observer

Anisa Helmi Siregar

## Lampiran 6

### Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Tahap Pembelajaran	Aspek yang dinilai	Keterangan	
		Ya	Tidak
<b>Kegiatan pembuka</b>	1. Siswa menjawab salam, berdoa, dan mendengarkan guru mengabsen kehadiran siswa 2. Menjawab kesiapan dan kenyamanan untuk belajar 3. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran dan materi		
<b>Kegiatan inti</b>	4. Siswa mendengarkan guru yang memberikan persiapan dan instruksi 5. Siswa melakukan tindakan dramatik dan diskusi 6. Siswa mengeluarkan pendapatnya masing-masing dalam kegiatan diskusi tentang hasil-hasil yang dicapai		
<b>Kegiatan penutup</b>	7. Siswa menyimpulkan kembali mengenai materi pelajaran 8. Mengerjakan soal 9. Menutup pembelajaran, do'a dan salam		
<b>Jumlah</b>			
<b>Persentase</b>			

Keterangan :

Ya = 1

Tidak = 0

Padangsidimpuan, 2024

Observer

Anisa Helmi Siregar

Lampiran 7

Tabel Analisis Tes Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus

No	NAMA SISWA	BUTIR SOAL																				SKOR	NILAI	KETERANGAN
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	A R	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	15	75	Tuntas
2	A H	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	11	55	Tidak Tuntas
3	A L	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	4	20	Tidak Tuntas
4	A N	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	6	30	Tidak Tuntas
5	A A	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	9	45	Tidak Tuntas
6	D A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	15	75	Tuntas
7	FF	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	9	45	Tidak Tuntas
8	HR	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	11	55	Tidak Tuntas
9	I A	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	7	35	Tidak Tuntas
10	I Az	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	16	80	Tuntas	
11	M N	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	8	40	Tidak Tuntas
12	N B	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	4	20	Tidak Tuntas
13	N A	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	15	75	Tuntas	
14	N Az	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	13	65	Tidak Tuntas
15	N Z	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	15	75	Tuntas	
16	R	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	9	45	Tidak Tuntas
17	S	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	5	25	Tidak Tuntas
18	S N	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	15	75	Tuntas
19	W A	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	4	20	Tidak Tuntas
20	Z S	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	6	30	Tidak Tuntas
21	Z M	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	4	20	Tidak Tuntas
22	N S	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	16	80	Tuntas
23	N Sal	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	16	80	Tuntas	
24	F A	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	6	30	Tidak Tuntaa
25	A F	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	15	75	Tuntas

26	AR	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	7	35	Tidak Tuntas
<b>JUMLAH TOTAL NILAI</b>																						1305		
<b>JUMLAH RATA-RATA KELAS</b>																						50,19		
<b>JUMLAH SISWA YANG TUNTAS</b>																						9		
<b>PERSENTASE KETUNTASAN</b>																						34,61%		
<b>PERSENTASE TIDAK TUNTAS</b>																						65,38%		

Lampiran 8

Tabel Analisis Tes Hasil Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan I

No	NAMA SISWA	BUTIR SOAL										JUMLAH SKOR	NILAI	KETERANGAN
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	A R	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	6	60	Tidak Tuntas
2	A H	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	80	Tuntas
3	A L	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
4	A N	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	7	70	Tidak Tuntas
5	A A	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	5	50	Tidak Tuntas
6	D A	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
7	F F	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80	Tuntas
8	H R	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	6	60	Tidak Tuntas
9	I A	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
10	I Az	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	4	40	Tidak Tuntas
11	M N	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	5	50	Tidak Tuntas
12	N B	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	2	20	Tidak Tuntas
13	N A	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	80	Tuntas
14	N Az	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	4	40	Tidak Tuntas
15	N Z	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
16	R	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80	Tuntas
17	S	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	3	30	Tidak Tuntas
18	S N	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
19	W A	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	4	40	Tidak Tuntas
20	Z S	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
21	Z M	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
22	N S	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	20	Tidak Tuntas
23	N Sal	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	80	Tuntas

24	FA	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	5	50	Tidak Tuntas
25	AF	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	3	30	Tidak Tuntas
26	AR	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
<b>JUMLAH TOTAL NILAI</b>													1500	
<b>JUMLAH RATA-RATA KELAS</b>													57,69	
<b>JUMLAH SISWA YANG TUNTAS</b>													11	
<b>PERSENTASE KETUNTASAN</b>													42,30%	
<b>PERSENTASE TIDAK TUNTAS</b>													57,69%	

Lampiran 9

Tabel Analisis Tes Hasil Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan II

