

Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* dan *Picture and Picture* terhadap Keterampilan Menulis Siswa

Shandra Puspasari¹⁾, Dindin Ridwanudin²⁾

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, FITK, UIN Jakarta
Jl. H. Juanda No 95, Kota Tangerang Selatan

E-mail: shandrapuspasari12@gmail.com, dindin.ridwanudin@uinjkt.ac.id

Abstract

Corresponding

Author: Shandra Puspasari¹⁾,
Dindin Ridwanudin²⁾

Submit: 22 Januari 2022

Revisi: 14 Juni 2022

Approve: 4 Juli 2022

Pengutipan: Puspasari, S.,
Ridwanudin, D. 2022.
Pengaruh Metode
Pembelajaran *Role Playing*
dan *Picture and Picture*
terhadap Keterampilan
Menulis Siswa, *Elementar*
(*Elementary of Tarbiyah*): *Jurnal*
Pendidikan Dasar, 2 (1), 2022,
65-86
10.15408/elementar.v2i1.
24393.

The purpose of this study was to determine the effect of the Role Playing and Picture and Picture Learning Method on the Writing Skills of Class IV MI/SD Students at SDN Pesanggrahan 02 on Living Creatures and Their Environment, Academic Year 2019/2020. The method used in this research is a quasi-experimental method with a research design of Two Group Pretest Posttest Design. The subjects of this study were 48 students consisting of 24 students for the experimental class and 24 students for the control class. The data collection technique used a test, the test used was in the form of an enrichment sheet in the form of an essay question. The results showed that the average value of the post-test thinking ability of the experimental class was 85.58 and the average post-test of the control class was 75.21. The results of the study based on the results of the post-test of students' writing skills, there was a significant difference between the experimental class and the control class, so it can be concluded that by using the Role Playing and Picture and Picture Learning Methods there is an influence on the Writing Skills of MI/SD Students Class IV SDN Pesanggrahan 02.

Keywords: *Role Playing, Picture and Picture, Writing Skills, Caring for Living Creatures.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* dan *Picture and Picture* terhadap Keterampilan Menulis Siswa MI/SD Kelas IV SDN Pesanggrahan 02 materi *Mahluk Hidup dan Lingkungannya*, Tahun Ajaran 2019/2020. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimendengan desain penelitian *Two Group Pretest Posttest Design*. Subjek penelitian ini adalah 48 orang siswa yang terdiri dari 24 orang siswa untuk kelas eksperimen dan 24 siswa untuk kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, tes yang digunakan berupa lembar pengayaan berupa soal esai. Hasil penelitian menunjukkan, nilai rata-rata kelas post test kemampuan berpikir kelas eksperimen yaitu 85,58 dan rata-rata post test kelas kontrol 75,21. Hasil penelitian berdasarkan hasil post test kemampuan menulis siswa terdapat perbedaansignifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* dan *Picture and Picture* terdapat pengaruh pada Keterampilan Menulis Siswa MI/SD Kelas IV SDN Pesanggrahan 02.

Kata kunci : *Role Playing, Picture and Picture, Keterampilan Menulis, Peduli Terhadap Makhluk Hidup*

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang selalu membutuhkan interaksi dengan yang lainnya. Untuk berinteraksi manusia membutuhkan alat, sarana atau media yaitu bahasa. Salah satu media yang efektif untuk berinteraksi terutama di era digital saat ini adalah bahasa tulis. Bahasa tulis dalam kehidupan modern tidak hanya menjadi kebutuhan di lingkungan akademik akan tetapi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari bagi semua orang, bahkan semenjak munculnya media sosial orang lebih banyak menggunakan bahasa tulis untuk berinteraksi dengan orang lain.

Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang bersifat produktif karena keterampilan ini menghasilkan tulisan. Menulis memerlukan kemampuan yang bersifat kompleks. Di antara kemampuan yang diperlukan adalah berpikir secara teratur, logis, mengungkapkan pikiran atau gagasan secara jelas, menggunakan bahasa yang efektif, dan kemampuan menerapkan kaidah tulis menulis dengan baik. (Rofiudin, 1996 : 62)

Keterampilan menulis seharusnya sudah dimiliki siswa sedari sekolah dasar, karena kemampuan menulis siswa sangat membantu siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang guru berikan. Namun masalahnya siswa masih kesulitan dan menganggap menulis adalah kegiatan yang membosankan, berikut adalah masalah yang membuat siswa memiliki

keterampilan menulis yang rendah: kurangnya minat, motivasi dan media pembelajaran yang bervariasi, dalam pembelajaran menulis guru kurang kreatif, siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan huruf kapital, tanda baca (koma, titik), pemilihan kosakata, dan penggunaan kata baku hal ini karena siswa sudah kehilangan minat sejak awal, siswa kesulitan dalam menuangkan gagasan ke dalam tulisan atau karangan secara sistematis. hal tersebut menjadi latar belakang permasalahan rendahnya keterampilan menulis siswa, padahal kemampuan menulis yang baik dapat bermanfaat bagi siswa dalam menulis puisi, menulis cerpen bahkan menulis karya ilmiah hasil pengamatan siswa, dan tugas-tugas lain yang diberikan oleh guru.

Meskipun bahasa tulis saat ini sudah menjadi kebutuhan dasar di kegiatan belajar mengajar dan berkomunikasi, akan tetapi ironisnya dalam dunia akademisi, Indonesia masih menduduki peringkat yang sangat rendah dalam hal literasi. Seperti halnya kemampuan menulis siswa SDN Pesanggrahan 02 yang terbilang masih rendah, hal ini dibuktikan oleh hasil pretest yang dilakukan penulis, jika diambil angka rata-rata siswa kelas 4 SDN Pesanggrahan 02 mendapat nilai sebesar 67. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Program for International Student Assessment (PISA) rilisan Organisation for Economic Co-Operation and Development (OECD) tahun 2015 yang menunjukkan

tingkat literasi di Indonesia sangat rendah dibanding negara-negara di dunia yakni berada pada ranking 62 dari 70 negara yang disurvei. Sedangkan menurut peringkat literasi yang bertajuk 'World's Most Literate. Nations' yang diumumkan pada Maret 2016 yakni produk dari Centr Connecticut State University (CCSU) menunjukkan bahwa Indonesia berada di urutan 60 dari 61 negara yang disurvei. Indonesia masih unggul dari satu negara, yakni Botswana yang berada di kerak peringkat literasi ini. Nomor satu ada Finlandia, disusul Norwegia, Islandia, Denmark, Swedia, Swiss, AS, dan Jerman. Hal tersebut di perburuk oleh kenyataan di dalam kelas guru masih jadi Teacher Centre dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, metode ceramah di mana proses belajar didominasi oleh guru membuat siswa menjadi jenuh dan menganggap keterampilan menulis itu sesuatu yang membosankan.

