

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA  
*POWERPOINT* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK  
CERITA FIKSI SISWA KELAS IV**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun oleh

**Mirna Mirmayanti**

**1900367**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**KAMPUS PURWAKARTA**

**2023**

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA  
*POWERPOINT* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK  
CERITA FIKSI SISWA KELAS IV**

Oleh

Mirna Mirmayanti

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Mirna Mirmayanti 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Maret 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**Mirna Mirmayanti**

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA  
POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK  
CERITA FIKSI SISWA KELAS IV**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

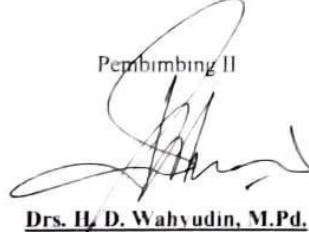
Pembimbing I



**Dr. Indah Nurmahanani, S.S., M.Pd.**

NIP 198001102005022009

Pembimbing II



**Drs. H. D. Wahyudin, M.Pd.**

NIP 195909151986031004

Mengetahui,

Ketua Program Studi SI PGSD UPI Kampus Daerah Purwakarta



**Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd**

NIP 198205162008012015

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA  
*POWERPOINT* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK  
CERITA FIKSI SISWA KELAS IV**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar)

Mirna Mirmayanti

1900367

**ABSTRAK**

Menyimak merupakan keterampilan dasar dalam berbahasa yang harus dimiliki siswa. Siswa harus mempunyai kemampuan menyimak yang baik pada saat proses pembelajaran, salah satunya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV di SDN, nilai siswa dalam kemampuan menyimak terbilang rendah. Maka dari itu penulis mencoba menerapkan metode *role playing* berbantuan *powerpoint* agar kemampuan siswa dalam menyimak cerita fiksi meningkat. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui penerapan metode *role playing* berbantuan *powerpoint* dalam kegiatan menyimak cerita fiksi dan juga mengetahui kemampuan menyimak siswa setelah diterapkan metode *role playing* berbantuan *powerpoint*. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian Tindakan kelas dengan desain penelitian Kemmis dan MC Taggard yang dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan/tindakan, pemantauan dan refleksi dalam dua kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN dengan subjek penelitian 32 siswa. Hasil dari penelitian terdapat peningkatan pada kemampuan siswa dalam menyimak cerita fiksi setelah diterapkan metode *role playing* berbantuan media *powerpoint*, peningkatan kemampuan menyimak cerita fiksi ditunjukkan oleh hasil aktivitas dan hasil tes siswa. Rata-rata hasil tes kemampuan menyimak cerita fiksi pada pra siklus 63 dengan ketuntasan belajar klasikal 53%. Siklus I presentase ketuntasan 75% dengan rata-rata 75. Siklus II persentase ketuntasan siswa meningkat menjadi 91% dengan nilai rata-rata 80. Dengan demikian penerapan metode *role playing* berbantuan media *powerpoint* dapat meningkatkan kemampuan dalam menyimak cerita fiksi

**Kata Kunci :** Metode *Role Playing*, Media *PowerPoint*, Menyimak Cerita Fiksi, Pembelajaran Bahasa Indonesia

**APPLICATION OF ROLE PLAYING METHOD WITH THE  
ASSISTANCE OF MEDIA POWERPOINT TO IMPROVE THE ABILITY  
OF READING FICTION STORIES OF CLASS IV STUDENTS**

(Classroom Action Research on Grade IV Elementary School Students)