No	NAMA SISWA	BUTIR SOAL										JUMLAH SKOR	NILAI	KETERANGAN
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	A R	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
2	A H	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	6	60	Tidak Tuntas
3	A L	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	5	50	Tidak Tuntas
4	A N	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	7	70	Tidak Tuntas
5	A A	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	5	50	Tidak Tuntas
6	D A	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90	Tuntas
7	F F	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80	Tuntas
8	H R	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	6	60	Tidak Tuntas
9	I A	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
10	I Az	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	4	40	Tidak Tuntas
11	M N	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	5	50	Tidak Tuntas
12	N B	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	80	Tuntas
13	N A	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	80	Tuntas
14	N Az	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	4	40	Tidak Tuntas
15	N Z	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
16	R	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80	Tuntas
17	S	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	3	30	Tidak Tuntas
18	S N	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	Tuntas
19	W A	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	4	40	Tidak Tuntas
20	Z S	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
21	Z M	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
22	N S	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	5	50	Tidak Tuntas
23	N Sal	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas

24	FA	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	5	50	Tidak Tuntas
25	AF	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8	80	Tuntas
26	AR	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
<b>JUMLAH TOTAL NILAI</b>													1730	
<b>JUMLAH RATA-RATA KELAS</b>													66,53	
<b>JUMLAH SISWA YANG TUNTAS</b>													14	
<b>PERSENTASE KETUNTASAN</b>													53,84%	
<b>PERSENTASE TIDAK TUNTAS</b>													46,15%	

Lampiran 10

Tabel Analisis Tes Hasil Belajar Siswa pada Siklus II Pertemuan I

No	NAMA SISWA	BUTIR SOAL										JUMLAH SKOR	NILAI	KETERANGAN
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	A R	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
2	A H	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
3	A L	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8	80	Tuntas
4	A N	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	5	50	Tidak Tuntas
5	A A	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	80	Tuntas
6	D A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
7	F F	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80	Tuntas
8	H R	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
9	I A	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
10	I Az	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	4	40	Tidak Tuntas
11	M N	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	80	Tuntas
12	N B	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	80	Tuntas
13	N A	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	80	Tuntas
14	N Az	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	4	40	Tidak Tuntas
15	N Z	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	80	Tuntas
16	R	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80	Tuntas
17	S	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
18	S N	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	Tuntas
19	W A	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	4	40	Tidak Tuntas
20	Z S	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
21	Z M	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
22	N S	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	5	50	Tidak Tuntas
23	N Sal	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas

24	FA	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	3	30	Tidak Tuntas
25	AF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90	Tuntas
26	AR	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	7	70	Tidak Tuntas
<b>JUMLAH TOTAL NILAI</b>													1810	
<b>JUMLAH RATA-RATA KELAS</b>													69,61	
<b>JUMLAH SISWA YANG TUNTAS</b>													17	
<b>PERSENTASE KETUNTASAN</b>													65,38%	
<b>PERSENTASE TIDAK TUNTAS</b>													34,61%	

Lampiran 11

Tabel Analisis Tes Hasil Belajar Siswa pada Siklus II Pertemuan II

No	NAMA SISWA	BUTIR SOAL										JUMLAH SKOR	NILAI	KETERANGAN
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	A R	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
2	A H	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
3	A L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90	Tuntas
4	A N	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	80	Tuntas
5	A A	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	80	Tuntas
6	D A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
7	F F	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80	Tuntas
8	H R	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	6	60	Tidak Tuntas
9	I A	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
10	I Az	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	5	50	Tidak Tuntas
11	M N	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
12	N B	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	80	Tuntas
13	N A	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90	Tuntas
14	N Az	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
15	N Z	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	80	Tuntas
16	R	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	Tuntas
17	S	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	5	50	Tidak Tuntas
18	S N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
19	W A	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
20	Z S	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
21	Z M	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
22	N S	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	Tuntas
23	N Sal	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas

24	FA	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	4	40	Tidak Tuntas
25	AF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90	Tuntas
26	AR	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90	Tuntas
<b>JUMLAH TOTAL NILAI</b>													2100	
<b>JUMLAH RATA-RATA KELAS</b>													80,76	
<b>JUMLAH SISWA YANG TUNTAS</b>													22	
<b>PERSENTASE KETUNTASAN</b>													84,61%	
<b>PERSENTASE TIDAK TUNTAS</b>													15,38%	