Fakta tersebut menjadi PR besar bagi generasi penerus dan pendidik bangsa ini agar dapat mengembangkan tradisi menulis terlebih sekolah masih menggunakan metode konvensional dan berbasis Teacher Centre. Solusi agar tingkat literasi masyarakat di Indonesia meningkat dan bisa diwujudkan, salah satunya melalui metode pembelajaran menarik seperti metode *Role Playing* dan *Picture and Picture*, dalam metode *Role Playing* terdapat skenario, kelompok yang beranggotakan masing-masing 5 orang, siswa yang ditunjuk bertugas untuk memerankan tokoh dalam skenario, siswa lain mengamati,

kemudian setelah selesai tampil siswa mengisi lembar tugas dan semua kelompok menyimpulkan mengenai cerita dalam skenario tersebut. Metode ini mengajak siswa belajar memahami isi teks bacaan dan memainkan perannya di depan kelas, siswa menjadi mudah menuliskan alur cerita bahkan mampu membuat karya tulis sendiri.

Selanjutnya dalam metode *Picture and Picture* terdapat gambar yang sesuai dengan skenario dalam *Role Playing*, gambar tersebut membuat skenario menjadi lebih jelas dan siswa dapat lebih memahaminya. Dengan adanya skenario dan gambar yang diperagakan, menulis jadi suatu kegiatan yang menarik dan menyenangkan, siswa akan menyukai kegiatan menulis dan jika hal tersebut dilakukan secara rutin akan menjadi tradisi menulis. Tradisi menulis juga dapat diartikan sebagai suatu kebiasaan untuk menyatakan gagasan atau pendapat secara tertulis. (Haryadi, 1997 : 77).

Menurut Arief. S. Sadiman, bahwa dengan menggunakan metode pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik, menimbulkan kegairahan siswa dalam belajar dan proses pembelajaran berjalan optimal karena dengan adanya media dapat membantu siswa menuangkan gagasannya dalam bentuk tulisan dan dapat memicu kreativitasnya. Salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa yaitu penggunaan media gambar (*picture and picture*). Peran media

gambar dapat menterjemahkan sesuatu yang abstrak menjadi sesuatu yang nyata. (Sadiman, 2002 : 16).

Lebih lanjut, menurut Suprijono *Picture and Picture* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Strategi ini mirip dengan *Example Non- Example*, di mana gambar yang diberikan pada siswa harus dipasangkan atau diurutkan. secara logis. Gambar-gambar ini menjadi perangkat utama dalam proses pembelajaran”.(M. Huda , 2014 : 236).

Sementara itu dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia definisi atau pengertian gambar adalah tiruan barang dibuat dengan coretan pensil pada kertas dan sebagainya. Jika kita perhatikan terdapat banyak kata pada pendefinisian tersebut. Ini menunjukkan betapa luasnya definisi atau pengertian gambar. Pertama menunjukkan bahwa gambar tidak hanya terbatas pada tiruan orang, binatang, tumbuhan. Tapi bisa juga tiruan yang lainnya. Kedua menggambarkan pembuatannya tidak terbatas pada coretan pensil. Bisa saja dengan pointer menggunakan mouse dalam program menggambar di komputer. Ketiga, menunjukan bahwa untuk menggambar tidak hanya terbatas pada kertas. Bisa saja pada dinding, lembaran kayu, atau bisa juga pada canvas imajiner dalam program menggambar di komputer.

Menurut Hamzah gambar adalah bentuk representasi visual dari orang, tempat ataupun benda yang diwujudkan diatas kanvas,

kertas atau bahan lain, baik dengan cara lukisan, gambar atau foto. Media gambar merupakan segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, opaque projector. (Hamzah, 2010 : 128).

Sesuai pendapat di atas, dapat disimpulkan pengertian media gambar adalah segala bentuk alat komunikasi sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang diwujudkan diatas kanvas, kertas atau bahan lain, baik dengan cara lukisan, gambar atau foto yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi ke peserta didik.

Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Melalui media gambar, siswa dapat ditunjukkan suatu tempat, orang dan segala sesuatu daerah yang jauh dari jangkauan. Gambar juga dapat memberikan gambaran dari waktu yang telah lalu ke masa yang akan datang. (Sadiman, 2006 : 29)

Setiap metode pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Begitu juga dengan metode pembelajaran *picture and picture*. Menurut Oemar Hamalik kelebihan media gambar adalah sebagai berikut: (Oemar Hamalik, 1994 : 66).

1. Media gambar bersifat konkret. Jadi siswa

dapat melihat dengan jelas sesuatu yang sedang dipelajari menggunakan media gambar tersebut.

2. Media gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu. Misalnya obyek yang besar dapat ditampilkan dengan ukuran yang lebih kecil dan gambar kejadian masa lalu dapat ditampilkan di kelas.
3. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan indra manusia. Obyek benda yang kecil dapat ditampilkan dengan ukuran yang lebih besar.
4. Gambar mudah didapat dan harganya terjangkau.
5. Mudah digunakan baik untuk kelompok ataupun perorangan

Adapun kelemahan pembelajaran picture and picture diantaranya adalah:

1. Sulit menemukan gambar-gambar yang bagus dan berkualitas serta sesuai dengan materi pelajaran,
2. Sulit menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan daya nalar atau kompetensi yang dimiliki siswa,
3. Baik guru ataupun siswa kurang terbiasa dalam menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam membahas suatu materi pelajaran,
4. Tidak tersedianya dana khusus untuk menemukan atau mengadakan gambar-gambar yang diinginkan.

