

**EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DAN
GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER TERHADAP
KEMAMPUAN MENULIS PERTANYAAN PADA DIALOG
SEDERHANA DI KELAS V MI AL KHOIRIYYAH 01
SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah



Oleh:

Yeni Marlina

NIM: 133911007

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2017**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Yeni Marlina**

NIM : 133911007

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Program Studi : S1

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DAN
GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER TERHADAP
KEMAMPUAN MENULIS PERTANYAAN PADA DIALOG
SEDERHANA DI KELAS V MI AL KHOIRIYYAH 01
SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

secara keseluruhan adalah hasil Penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 12 Juni 2017

Pembuat Pernyataan,



Yeni Marlina
NIM: 133911007



KEMENTERIAN AGAMA R.I.
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Efektifitas Penerapan Metode *Role Playing dan Giving Question and Getting Answer* Terhadap Kemampuan Menulis Pertanyaan Pada Dialog Sederhana di Kelas V MI Al Khoiriyyah 01 Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017**

Nama : **Yeni Marlina**

NIM : **133911007**

Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

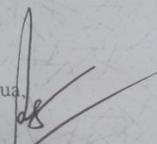
Program Studi : **S1**

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah.

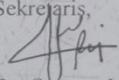
Semarang, 03 Juli 2017

DEWAN PENGUJI

Ketua,


Fakur Rozi, M. Ag
NIP:196912201995031001

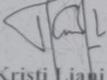
Sekretaris,


Dr. Syamsul Ma'arif, M. Ag
NIP:197410302002121002

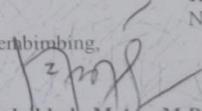
Penguji I,


Dra. Hj. Srijatun, M.Si
NIP.195209091971112001

Penguji II,


Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd.
NIP:1981071820091220002

Pembimbing,


Zulakhah, M.Ag., M.Pd
NIP : 197601302005012001

NOTA DINAS

Semarang, 12 Juni 2017

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan :

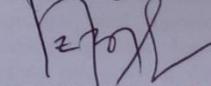
Judul : **Efektivitas Penerapan Metode *Role Playing* dan *Giving Question and Getting Answer* Terhadap Keterampilan Menulis Pertanyaan Pada Dialog Sederhana di Kelas V MI Al Khoiriyah 01 Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017**

Peneliti : Yeni Marlina
NIM : 133911007
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang untuk diujikan dalam sidang Munaqosah.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Pembimbing,



Zulaikha, M. Ag. M. Pd

NIP : 197601302005012001

ABSTRAK

Judul : **Efektivitas Penerapan Metode *Role Playing* dan *Giving Question and Getting Answer* Terhadap Kemampuan Menulis Pertanyaan Pada Dialog Sederhana di Kelas V MI Al Khoiriyah 1 Semarang**

Peneliti : Yeni Marlina

NIM : 133911007

Skripsi ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan peserta didik dalam menulis pertanyaan yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan tidak sesuai dengan materi yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh metode *Role Playing dan Giving Question and Getting Answer* terhadap kemampuan menulis pertanyaan pada teks dialog sederhana di kelas V MI Al Khoiriyah 1 Semarang.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Pada penelitian eksperimen peneliti dapat membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VC sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 17 orang dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang berjumlah 16 orang. Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan berupa tes.

Data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis statistik perbedaan rata-rata yaitu analisis uji *t test*. Berdasarkan hasil *posttest* yang telah dilakukan, nilai rata-rata kelas kontrol adalah 66 dengan standar deviasi (s) 13,54. Sementara nilai rata-rata nilai eksperimen adalah 77,18 dengan standar deviasi (s) 13,62. Dari analisis data akhir diperoleh $t_{hitung} = 2,362$ dan $t_{tabel} = t_{((0,05)(65))} = 1,696$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ hipotesis yang diajukan diterima. Artinya ada perbedaan signifikan keterampilan peserta didik yang menggunakan metode *role playing* dan *giving question and getting answer* dengan peserta didik yang menggunakan metode konvensional. Hasil perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, presentase peserta didik

yang mengalami tingkat efektivitas rendah sebesar 41,18%, sedang sebesar 41,18%, dan tinggi sebesar 17,64%. Sedangkan rata-rata nilai n-gain yang diperoleh kelas eksperimen 0,43 dikategorikan sedang.

Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dan *Giving Question and Getting Answer* efektif terhadap kemampuan menulis pertanyaan peserta didik kelas V MI Al Khoiriyyah 01 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi, motivasi dan sebagai bahan masukan bagi para pendidik (guru).

Kata kunci: Efektifitas, Metode *Role Playing*, Metode *Giving Qustion and getting Answer*, Kemampuan Menulis Pertanyaan

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan hidayah, taufik, dan rahmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa pula turunkan ke hadirat beliau Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya dengan harapan semoga mendapatkan syafaatnya di hari kiamat nanti.

Dalam kesempatan ini, perkenankanlah peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik dalam penelitian maupun dalam penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini peneliti sampaikan kepada:

1. Dr. H. Raharjo, M.Ed, St selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
2. H. Fakrur Rozi, M.Ag selaku Ketua Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
3. Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd selaku Sekretaris Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
4. Zulaikhah, M.Ag. M.Pd sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan skripsi.
5. Bapak dan Ibu dosen jurusan PGMI serta bapak ibu dosen UIN Walisongo Semarang tercinta yang selalu memberikan pengarahan dalam perkuliahan.
6. Faridul Umar, S.Pd.I selaku Kepala MI Al Khoiriyah 01 Semarang beserta staf yang telah berkenan memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
7. Wali kelas VB dan VC yaitu Ustadzah Eva Nulia S.Fil.I dan Ustadz Edi Suroso S.Pd yang telah memberikan arahan dan informasi selama penelitian.
8. Teman-teman PGMI-2013 yang telah menemani peneliti selama belajar di UIN Walisongo Semarang

9. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini.

Akhir kata peneliti menyadari kekurangan dan keterbatasan kemampuan dalam menyusun skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengharap kritik dan saran yang membangun dari semua pihak guna perbaikan dan penyempurnaan pada penulisan berikutnya. Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat, bagi peneliti sendiri khususnya dan bagi pembaca pada umumnya, Amin Ya Rabbal Alamin.

Semarang, 12 Juni 2017
Peneliti,

Yeni Marlina
NIM : 133911007

PERSEMBAHAN

Dengan penuh kerendahan hati, kupersembahkan skripsi ini teruntuk orang-orang terdekat yang memberikan motivasi, dukungan, perhatian dan kasih sayangnya kepada peneliti. Dan sebagai bentuk terimakasih kepada mereka, peneliti hanya bisa mempersembahkan sebuah karya sederhana ini. Skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Kedua orang tuaku, terutama Ibu Sri Budi Mili tercinta yang dengan sabar selalu menyemangati, mendoakan peneliti dan selalu memberikan penuh kasih sayang. Bapak Sumarno terkasih yang telah mengajarkan banyak hal kepada peneliti selama hidupnya dan menjadi motivasi untuk melanjutkan pendidikan sarjana. Semoga Allah menempatkan bapak ditempat terbaik di sisi-Nya. Kedua saudaraku yang tidak tergantikan, Mbak Meli tersayang yang selalu memberikan motivasi, mendampingi dan atas jerih payah serta pengorbanan untuk peneliti selama ini yang telah membiayai, menyekolahkan hingga menjadi motivasi terbesar untuk menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Adik Ayun tercinta yang menjadi saudara sekaligus *partner* saling menyemangati untuk menggapai cita-cita.
3. Segenap keluarga besarku tercinta yang senantiasa memberikan motivasi dan do'a yang selalu mengiringi setiap langkah peneliti.

4. Kakak-kakakku tersayang, Mas Basuri, Mas Subhan, Mas Kumono, Mas Khalimin, Mas Zainuri, Mas Khandiq, Mas Udin dan sepupu Dek Abdul dan Dek Beni yang selalu memberi dukungan dan bantuan kepada peneliti. Semoga Allah mengganti semua amal kebaikan kalian.
5. Bapak dan Ibu Abduh beserta keluarga selaku pengasuh Kost 25 yang selalu memberikan nasihat dan suntikan semangat.
6. Keluarga Kost 25, Mar'atul Lutfiyah, Umi dzikriyatul Jannah, Miftakhun Najikha, Desy Wulan Wagitasari, Iza Firdiyannah Rizki, Ayu Diana Akrimah, Dian Arifa, Rokhisatun Nasihah, Siti Munafiah, Nusrotul Khanifah, Zika Hatifah, Hana Hanifah, Andri Astuti, Lia Mafikasari, Fera Anggun Hartiyanti, Ayun Musthofiyah, Listiani Maghfirah, Min Ayatin Ainun S, Neili Rahma. Kalian adalah keluarga kedua rahmat Allah untuk saya yang selalu memberikan goresan kecil dalam suka dan duka selama menjalani hari-hari di Semarang.
7. Sahabat-sahabat terbaikku dan seperjuangan Rokhisatun Nasihah, Fridayati, Nor Rofi', Sriwijayanti, Lisa Dzawil Khasanah, Min Ayatin Ainun Siha terimakasih atas kebaikan kalian yang senantiasa menerimaku dan menyayangiku seperti saudara sendiri.
8. BTS aka Bangtan Boys aka Bangtan Sonyeondan RM, JIN, Suga, Jhope, Jimin, Taehyung, Kookie yang selalu menjadi penghibur dan sejak 2015 telah memotivasi melalui lagu-lagu yang menemani malam peneliti.