## Lampiran 12

### Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I

Tahap Pembelajaran	Aspek yang dinilai	Keterangan	
		Ya	Tidak
<b>Kegiatan pembuka</b>	1. Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam, berdoa, menanyakan kabar dan kehadiran siswa 2. Menanyakan kesiapan dan kenyamanan siswa untuk belajar 3. Menjelaskan tujuan pembelajaran, dan menyampaikan materi		
<b>Kegiatan inti</b>	4. Persiapan dan instruksi yang dilakukan guru 5. Tindakan dramatik dan diskusi yang dimonitor guru 6. Guru mempersilahkan siswa mengeluarkan pendapatnya masing-masing dalam kegiatan diskusi tentang hasil-hasil yang dicapai		
<b>Kegiatan penutup</b>	7. Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan kembali mengenai materi pelajaran 8. Guru memberikan soal 9. Menutup pembelajaran dan salam		
<b>Jumlah</b>			
<b>Persentase</b>			

Keterangan :

Ya = 1

Tidak = 0

Padangsidimpuan, Juli 2024

Observer

Anisa Helmi Siregar S.E

### Lampiran 13

#### Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II

Tahap Pembelajaran	Aspek yang dinilai	Keterangan	
		Ya	Tidak
<b>Kegiatan pembuka</b>	1. Membuka pembelajaran dengan memberi salam, berdoa, menanyakan kabar dan kehadiran siswa 2. Menanyakan kesiapan dan kenyamanan siswa untuk belajar 3. Menjelaskan tujuan pembelajaran, dan menyampaikan materi		
<b>Kegiatan inti</b>	4. Persiapan dan instruksi yang dilakukan guru 5. Tindakan dramatik dan diskusi yang dimonitor guru 6. Guru memperlihatkan siswa mengeluarkan pendapatnya masing-masing dalam kegiatan diskusi tentang hasil-hasil yang dicapai		
<b>Kegiatan penutup</b>	7. Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan kembali mengenai materi pelajaran 8. Guru memberikan soal 9. Menutup pembelajaran dan salam		
<b>Jumlah</b>			
<b>Persentase</b>			

Keterangan :

Ya = 1

Tidak = 0

Padangsidimpuan, Juli 2024

Observer

Anisa Helmi Siregar S.E

## Lampiran 14

### Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I

Tahap Pembelajaran	Aspek yang dinilai	Keterangan	
		Ya	Tidak
<b>Kegiatan pembuka</b>	1. Membuka pembelajaran dengan memberi salam, berdoa, menanyakan kabar dan kehadiran siswa 2. Menanyakan kesiapan dan kenyamanan siswa untuk belajar 3. Menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi		
<b>Kegiatan inti</b>	4. Persiapan dan instruksi yang dilakukan guru 5. Tidakan dramatik dan diskusi yang dimonitor guru 6. Siswa mengeluarkan pendapatnya masing-masing dalam kegiatan diskusi tentang hasil-hasil yang dicapai		
<b>Kegiatan penutup</b>	7. Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan kembali mengenai materi pelajaran 8. Guru memberikan soal 9. menutup pembelajaran dan salam		
<b>Jumlah</b>			
<b>Persentase</b>			

Keterangan :

Ya = 1

Tidak = 0

Padangsidimpuan, Juli 2024

Observer

Anisa Helmi Siregar S.E

## Lampiran 15

### Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II

Tahap Pembelajaran	Aspek yang dinilai	Keterangan	
		Ya	Tidak
<b>Kegiatan pembuka</b>	1. Membuka pembelajaran dengan memberi salam, berdoa, menanyakan kabar dan kehadiran siswa 2. Menanyakan kesiapan dan kenyamanan siswa untuk belajar 3. Menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi		
<b>Kegiatan inti</b>	4. Persiapan dan instruksi yang dilakukan guru 5. Tidakan dramatik dan diskusi yang dimonitor guru 6. Guru mempersilahkan siswa mengeluarkan pendapatnya masing-masing dalam kegiatan diskusi tentang hasil-hasil yang dicapai		
<b>Kegiatan penutup</b>	7. Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan kembali mengenai materi pelajaran 8. Guru memberikan soal 9. Menutup pembelajaran dan salam		
<b>Jumlah</b>			
<b>Persentase</b>			

Keterangan :