Berdasarkan dua pendapat di atas, maka dapat diperoleh informasi secara garis besar bahwa metode pembelajaran picture and

picture disatu sisi dapat membuat pembelajaran lebih terarah, siswa lebih mudah menerima materi pelajaran, dan dapat meningkatkan daya pikir siswa dalam berpikir logis dan sistematis. Tanggung jawab serta motivasi siswa juga dapat dikembangkan, dan pembelajaran menjadi lebih berkesan. Namun di sisi lain pembelajaran picture and picture juga membutuhkan alat-alat, waktu, dan dana yang tidak sedikit.

Menemukan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran dan tingkat perkembangan siswa pun cukup sulit. Terlebih lagi bagi guru yang belum terbiasa menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam pembelajaran. Sehingga muncul kekhawatiran akan terjadi kekacauan di kelas.

Sementara itu, *role playing* menurut Komalasari adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. (Kokom Komalasari, 2010 : 80)

Sedangkan Gowen mendefinisikan main peran sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri,

keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi dan kognisi. (Diana Mutiah, 2012 : 208).

Setiap metode pembelajaran yang telah atau akan dilaksanakan oleh guru memiliki kelebihan dan kekurangan. Komalasari menyebutkan kelebihan metode role playing sebagai berikut:

1. Melibatkan seluruh siswa di mana siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
2. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
3. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
4. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. (Kokom Komalasari , 2010 : 81).

Selain itu Djamarah dan Zain menyebutkan kelebihan lain dari metode *role playing* adalah:

1. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan diperankan.
2. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni dari

sekolah.

4. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik- baiknya.
5. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami oleh orang lain. (Djamarah , 2006 : 89).

Berdasarkan kelebihan-kelebihan metode role playing yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa setelah diterapkan dalam pembelajaran maka akan dapat hasil yang baik terutama dalam aspek keterampilan menulis. Secara tidak sengaja siswa akan berusaha menggunakan kalimat yang dapat dimengerti oleh lawan mainnya.

Selain memiliki kelebihan menurut Komalasari metode role playing juga memiliki beberapa kelemahan seperti berikut:

1. *Role playing*/ bermain peran memerlukan waktu yang relatif banyak.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid, tidak semua guru memilikinya.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan role playing dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat

disajikan melalui metode ini. (Kokom Komalasari, 2010 : 81)

Setelah diketahui bahwa ada beberapa kelemahan yang dimiliki oleh metode pembelajaran role playing, maka guru seharusnya dapat mengantisipasi agar kelemahan-kelemahan tersebut dapat diminimalisir. Dengan memberikan peran sesuai tema pembelajaran yang sedang dipelajari sehingga siswa tidak merasa terbebani dengan skenario dan bisa berkreasi dengan cara berdiskusi.

Adapun keterampilan menulis Menurut Mc Crimmon adalah kegiatan menggali pikiran dan perasaan mengenai suatu subjek, memilih hal-hal yang akan ditulis, menentukan cara menuliskannya sehingga pembaca dapat memahaminya dengan mudah dan jelas. Jadi menulis bukan hanya menuangkan pikiran dan perasaan saja, tetapi didalamnya proses pengungkapan ide, ilmu, pengetahuan serta pengalaman yang dialami seseorang yang kemudian dituangkan dalam bahasa tulisan. (Kundharu Sadhono, 2012 : 140).

Menurut Doyin dan Wagiran menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dipergunakan dalam komunikasi secara tidak langsung. Keterampilan menulis tidak didapatkan secara alamiah, tetapi harus melalui proses belajar dan berlatih. Berdasarkan sifatnya, menulis juga merupakan keterampilan berbahasa yang produktif dan reseptif. (Doyin, 2009 : 12). Aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi

kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh pembelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca. (Iskandarwassid, 2011 : 248).

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan melakukan komunikasi tidak langsung berupa pemindahan pikiran atau perasaan dengan memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, kosakata dan symbol sehingga tercipta sebuah produk bahasa (artikel, esai, laporan, resensi, karya sastra, buku, komik, dan cerita) yang dapat dikomunikasikan pada orang lain dengan cepat dan benar. (Sadhono, 2012 : 142).

Kesulitan belajar merupakan suatu kondisi ketidakmampuan orang-orang yang memiliki intelegensi dan sistem sensor rata-rata serta kesempatan belajar yang cukup lama. Kondisi tersebut dapat mempengaruhi harga diri, pendidikan dan aktivitas sehari-hari sepanjang hidup. Menurut Syaifudin Bahri Djamarah kesulitan belajar adalah suatu kondisi dimana anak didik tidak dapat belajar secara wajar, hal tersebut disebabkan oleh adanya ancaman hambatan ataupun gangguan dalam belajar. (Djamarah, 2000:235). Sementara itu, menurut Abdurahman kesulitan belajar adalah gangguan proses psikologis dasar yang mencakup pemahaman dan penggunaan bahasa ucapan ataupun tulisan. (St Y Slamet, 2007 : 237)

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan

menjadi tiga macam, yaitu:

1. Faktor internal, yaitu keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa, faktor internal yang mempengaruhi belajar siswa adalah inteligensi, bakat yang kurang, emosional yang kurang stabil, aktivitas yang kurang, kebiasaan yang kurang baik, kesehatan yang kurang baik dan tidak adanya motivasi.
2. Faktor eksternal, yaitu kondisi lingkungan disekitar siswa, dalam konteks ini lingkungan yang paling dekat dengan keadaan siswa adalah lingkungan sekolah. Faktor eksternal yang mempengaruhi belajar siswa adalah pribadi guru yang kurang baik, guru tidak berkualitas, hubungan guru dengan anak didik kurang harmonis, guru menuntut standar pelajaran diatas kemampuan anak, tidak mampu mendiagnosis kesulitan belajar, cara mengajar guru kurang baik, alat/media kurang memadai.
3. Faktor pendekatan belajar, yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi, metode yang digunakan untuk memudahkan siswa memahami konsep pembelajaran. Faktor pendekatan belajar, biasanya disebabkan guru kurang dapat memilih pendekatan ataupun metode yang tepat dalam pembelajaran, hal tersebut mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan padabulan September 2019 pada siswa kelas 4 SDN Pesanggrahan 02 Bintaro Tahun Ajaran 2019/2020.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruhperlakuan tertentu terhadap yang lain dalamkondisi yang terkendalikan.