9. Seluruh teman-teman PGMI angkatan 2013, terutama PGMI A yang senantiasa menemani dalam susah, sedih maupun senang. Terimakasih ku ucapkan untuk pertemanan yang kompak dan semoga persahabatan kita tidak akan terputus sampai disini.
10. Keluarga baruku KKN Posko 1 Desa Sumowono, keluarga bapak Khosyiin, Pak Kordes Kamal Musthofa, Bu Kordes Ulfa, Kak Rohman, Kak As'ad, Mba Rahmah, Mba vivi, Kak Jazir, Ulfi, Mba Ummi, De Era, De Isleh dan De Cuyung serta segenap pengurus Posdaya Syababul Amanah, terimakasih atas kebaikan, ilmu, waktu dan pengalaman yang kalian semua berikan kepada peneliti dengan penuh keikhlasan dan kesabaran. Semoga silaturahmi kita tetap terjaga dan tetap menjadi keluarga yang kompak dan solid.
11. Semua pihak yang secara langsung ataupun tidak langsung turut membantu dalam penulisan Skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan barakah atas kebaikan dan jasa-jasa mereka semua dengan rahmat dan kebaikan yang terbaik dari-Nya. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membaca dan mempelajarinya. *Aamiin*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
PERSEMBAHAN	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Landasan Teori.....	8
1. Metode <i>Role Playing</i>	8
a. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	8
b. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Role</i> <i>Playing</i>	9
c. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role</i> <i>Playing</i>	10
2. Metode <i>Giving Question and Getting Answer</i> 13	

a. Pengertian Metode <i>Giving Question and Getting Answer</i>	13
b. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Giving Question and Getting Answer</i>	14
c. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Giving Question and Getting Answer</i>	15
3. Kemampuan Menulis Pertanyaan.....	16
a. Pengertian Kemampuan Menulis.....	16
b. Pengertian Kalimat Pertanyaan	22
B. Kajian Pustaka	23
C. Hipotesis	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian	29
C. Variabel Penelitian	30
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	32
E. Metode Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	34
1. Analisis Uji Coba Instrumen Tes	34
a. Uji Validitas.....	34
b. Uji Reabilitas	35
c. Uji Taraf Kesukaran.....	36

d. Daya Beda Soal.....	36
G. Analisis Data Awal.....	37
1. Normalitas Awal.....	38
2. Homogenitas Awal.....	39
3. Kesamaan Dua Rata-rata.....	40
H. Analisis Data Akhir.....	42
1. Normalitas Akhir.....	42
2. Homogenitas Akhir.....	42
3. Perbedaan Dua Rata-rata.....	43
4. Tingkat Efektivitas.....	45
BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	46
1. Teks Dialog Sederhana.....	46
2. Analisis Butir Soal Hasil Uji Coba	47
a. Analisis Validitas.....	48
b. Analisis Reabilitas	50
c. Analisis Taraf Kesukaran.....	51
d. Analisis Daya Beda Soal.....	53
B. Analisis Data.....	57
1. Analisis Data Awal.....	57
a. Uji Normalitas Awal.....	58
b. Uji Homogenitas Awal.....	59
c. Uji Kesamaan Dua Rata-rata.....	60
2. Analisis Data Akhir.....	62
a. Uji Normalitas Akhir.....	63
b. Uji Homogenitas Akhir.....	64
c. Uji Perbedaan Dua Rata-rata.....	69

d. Uji Tingkat Efektivitas.....	67
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	68
D. Keterbatasan Penelitian.....	71
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	74
B. Saran.....	75

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal
Tabel 4.2	Hasil Perhitungan TARAF Kesukaran Butir Soal
Tabel 4.3	Hasil Perhitungan Daya Beda Soal
Tabel 4.4	Persentase Hasil Perhitungan Daya Beda Soal
Tabel 4.5	Daftar Kriteria Butir Soal yang Dapat Digunakan
Tabel 4.6	Daftar Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol
Tabel 4.7	Hasil Uji Normalitas Awal
Tabel 4.8	Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Tabel 4.9	Daftar Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol
Tabel 4.10	Hasil Uji Normalitas Akhir
Tabel 4.11	Data Hasil Uji Homogenitas Akhir
Tabel 4.12	Data Hasil Uji Tingkat Efektivitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Profil Sekolah
Lampiran 2a	RPP Kelas Eksperimen
Lampiran 2b	RPP Kelas Kontrol
Lampiran 3	Soal
Lampiran 4	Kunci Jawaban
Lampiran 5	Daftar Nama Peserta Didik Kelas Uji Coba
Lampiran 6a	Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen
Lampiran 6b	Daftar Nama Peserta didik Kelas Kontrol
Lampiran 7	Analisis Item Soal Validitas
Lampiran 8	Perhitungan Uji Validitas Butir Soal
Lampiran 9	Perhitungan Uji Reliabilitas
Lampiran 10	Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal
Lampiran 11	Perhitungan Daya Beda Soal
Lampiran 12	Daftar Nilai <i>Pretest</i>
Lampiran 13a	Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen
Lampiran 13b	Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol
Lampiran 14	Uji Homogenitas <i>Pretest</i>
Lampiran 15	Persamaan Dua Rata-rata
Lampiran 16	Daftar Nilai <i>Posttest</i>
Lampiran 17a	Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen
Lampiran 17b	Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol
Lampiran 18	Uji Homogenitas Nilai <i>Posttest</i>
Lampiran 19	Uji Perbedaan Dua Rata-rata Nilai <i>Posttest</i>
Lampiran 20	Daftar Nilai N-Gain Kelas Eksperimen
Lampiran 21	Teks Dialog Sederhana siswa

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi negara Indonesia sebagai pemersatu bangsa. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting tidak hanya untuk membina keterampilan tetapi juga untuk kepentingan penguasaan ilmu pengetahuan. Melalui bahasalah manusia belajar berbagai macam pengetahuan yang ada di dunia. Kemampuan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia meliputi empat kemampuan yang mendasar (berbicara, mendengar, menulis, dan membaca). Salah satu kemampuan yang paling sulit penguasaannya yaitu kemampuan menulis. Kemampuan menulis dapat dikuasai setelah anak menguasai kemampuan mendengarkan, berbicara dan membaca.

Terdapat tiga tujuan utama pembelajaran menulis yang dilaksanakan para guru di sekolah. Ketiga tujuan tersebut yaitu: 1) menumbuhkan kecintaan menulis pada diri siswa, 2) mengembangkan kemampuan siswa menulis, 3) membina jiwa kreativitas para siswa untuk menulis. Berdasarkan tujuan tersebut, pembelajaran menulis harus diarahkan agar mampu membekali siswa berbagai strategi menulis, macam-macam tulisan, serta sarana publikasi tulisan. Melalui pemberian strategi menulis, siswa akan terhindar dari kesulitan selama menulis.

Pengenalan macam-macam tulisan akan membekali siswa tentang bagaimana cara menulis berdasarkan genre yang harus dihasilkan.¹

Salah satu kemampuan menulis yang perlu dikuasai peserta didik di Madrasah Ibtidaiyyah yaitu kemampuan dalam menulis kalimat pertanyaan. Dalam kesehariannya peserta didik terbiasa berbicara menggunakan kalimat pertanyaan yaitu ketika menanyakan suatu hal kepada orang lain. Namun, untuk menuangkan kalimat pertanyaan dalam bentuk tulisan masih belum dikuasai oleh peserta didik.

Menurut Bell dan Burnaby menulis adalah sebuah kegiatan yang kompleks dari sudut pandang kognisi. Pada level kalimat, anak harus mampu mengendalikan isi, format, struktur, kosakata, tanda baca, ejaan bahkan formasi huruf.² Hal tersebut membuat pelajaran menulis dirasakan sulit oleh anak.

Melihat kondisi itu maka seorang guru harus menggunakan metode dan strategi belajar yang dapat menarik perhatian peserta didik yaitu dengan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Jika perhatian peserta didik sudah terfokus pada pembelajaran maka akan memberikan kesan yang kuat bagi

¹ Yunus Abidin, *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*, (Bandung, PT Refika Aditama, 2012) hal 187

² Rischha Afriyanti, *Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan bagi Anak Disgrafia*. *Deiksis-Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, hal 132

peserta didik untuk memahami pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.³ Salah satu upaya untuk mencapai ketuntasan belajar maka setiap guru sebaiknya memiliki beragam metode dan strategi pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas. Pembelajaran yang aktif sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Ketika peserta didik pasif, atau hanya menerima dari pengajar, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan.⁴

Hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V MI Al Khoiriyah 1 Semarang, terdapat sebagian peserta didik yang kesulitan dalam menulis kalimat pertanyaan. Peserta didik meski telah disediakan sebuah gambar sebagai petunjuk untuk membuat sebuah kalimat pertanyaan, mereka tetap merasa kesulitan dalam menulis kalimat pertanyaan.⁵

³ Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*, (Malang, UIN-Maliki press, 2012) hal 16

⁴ Hisyam Zalni dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta, CTSD UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2008), hal xiv

⁵ Observasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Al Khoiriyah 1 Semarang, tanggal 4 Agustus 2016

Salah satu penyebab kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam menulis kalimat pertanyaan adalah metode yang digunakan oleh guru kelas dalam proses pembelajaran hanya satu metode yaitu ceramah dan latihan. Penggunaan metode yang cenderung sama setiap pembelajaran membuat siswa jenuh dan bosan sehingga apa yang diajarkan oleh guru kurang berkesan bagi peserta didik.

Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui *pengembangan* imajinasi dan penghayatan siswa.⁶ Dalam *role playing*, peserta didik dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun pada saat itu pembelajaran terjadi didalam kelas. *Role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran aktif.

Giving question and getting answer juga merupakan salah satu metode pembelajaran aktif. Dalam pelaksanaan metode *giving question and getting answer* peserta didik dilatih untuk memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan. Interaksi yang terjadi dalam pembelajaran membuat peserta didik terdorong untuk saling membutuhkan, sehingga terjadi yang disebut dengan ketergantungan positif.⁷ Strategi

⁶Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor, Ghalia Indonesia, 2014) hal 185

⁷ Agus suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2010), hal 109

giving question and getting answer berfungsi untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual, sehingga dapat memberi kesempatan kepada setiap peserta didik untuk berperan sebagai guru bagi kawan-kawannya. Dengan strategi ini, peserta didik yang selama ini tidak mau terlibat akan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif. Keunikan pada penelitian ini yang membedakan dengan penelitian lainnya yaitu peneliti menggunakan 2 metode yang dipadukan. Metode *role playing* untuk melatih kreasi siswa menulis dialog sederhana dan bekerjasama dengan teman. Metode *giving question and getting answer* untuk melatih siswa berani bertanya dan membuat kalimat tanya sesuai pemahamannya.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini terfokus pada suatu upaya perkembangan bidang pendidikan dan pengajaran yang dapat meningkatkan kemampuan menulis kalimat pertanyaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan judul: “Efektivitas penerapan metode *role playing* dan *giving question and getting answer* terhadap kemampuan menulis kalimat pertanyaan pada materi dialog sederhana kelas V MI Al Khoiriyyah 1 Semarang tahun pelajaran 2016/2017”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut di atas maka fokus masalah dapat dirumuskan yaitu efektifkah penerapan metode *role playing* dan *giving question and getting answer* pada

pembelajaran kemampuan menulis pertanyaan pada dialog sederhana di kelas V MI Al Khoiriyyah 1 Semarang ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan penerapan metode *role playing* dan *giving question and getting answer* pada pembelajaran kemampuan menulis pertanyaan pada dialog sederhana di kelas V MI Al Khoiriyyah 1 Semarang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Secara teoritis

Dapat memberikan masukan dan informasi secara teori metode *role playing* dan *giving question and getting answer* dan melengkapi teori-teori pembelajaran menulis pertanyaan yang menunjang mata pelajaran bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyyah.