Ya = 1

Tidak = 0

Padangsidempuan, Juli 2024

Observer

Anisa Helmi Siregar S.E

**Lampiran 16**

**Tabel Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan I**

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati									Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	A R	1	0	0	0	1	0	0	1	1	4	44	Cukup Baik
2	A H	1	1	1	0	0	0	1	1	1	6	66	Baik
3	A L	1	0	1	0	0	1	1	0	0	4	44	Cukup Baik
4	A N	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7	77	Baik
5	A A	1	1	1	0	1	1	0	0	1	6	66	Baik
6	D A	1	0	0	0	1	1	0	1	1	5	55	Cukup Baik
7	F F	1	1	1	0	1	0	0	1	1	6	66	Baik
8	H R	1	1	0	1	0	0	1	0	0	4	44	Cukup Baik
9	I A	1	1	1	0	1	0	0	1	1	6	66	Baik
10	I Az	1	1	1	1	0	0	0	1	1	6	66	Baik
11	M N	0	1	0	0	0	0	0	0	1	2	22	Kurang Baik
12	N B	1	0	1	0	1	1	1	0	1	6	66	Baik
13	N A	1	1	0	1	1	1	1	1	0	7	77	Baik
14	N Az	1	0	1	0	0	1	0	0	1	4	44	Cukup Baik
15	N Z	1	0	1	0	0	1	0	0	0	3	33	Kurang Baik
16	R	1	1	1	0	0	0	0	1	0	4	44	Cukup Baik
17	S	1	1	1	0	1	0	0	1	1	6	66	Baik
18	S N	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7	77	Baik
19	W A	1	0	1	1	0	0	0	1	0	4	44	Cukup Baik
20	Z S	0	1	0	0	1	0	0	1	1	4	44	Cukup Baik
21	Z M	1	0	0	0	0	0	0	1	1	3	33	Kurang Baik

22	N S	1	0	1	1	0	0	0	1	1	5	55	Cukup Baik
23	N Sal	1	1	1	1	0	0	0	1	1	6	66	Baik
24	F A	0	1	0	0	0	0	0	1	1	3	33	Kurang Baik
25	A F	1	1	1	1	0	0	0	1	1	6	66	Baik
26	A R	0	1	0	0	0	0	0	1	0	2	22	Kurang Baik
<b>Jumlah Total Nilai</b>											1386		
<b>Nilai Rata-rata</b>											53,30		
<b>Kriteria Ketuntasan</b>											Cukup Baik		

Lampiran 17

Tabel Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan II

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati									Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	A R	1	1	1	1	1	0	0	1	1	7	77	Baik
2	A H	1	1	1	0	0	0	1	1	1	6	66	Baik
3	A L	1	0	1	0	0	1	1	1	0	5	55	Cukup Baik
4	A N	1	1	1	1	0	0	0	1	1	6	66	Baik
5	A A	1	1	1	0	1	1	0	0	1	6	66	Baik
6	D A	1	1	0	1	1	1	0	1	1	7	77	Baik
7	F F	1	1	1	0	1	0	0	1	1	6	66	Baik
8	H R	1	1	0	1	0	0	1	1	0	5	55	Cukup Baik
9	I A	1	1	1	0	1	0	0	1	1	6	66	Baik
10	I Az	1	1	1	1	0	0	0	1	1	6	66	Baik
11	M N	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4	44	Cukup Baik
12	N B	1	0	1	0	1	1	1	0	1	6	66	Baik
13	N A	1	1	0	1	1	1	1	1	0	7	77	Baik
14	N Az	1	1	1	0	0	1	0	0	1	5	55	Cukup Baik
15	N Z	1	1	1	0	0	1	0	1	1	6	66	Baik
16	R	1	1	1	0	0	0	0	1	0	4	44	Cukup Baik
17	S	1	1	1	0	1	0	0	1	1	6	66	Baik
18	S N	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7	77	Baik
19	W A	1	0	1	1	0	0	0	1	0	4	44	Cukup Baik
20	Z S	1	1	0	0	1	0	0	1	1	5	55	Cukup Baik
21	Z M	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4	44	Cukup Baik

22	N S	1	0	1	1	0	0	0	1	1	5	55	Cukup Baik
23	N Sal	1	1	1	1	0	0	0	1	1	6	66	Baik
24	F A	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4	44	Cukup Baik
25	A F	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7	77	Baik
26	A R	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4	44	Cukup Baik
<b>Jumlah Total Nilai</b>											1584		
<b>Nilai Rata-rata</b>											60,92		
<b>Kriteria Ketuntasan</b>											Cukup Baik		