Metode ini dilakukan terhadap kelompok yang homogen, dengan membagi kelompok yang diteliti menjadi duakelompok pengamatan. Kelompok yang pertama adalah kelompok dengan penerapan metode *Role Playing* dan *Picture and Picture*. Kemudian kelompok yang kedua adalah kelompok yang tidak diberi perlakuanmetode *Role Playing* dan *Picture and Picture*. Penggunaan metode *quasi experiment* dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang pengaruh penerapan metode *Role Playing* dan *Picture and Picture* terhadap Keterampilan Menulis siswa.

Desain penelitian eksperimen yang akan digunakan adalah *two group pretest-posttest design*, dimana untuk dapat mengetahui variabel dependen dalam penelitian ini, data yang akan diambil berdasarkan pada hasil *pretest* dan *posttest* siswa yang akan menjadi objek penelitian.

Menurut Punaji rancangan penelitian *two group pretest-posttest design* ini meliputi tiga langkah, yaitu: (1) pelaksanaan pretes untuk mengukur variable terikat; (2) pelaksanaan perlakuan atau

eksperimen; dan (3) pelaksanaan posttes untuk mengukur hasil atau dampak terhadap variabel terikat. (Setyosari, 2012 :

Tabel 1. Rancangan Penelitian

<i>Group</i>	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	XE	YE	ZE
Kontrol	XC	YC	ZC

Keterangan:

XE= Tes yang akan diberikan sebelum pemberian perlakuan pada proses pembelajaran di kelas eksperimen.

XC= Tes yang akan diberikan sebelum pemberian perlakuan pada proses pembelajaran di kelas control.

YE= Pemberian perlakuan dengan Metode *Role Playing and Picture and Picture*.

YC= Pemberian perlakuan tidak dengan Metode *Role Playing and Picture and Picture*.

ZE= Tes yang akan diberikan setelah pemberian perlakuan pada proses pembelajaran di kelas eksperimen.

ZC= Tes yang akan diberikan setelah pemberian perlakuan pada proses pembelajaran di kelas control.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Instrumen Tes yaitu tes tulis dalam bentuk soal essay. (2) Instrumen non-test yang digunakan adalah wawancara dan observasi, kegiatan wawancara dilakukan pada saat pra-penelitian, begitu juga dengan observasi. Observasi dilakukan langsung oleh peneliti kepada sumber data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses penelitian, peneliti membaginya ke beberapa tahap yakni:

Kegiatan Pembelajaran

Pada pertemuan pertama guru menjelaskan materi yang akan di pelajari hari itu. Kemudian guru mengkondisikan siswa untuk menyimak sebuah peristiwa yang ada dalam sebuah teks percakapan, kemudian guru membacakan sebuah teks percakapan. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan isi dari teks percakapan tersebut. Selanjutnya guru

memberikan soal pre test mengenai keterampilan menulis kepada siswa untuk dikerjakan masing- masing siswa. Di kegiatan akhir guru bersama peserta didik memberikan kesimpulan dari pembelajaran hari itu.

Pada pertemuan kedua, ini merupakan pertemuan pertama guru menerapkan metode *role playing* (bermain peran) dan *picture and picture*. deskripsi kegiatan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut: guru menjelaskan materi yang akan di pelajari pada hari itu, guru mengkondisikan siswa untuk membentuk

kelompok kecil sebanyak 5 orang berdasarkan absen untuk menyimak sebuah cerita, kemudian guru membacakan sebuah cerita di depan kelas, setelah itu guru mengkondisikan siswa dan menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan oleh siswa, guru menggunakan kelas sebagai tempat pementasan, kemudian guru meminta siswa untuk mulai memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita sembari membawa gambar yang sudah guru sediakan tersebut sesuai peran yang telah dipilih sebelumnya, guru meminta siswa yang tidak ikut berperan untuk mengamati permainan peran temannya sembari menunggu giliran kelompok berikutnya maju. Setelah bermain peran selesai, guru bersama siswa mendiskusikan pemeranan yang telah dilakukan dan memberikan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Kemudian guru mengajak siswa untuk berbagi pengalamannya tentang tema pementasan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan menuliskan kembali cerita yang diperagakan oleh temannya di depan kelas.

Pada pertemuan ketiga. Yakni hari kedua penggunaan metode *role playing dan picture and picture* sama seperti pertemuan kedua yang menggunakan metode pembelajaran, guru mengkondisikan kelas dengan kembali berkumpul dengan kelompok masing-masing dan *ice breaking*. Deskripsi kegiatan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut: guru menjelaskan materi yang akan di pelajari pada hari itu, kemudian guru mengkondisikan siswa

untuk menyimak sebuah cerita, guru membacakan sebuah cerita di depan kelas. Setelah itu guru mengkondisikan siswa dan menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan oleh siswa, guru menggunakan kelas sebagai tempat pementasan, dan kemudian guru meminta siswa untuk mulai memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita tersebut sesuai peran yang telah dipilih sebelumnya, guru meminta siswa yang tidak ikut berperan untuk mengamati permainan peran temannya.

Setelah bermain peran selesai, guru bersama siswa mendiskusikan pemeranan yang telah dilakukan dan memberikan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Kemudian guru mengajak siswa untuk mengisi soal tentang tema pementasan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan menuliskan kembali cerita yang diperankan oleh temannya.

Pertemuan ke empat merupakan pertemuan terakhir penggunaan metode *role playing dan picture and picture* sama seperti pertemuan sebelumnya yang menggunakan metode pembelajaran, guru berusaha mengkondisikan kelas semaksimal mungkin, kemudian guru meminta siswa kembali berkumpul dengan kelompok masing-masing. Deskripsi kegiatan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut: Guru menjelaskan materi yang akan di pelajari pada hari itu, kemudian guru mengkondisikan siswa untuk menyimak sebuah cerita, guru membacakan sebuah cerita di depan kelas. Setelah itu guru mengkondisikan siswa dan

menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan oleh siswa, guru menggunakan kelas sebagai tempat pementasan, dan kemudian guru meminta siswa untuk mulai memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita tersebut sesuai peran yang telah dipilih sebelumnya, guru meminta siswa yang tidak ikut berperan untuk mengamati permainan peran temannya.