Mirna Mirmayanti

1900367

**ABSTRACT**

Listening is a basic skill in language that students must have. Students must have good abilities, in the learning process. based on the results of class IV observations at SDN. students' scores in listening to students were relatively low. So the author tries to apply the *powerpoint*-assisted *role playing* method so that students' abilities in listening to fiction stories. The purpose of this study was to find out the application of the *powerpoint*-assisted *role playing* method in listening to fictional stories and also to find out students' listening skills after the PowerPoint-assisted *role playing* method was applied. This research was conducted using the classroom action research method with the research design of Kemmis and MC Taggard, through 2 cycles. This research was conducted at SDN with 32 students as research subjects. There was an increase in students' ability to listen to fictional stories after applying the *role playing* method assisted by PowerPoint media, this was shown by the results of student activities and learning outcomes. the average result of the ability to listen to fictional stories in pre-cycle 63 with a classical learning mastery of 53%. Cycle I the percentage of completeness was 75% with an average of 75. Cycle II the percentage of students' completeness increased to 91% with an average score of 80. Thus the application of the *role playing* method assisted by PowerPoint media can improve the ability to listen to fictional stories

**Keywords:** Role Playing Method, Media PowerPoint, Listening to Fictional Stories, Learning Indonesian

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.4.1 Segi Teoritis .....	5
1.4.2 Segi Praktis .....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
2.1 Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	8
2.1.1 Metode Pembelajaran.....	8
2.1.2 Pengertian Metode <i>Role Playing</i> .....	9
2.1.3 Langkah-Langkah Penerapan Metode <i>Role Playing</i> .....	9
2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i> .....	11
2.1.4.1 Kelebihan Metode <i>Role Playing</i> .....	11
2.1.4.2 Kekurangan Metode <i>Role Playing</i> .....	12
2.2 Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> .....	12
2.2.1 Media Pembelajaran.....	12
2.2.2 Jenis – Jenis Media Pembelajaran.....	13
2.2.3 Pengertian <i>Powerpoint</i> .....	13
2.2.4 Kelebihan Dan Kekurangan <i>Powerpoint</i> .....	14

2.2.4.1 Kelebihan Media <i>Powerpoint</i> .....	14
2.2.4.2 Kekurangan Media <i>Powerpoint</i> .....	15
2.3 Kemampuan Menyimak .....	15
2.3.1 Pengertian Menyimak .....	15
2.3.2 Tujuan Menyimak .....	16
2.3.3 Tahapan Menyimak.....	16
2.3.4 Jenis–Jenis Menyimak .....	17
2.3.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Menyimak.....	18
2.3.6 Indikator Menyimak Cerita.....	20
2.4 Cerita Fiksi .....	21
2.4.1 Pengertian Cerita Fiksi.....	21
2.4.2 Unsur–Unsur Cerita Fiksi .....	23
2.5 Langkah-langkah penerapan <i>role playing</i> berbantuan <i>powerpoint</i> dalam menyimak .....	24
2.6 Penelitian Relevan.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
3.1 Jenis dan Desain Penelitian .....	27
3.1.1 Jenis Penelitian.....	27
3.1.2 Desain Penelitian.....	28
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian .....	29
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	29
3.2.2 Subjek penelitian.....	29
3.3 Prosedur Penelitian.....	30
3.3.1 Tahap Persiapan .....	30
3.3.2 Tahap Pelaksanaan .....	30
3.3.3 Tahap Akhir .....	32
3.4 Instrumen Penelitian.....	32
3.4.1 Lembar Observasi .....	32
3.4.2 Tes Kemampuan Menyimak cerita Fiksi .....	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	43
3.5.1 Tes .....	43
3.5.2 Non Tes .....	43