2. Secara praktis

a) Untuk madrasah

Sebagai informasi dan masukan bagi madrasah dalam mengembangkan peserta didiknya dalam proses pembelajaran khususnya Bahasa Indonesia pada kemampuan menulis pertanyaan.

b) Untuk siswa

Dapat memberikan motivasi kepada siswa agar senang menulis serta menulis kalimat pertanyaan dengan tepat.

c) Untuk guru

Dapat memberikan informasi bagi guru Madrasah Ibtidaiyyah untuk memperluas pengetahuan dan pemahamannya mengenai keterampilan menulis kalimat pertanyaan pada dialog sederhana.

d) Untuk peneliti

Sebagai pengetahuan dalam meningkatkan kemampuan menulis pertanyaan pada dialog sederhana untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Metode *role playing*

a) Pengertian metode *role playing*.

Metode bermain peran (*role playing*) adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi.¹ Metode simulasi berarti suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku dengan meniru. Dalam metode *role playing* peserta didik menampakkan adanya perilaku pura-pura dari peserta didik yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah.

Role playing merupakan sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan sekaligus melibatkan unsur senang.² Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh yang hidup ataupun benda mati. Pada umumnya *role playing* dilakukan lebih dari satu orang, tergantung pada jumlah tokoh yang diperankan.

¹ Dr. Mulyono, *Strategi Pembelajaran: Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*, (Malang, UIN-Maliki Press, 2012) hal 44

²Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor, Ghalia Indonesia, 2014) hal 189

Dalam *role playing* peserta didik diperlakukan sebagai subjek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

b) Langkah-langkah pembelajaran *role playing*:

Pertama, memilih tema atau topik,

Kedua, pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain

Ketiga, menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini, dialog telah dibuat secara mandiri oleh peserta didik dengan arahan guru

Keempat, menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadidi pemain atau peran

Kelima, pemeranan, pada tahap ini peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada scenario bermain peran

Keenam, diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa

Dan terakhir, Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

c) Kelebihan dan kekurangan metode *role playing*

Role playing merupakan golongan atau jenis metode yang berupa permainan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Kelebihan metode *role playing*, antara lain:

- 1) Melibatkan seluruh peserta didik dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama..
- 2) Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi utuh.
- 3) Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 4) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 5) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan. Ketika melakukan *role playing* guru dapat melihat ekspresi dan gerak gerik siswa dalam berperan sehingga guru dapat menilai apakah peserta didik memahami peran yang sedang dimainkan.
- 6) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

- 7) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi³

Sedangkan untuk kekurangan dari metode *role playing* yaitu :

- 1) Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
- 2) Banyak memakan waktu.
- 3) Memerlukan tempat yang luas.
- 4) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 5) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat. ⁴

Untuk mengatasi kekurangan pada metode *role playing* yang dapat dilakukan oleh guru diantaranya :

- 1) Bagi anak yang tidak ikut bermain peran dapat diberikan tugas yang berkaitan dengan *role playing* yang dimainkan oleh temannya. Contoh pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, peneliti meminta anak

³ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta, AR-RUZZ MEDIA, 2014) hal 163

⁴ Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor, Ghalia Indonesia, 2014) hal 191

untuk membuat sebuah pertanyaan berkaitan dengan *role playing* yang dimainkan oleh temannya sehingga anak menjadi aktif memerhatikan *role playing*.

- 2) Agar *role playing* tidak memakan banyak waktu, guru dapat membatasi waktu maksimal yang dapat digunakan oleh anak. Hal ini juga dapat membantu anak untuk mengatur waktu bermain peran.
- 3) Bermain peran memerlukan tempat yang luas seperti pada aula sekolah. Jika dilakukan didalam kelas guru dapat mengatur ruang kelas agar terdapat tempat untuk bermain peran. Contohnya, guru mengatur semua tempat duduk di belakang atau pojok kelas sehingga ruang bagian depan lebih luas untuk anak melakukan *role playing*.
- 4) Untuk menghindari resiko kesalahan dalam *role playing*, guru dapat membeikan waktu kepada anak untuk mendalami peran dan menghafal dialog.
- 5) Guru dapat mengondisikan kelas agar tenang ketika *role playing* dilaksanakan dan memberikan tepuk tangan dengan tertib ketika *role playing* telah dilaksanakan. Karena *role playing* dilakukan didalam ruang kelas maka tidak diperlukan pengeras suara sehingga tidak akan mengganggu kegiatan belajar dikelas lain.

2. Metode *giving question and getting answer*

a. Pengertian metode *giving question and getting answer*

Metode *giving question and getting answer* termasuk salah satu bentuk metode pembelajaran aktif yang dapat diterapkan di kelas. Metode *giving question and getting answer* adalah metode yang dikembangkan untuk melatih peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan.⁵ Metode ini mengarah pada strategi pembelajaran agar peserta didik mengolah sendiri pesan/materi dengan pengarahan guru. Jadi, metode *giving question and getting answer* berarti metode yang mengarahkan peserta didik untuk dapat bertanya dan menjawab sesuai dengan pemahamannya mengenai suatu materi.

Metode memiliki fungsi untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual. metode ini juga dapat membantu siswa dalam mendengar, melihat, mengajukan pertanyaan, dan mendiskusikannya dengan orang lain.⁶

⁵ Agus suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*,(Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2009) Hal 107

⁶ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*,(Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008) Hal 60

Pembelajaran menggunakan metode *giving question and getting answer* menekankan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar secara fisik, mental, intelektual dan juga emosional yang berguna untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

b. Langkah-langkah pembelajaran *giving question and getting answer*

Langkah pertama dalam pelaksanaan metode *giving question and getting answer* adalah membagikan dua potongan kertas kepada peserta didik. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk menuliskan di kartu itu (1) kartu menjawab, (2) kartu bertanya.

Mulai pembelajaran dengan pertanyaan. Jika pertanyaan berasal dari peserta didik, maka peserta didik ini diminta menyerahkan kartu yang bertuliskan “kartu bertanya”.

Setelah pertanyaan diajukan, peserta didik diminta untuk menjawab, setiap peserta didik yang akan menjawab diwajibkan menyerahkan kartu yang bertuliskan “kartu menjawab”. Setiap peserta didik yang akan mengajukan pertanyaan ataupun menjawab pertanyaan wajib menyerahkan kartu kepada guru.

Jika sampai akhir terdapat peserta didik yang masih memiliki kartu bertanya dan kartu menjawab atau memiliki

salah satu kartu, maka akan diberi konsekuensi atau hukuman yang berkaitan dengan pembelajaran.

c. Kelebihan dan kekurangan metode *giving question and getting answer*

Metode *giving question and getting answer* termasuk kedalam metode pembelajaran aktif, kelebihan dari metode ini yaitu :

- 1) Suasana lebih menjadi aktif.
- 2) Anak mendapat kesempatan baik secara individu maupun kelompok untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti.
- 3) Guru dapat mengetahui penguasaan anak terhadap materi yang disampaikan. Siswa mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan sesuai dengan kemampuannya sehingga guru dapat melihat sejauh mana siswa memahami materi dan menggunakan kalimat yang tepat dalam bertanya maupun menjawab.
- 4) Mendorong anak untuk berani mengajukan pendapatnya. Metode ini menuntut siswa untuk menghabiskan kartu “question” dan “answer” sehingga mau tidak mau siswa harus mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dengan tepat dan benar.

Sedangkan kekurangan dari metode *giving question and getting answer* ini antara lain:

- 1) Proses tanya jawab yang berlangsung secara terus menerus akan menyimpang dari pokok bahasan yang sedang dipelajari.
- 2) Guru tidak mengetahui secara pasti apakah anak yang tidak mengajukan pertanyaan ataupun tidak menjawab telah memahami dan menguasai materi yang telah diberikan.

3. Kemampuan menulis pertanyaan

a) Pengertian kemampuan menulis

Menulis adalah suatu kegiatan untuk menciptakan suatu catatan atau informasi pada suatu media dengan menggunakan aksara.

Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dengan tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau menghibur. Hasil dari proses kreatif ini biasa disebut dengan istilah karangan atau tulisan.⁷

Sedangkan menurut Tarigan menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menghasilkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang

⁷ Dalman, *Keterampilan Menulis*, (Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA, 2014) hal 3

sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut dan dapat memahami bahasa grafis. Dapat disimpulkan bahwa menulis adalah proses penyampaian gagasan, pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk lambang/tanda/tulisan yang bermakna.

Perintah menulis tertuang dalam Q.S Al Alaq ayat 1-5

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾
أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ
الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

1. Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan
2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah
3. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia
4. Yang mengajar (manusia) dengan pena
5. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

Kaplan (1983) menyatakan bahwa pada dasarnya ada empat jenis kegiatan menulis :

- 1) Menulis tanpa menyusun (mengisi tempat yang kosong dalam teks, mengisi formulir, membuat transkripsi dari pembicaraan lisan atau membuat daftar kata).
- 2) Menulis untuk tujuan informasional (membuat catatan, membuat laporan, membuat ringkasan).

- 3) Menulis untuk tujuan pribadi (membuat buku harian, memo, catatan-catatan pribadi)
- 4) Menulis untuk tujuan imajinatif (membuat cerita, drama atau puisi).⁸

Tujuan menulis dilihat dari sudut pandang pengarang ada 6, yaitu :

- 1) Tujuan penugasan, biasanya para pelajar, menulis sebuah karangan dengan tujuan untuk memenuhi tugas yang diberikan oleh guru atau sebuah lembaga. Bentuk tulisan ini umumnya berupa makalah, laporan, ataupun karangan bebas.
- 2) Tujuan estetis, pada umumnya para sastrawan menulis dengan tujuan untuk menciptakan keindahan atau estetis dalam sebuah puisi, cerpen, maupun novel.
- 3) Tujuan penerangan, surat kabar ataupun majalah merupakan salah satu media yang berisi tulisan dengan tujuan penerangan. Tujuan utama penulis adalah untuk memberi informasi kepada pembaca.
- 4) Tujuan pernyataan diri, biasanya seseorang membuat surat pernyataan untuk tidak melakukan pelanggaran lagi

⁸ Syukur Ghazali, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*, (Malang, PT Refika Aditama, 2010) hal 297

atau menulis surat perjanjian. Tujuan penulisan itu untuk menegaskan tentang apa yang telah diperbuat.