**Lampiran 18**

**Tabel Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II Pertemuan I**

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati									Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	A R	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	88	Sangat Baik
2	A H	1	1	1	0	0	0	1	1	1	6	66	Baik
3	A L	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	88	Sangat Baik
4	A N	1	1	1	1	0	0	0	1	1	6	66	Baik
5	A A	1	1	1	0	1	1	0	1	1	7	77	Baik
6	D A	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	88	Sangat Baik
7	F F	1	1	1	0	1	0	0	1	1	6	66	Baik
8	H R	1	1	0	1	0	0	1	1	0	5	55	Cukup Baik
9	I A	1	1	1	0	1	0	0	1	1	6	66	Baik
10	I Az	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	88	Sangat Baik
11	M N	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4	44	Cukup Baik
12	N B	1	0	1	0	1	1	1	0	1	6	66	Baik
13	N A	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	88	Sangat Baik
14	N Az	1	1	1	1	0	1	0	0	1	6	66	Baik
15	N Z	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	88	Sangat Baik
16	R	1	1	1	1	0	0	0	1	1	6	66	Baik
17	S	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	88	Sangat Baik
18	S N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	99	Sangat Baik
19	W A	1	1	1	1	0	1	0	1	0	6	66	Baik
20	Z S	1	1	1	0	1	1	0	1	1	7	77	Baik
21	Z M	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4	44	Cukup Baik

22	N S	1	0	1	1	0	0	1	1	1	6	66	Baik
23	N Sal	1	1	1	1	1	0	0	1	1	7	77	Baik
24	F A	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4	44	Cukup Baik
25	A F	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	88	Sangat Baik
26	A R	1	1	1	0	1	0	0	1	1	6	66	Baik
<b>Jumlah Total Nilai</b>											1881		
<b>Nilai Rata-rata</b>											72,34		
<b>Kriteria Ketuntasan</b>											Baik		

**Lampiran 19**

**Tabel Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II Pertemuan II**

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati									Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	A R	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	88	Sangat Baik
2	A H	1	1	1	0	0	0	1	1	1	6	66	Baik
3	A L	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	88	Sangat Baik
4	A N	1	1	1	1	0	0	1	1	1	7	77	Baik
5	A A	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	88	Sangat Baik
6	D A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	99	Sangat Baik
7	F F	1	1	1	0	1	0	0	1	1	6	66	Baik
8	H R	1	1	1	1	0	0	1	1	1	7	77	Baik
9	I A	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	88	Sangat Baik
10	I Az	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	88	Sangat Baik
11	M N	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7	77	Baik
12	N B	1	0	1	0	1	1	1	0	1	6	66	Baik
13	N A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	99	Sangat Baik
14	N Az	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7	77	Baik
15	N Z	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	88	Sangat Baik
16	R	1	1	1	1	0	0	1	1	1	7	77	Baik
17	S	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	88	Sangat Baik
18	S N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	99	Sangat Baik
19	W A	1	1	1	1	0	1	0	1	0	6	66	Baik
20	Z S	1	1	1	0	1	1	0	1	1	7	77	Baik
21	Z M	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	88	Sangat Baik

22	N S	1	0	1	1	0	0	1	1	1	6	66	Baik
23	N Sal	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	99	Sangat Baik
24	F A	1	1	1	1	0	0	1	1	1	7	77	Baik
25	A F	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	88	Sangat Baik
26	A R	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	88	Sangat Baik
<b>Jumlah Total Nilai</b>											2145		
<b>Nilai Rata-rata</b>											82,5		
<b>Kriteria Ketuntasan</b>											Sangat Baik		

DOKUMENTASI



**Gambar 1. Foto guru membuka pembelajaran**



**Gambar 2. Foto siswa mengerjakan soal pre-test**



**Gambar 3. Persiapan dan instruksi yang diberikan guru untuk menjelaskan materi dan masalah-masalah yang harus dikuasai setiap siswa**



**Gambar 4. Guru menunjuk siswa yang tampil untuk bermain peran, lebih bagus lagi jika siswa yang meminta untuk tampil. Kemudian, *audience* berpartisipasi mengamati temannya yang tampil. Selanjutnya diberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksi pengamat**



**Gambar 5. Siswa dipersilahkan menyampaikan pendapatnya masing-masing**



**Gambar 6. Guru menyimpulkan hasil pembelajaran**



**Gambar 7. Guru membagikan soal tes kognitif pada siswa**



**Gambar 8. Siswa mengerjakan soal tes kognitif**

## Lampiran 21

### Dokumentasi Lembar Jawaban Siswa Siklus I dan II

#### Siklus I

DauFal

50

**Soal Pilihan Ganda Bahasa Indonesia**

1. Kalimat yang predikatnya berupa kata kerja dan membutuhkan objek disebut juga kalimat ....  
a. Aktif  
b. Pasif  
c. Transitif  
d. Intransitif