Setelah bermain peran selesai, guru bersama siswa mendiskusikan pemeranan yang telah dilakukan dan memberikan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Kemudian guru mengajak siswa untuk mengisi soal tentang tema pementasan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan menuliskan kembali cerita yang diperankan oleh temannya.

Tahapan Metode *Role Playing* dan *Picture and Picture* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun peneliti. Pada pertemuan pertama penggunaan metode *role playing* dan *picture and picture* terhadap keterampilan belajar siswa kelas 4A SDN Pesanggrahan 02 pada mata pelajaran bahasa Indonesia, ada enam indikator yang akan dilaksanakan pada pertemuan pertama ini diantaranya adalah : Menyusun daftar pertanyaan wawancara, mengartikan hasil wawancara, menghubungkan hasil wawancara dengan lingkungan sekitar, menuliskan hasil wawancara sesuai daftar pertanyaan, menjelaskan hasil wawancara sesuai daftar pertanyaan, menghasilkan Informasi

sesuai dengan daftar pertanyaan. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dan gambar ini peneliti bertindak sebagai guru.

Pelajaran diawali dengan pra kegiatan yaitu guru mengajak siswa bersama-sama membaca doa untuk memulai pelajaran, mengucapkan salam, mengkondisikan kelas dengan memberikan *ice breaking*, menyampaikan tentang materi pelajaran yang akan dipelajari hari ini, guru melakukan tanya jawab, setelah itu kegiatan eksplorasi yaitu bercerita tentang pengalaman bertanya yang pernah siswa lakukan dengan tema “Hewan dan Tumbuhan di lingkunganku”

Dilanjutkan dengan kegiatan elaborasi, pada kegiatan ini barulah penggunaan metode *role playing* dan *picture and picture* pada pembelajaran bahasa Indonesia. Pertama-tama guru mengkondisikan beberapa siswa untuk menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan oleh siswa, guru bersama siswa menggunakan kelas sebagai tempat pementasan, guru memerintahkan siswa untuk mulai memerankan tokoh-tokoh dalam cerita, guru bersama siswa mendiskusikan pemeranan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.

Pemeranan tokoh ini dilakukan dengan bergantian oleh beberapa siswa, pada kegiatan ini siswa terlihat antusias karena baru pertama kali menerapkan metode belajar bermain peran menggunakan gambar. Namun, karena baru diterapkan masih ada siswa yang ramaisendiri

saat pemeranan tokoh dilaksanakan, ada yang masih kurang fokus saat teman-temannya memerankan tokoh yang ada dalam cerita pendek. Siswa yang fokus saat menyimak penjelasan guru dan aksi temannya bermain peran akan mampu menyelesaikan lembar kerja siswa yang sudah disiapkan oleh guru.

Guru mengevaluasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dan *picture and picture* pada kegiatan konfirmasi. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan simpulan dan terakhir penutup. Guru mengajak siswa bersama-sama berdoa untuk menutup pelajaran.

Pada pertemuan kedua penggunaan metode *role playing* dan *picture and picture* terhadap keterampilan menulis siswa kelas 4A SDN Pesanggrahan 02 pada mata pelajaran bahasa Indonesia, ada enam indikator yang akan dilaksanakan pada pertemuan kedua ini diantaranya adalah menyusun daftar pertanyaan wawancara, menjelaskan informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan, menemukan informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan, membaca hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk tekstulis, menjelaskan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis, menyajikan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.

Pelajaran diawali dengan pra kegiatan yaitu

guru mengajak siswa bersama-sama membaca doa untuk memulai pelajaran, mengucapkan salam, mengkondisikan kelas dengan memberikan ice breaking, menyampaikan tentang materi pelajaran yang akan dipelajari hari ini, guru melakukan tanya jawab, setelah itu kegiatan eksplorasi yaitu bercerita tentang cerita pendek yang berjudul “Bagian Tubuh Bunga Matahari”.

Dilanjutkan dengan kegiatan elaborasi, pada kegiatan ini barulah penggunaan metode *role playing* (bermain peran) pada pembelajaran bahasa Indonesia. Pertama-tama guru mengkondisikan beberapa siswa untuk menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan oleh siswa, guru bersama siswa menggunakan kelas sebagai tempat pementasan, gurumemerintahkan siswa untuk mulai memerankan tokoh-tokoh dalam cerita, guru bersama siswa mendiskusikan pemeranan tadi dan melakukan evaluasi terhadap pemeranan yang dilakukan.

Pemeranan tokoh ini dilakukan dengan bergantian oleh beberapa siswa, pada pertemuan kedua ini siswa lebih antusias dan lebih semangat dalam belajar dibandingkan pada pertemuan sebelumnya. Ini terbukti ketika guru mengkondisikan siswa untuk menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan, siswa berebut ingin segera memainkan tokoh tersebut. Walaupun masih saja ada yang ramai sendiri saat pemeranan, tapi itu sudah sedikit berkurang, karena siswa sudah mulai fokus terhadap pementasan yang sedang diperankan

oleh temannya di depan kelas.

Guru mengevaluasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dan *picture and picture* pada kegiatan konfirmasi. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan simpulan dan terakhir penutup. Guru mengajak siswa bersama-sama berdoa untuk menutup pelajaran.

Pada pertemuan ketiga penggunaan metode *role playing* dan *picture and picture* terhadap keterampilan menulis siswa kelas 4A SDN Pesanggrahan 02 pada mata pelajaran bahasa Indonesia, ada enam indikator yang akan dilaksanakan pada pertemuan ketiga ini diantaranya adalah menyusun daftar pertanyaan wawancara, menjelaskan informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan, menemukan informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan, membaca hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis, menjelaskan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis, menyajikan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.

Pelajaran diawali dengan pra kegiatan yaitu guru mengajak siswa bersama-sama membaca doa untuk memulai pelajaran, mengucapkan salam, mengkondisikan kelas dengan memberikan ice breaking, menyampaikan tentang materi pelajaran yang akan dipelajari

hari ini, guru melakukan tanya jawab, setelah itu kegiatan eksplorasi yaitu bercerita tentang cerita pendek yang berjudul “Moli Hewan Peliharaanku”.