3.6 Teknik Analisis Data.....	44
3.6.1 Data Kualitatif.....	44
3.6.2 Data Kuantitatif.....	45
3.6.2.1 Ketuntasan Belajar Siswa Secara Individu .....	45
3.6.2.2 Ketuntasan Klasikal.....	46
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....	48
4.1 Deskripsi Awal Penelitian.....	48
4.1.1 Profil Sekolah.....	48
4.1.2 Karakteristik Guru dan Siswa .....	48
4.1.3 Sarana dan Prasarana Penunjang SDN 4 Rajamandalakulon.....	51
4.1.4 Studi Pendahuluan.....	52
4.2 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	54
4.2.1 Pelaksanaan Penelitian siklus 1 .....	54
4.2.2 Pelaksanaan Penelitian Siklus II .....	69
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian .....	87
4.3.1 Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Berbantuan <i>Powerpoint</i> .....	87
4.3.1.1 Aktivitas Guru Selama Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> berbantuan <i>Powerpoint</i> .....	88
4.3.1.2 Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> berbantuan <i>Powerpoint</i> .....	89
4.3.2 Kemampuan siswa setelah diterapkan Metode <i>Role Playing</i> Berbantuan <i>Powerpoint</i> .....	90
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....	95
5.1 Simpulan .....	95
5.2 Implikasi.....	96
5.3 Rekomendasi .....	96
DAFTAR PUSTAKA .....	98
DAFTAR LAMPIRAN.....	101
BIOGRAFI PENELITI .....	139



## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran PKn dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33-42.
- Apriani, N. (2018). *Pengembangan Multimedia Intraktif Powerpoint Dalam Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Pokok Bahasan Statistika*. Lampung : Bandar Lampung.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Jurnal Perseda Vol 2, No. 2 Tahun 2019* | 127 Kelas, Jakarta: PT Bumi Aksara
- A.S, Sadiman. dkk. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raya Grafindo Persada
- Aqib, Z. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Sd/Mi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Darmadi, H. (2015). Tugas, peran, kompetensi, dan tanggung jawab menjadi guru profesional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 161-174.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Satu Nusa.
- Dhieni, Nurbiana dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Djafar, S. L. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Melalui Metode Role Playing Di Kelas V Sdn 5 Mootilango Kabupaten Gorontalo*. Skripsi, 1(151414006).
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Hairuddin, D., & Radmila, K. D. (2017). Hakikat Prosa dan Unsur-unsur Cerita Fiksi. *Jurnal Bahasa*, 4.
- Hamalik, Oemar. (2003). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hardianto, D. (2005). 95 Media Pendidikan Sebagai Sarana Pembelajaran Yang Efektif. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 1, 95–104.
- Kartini, T. (2007). *Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I*

- Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(8), 1–5.
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 519-526.
- Kustandi, C. dan B. Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*.Bogor. Ghalia Indonesia.
- Mania, S. (2008). Observasi sebagai alat evaluasi dalam dunia pendidikan dan pengajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(2), 220-233.
- Novi Resmi dan Dadan Juanda, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*, (Bandung: UPI PRESS, 2007), h. 37
- Nugraheni, S. F., & Risminawati, M. P. (2013). *Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Melalui Teknik Paired Storytelling dengan Media Audiovisual pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Soka 3 Miri Sragen Tahun Ajaran 2013/2014* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Resmini, Novi. dkk. 2006. *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: UPI Press.
- Rusman, dkk (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sitohang, C. R. (2020). Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Role Playing.
- Somatanaya, A. G., Herawati, L., & Wahyuningsih, S. (2017). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bagi peningkatan karier guru-guru sekolah dasar Kota Tasikmalaya. *Jurnal Pengabdian Siliwangi*, 3(1).
- Sudjana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Sudrajat, A. (2008). *Pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran*. Online)(<http://smacepiring.wordpress.com>).
- Sukmana, M. I. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah*

- Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Sumaryanti, Lilis. "Peran lingkungan terhadap perkembangan bahasa anak." *Muaddib: Studi Kependidikan dan Keislaman* 7.01 (2017): 72-89
- Tarigan, H.G. 1986. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Toha-Sarumpaet, R. K. (2010). *Pedoman penelitian sastra anak*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Trianto. (2011). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Universitas Pendidikan Indonesia.(2019). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Upi*. Bandung:UPI
- Utami, R. E. (2013). Menyimak Sebagai Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 285-286.
- Widyaningrum, H. K. (2016). Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Anak Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 5(02). <https://doi.org/10.25273/pe.v5i02.284>
- Yusuf Aditya, D. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 165–174. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023>