- 5) Tujuan kreatif, menulis selalu berhubungan dengan proses kreatif, khususnya dalam menulis karya sastra baik itu berbentuk puisi maupun prosa.
- 6) Tujuan konsumtif, ada kalanya sebuah tulisan diselesaikan untuk jual dan dikonsumsi oleh para pembaca. Dalam hal ini, penulis lebih mementingkan kepuasan pada diri pembaca.⁹

Hakikat menulis pada umumnya merupakan suatu kegiatan untuk menciptakan suatu catatan atau informasi pada suatu media dengan menggunakan aksara. Tulisan dengan aksara muncul sekitar 5000 tahun lalu. Orang-orang Sumeria (sekarang Irak) menciptakan tanda-tanda pada tanah liat.¹⁰

Menulis dalam prosesnya akan menggunakan kedua belah otak yaitu dengan mengait-ngaitkan antara kata, kalimat, paragraf maupun antara bab secara logis agar dapat dipahami. Dalam hal ini, menulis merupakan proses penyampaian informasi secara tertulis berupa hasil kreatifitas penulisnya dengan menggunakan cara berpikir

⁹ Dalman, *Keterampilan Menulis*, (Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA, 2014) hal 3

¹⁰ Alex & Achmad H.P, *Bahasa Indonesia untuk perguruan negeri*, (Jakarta:KENCA NA, 2011) Hal 106

yang kreatif, tidak monoton dan tidak terpusat pada satu pemecahan masalah saja. Dengan demikian, penulis dapat menghasilkan berbagai bentuk dan warna tulisan secara kreatif dengan tujuan dan sasaran tulisannya.

Sebagai proses kreatif yang berlangsung secara kognitif, dalam komunikasi tulis terdapat empat unsur yang terlibat, yaitu :

- 1) Penulis sebagai penyampai pesan,
- 2) Pesan atau isi tulisan,
- 3) Saluran atau media berupa tulisan, dan
- 4) Pembaca sebagai penerima pesan.¹¹

Keterampilan menulis mencakup beberapa kemampuan :

- 1) Kemampuan menggunakan unsur-unsur bahasa secara tepat
- 2) Kemampuan mengorganisasikan wacana dalam bentuk karangan
- 3) Kemampuan menggunakan bahasa yang tepat, pilihan kata yang lainnya.¹²

Pengembangan kemampuan menulis melibatkan berbagai jenis kompetensi dan keterampilan dalam menggunakan struktur-struktur linguistik, sosiolinguistik dan

¹¹ Dalman, *Keterampilan Menulis*, (Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA, 2014) hal 6

¹² Slamet, *Dasar-Dasar Keterampilan Bahasa Indonesia*, (Surakarta: LPP UNS dan UNS Pressm, 2008) hal 107

wacana. Tugas menulis bisa bermacam-macam bentuknya, mulai dari mengisi formulir sampai menyajikan informasi ataupun penggunaan bahasa imajinatif.

Kemampuan menulis akan menambah penguasaan anak terhadap konsep bahasa, huruf, tulisan dan sebagainya. Lebih penting lagi menulis merupakan salah satu bentuk ekspresi dari komunikasi. Pada anak usia sekolah, perkembangan menulis telah berada pada tahap akhir yaitu *conventional spelling* (menggunakan bentuk huruf dan ejaan yang berlaku umum untuk mengekspresikan berbagai ide abstrak).¹³

Menurut Sudarmi (dalam Suyatinah, 2005) pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk terampil menulis dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan seperti berikut: (1) menjiplak; (2) menyalin; (3) menatap; (4) menulis halus/indah; (5) dekte; (6) mengarang sederhana; (7) mengarang dengan bantuan gambar; (8) mengarang dengan menyelesaikan kalimat dalam bentuk wacana; (9) mengarang dengan mengurutkan kalimat dalam bentuk wacana.¹⁴

¹³ Taufik Adi Susilo, *Belajar Calistung Itu Asyik*, (Jogjakarta: JAVALITERA, 2011) hal 70

¹⁴ Suyatinah, *Peningkatan Keefektifan Pembelajaran Menulis di Kelas II Sekolah Dasar*, (Jogjakarta:Cakrawala Pendidikan, 2005) hal 409

b) Pengertian kalimat pertanyaan

Kalimat tanya adalah kalimat yang isinya mengharapkan reaksi atau jawaban berupa pengakuan, keterangan, alasan, atau pendapat dari pihak pendengar atau pembaca.

Kata-kata yang digunakan sebagai pembantu di dalam kalimat yang menyatakan pertanyaan disebut kata tanya.¹⁵

Kata tanya yang ada dalam bahasa Indonesia adalah :

Pertanyaan	Jawaban
Apa	Ciri-ciri atau keadaan khusus benda
Siapa	Ciri-ciri atau keadaan khusus seseorang
Kapan	Waktu
Mana	Tempat
Bagaimana	Keadaan
Berapa	Jumlah

¹⁵ Abdul Chaer, *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*, (Jakarta:PT.RINEKA CIPTA, 2011), hal 182

Mengapa	Alasan
---------	--------

B. Kajian Pustaka

Telaah pustaka dalam penelitian ilmiah dijadikan sebagai bahan rujukan untuk memperkuat kajian teoritis dan memperoleh informasi yang berkaitan dengan topik pembahasan.

Penelitian Muhammad Abdul Haris (2014). Upaya meningkatkan kemampusan menulis dialog sederhana pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V semester I dengan menggunakan gambar berseri di MI MU'ABBIDIN Sukorejo Guntur Demak tahun pelajaran 2014/2015. Hasil penelitian membuktikan bahwa media gambar berseri dapat meningkatkan kemampuan menulis dialog sederhana peserta didik kelas V MI Mu'abbidin Sukorejo Kecamatan Guntur Kabupaten Demak. Hal itu terlihat dari hasil kemampuan menulis dialog sederhana peserta didik pada siklus I memperoleh persentase ketuntasan belajar sebesar 62,5% dan meningkat pada siklus II dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 80,6%.¹⁶

¹⁶ Muhammad Abdul Haris, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Dialog Sederhana Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Semester I Dengan Menggunakan Gambar Berser Di MI Mu'abbidin Sukorejo Guntur Demak Tahun Pelajaran 2014/2015", *Skripsi* (Semarang: Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang, 2014) hlm 69

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki persamaan dengan penelitian diatas yaitu materi dialog sederhana.

Sedangkan perbedaannya terdapat pada media yang digunakan oleh peneliti diatas yaitu gambar berseri, pada penelitian ini, peneliti lebih mengkaji kepada menulis pertanyaan pada materi dialog sederhana dengan menggunakan metode *role playing* dan *giving question and getting answer*.

Penelitian Novita Desti Arisandi Gultom (2012). Penerapan strategi *giving question and getting answers* dalam meningkatkan prestasi belajar dalam pembelajaran bahasa Arab VIII C MTs Negeri Godean Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan strategi *giving questions and getting answers* dapat meningkatkan prestasi belajar bahasa Arab dikelas VIII C MTs Negeri Godean, Yogyakarta. Hal ini terbukti pada siklus satu nilai pre-test 40,56 dan nilai pos test 64,17, pada siklus dua nilai pre-test 52,50 dan pos-test 76,39 dan pada siklus tiga nilai pre-test 54,44 dan pos-test 80,81.¹⁷

¹⁷ Novita Desti Arisandi Gultom, “Penerapan strategi *giving question and getting answers* dalam meningkatkan prestasi belajar dalam pembelajaran bahasa Arab VIII C MTs Negeri Godean Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012”, Skripsi (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Klijaga, 2012) hlm 68

Terdapat persamaan antara penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan metode *giving question and getting answer*.

Adapun perbedaannya terletak pada objek penelitian. Penelitian diatas menggunakan metode *giving question and getting answer* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa arab di kelas VIII MTs Negeri Godean Sleman Yogyakarta, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti penggunaan metode *giving question and getting answer* dipadukan dengan metode *role playing* dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengetahui keefektifan kedua metode terhadap ketrampilan menulis pertanyaan pada dialog sederhana kelas V MI Al Khoiriyah Semarang.

Penelitian Ahmad Tumasrohan (2014). Peningkatan kemampuan praktik sholat peserta didik melalui metode demonstrasi dan *role playing* di kelas II NU 39 Kertosari Singorojo Kendal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil metode demonstrasi dan *role playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar dan kemampuan praktik sholat peserta didik di kelas II MI NU 39 Kertosari Singorojo Kendal, yaitu pada pra siklus sebanyak 5 siswa (18.5%), mengalami kenaikan pada siklus I yaitu 16 siswa (53.9%), dan siklus II sebanyak 23 siswa (85.2%), indikator yang ditentukan 80% telah terpenuhi. Hasil kemampuan praktik gerakan sholat pada pra siklus sebanyak 7

siswa (25,9%), mengalami kenaikan pada siklus I yaitu 17 siswa (62,9%) dan siklus II sebanyak 24 siswa (88,9%), hasil tersebut menunjukkan terjadi peningkatan praktek sholat dengan KKM 70 sebanyak 80%.¹⁸

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penggunaan metode *role playing*.

Adapun perbedaannya terdapat pada objek penelitian, penelitian diatas selain menggunakan metode *role playing* juga menggunakan metode demonstrasi dengan objek penelitian kemampuan praktik sholat peserta didik di kelas II NU 39 Kertosari Singorojo. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti memadukan metode *role playing* dengan metode *giving question and getting answer* pada proses pembelajaran menulis pertanyaan pada dialog sederhana mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V MI Al Khoiriyah 1 Semarang.