Dilanjutkan dengan kegiatan elaborasi, pada kegiatan ini barulah penggunaan metode role playing (bermain peran) pada pembelajaran bahasa Indonesia. Pertama-tama guru mengkondisikan beberapa siswa untuk menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan oleh siswa, guru bersama siswa menggunakan kelas sebagai tempat pementasan, guru memerintahkan siswa untuk mulai memerankan tokoh-tokoh dalam cerita, guru bersama siswa mendiskusikan pemeranan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Pemeranan tokoh ini dilakukan dengan bergantian oleh beberapa siswa, pada pertemuan terakhir ini siswa lebih antusias dan lebih semangat dalam belajar dibandingkan pada pertemuan sebelumnya. Ini terbukti ketika guru mengkondisikan siswa untuk menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan, siswa berebut ingin segera memainkan tokoh tersebut.

Sudah hampir tidak ada siswa yang ramai sendiri hampir semua siswa mengamati, siswa fokus terhadap pementasan yang sedang diperankan oleh temannya di depan kelas.

Guru mengevaluasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dan *picture and picture* pada kegiatan penugasan. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan

simpulan dan terakhir penutup. Guru mengajak siswa bersama-sama berdoa untuk menutup pelajaran.

Wawancara

Peneliti melakukan wawancara di sekolah SDN Pesanggrahan 02, pada tanggal 10 september 2019 dengan responden Ibu Siti Alimah selaku perwakilan Wali Kelas. Dalam wawancara tersebut peneliti menanyakan terkait:

1. Apa kurikulum yang digunakan di sekolah?
2. Menurut responden kurikulum yang digunakan sekolah SDN Pesanggrahan 02, adalah K13 sesuai ketentuan dari dinas pendidikan, kurikulum tersebut sudah diterapkan di sekolah SDN Pesanggrahan 02 setahun yang lalu.
3. Bagaimana fasilitas di Sekolah?
Fasilitas yang ada disekolah menurut responden cukup lengkap dan dalam keadaan bagus atau layak pakai, fasilitas yang disediakan antara lain: Marawis, Rebana, Drum Band, Keyboard Yamaha, Bola Basket, Bola Volli, Sepak Bola, Bola Kasti, Mushollah, perlengkapan Shalat, tempat wudlu yang memadai, Tempat cuci tangan di setiap lantai, kamar mandi siswa setiap lantai, 4 Kipas angin disetiap kelas, alat kebersihan di setiap kelas, tempat sampah di dalam dan diluar kelas, lapangan yang luas kemudin siswapun difasilitasi guru ekskul yang mumpuni yang siap menghntarkan mereka untuk

memenangkan lomba.

4. Strategi/Pendekatan/Metode pembelajaran apa yang dipakai disekolah ?

Metode yang digunakan adalah small grup discution, ceramah dan penugasan. Metode small grup discution digunaka pada kelas tinggi namun tidak setiap pembelajaran digunkan karena beberapa guru masih menerpkn metode ceramah tanpa menggunakan small grup discution. Apalagi di kelas rendah guru di sekolah SDN Pesanggrhan 02 mers metode tersebut kurang efektif dilakukn di kelas rendah. Sementara itu, metode yang paling sering digunakan oleh guru adalah ceramah, metode ceramah adalah penyajian informasi lisan baik formal maupun imformal, metode ceramah juga diartikan sebagai penuturan secara lisan oleh guru terhadap kelasnya, dengan guru menjadi satu-satunya sumber informasi dan siswa sebagai audience. Metode ini membuat pembelajaran kurang interaktif dan sedikit monoton. Adapun metode penugasan atau metode pemberian tugas adalah cara dalam proses belajar mengajar dengan cara memberi tugas kepada siswa, penggunaan metode ini memerlukan pemberian tugas dengan baik, baik ruang lingkungan maupun bahannya. Pelaksanaannya dapat diberikan secara individual maupun kelompok. Metode ini hampir selalu digunakan oleh semua guru untuk mengevaluasi pengetahuan siswa

- disetiap pembelajaran.
5. Apakah pernah menggunakan metode role playing dan picture and picture ?.
Jawab: Seperti yang di jelaskan sebelumnya bahwa guru sekolah dasar pesanggrahan 02, menggunakan metode caramah, small grup discution dan penugasan. Sekolah ini belum pernah menggunakan metode role playing dan picture and picture.
 6. Bagaimana sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran ? mengapa demikian ?.
Sikap siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar cukup antusias. Jika guru memberi stimulus dengan baik maka respon yang diberikan siswapun baik. Itu karena pada usia MI/SD proses pembelajaran sangat bergantung pada stimulus yang diberikan oleh guru. (Hasil wawancara dengan ibu sisti alimah).
 7. Berdasarkan wawancara mengenai bagaimana sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa sikap siswa sangat bergantung pada stimulus yang diberikan guru, oleh karena itu metode belajar yang tepat sangat penting untuk keberhasilan suatu pembelajaran. Contohnya menggunakan metode Role Playing dan Picture and Picture.
 8. Berapa standar KKM mata pelajaran B.Indonesia disekolah ini ?. KKM (pengetahuan, sikap, keterampilan) untuk mata pelajaran B.indonesia yang termuat dalam tematik adalah 75 baik untuk penilaian pengetahuan, sikap maupun keterampilan.
 9. Berapakah peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM ?.
Dalam satu kelas siswa yang mendapat nilai dibawah 75 adalah 4 dari jumlah total 24 siswa.
 10. Kendala apa yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung ?. Siswa terlalu aktif atau bisa disebut kurang bisa diatur, contohnya seperti ketika guru menjelaskan siswa mengobrol dengan temannya, sehingga ketika guru memberi tugas untuk dikerjakan mereka tidak mengerti padahal isi soal evaluasi tersebut sudah dijelaskan oleh guru.
 11. Apakah ada siswa yang bermasalah dengan keterampilan menulis ? Ada 4 orang siswa, siswa tersebut juga memiliki nilai di bawah KKM, ketika ada kegiatan menulis mereka sering tidak mengerjakannya, mereka mengaku tidak suka menulis.
 12. Mengapa siswa tidak suka menulis ?.
Menurutnya, mereka bingung apa yang harus ditulis dan tidak tahu bagaimana cara memulainya.