2. Yopi menyanyikan lagu Indonesia Raya. Contoh kalimat transitif di atas yang sebagai objek adalah  
a. Yopi  
b. menyanyikan  
c. lagu Indonesia Raya  
d. Indonesia

3. Rudi bermain kelereng. Subjek pada kalimat tersebut adalah...  
a. Rudi  
b. bermain  
c. kelereng  
d. Rudi bermain kelereng

4. Perhatikan kalimat di bawah ini!  
"Tapi...baju ini pas untukku." Kiki mengelak. "Pasti sudah kekecilan untuk Kak Lala."  
Kata mengelak memiliki arti....  
a. berbohong  
b. memberi  
c. menghindar  
d. memohon

5. Yuni membaca puisi. Contoh kalimat tersebut memiliki pola kalimat....  
a. S-P-O  
b. S-P-K  
c. S-P  
d. S-P-O-Keterangan cara

6. Kalimat dengan awalan ber- yang tepat adalah...  
a. Capung berterbangan di udara  
b. Bima bersekolah di SD Tunas Mulia  
c. Tuti berkerja di sawah  
d. Kerbau berendam di kubangan

Bacalah percakapan berikut!  
Kiki: "Kakak pasti haus. Ini, minum dulu."  
Lala: "Waaaah, terima ka ...." (Lala menghentikan ucapannya begitu melihat baju yang dipakai Kiki. Itu baju biru polkadot favoritnya!)  
Lala: "Kenapa kamu memakai bajuku?"  
Kiki: "Kata Ibu, baju ini untukku"  
Penggalan teks tersebut yang merupakan kalimat transitif adalah ....  
a. Waaaah, terima ka ...  
b. Lala menghentikan ucapannya  
c. Kenapa kamu memakai bajuku?  
d. Kata Ibu, baju ini untukku

7. Lani membeli sepatu baru untuk persiapan masuk sekolah. Contoh kalimat di atas yang menunjukkan objek dalam kalimat adalah.....  
a. Lani  
b. membeli  
c. sepatu baru  
d. sekolah

8. Perhatikan kata di bawah ini!  
(1) Menarik  
(2) Membeli  
(3) Pergi  
(4) Tertawa  
Jenis kata kerja intransitif ditunjukkan oleh kata pada nomor ...  
a. (1) dan (2)  
b. (2) dan (3)  
c. (1) dan (4)  
d. (3) dan (4)

9. (1) Saya menjemur pakaian  
(2) Guru mengajar pelajaran matematika  
(3) Ibu mencuci piring  
(4) Ahmad berlari cepat  
Berdasarkan beberapa kalimat di atas yang merupakan kalimat intransitive, yaitu....  
a. 1  
b. 2  
c. 3  
d. 4

Paris  
30

Soal Pilihan Ganda Bahasa Indonesia

1. Kalimat yang predikatnya berupa kata kerja dan membutuhkan objek disebut juga kalimat  a. Aktif  
b. Pasif  
c. Transitif  
d. Intransitif
2. Yopi menyanyikan lagu Indonesia Raya. Contoh kalimat transitif di atas yang sebagai objek adalah  a. Yopi  
b. menyanyikan  
c. lagu Indonesia Raya  
d. Indonesia
3. Rudi bermain kelereng. Subjek pada kalimat tersebut adalah  a. Rudi  
b. bermain  
c. kelereng  
d. Rudi bermain kelereng
4. Perhatikan kalimat di bawah ini!  
"Tapi... baju ini pas untukku." Kiki mengelak. "Pasti sudah kekecilan untuk Kak Lala."  
Kata mengelak memiliki arti  a. berbohong  
b. memberi  
c. menghindar  
d. memohon
5. Yuni membaca puisi. Contoh kalimat tersebut memiliki pola kalimat  a. S-P-O  
b. S-P-K  
c. S-P  
d. S-P-O-Keterangan cara
6. Kalimat dengan awalan ber- yang tepat adalah  a. Capung berterbangan di udara  
b. Bima bersekolah di SD Tunas Mulia  
c. Tuti berkerja di sawah  
d. Kerbau berendam di kubangan
7. Bacalah percakapan berikut!  
Kiki: "Kakak pasti haus. Ini, minum dulu."  
Lala: "Waaaah, terima ka ...." (Lala menghentikan ucapannya begitu melihat baju yang dipakai Kiki. Itu baju biru polkadot favoritnya!)  
Lala: "Kenapa kamu memakai bajuku?"  
Kiki: "Kata Ibu, baju ini untukku"  
Penggalan teks tersebut yang merupakan kalimat transitif adalah  a. Waaaah, terima ka ...  
b. Lala menghentikan ucapannya  
c. Kenapa kamu memakai bajuku?  
d. Kata Ibu, baju ini untukku
8. Lani membeli sepatu baru untuk persiapan masuk sekolah. Contoh kalimat di atas yang menunjukkan objek dalam kalimat adalah  a. Lani  
b. membeli  
c. sepatu baru  
d. sekolah
9. Perhatikan kata di bawah ini!  
(1) Menarik  
(2) Membeli  
(3) Pergi  
(4) Tertawa  
Jenis kata kerja intransitif ditunjukkan oleh kata pada nomor  a. (1) dan (2)  
b. (2) dan (3)  
c. (1) dan (4)  
d. (3) dan (4)
10. (1) Saya menjemur pakaian  
(2) Guru mengajar pelajaran matematika  
(3) Ibu mencuci piring  
(4) Ahmad berlari cepat  
Berdasarkan beberapa kalimat diatas yang merupakan kalimat intransitive, yaitu  a. 1  
b. 2  
c. 3  
d. 4