Berdasarkan kajian pustaka tersebut, dapat diketahui bahwa penelitian menggunakan metode *role playing* sangat menarik dan dapat meningkatkan keaktifan siswa di dalam pembelajaran dan penggunaan metode *giving question and getting answer* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

¹⁸ Ahmad Tumasrohan, "Peningkatan Kemampuan Sholat Peserta Didik Melalui Metode Demonstrasi Dan *Role Playing* Di Kelas II MI NU 39 Kertosari Singorojo Kendal", Skripsi (Semarang: Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang, 2014) hlm 101

C. Hipotesis

Dalam penelitian ini, penulis bermaksud membuktikan hipotesis bahwa “penerapan metode *role playing* dan *giving question and getting answer* efektif pada keterampilan menulis pertanyaan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 materi dialog sederhana di MI Al Khoiriyah 1 Semarang tahun ajaran 2016/2017”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dilakukan dengan pendekatan eksperimen yang bersifat prediktif yaitu untuk mengetahui keefektifan metode *role playing* dan *giving question and getting answer* terhadap keterampilan menulis pertanyaan siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode eksperimen, Metode eksperimen adalah kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan oleh peneliti untuk mengumpulkan bukti-bukti yang ada hubungannya dengan hipotesis. Dengan *pretest-posttest control group design*.¹

Adapun pola desain penelitian ini sebagai berikut:

R_1	X	O_1
R_2		O_2

¹ Nana Sudjana, dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), hlm. 18-19

Keterangan :

R_1 = Random (keadaan awal kelompok eksperimen)

R_2 = Random (keadaan awal kelompok kontrol)

X = Treatment (perlakuan)

O_1 = Pengaruh diberikannya treatment

O_2 = Pengaruh tidak diberikannya *treatment*²

Dengan desain ini, ada dua kelompok yang dipilih secara random untuk menetapkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam penelitian ini telah dipilih secara random kelas V c dengan jumlah siswa 17 sebagai kelas eksperimen dan kelas V b dengan jumlah siswa 16 sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen akan diberlakukan metode *role playing* dan *giving question and getting answer*, sedangkan kelas kontrol akan diberlakukan metode pembelajaran konvensional. Selanjutnya kelas eksperimen dan kelas kontrol akan dinilai sesuai kriteria penilaian untuk mengetahui sejauh mana keterampilan menulis pertanyaan siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Al Khoiriyah 1 Semarang, dan dilaksanakan pada tanggal 30 Januari sampai dengan 28 Februari 2017.

² Sugiyono, Metode *Penelitian Pendidikan, (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2009), hlm.112

3. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³

Terdapat dua variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

a. Variabel Independen

Dalam bahasa Indonesia sering disebut variable bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable dependen. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Metode *role playing* dan *giving question and getting answer*. Adapun indikator metode *role playing* yaitu :

1. Siswa mampu bekerja sama dalam kelompok
2. Siswa mampu berekspresi memainkan peran masing-masing secara maksimal
3. Siswa mampu melafalkan dialog dengan benar

³ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 38

4. Siswa mampu memainkan jalannya cerita sesuai skenario.⁴

Indikator metode *giving question and getting answer*

1. Siswa mampu mengajukan pertanyaan dengan kalimat yang benar kepada temannya
2. Siswa mampu mengajukan pertanyaan sesuai dengan tema
3. Siswa mampu mengajukan pertanyaan yang tidak menimbulkan pertanyaan lain
4. Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan singkat dan jelas.⁵

b. Variabel Dependen

Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis pertanyaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V materi dialog sederhana.

⁴ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta, AR-RUZZ MEDIA, 2014) hal 163

⁵ Meilany, Weni Rahayu, *Ensiklopedia Bahasa Indonesia 1*, (Tangerang : PT. NUSANTARALESTARI CERIA PRATAMA, 2012), hlm 55

Indikator untuk keterampilan mata pelajaran bahasa Indonesia kalimat tanya yang benar yaitu :

1. Menggunakan tanda tanya di akhir kalimat.
2. Menggunakan kata tanya (apa, siapa, kapan, dimana, bagaimana, dan mengapa).
3. Kata tanya yang digunakan sesuai dengan hal yang ditanyakan.
4. Tidak menimbulkan pertanyaan lain.
5. Membutuhkan jawaban.⁶

4. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung ataupun pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya.⁷

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian.⁸ Populasi mencakup seluruh subyek yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V Al Khoiriyah 1 Semarang tahun pelajaran 2016/2017. Dibagi dalam 3 kelas

⁶ Meilany, Weni Rahayu, *Ensiklopedia Bahasa Indonesia 1*, (Tangerang : PT. NUSANTARALESTARI CERIPRATAMA, 2012), hlm 55

⁷ Sudjana, *Metoda Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), hlm. 6.

⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 173

yaitu Va, Vb, dan Vc. Jumlah siswa kelas Va ada 20 , Vb 16 siswa , dan Vc ada 17 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut.⁹ Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Pengambilan sampel dilakukan secara acak tanpa memerhatikan strata pada populasi. Peneliti secara acak mengambil undian berupa kertas untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada pengambilan undian pertama untuk penentuan kelas kontrol, peneliti mendapat kelas Vb dan pada pengambilan undian yang kedua peneliti mendapat kelas Vc sebagai kelas eksperimen. Maka sampel pada penelitian ini yaitu kelas Vb sebagai kelas kontrol berjumlah 16 anak, dan kelas Vc sebagai kelas eksperimen berjumlah 17 anak.

5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode tes. Menurut Zainal Arifin, “tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang

⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 81

harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik”.¹⁰

Tes digunakan untuk mengukur data serta besarnya kemampuan objek yang diteliti. Instrumen yang berupa tes ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi.¹¹ Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*.

Pretest dilakukan sebelum kelas eksperimen dikenai *treatment* dan *posttest* dilakukan setelah kelas eksperimen dikenai *treatment*. *Pretest* dan *posttest* berupa tes tulis yaitu menjawab soal pilihan ganda sejumlah 15 soal dan 10 butir soal isian pendek mengenai kalimat tanya dan dialog sederhana.

6. Teknik Analisis Data

Dalam analisis data yang terkumpul dari penelitian ini, peneliti menggunakan rumus analisis data kuantitatif yang meliputi analisis uji coba instrumen tes, analisis tahap awal dan analisis tahap akhir.

a. Analisis uji coba instrumen tes

Instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan

¹⁰ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 118

¹¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 223

reliabel.¹² Oleh karena itu instrumen alat evaluasi harus diuji coba terlebih dahulu untuk melihat kelayakan instrumen. Rumus yang digunakan untuk menguji kelayakan instrumen adalah:

1) Uji Validitas

Untuk menentukan validitas masing-masing butir soal digunakan rumus korelasi *product moment*, yaitu:¹³

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

Bila r dikonsultasikan dengan r_{tabel} *product moment* dengan taraf signifikansi 5%, jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ *product moment* maka item soal tersebut valid.

2) Uji Reabilitas

Untuk menentukan realibilitas masing-masing butir soal digunakan rumus Alpha, yaitu:¹⁴

¹² Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2014), hal. 348

¹³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal. 213

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrument

n = banyaknya item

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

Bila r dikonsultasikan dengan r_{tabel} *product moment* dengan taraf signifikansi 5%, jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ *product moment* maka item soal tersebut valid.

3) Taraf Kesukaran¹⁵

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty indeks*). Besarnya indeks kesukaran antara 0,00-1,0. Tingkat kesukaran soal dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

¹⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 109

¹⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 208

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = tingkat kesukaran

B = banyaknya peserta didik yang menjawab soal itu dengan benar

S = jumlah seluruh peserta

4) Daya beda soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai dengan peserta didik yang bodoh. Untuk mengukur daya beda soal maka digunakan rumus:

$$D = P_A - P_B$$

$$P_A = \frac{B_A}{J_A}$$

$$P_B = \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

D = daya beda soal

P_A = proporsi kelompok atas yang menjawab benar

P_B = proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

B_A = banyaknya peserta didik yang menjawab benar pada kelompok atas

B_B = banyaknya peserta didik yang menjawab benar pada kelompok bawah

J_A = jumlah peserta didik pada kelompok atas

J_B = jumlah peserta didik pada kelompok bawah

b. Analisis data tahap awal

Analisis data tahap awal bertujuan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai kemampuan yang sama atau tidak, sebelum mendapat perlakuan yang berbeda, yaitu kelas eksperimen diberi pengajaran dengan metode *role playing dan giving question and getting answer* sedangkan kelas kontrol tidak dikenakan metode.

Metode menganalisis data awal adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kontrol sebelum dikenai perlakuan berdistribusi normal atau tidak. Langkah-langkah pengajuan hipotesis sebagai berikut:

a) Hipotesis yang digunakan

H_0 : peserta didik mempunyai peluang yang sama untuk dapat dipilih menjadi objek penelitian.

H_a : Peserta didik tidak mempunyai peluang sama untuk dapat dipilih menjadi obyek penelitian

b) Menentukan statistik yang dipakai

Rumus yang dipakai untuk menghitung normalitas hasil kemampuan menulis peserta didik yaitu *chi-kuadrat*¹⁶ yaitu:

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

x^2 : Chi kuadrat

f_o : Frekuensi yang diperoleh (obtained frequency)

f_h : Frekuensi yang diharapkan (expected frequency)

c) Menentukan α

Taraf signifikan (α) yaitu dipakai untuk penelitian ini adalah 5% dengan derajat kebebasan $dk = k-3$.

d) Menentukan kriteria pengujian hipotesis

H_o diterima bila x^2 hitung $< x^2$ pada tabel *chi-kuadrat*

H_a diterima bila x^2 hitung \geq pada tabel *chi-kuadrat*

¹⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 318

e) Kesimpulan

Jika χ^2 hitung $< \chi^2$ tabel, maka H_0 diterima artinya populasi berdistribusi normal,

jika χ^2 hitung $\geq \chi^2$ tabel maka H_0 ditolak artinya populasi tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Salah satu teknik yang digunakan untuk menjelaskan homogenitas kelompok adalah dengan varians. Rumus yang digunakan adalah

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Pasangan hipotesis yang di uji adalah :

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_0 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

$$\sigma_1^2 = \text{variens kelas eksperimen}$$

$$\sigma_2^2 = \text{variens kelas kontrol}$$

Menghitung varians (S^2) dengan rumus :

$$s^2 = \frac{\sum(X_i - \bar{X})^2}{n}$$

Kedua kelompok mempunyai varians yang sama apabila menggunakan $\alpha=5\%$ menghasilkan $F_{hitung} \leq F_{tabel} (\frac{1}{2} \cdot \alpha)$ (V_1, V_2) dengan:

$V_1 = n_1 - 1$ (dk pembilang)

$V_2 = n_2 - 1$ (dk penyebut).¹⁷

Kriteria H_0 diterima adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel} (1/2 \alpha (n_1 - 1) (n_2 - 1))$ dengan taraf signifikansi 5%.

3. Uji kesamaan rata-rata

Uji kesamaan rata-rata dilakukan untuk mengetahui apakah dua kelas memiliki perbedaan atau tidak. Jika kedua kelas memiliki rata-rata yang sama maka kelas tersebut mempunyai kondisi yang sama. Hipotesis yang diuji adalah:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan:

μ_1 = rata-rata hasil belajar peserta didik kelas V yang menggunakan metode *role playing* dan *giving question and getting answer*

μ_2 = rata-rata hasil belajar peserta didik kelas V yang menggunakan metode konvensional.