Observasi

Peneliti masuk ke dalam kelas dan mengamati guru mengajar secara langsung, dalam observasi, aspek yang diamatai adalah: pendahuluan, kegiatan pokok, dan penutup Pada pendahuluan guru mengabsen siswa dan

memimpin do'a, mengkomunikasikan tujuan pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran yaitu buku paket guru siswa dan mengemukakan alur yang akan dilakukan siswa, yaitu mendengarkan membaca dan latihan.

Pada kegiatan pokok guru tidak menggunakan alat, bahan atau media pembelajaran dalam pelajaran B. Indonesia, guru hanya menggunakan media buku paket guru dan siswa. Selain itu Guru mengajar sesuai dengan materi, memotivasi siswa untuk bertanya, guru selalu menanyakan kepada siswa "apakah ada pertanyaan". Guru juga berperan sebagai fasilitator, mengaktifkan diskusi, dengan membagi siswa dalam beberapa kelompok. Guru memantau kesulitan/kemajuan belajar siswa, dengan mengunjungi kelompok

Pada penutup siswa tidak membuat rangkuman selama belajar, guru

memberikan tugas yang dikerjakan di sekolah, jika tidak selesai maka jadi PR dan guru melakukan refleksi dengan menanyakan pelajaran yang dipelajari hari itu

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa guru belum pernah menggunakan media atau metode pembelajaran dalam Bahasa Indonesia selain metode ceramah dan penugasan.

Tes Uraian (Evaluasi)

Pada penelitian ini, peneliti mencoba mengukur atau menilai keterampilan menulis siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *roleplaying* (bermain

peran) dan *Picture and Picture* melalui soal (evaluasi). Guru meminta siswa untuk bermain peran dan membawa gambar yang disiapkan oleh guru, setelah itu siswa diminta mengisi soal dan menuliskan kembali cerita dengan meringkasnya.

Dalam keterampilan menulis terdapat 7 indikator yaitu:

1. Memahami isi atau maksud cerita, indikator ini menilai aspek pemahaman isi cerita.
2. Menunjukkan isi cerita secara detail indikator ini menilai ketepatan penunjukan detail isi cerita.
3. Membuat daftar pertanyaan yang sesuai dengan teks cerita indikator ini menilai aspek Ketepatan argumentasi.
4. Dapat menyusun tulisan atau laporan hasil wawancara yang bermakna indikator ini menilai aspek Kebermaknaan keseluruhan tulisan.
5. Menggunakan kata yang tepat indikator ini menilai aspek Ketepatan kata.
6. Membuat laporan hasil wawancara menggunakan kalimat yang tepat indikator ini menilai aspek ketepatan kalimat.
7. Membuat ringkasan cerita dengan ejaan yang sesuai EYD, indikator ini menilai aspek Ejaan dan tata tulis. Setiap indikator bernilai 2 dan 3, memiliki skala 1-5 dengan jumlah responden 24 siswa. Total pertanyaan sebanyak 3 soal yang dapat mengukur 7 indikator yang telah disebutkan. Pertanyaan pertama:

mengukur indikator 1 dan 3, pertanyaan kedua: mengukur indikator 2, pertanyaan ketiga: mengukur indikator 4 dan 6, pertanyaan ke empat: mengukur indikator 5 dan 7. Soal tersebut disebarandi kelas kontrol dan eksperimen, yang terdiri dari soal pre test dan post test.

Uji Prasyarat

Uji prasyarat dilakukan untuk menentukan

jenis statistik uji yang akan digunakan, uji tersebut meliputi uji normalitas dan uji homogenitas

1. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah dua data hasil tes berdistribusi normal atau tidak, dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah *kolmogrov-smirnov*. Dengan menggunakan perangkat lunak SPSS. Berikut disajikan hasil

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Test Keterampilan Menulis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality			
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
Pre-Test Eksperimen	0,175	24	0,056
Post-Test Eksperimen	0,158	24	0,124
Pre-Test Kontrol	0,096	24	0,200
Post-Test Kontrol	0,154	24	0,144

Berdasarkan bagan 2 dapat diketahui sig. pada pretest dan posttest di kedua kelas baik eksperimen maupun kelas kontrol lebih besar dari α (0,05). Pretest eksperimen 0,056 pretest kelas kontrol 0,200 sedangkan post test kelas eksperimen 0,124 dan kelas control 0,144. Sehingga dapat disimpulkan dua tes keterampilan menulis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

2. Uji homogenitas. Setelah diketahui bahwa

hasil pengujian kemampuan keterampilan menulis berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah varians kedua kedua sampel sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas ini menggunakan perangkat lunak yaitu SPSS. Berikut disajikan hasil homogenitas pada bagan 3 sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Test
Keterampilan Menulis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance				
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Levene Statistic	df 1	df2	Sig.
Based on Mean	3.488	1	46	0.068
Based on Median	2.091	1	46	0.155
Based on Median and with adjusted df	2.091	1	34.271	0.157
Based on trimmed mean	3.462	1	46	0.069

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui hasil uji homogenitas *Levene Statistic* pada *post test* memperoleh nilai signifikan lebih dari α (0,05). Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai keterampilan menulis kedua sampel tersebut memiliki varians yang homogen.

Hasil Uji prasyarat tersebut menunjukkan bahwa kedua sampel tersebut berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen. maka langkah selanjutnya dilakukan uji hipotesis parametrik dan kelas Kontrol. Berikut hasil hipotesis pada Tabel 4 :

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Independent sample t-test
Keterampilan Menulis

Tests of Normality					
Kelas	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	f	Sig.	T	Df	Sig. (2- tailed)
Equal variances assumed	3.488	.068	6.851	46	.000
Equal variances not assumed		6.851	39.047	.000	10.375

Karena data posttest memiliki varians homogen maka untuk menentukan kesamaan nilai dua rata-rata dapat dilihat dari baris *Equal variances assumed*. Berdasarkan bagan 4 diketahui bahwa harga $t = 6.851$ dan harga Sig. (2-tailed) = 0,000, nilai Sig. (2-tailed) yang diperoleh $< 0,05$. Maka uji rata-rata kedua posttest keterampilan menulis H_0 ditolak dan H_2

diterima, Sehingga dapat disimpulkan rata-rata keterampilan menulis siswa kelas eksperimen dan kelas control berbeda secara signifikan. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan Metode Pembelajaran *Picture and Picture* berpengaruh terhadap keterampilan menulis siswa kelas IV SD Pesanggrahan 02.