## Siklus II

Soal Pilihan Ganda (Siklus II Pertemuan 1)  
Pilihlah jawaban yang benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a,b,c,d dan e

Naq Fal

80

1. Kalimat yang didalamnya tidak memiliki objek disebut kalimat ...
  - a. Aktif
  - b. Sempurna
  - c. Intransitif
  - d. Transitif
2. Perhatikan kata di bawah ini!
  - 1) Dia
  - 2) Berlari
  - 3) Lima
  - 4) Bertaruh
  - 5) BerdandanBerdasarkan kata diatas, yang merupakan kata kerja adalah ...
  - a. 1,2 dan 3
  - b. 2,4 dan 5
  - c. 2,3 dan 4
  - d. 2,3 dan 5
3. Hani sedang duduk di serambi. Kalimat tersebut di atas merupakan ....
  - a. Kalimat Aktif
  - b. Kalimat Pasif
  - c. Kalimat Transitif
  - d. Kalimat Intransitif
4. Contoh kalimat intransitif dengan menggunakan keterangan, waktu adalah....
  - a. Mentari terbit pagi hari
  - b. Ibu memasak di dapur
  - c. Lani makan dengan lahap
  - d. Ikan bernapas menggunakan insang
5. 1) S-P                      3) S-P-K  
2) S-P-O                  4) S-P-O-K  
Struktur kalimat transitif adalah....
  - a. 1 dan 4
  - b. 1 dan 3
  - c. 2 dan 3
  - d. 2 dan 4
6. Sebuah kalimat yang lengkap harus memiliki unsur ...
  - a. subjek dan objek saja
  - b. subjek, predikat, objek dan keterangan
  - c. objek dan keterangan
  - d. predikat dan objek
- ~~7. Sore itu, Linda sedang bermain di teras. Tiba-tiba Nisa datang menghampiri dengan wajah yang ceria. Lalu, Nisa tertawa bahagia. Tentukanlah kalimat intansitif dari kalimat diatas....
  - a. Linda sedang bermain di teras~~
8. Fakta yang benar dari pernyataan ini yaitu ....
  - a. Kalimat transitif adalah pernyataan yang benar-benar ada dan intransitif berupa pendapat seseorang mengenai sebuah keadaan
  - b. Kalimat transitif adalah kalimat yang memerlukan objek dan kalimat intransitif adalah kalimat yang tidak memerlukan objek
  - c. Kalimat transitif adalah pernyataan tanpa objek dan opini berupa pendapat
  - d. Kalimat transitif adalah kalimat memiliki subjek dan intransitif berupa kalimat yang memiliki objek
9. Mila menyiram tanaman di taman. Kata kerja yang digunakan dalam kalimat diatas adalah kata kerja ....
  - a. Aktif
  - b. Pasif
  - c. Transitif
  - d. Intransitif
- ~~10. Perhatikan kalimat berikut
  - 1) Air mendidih
  - 2) Kakak menjahit baju
  - 3) Adik tertawa
  - 4) Adik mencuci piringKalimat di atas yang merupakan kalimat intransitif adalah ....
  - a. 2 dan 4
  - b. 1 dan 3
  - c. 1,2 dan 3
  - d. 1,3 dan 4~~

Soal Pilihan Ganda (Siklus II Pertemuan 1)  
Pilihlah jawaban yang benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a,b,c,d dan e

Paris

90

1. Kalimat yang didalamnya tidak memiliki objek disebut kalimat  C  
a. Aktif  
b. Sempurna  
c. Intransitif  
d. Transitif