Hipotesis yang telah dibuat kemudian diuji signifikannya dengan analisis uji-t. rumus t-tes (*separated varians*) adalah:¹⁸

¹⁷ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), hlm250

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

$$s^2 = \frac{(n_2-1) s_1^2 + (n_1-1) s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = skor rata-rata dari kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = skor rata-rata dari kelompok kontrol

n_1 = banyaknya subjek dalam kelompok eksperimen

n_2 = banyaknya subjek dalam kelompok kontrol

s_1^2 = varians kelompok eksperimen

s_2^2 = varians kelompok kontrol

s^2 = varians gabungan.

c. Analisis tahap akhir

Analisis ini dilakukan terhadap data kemampuan menulis pertanyaan peserta didik pada materi dialog sederhana yang telah mendapatkan perlakuan yang berbeda, yakni kelas eksperimen dengan metode *role playing dan giving question and getting answer* sedangkan kelas kontrol tidak dikenakan metode atau ceramah.

¹⁸ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung : Penerbit Alfabeta, 2014), hal 138

Metode untuk menganalisis data nilai akhir setelah diberi perlakuan adalah sebagai berikut.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah kemampuan menulis peserta didik kelas eksperimen dan kontrol telah dikenai perlakuan berdistribusi normal atau tidak. Langkah-langkah normalitas kedua sama dengan langkah uji normalitas pada uji normalitas data awal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kedua kelompok mempunyai varian yang sama atau tidak. Jika kedua kelompok mempunyai varian sama maka kelompok tersebut dikatakan homogen. Langkah-langkah pengujian hipotesis sama dengan langkah-langkah uji homogenitas data tahap awal.

c) Uji Perbedaan Dua Rata-rata/Uji Beda

Uji perbedaan dua rata-rata dilakukan untuk menguji hipotesis yang mengatakan ada perbedaan yang signifikan atau tidak antara kemampuan menulis pertanyaan kelas eksperimen yang dikenai metode *role playing dan giving question and getting answer* dengan hasil belajar kelas kontrol yang dikenai metode pembelajaran konvensional.

Langkah-langkah pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan hipotesis

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

μ_1 = rata-rata kelas eksperimen

μ_2 = rata-rata kelas kontrol

Rumus yang digunakan untuk menguji kesamaan dua rata-rata adalah uji dua pihak.

- 2) Menentukan α

Taraf signifikan (α) yaitu dipakai untuk penelitian ini adalah 5% dengan peluang ($1 - \alpha$) dan derajat kebebasan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$

- 3) Menentukan kriteria pengujian hipotesis

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \text{ diterima apabila } -t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2 \text{ diterima bila untuk harga } t \text{ lainnya}$$

- 4) Menentukan statistik hitung

Apabila varian kedua kelompok sama ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$) maka rumus yang digunakan uji t-test¹⁹, yaitu:

¹⁹ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), hlm. 250

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{dengan } s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = rata-rata data kelas eksperimen

\bar{x}_2 = rata-rata data kelas kontrol

n_1 = jumlah peserta didik kelas eksperimen

n_2 = jumlah peserta didik kontrol

S = simpangan baku gabungan

S_1 = simpangan baku kelas eksperimen

S_2 = simpangan baku kelas kontrol

5) Kesimpulan

Data hasil penghitungan kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikan (α) yang dipakai untuk penelitian ini adalah 5% dengan peluang $(1 - \alpha)$ $dk = (n_1 + n_2 - 2)$, jika $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata yang di signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dan H_0 ditolak untuk harga t lainnya.

d) Uji Tingkat Efektivitas

Analisis data skor *pretest* dan *posttest* setiap peserta didik digunakan uji normalitas gain (N-gain). Rumus yang digunakan untuk uji normalitas gain (N-gain) dari Hake yaitu:

$$N - gain = \frac{(skor\ posttest - skor\ awal)}{(skor\ maksimal - skor\ awal)}$$

Kriteria pencapaian:

$g \geq 0,7$	kategori tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	kategori sedang
$g < 0,3$	kategori rendah. ²⁰

²⁰ Biologi Pedia, Uji Normalitas Gain, diakses <http://biologipedia.blogspot.co.id/2011/01/uj-normalitas-gain.html>, 24 Juni 2017.

BAB IV

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif model eksperimen dengan menggunakan pola *pretest posttest control group design*. Penelitian dilakukan di MI Al Khoiriyyah 1 Semarang pada tanggal 30 Januari sampai dengan 28 Februari 2017. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V MI Al Khoiriyyah 1 Semarang.

Untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan metode *role playing* dan *giving question and getting answer* terhadap kemampuan menulis pertanyaan pada teks dialog sederhana peserta didik kelas V MI Al Khoiriyyah 1 Semarang, maka dilakukan analisis data terlebih dahulu terhadap data penelitian yang diperoleh. Selanjutnya akan dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian

Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini secara rinci dapat disajikan sebagai berikut:

1. Teks dialog sederhana.

Teks dialog sederhana dibuat oleh siswa. Sebelum *role playing* dimulai peneliti meminta siswa untuk menulis teks dialog sederhana bersama teman satu kelompok. Peneliti

membagi siswa menjadi 4 kelompok. Masing-masing kelompok yaitu :

- a) Kelompok pertama beranggotakan 4 siswa Naufal, Robby, Annisa dan Keysha membuat teks dialog sederhana dengan judul Renang.
- b) Kelompok kedua beranggotakan 4 siswa Marsya, Syarifa, Zahra dan Tisa membuat teks dialog sederhana dengan judul Mengerjakan PR Bersama.
- c) Kelompok ketiga beranggotakan 4 siswa Nafisah, Nanda, Sabila dan Bella membuat teks dialog sederhana dengan judul Rencana ke Kebun Anggur.
- d) Kelompok keempat beranggotakan 5 siswa Sahal, Abid, Dien, Nabila dan Rajif membuat teks dialog sederhana dengan judul Sepeda Baru.

Teks dialog sederhana dari masing-masing kelompok dapat dilihat pada *lampiran 21*.

2. Analisis Butir Soal Hasil Uji Coba Instrumen Tes

Sebelum instrumen tes diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai alat ukur kemampuan menulis pertanyaan masing-masing peserta didik, terlebih dahulu diuji cobakan pada kelas yang sudah pernah mendapatkan materi menulis pertanyaan pada dialog sederhana. Subjek yang dipilih sebagai kelas uji coba yaitu kelas VIc. Uji coba dilakukan untuk melihat apakah setiap butir soal sudah

memenuhi kriteria soal yang baik atau belum. Adapun kriteria yang digunakan dalam pengujian ini meliputi: analisis validitas tes, analisis reliabilitas tes, analisis taraf kesukaran, dan analisis daya beda soal.

a. Analisis Validitas Tes

Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal tes. Soal yang valid mempresentasikan materi menulis pertanyaan pada dialog sederhana. Sebaliknya soal yang tidak valid harus dibuang dan tidak bisa digunakan.

Untuk menentukan validitas masing-masing butir soal digunakan rumus korelasi *product moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

Berdasarkan uji coba soal yang dilakukan dengan N=14 dan taraf signifikansi 5% didapat rtabel= 0,532. Butir soal dikatakan valid jika rhitung > rtabel. Dibawah ini tabel hasil perhitungan analisis validitas instrumen tes:

Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal

Butir Soal	<i>rpbis</i>	<i>rtabel</i>	Kesimpulan
1	0,659	0,532	Valid
2	0,657	0,532	Valid
3	0,962	0,532	Valid
4	0,798	0,532	Valid
5	0,708	0,532	Valid
6	0,587	0,532	Valid
7	0,798	0,532	Valid
8	0,635	0,532	Valid
9	0,635	0,532	Valid
10	0,657	0,532	Valid
11	0,572	0,532	Valid
12	0,629	0,532	Valid
13	0,708	0,532	Valid
14	0,567	0,532	Valid
15	0,666	0,532	Valid
16	0,629	0,532	Valid
17	0,686	0,532	Valid
18	0,606	0,532	Valid
19	0,962	0,532	Valid
20	0,692	0,532	Valid
21	0,551	0,532	Valid
22	0,606	0,532	Valid
23	0,600	0,339	Valid
24	0,657	0,339	Valid
25	0,544	0,339	Valid

Hasil analisis validitas soal uji coba terdapat 25 soal valid yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 dan 25. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di *lampiran 8*.

b. Analisis Reliabilitas Tes

Setelah uji validitas dilakukan, selanjutnya adalah menguji tingkat reliabilitas instrumen. Uji reliabilitas dilakukan untuk melihat konsistensi jawaban instrumen. Untuk menghitung reliabilitas instrumen digunakan rumus *alpha*, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{(n-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

n = Banyaknya item

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians total

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas soal yang valid diperoleh:

n = 25

$\sum \sigma_i^2$ = 4,62

σ_t^2 = 51,637

Dengan menggunakan rumus diatas r_{11} yang diperoleh adalah 0,948. Kemudian nilai r_{11} dikonsultasikan dengan rtabel product moment dengan $N= 14$ dan taraf signifikansi 5% yaitu 0,532. Jadi dapat disimpulkan bahwa instrumen soal bersifat reliabel karena rhitung lebih besar dari rtabel. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di *lampiran 9*.

c. Analisis Taraf Kesukaran Tes

Analisis taraf kesukaran tes dilakukan untuk mengetahui tingkat kesukaran (sukar, sedang, atau mudah) soal. Untuk dapat mengetahui taraf kesukaran soal digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab benar

JS = Jumlah seluruh peserta tes

Adapun klasifikasi taraf kesukaran soal yaitu:

- 1) 0,7 – 1,0 (Mudah/ditolak)
- 2) 0,3 – 0,7 (Sedang/diterima)
- 3) 0,0 – 0,7 (Sukar/ditolak)

Berdasarkan hasil perhitungan dengan rumus diatas,
diperoleh data dibawah ini:

Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Taraf Kesukaran Butir
Tes

Butir Tes	B	IK	Kesimpulan
1	11	0,79	Mudah
2	12	0,86	Mudah
3	9	0,64	Sedang
4	10	0,71	Mudah
5	11	0,79	Mudah
6	11	0,79	Mudah
7	10	0,71	Mudah
8	11	0,79	Mudah
9	11	0,79	Mudah
10	12	0,86	Mudah
11	12	0,86	Mudah
12	12	0,86	Mudah
13	11	0,79	Mudah
14	7	0,50	Sedang
15	10	0,71	Mudah
16	12	0,86	Mudah
17	7	0,50	Sedang
18	7	0,50	Sedang
19	9	0,64	Sedang
20	9	0,64	Sedang
21	8	0,57	Sedang
22	7	0,50	Sedang
23	10	0,71	Mudah
24	12	0,86	Mudah
25	12	0,86	Mudah