Tabel 5. Hasil Keterampilan Menulis

Kelas	Group Statistics			
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Post Test Kelas Eksperimen	3.488	1	46	0.068
Post Test Kelas Kontrol	2.091	1	46	0.155

Salah satu cara untuk mengukur keterampilan menulis siswa kelas IV SD Pesanggrahan 02, peneliti menggunakan soal evaluasi. Soal tersebut mengukur 7 indikator keterampilan menulis siswa. Terdapat perbedaan yang signifikan pada post tes, yakni nilai rata-rata kelas kontrol adalah 75,21 dan kelas eksperimen adalah 85,58. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mendapat tindakan berupa metode pembelajaran *role playing* dan *picture and picture*, memiliki keterampilan menulis lebih baik

Selain itu dari hasil wawancara, peneliti menemukan bahwa di SD

Pesanggrahan 02 belum pernah menggunakan metode pembelajaran *role playing* dan *picture and picture* baik untuk mata pelajaran bahasa Indonesia, ataupun yang lainnya. Hal tersebut dikarenakan kebanyakan siswa SD Pesanggrahan 02 susah untuk dikondisikan, selain itu guru mengaku butuh persiapan lebih untuk menggunakan metode pembelajaran *role playing* dan *picture and picture*. Dalam proses belajar metode yang digunakan oleh guru di SD Pesanggrahan 02 adalah metode *small grup discussion*, penugasan dan yang paling sering digunakan adalah metode ceramah.

Adapun hasil observasi, peneliti

melihat bahwa sarana dan prasarana belajar di SD Pesanggrahan 02 cukup memadai, akan tetapi penunjang keberhasilan dalam proses belajar siswa bukan hanya ada pada sarana dan prasarana saja, melainkan juga dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan.

Kemudian pengujian uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan menulis siswa pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* dan *picture and picture* dari pada kelas kontrol yang belajar secara konvensional. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* dan *picture and picture* terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SD Pesanggrahan 02.

SIMPULAN

Terlihat dari perbandingan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata *pretest* yang diperoleh kelas eksperimen yaitu 67,87 sedangkan rata-rata *pretest* yang diperoleh kelas kontrol yaitu 67. Setelah dilakukan tindakan pada kedua kelas, maka diperoleh rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 85,58. sedangkan rata-rata *posttest* kelas kontrol yaitu 75,21. Dari perhitungan uji hipotesis dengan bantuan SPSS 20 antara kelompok eksperimen dengan kelas kontrol, dapat dilihat jika

signifikansi (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima. Sedangkan jika signifikansi (2-tailed) < 0,05 maka H_2 diterima. Terlihat bahwa nilai probabilitas pada signifikansi (2-tailed) = 0,00 nilai Signifikansi (2-tailed) yang diperoleh < 0,05. Maka uji rata-rata kedua *posttest* keterampilan menulis H_0 ditolak dan H_2 diterima. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dan *Picture and Picture* berpengaruh terhadap keterampilan menulis siswa kelas 4 SDN Pesanggrahan 02.

REFERENSI

- Alimatus Sa'diah. "Peningkatan Keterampilan Menulis Permulaan dengan Media Gambarn Pada Siswa Kelas I MI Ri'ayatul Athfal Krukut Depok Jawa Barat Tahun Pelajaran 2016/2017" Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta : 2017.
- Anitah, Sri. Media Pembelajaran. Surakarta: UNS Press, 2008.
- Arief S, Sadiman dkk. Media pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- Arikunto, Suharsimi. Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka, 2013.
- Asrori, Muhammad. Psikologi Pembelajaran. Bandung: Wacana Prima, 2008.
- Aunurrahman. Belajar dan Pembelajaran. Bandung : Alfabeta. 2019. Dalman,

- Keterampilan Menulis. Depok: Rajawali Pers, 2018.
- Dani, Vardiansyah. Pengantar Ilmu Komunikasi, Jakarta: Ghalia Indonesia. 2004.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Aswan. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Rineka Cipta, 2006.
- Effendi, Uchjana Onong. Dinamika Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000.
- Fauzi Afifi, "Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Terpadu di Kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo Ii Tahun Ajaran 2016/2017", Skripsi S1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Lampung : 2017.
- Gaffar, Aden Arif. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Pada Pembelajaran IPA. Jurnal Bio Education. Vol 3 No.1, 2018.
- Hamdayama, Jumanta. Metode dan Metode Pembelajaran Kreatif. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2014.
- Haryadi dan Zanzami. Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia. Jakarta: Depdikbud, 1997.
- Komalasari, Kokom. Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi. Bandung: Rafika Aditama, 2010.
- Marwan, Moh. Suardi, Strategi pembelajaran. Yogyakarta : Parama Ilmu, 2019.
- M. Huda. Metode-metode Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014
- Nurudin. Dasar-dasar Penulisan. Malang: UMM Press, 2010.
- Nuridin, Syafruddin dan Adriantoni. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016.
- Rahyubi. Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi dan Tinjauan Kritis. Bandung, 2016.
- Risky Septyo Aji, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Dengan Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV SD Singosaren Banguntapan Bantul Yogyakarta", Skripsi S1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta : 2013.
- Rofiudin, Ahmad dan Zuhdi, Darmiyati. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi. Jakarta: Depdikbud, 1996.
- Sudirin, Bahasa Indonesia Buku Ajar Mahasiswa. Metro: STAIN, 2015.
- Sumiati & Asra. Metode Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima, 2009.
- Suparno dan Yunus, Mohamad. Keterampilan Dasar Menulis. Jakarta: Universitas Terbuka,

2009.

Susetyo, Budi. *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung : PT Refika Aditama, 2010.

Syarif, Erlina. *dkk. Pembelajaran Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan

Nasional, 2009.

Uno, Hamzah B & Lamatenggo, Nina. *Teknologi komunikasi & informasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.