2. Perhatikan kata di bawah ini!  
1) Dia  
2) Berlari  
3) Lima  
4) Bertaruh  
5) Berdandan  
Berdasarkan kata diatas, yang merupakan kata kerja adalah  B  
a. 1,2 dan 3  
b. 2,4 dan 5  
c. 2,3 dan 4  
d. 2,3 dan 5

3. Hani sedang duduk di serambi.  
Kalimat tersebut di atas merupakan  D  
a. Kalimat Aktif  
b. Kalimat Pasif  
c. Kalimat Transitif  
d. Kalimat Intransitif

4. Contoh kalimat intransitif dengan menggunakan keterangan waktu adalah  A  
a. Mentari terbit pagi hari  
b. Ibu memasak di dapur  
c. Lani makan dengan lahap  
d. Ikan bernapas menggunakan insang

5. 1) S-P                    3) S-P-K  
2) S-P-O                4) S-P-O-K  
Struktur kalimat transitif adalah  C  
a. 1 dan 4  
b. 1 dan 3  
c. 2 dan 3  
d. 2 dan 4

6. Sebuah kalimat yang lengkap harus memiliki unsur  B  
a. subjek dan objek saja  
b. subjek, predikat, objek dan keterangan  
c. objek dan keterangan  
d. predikat dan objek

~~X~~ Sore itu, Linda sedang bermain di teras. Tiba-tiba Nisa datang menghampiri dengan wajah yang ceria. Lalu, Nisa tertawa bahagia.  
Tentukanlah kalimat intansitif dari kalimat diatas.  A  
a. Linda sedang bermain di teras

b. Tiba-tiba Nisa datang menghampiri  
c. Nisa tertawa bahagia  
d. Menghampiri dengan wajah yang ceria

8. Fakta yang benar dari pernyataan ini yaitu  B  
a. Kalimat transitif adalah pernyataan yang benar-benar ada dan intransitif berupa pendapat seseorang mengenai sebuah keadaan  
b. Kalimat transitif adalah kalimat yang memerlukan objek dan kalimat intransitif adalah kalimat yang tidak memerlukan objek  
c. Kalimat transitif adalah pernyataan tanpa objek dan opini berupa pendapat  
d. Kalimat transitif adalah kalimat memiliki subjek dan intransitif berupa kalimat yang memiliki objek

9. Mila menyiram tanaman di taman.  
Kata kerja yang digunakan dalam kalimat diatas adalah kata kerja  C  
a. Aktif  
b. Pasif  
c. Transitif  
d. Intransitif

10. Perhatikan kalimat berikut  
1) Air mendidih  
2) Kakak menjahit baju  
3) Adik tertawa  
4) Adik mencuci piring  
Kalimat di atas yang merupakan kalimat intransitif adalah  B  
a. 2 dan 4  
b. 1 dan 3  
c. 1,2 dan 3  
d. 1,3 dan 4



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan T. Rizal Nurdin Km-4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

Nomor : B-4397/Un.28/E.1/TL.00/07/2024  
Lampiran : -  
Perihal : izin Riset  
Penyelesaian Skripsi

8 Juli 2024

Yth. Kepala SD 200403 Padangsidimpuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Putri Syarah Harahap  
NIM : 2020500172  
Semester : VIII (Delapan)  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmud Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model *Role Playing* Pada Siswa Kelas IV di SD 200403 Padangsidimpuan".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan



Dean of Academic

and Education

Dr. H. Syafri Siregar, S.Psi., M.A.  
NIP. 198010242006042001



**PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN  
DINAS PENDIDIKAN KOTA PADANGSIDIMPUAN  
SD NEGERI 200403 PADANGSIDIMPUAN  
KEC. PADANGSIDIMPUAN HUTAIMBARU  
Jl. Siharangkarang Kec.Padangsidempuan Hutaimbaru**

**SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN**

Nomor : 421-1/9/SD/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Saruddin Harahap, S.Pd.SD  
NIP : 198606281989091001  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri 200403 Padangsidempuan

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Putri Syarah Harahap  
Nim : 2020500172

Benar telah melaksanakan Penelitian di SD Negeri 200403 Padangsidempuan dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model *Role Playing* Pada Siswa Kelas IV Di SDN 200403 Padangsidempuan”** pada tanggal 16 Juli – 15 Agustus.

Demikian surat keterangan ini saya perbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padangsidempuan, 31 Agustus 2024

Kepala Sekolah

SDN 200403 Padangsidempuan



**Saruddin Harahap, S.Pd.SD**

NIP. 198606281989091001