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan taraf
kesukaran butir tes diperoleh 17 (1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11,

12, 13, 15, 16, 23, 24, dan 25) butir soal dengan kriteria mudah, 8 (3, 14, 17, 18, 19, 20, 21 dan 22) butir soal dengan kriteria sedang, dan 0 butir soal dengan kriteria sukar. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat dalam *lampiran 10*.

d. Analisis Daya Beda Soal

Daya beda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dan yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Rumus yang digunakan untuk menghitung daya beda soal yaitu:

$$D = P_A - P_B \text{ dengan } P_A = \frac{BA}{JA} \text{ dan } P_B = \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

D = Daya beda soal

P_A = Proporsi kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

Berdasarkan perhitungan daya beda soal menggunakan rumus diatas, maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Daya Beda Soal

No soal	B _A	B _B	P _A	P _B	D	Kesimpulan
1	7	4	7	7	0,43	Baik
2	7	5	7	7	0,29	Jelek
3	7	2	7	7	0,71	Baik sekali
4	7	3	7	7	0,57	Baik
5	7	4	7	7	0,43	Baik
6	7	4	7	7	0,43	Baik
7	7	3	7	7	0,57	Baik
8	7	4	7	7	0,43	Baik
9	7	4	7	7	0,43	Baik
10	7	5	7	7	0,29	Cukup
11	7	5	7	7	0,29	Cukup
12	7	5	7	7	0,29	Cukup
13	7	4	7	7	0,43	Baik
14	5	2	7	7	0,43	Baik
15	7	3	7	7	0,57	Baik
16	7	5	7	7	0,29	Cukup
17	5	2	7	7	0,43	Baik
18	6	1	7	7	0,71	Baik Sekali
19	7	2	7	7	0,71	Baik Sekali
20	7	2	7	7	0,71	Baik Sekali
21	5	3	7	7	0,29	Cukup
22	6	1	7	7	0,71	Baik Sekali
23	6	4	7	7	0,29	Cukup
24	7	5	7	7	0,29	Cukup
25	7	5	7	7	0,29	Cukup

4.4 Presentase Hasil Perhitungan Daya Beda Soal

No	Kriteria	No Soal	Jumlah	Presentase
1	Jelek	-	0	0%
2	Cukup	2, 10, 11, 12, 16, 21,	9	36%

		23, 24 dan 25		
3	Baik	1, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 13, 14, 15 dan 17	11	44%
4	Baik Sekali	3, 18, 19, 20 dan 22	5	20%

Berdasarkan tabel diatas, tidak terdapat soal dengan kriteria jelek, 9 butir soal dengan kriteria cukup (2, 10, 11, 12, 16, 21, 23, 24 dan 25), 11 butir soal dengan kriteria baik (1,4, 5, 6, 7, 8, 9, 13, 14, 15 dan 17) dan 5 butir soal dengan kriteria baik sekali (3, 18, 19, 20 dan 22). Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di *lampiran 11*.

Setelah analisis dan perhitungan validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan analisis daya beda soal terdapat 25 soal yang bisa digunakan. Adapun rincian soal yang dapat digunakan adalah:

Tabel 4.5 Daftar Kriteria Butir Soal yang dapat Digunakan

No Soal	Kriteria			
	Validitas	Reliabilitas	Daya Beda	Taraf Kesukaran
1	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
2	Valid	Reliabel	Cukup	Mudah
3	Valid	Reliabel	Baik Sekali	Sedang
4	Valid	Reliabel	Baik	Mudah

5	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
6	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
7	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
8	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
9	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
10	Valid	Reliabel	Cukup	Mudah
11	Valid	Reliabel	Cukup	Mudah
12	Valid	Reliabel	Cukup	Mudah
13	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
14	Valid	Reliabel	Baik	Sedang
15	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
16	Valid	Reliabel	Cukup	Mudah
17	Valid	Reliabel	Baik	Sedang
18	Valid	Reliabel	Baik Sekali	Sedang
19	Valid	Reliabel	Baik Sekali	Sedang
20	Valid	Reliabel	Baik Sekali	Sedang
21	Valid	Reliabel	Cukup	Sedang
22			Baik Sekali	Sedang
23	Valid	Reliabel	Cukup	Mudah
24	Valid	Reliabel	Cukup	Mudah
25	Valid	Reliabel	Cukup	Mudah

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 25 butir soal yang dapat digunakan karena memenuhi kriteria dan akan digunakan pada *pretest* dan *posttest*. Daftar soal dapat dilihat selengkapnya pada *lampiran 3*.

B. Analisis Data

Analisis data dimaksudkan untuk mengolah data yang telah diperoleh baik data *pretest* sebagai nilai awal maupun data yang diperoleh setelah dilakukan *posttest*. Tujuan analisis data ini yaitu untuk membuktikan diterima atau ditolaknya hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti.

1. Analisis Data Awal

Data awal diperoleh dari nilai ulangan harian kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Daftar Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen	Nilai	No	Kelas Kontrol	Nilai
1.	E-01	40	1.	K-01	44
2.	E-02	56	2.	K-02	56
3.	E-03	40	3.	K-03	68
4.	E-04	76	4.	K-04	32
5.	E-05	80	5.	K-05	40
6.	E-06	44	6.	K-06	48
7.	E-07	68	7.	K-07	64
8.	E-08	44	8.	K-08	68
9.	E-09	56	9.	K-09	48
10.	E-10	72	10.	K-10	76
11.	E-11	52	11.	K-11	52
12.	E-12	76	12.	K-12	48
13.	E-13	68	13.	K-13	80
14.	E-14	40	14.	K-14	60

15.	E-15	84	15.	K-15	52
16.	E-16	84	16.	K-16	80
17.	E-17	48			
Rata-rata		60,47	Rata-rata		57,25

Berdasarkan tabel diatas, jumlah peserta didik pada kelas eksperimen adalah 17 dengan nilai rata-rata 60,47. Sedangkan jumlah peserta didik kelas kontrol adalah 16 dengan nilai rata-rata 57,25.

a. Uji Normalitas Awal

1) Uji normalitas awal kelas eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian kelas Vc (kelas eksperimen) sebelum peneliti menerapkan metode *role playing* dan *giving question and getting answer* pada materi menulis pertanyaan pada dialog sederhana, nilai tertinggi yang dicapai adalah 84 dan terendah 40. Rentang nilai (R) = 44, banyak kelas interval (k) 5 kelas, dan panjang interval (p) 9. Setelah dilakukan perhitungan uji normalitas data awal kelas kontrol untuk taraf signifikansi 5% dan $dk = k - 1 = 5$, diperoleh $\chi_{tabel}^2 = 9,4877$.

Data berdistribusi normal jika $\chi_{hitung}^2 < \chi_{tabel}^2$ χ_{hitung}^2 yang diperoleh yaitu 8,806. Karena χ_{hitung}^2 lebih kecil dari χ_{tabel}^2 maka nilai awal peserta didik kelas kontrol berdistribusi normal. Untuk lebih jelas perhitungannya bisa dilihat pada *lampiran 13a*.

2) Uji normalitas awal kelas kontrol

Berdasarkan penelitian di kelas Vb (kelas kontrol) sebelum diterapkan metode konvensional dengan ceramah, nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 32. Rentang nilai (R) 48, banyak kelas interval (k) 5, dan panjang interval (p) 10. Setelah dilakukan perhitungan uji normalitas data awal kelas eksperimen untuk taraf signifikansi 5% dan $dk = k - 1 = 5$, diperoleh $\chi^2_{tabel} = 9,487$.

Data berdistribusi normal jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. χ^2_{hitung} yang diperoleh yaitu 5,835. Karena χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel} maka nilai awal peserta didik kelas kontrol berdistribusi normal. Untuk lebih jelas perhitungannya bisa dilihat pada lampiran 13b.

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Awal

Kelas	χ^2_{hitung}	DK	χ^2_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	8,806	5	9,487	Normal
Kontrol	5,835			

b. Uji Homogenitas Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berawal dari kondisi yang sama atau homogen. Untuk mengetahui tingkat homogenitas digunakan uji kesamaan dua varians sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian } t \text{ terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Berdasarkan rumus diatas diperoleh:

$$F = \frac{275,248}{206,330} = 1,334$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan:

$$\text{dk pembilang} = n_1 - 1 = 17 - 1 = 16$$

$$\text{dk penyebut} = n_2 - 1 = 16 - 1 = 15$$

F yang diperoleh setelah perhitungan uji homogenitas $F_{hitung} = 1,334$ dan $F_{tabel} = 2,385$. $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka data awal kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varians yang homogen. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat dalam *lampiran 14*.

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
1	Eksperimen	1,334	2,385	Homogen
2	Kontrol			

c. Uji Kesamaan Dua Rata-rata

Pengujian kesamaan dua rata-rata menggunakan rumus *t-test* dengan hipotesis sebagai berikut:

$$H_o : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 = Rata-rata prestasi belajar peserta didik kelas V yang menggunakan metode *role playing* dan *giving question and getting answer*

μ_2 = Rata-rata prestasi belajar peserta didik kelas V menggunakan metode konvensional.

Kriteria pengujian hipotesis adalah jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya nilai rata-rata awal kelas kontrol sama dengan kelas eksperimen. Derajat kebebasan yang digunakan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dengan taraf signifikansi 5%.

Dari uji homogenitas sebelumnya diketahui bahwa kedua varians dalam keadaan sama, sehingga rumus yang digunakan yaitu:

$$\begin{aligned} s^2 &= \frac{s_1^2(n_1 - 1) + s_2^2(n_2 - 1)}{n_1 + n_2 - 2} \\ &= \frac{275,248 (17 - 1) + 206,333 (16 - 1)}{17 + 16 - 2} \\ &= 241,9 \end{aligned}$$

$$s = 15,55$$

Tahap selanjutnya yaitu menghitung t_{hitung} :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$= \frac{60,47 - 57,25}{15,55 \sqrt{\frac{1}{17} + \frac{1}{16}}}$$

$$= \frac{3,2}{5,4174}$$

$$t = 0,59449$$

Dari perhitungan diperoleh $dk = 17 + 16 - 2 = 31$, dengan $\alpha = 5\%$, sehingga diperoleh $t_{tabel} = 2,04$. Ternyata harga $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $0,59449 < 2,04$ maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata prestasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di MI Al Khoiriyah sebelum mendapatkan *treatment* atau perlakuan. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat dalam *lampiran 15*.

2. Analisis Data Akhir

Peneliti memperoleh nilai *posttest* setelah kedua kelas dikenai perlakuan. Nilai *posttest* tersebut akan dijadikan tolak ukur untuk menjawab hipotesis dalam penelitian. Adapun nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.9 Daftar Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kode	Nilai	No	Kode	Nilai
1	E-01	76	1	K-01	56
2	E-02	64	2	K-02	64
3	E-03	60	3	K-03	84
4	E-04	88	4	K-04	44
5	E-05	76	5	K-05	52

6	E-06	72	6	K-06	56
7	E-07	84	7	K-07	80
8	E-08	76	8	K-08	76
9	E-09	68	9	K-09	76
10	E-10	92	10	K-10	80
11	E-11	92	11	K-11	44
12	E-12	68	12	K-12	52
13	E-13	80	13	K-13	72
14	E-14	88	14	K-14	72
15	E-15	96	15	K-15	68
16	E-16	88	16	K-16	80
17	E-17	44			
Rata-rata		77,18	Rata-rata		66

Berdasarkan tabel diatas, nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen adalah 77,18 dengan jumlah peserta didik 17 anak. Sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol adalah 66,00 dengan jumlah peserta didik 16 anak.

a. Uji Normalitas Akhir Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Uji normalitas akhir dihitung dengan menggunakan uji chi kuadrat. Pada uji normalitas tahap kedua ini data yang digunakan adalah nilai *posttest*. Kriteria pengujian yang digunakan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan $dk = k-1$. Jika $\chi_{hitung}^2 < \chi_{tabel}^2$ maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika $\chi_{hitung}^2 > \chi_{tabel}^2$ maka data berdistribusi tidak normal. Hasil pengujian data akhir disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Akhir

Kelas	χ_{hitung}^2	dk	χ_{tabel}^2	Keterangan
-------	-------------------	----	------------------	------------

Eksperimen	8,974	6	11,075	Normal
Kontrol	4,850			

Tabel diatas menunjukkan bahwa uji normalitas *posttest* pada kelas eksperimen untuk taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 6-1 = 5$, diperoleh $\chi^2_{hitung} = 8,974$ dan $\chi^2_{tabel} = 11,0705$. Sedangkan uji normalitas *posttest* kelas kontrol untuk taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 6-1 = 5$, diperoleh $\chi^2_{hitung} = 4,850$ dan $\chi^2_{tabel} = 11,0705$. Karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada *lampiran 17a dan 17b*.

b. Uji Homogenitas Akhir Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Untuk menguji homogenitas varians data akhir digunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Hipotesis yang diajukan adalah:

$$H_o : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

$$\mu_1 = \text{varians kelompok eksperimen}$$

$$\mu_2 = \text{varians kelompok kontrol}$$

Kriteria pengujian H_0 diterima jika F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} untuk $\alpha = 5\%$ dengan $dk = k-1$ dan $F_{tabel} (1/2 \alpha (n_1 - 1) (n_2 - 1))$.

Berdasarkan uji homogenitas akhir diperoleh $F_{hitung} = 1,011$ dan $F_{(0,05)(17:16)} = 2,385$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varians yang sama. Dibawah ini data hasil uji homogenitas akhir. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada *lampiran 18*.

Tabel 4.11 Data Hasil Uji Homogenitas Akhir

No	Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
1	VC	1,011	2,385	Homogen
2	VB			

c. Uji Perbedaan Dua Rata-rata

Hasil perhitungan nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama. Setelah uji normalitas dan homogenitas, tahap selanjutnya adalah melakukan uji perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dikatakan terdapat perbedaan nilai jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$. Rumus yang digunakan yaitu uji-t satu pihak yaitu uji pihak kanan.

Dari uji homogenitas akhir, diketahui jika kedua kelas memiliki varians yang sama. Maka rumus yang digunakan yaitu:

$$s^2 = \frac{s_1^2(n_1 - 1) + s_2^2(n_2 - 1)}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$s^2 = \frac{185,529(17 - 1) + 183,467(16 - 1)}{17 + 16 - 2}$$

$$s^2 = 184,5313$$

$$s = 13,584$$

Selanjutnya menghitung t_{hitung} :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{77,18 - 66}{13,584 \sqrt{\frac{1}{17} + \frac{1}{16}}}$$

$$t = \frac{11,18}{4,73}$$

$$t = 2,362$$

Dari nilai *post-test*, diketahui rata-rata kelompok eksperimen $\bar{x}_1 = 77,18$ dan rata-rata kelompok kontrol $\bar{x}_2 = 66,00$ dengan $n_1 = 17$ dan $n_2 = 16$ diperoleh $t_{hitung} = 2,362$.

Dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 17 + 16 - 2 = 31$ diperoleh $t_{tabel} = 1,696$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka o

ditolak dan H_a diterima, artinya penggunaan metode *role playing* dan *giving question and getting answer* berpengaruh terhadap keterampilan peserta didik dalam menulis kalimat tanya pada teks dialog sederhana kelas V MI AL Khoiriyah 1 Semarang. Perhitungan lengkapnya terdapat pada *lampiran 19*.

d. Uji Tingkat Efektivitas

Untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan metode latis dan bersusun dalam penelitian ini, maka dilakukan uji tingkat efektivitas N-Gain. Data yang digunakan yaitu nilai awal dan nilai *post-test* peserta didik kelas VD.

Adapun klasifikasi N-Gain dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) $G \geq 0,7$ (Tinggi)
- 2) $0,3 \leq G < 0,7$ (Sedang)
- 3) $G < 0,3$ (Rendah)

Berdasarkan perhitungan N-Gain diperoleh hasil pada tabel 4.12:

Tabel 4.12 Hasil Perhitungan N-Gain Kelas Eksperimen

Kelas	Kriteria			Rata-rata N-Gain
	Rendah	Sedang	Tinggi	
Eksperimen	7	7	3	0,43
Presentase	41,18%	41,18%	17,64%	

Berdasarkan tabel 4.12 menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, presentase peserta didik yang mengalami tingkat efektivitas rendah sebesar 41,18%, sedang sebesar 41,18%, dan

tinggi sebesar 17,64%. Dari perhitungan yang telah dilakukan rata-rata nilai n-gain kelas eksperimen 0,43 yang dikategorikan sedang.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mendesain kelas menjadi beberapa kelompok agar setiap peserta didik bisa berperan sebagai tutor sebaya (*peer teaching*) dan meningkatkan kerjasama antar anggota. Latar belakang dilaksanakannya penelitian ini adalah pemahaman beberapa peserta didik mengenai teknik penulisan kalimat tanya masih kurang tepat, khususnya pada penggunaan kata tanya dan tanda tanya.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu:

1. Analisis data awal. Pada tahap awal sebelum penelitian dilakukan, peneliti melakukan *pretest* dari kelas Vc dan Vb sebagai awal pelaksanaan penelitian. Tes awal (*pretest*) adalah hasil dari analisis soal yang terlebih dahulu diuji cobakan pada kelas VIc. Lalu soal tersebut diuji kelayakannya berdasarkan validitas, realibilitas, taraf kesukaran, dan daya beda soal. Hasilnya adalah soal piliham ganda dan isian singkat layak digunakan sebagai *pretest*. Nilai awal dari kedua kelas

digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik, apakah kedua kelas memiliki kondisi yang sama atau tidak.

Berdasarkan analisis data awal, hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata untuk kelas Vc adalah 60,47 dengan standar deviasi (s) 16,59, sementara nilai rata-rata kelas Vb adalah 57,25 dengan standar deviasi (s) 14,36. Dari analisis data awal diperoleh $t_{hitung} = 0,59449$ dan $t_{tabel} = 2,04$ sehingga dari data awal menunjukkan $t_{hitung} < t_{tabel}$. Analisis uji normalitas dan uji homogenitas juga menunjukkan bahwa kedua kelas dalam kondisi yang normal dan homogen. Oleh karena itu kedua kelas layak untuk dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, peneliti menentukan bahwa kelas Vb sebagai kelas kontrol dan kelas Vc sebagai kelas eksperimen.

2. Analisis data akhir. Untuk memperoleh data akhir, peneliti melakukan proses pembelajaran di kelas Vb sebagai kelas kontrol dan kelas Vc sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen dan kontrol mendapat perlakuan yang berbeda, yaitu kelas eksperimen menggunakan metode *role playing* dan *giving question and getting answer* dalam pembelajaran menulis kalimat sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional ceramah dalam pembelajaran menulis kalimat pertanyaan. Proses pembelajaran dilakukan dalam

satu kali pertemuan, dan pada pertemuan kedua dilakukan *posttest*. Pada pertemuan kedua, masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan *posttest* dengan soal yang sama. Tes akhir (*posttest*) adalah soal yang sama dengan tes awal (*pretest*) yang terlebih dahulu diuji cobakan pada kelas VIc. Lalu soal tersebut diuji kelayakannya berdasarkan validitas, realibilitas, taraf kesukaran, dan daya beda soal. Hasilnya adalah soal pilihan ganda dan isian singkat layak digunakan sebagai *posttest*.

Berdasarkan hasil *posttest* yang telah dilakukan, nilai rata-rata kelas kontrol adalah 66 dengan standar deviasi (s) 13,54. Sementara nilai rata-rata nilai eksperimen adalah 77,18 dengan standar deviasi (s) 13,62. Dari analisis data akhir diperoleh $t_{hitung} = 2,362$ dan $t_{tabel} = t_{(0,05)(31)} = 1,696$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ hipotesis yang diajukan diterima.

Untuk mengetahui peningkatan ranah kognitif peserta didik maka peneliti melakukan uji tingkat efektivitas n-gain. Hasil perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, presentase peserta didik yang mengalami tingkat efektivitas rendah sebesar 41,18%, sedang sebesar 41,18%, dan tinggi sebesar 17,64%. Sedangkan rata-rata nilai n-gain yang diperoleh kelas eksperimen 0,43 dikategorikan sedang.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti menggunakan metode *role playing* dan *giving question and getting answer* pada kelas Vc (kelas eksperimen) dengan tujuan melihat efektivitas penggunaan metode *role playing* dan *giving question and getting answer* terhadap keterampilan menulis pertanyaan belajar peserta didik

Dari uraian diatas, dapat menjawab hipotesis bahwa terdapat perbedaan rata-rata prestasi belajar peserta didik kelas V MI Al Khoiriyah 1 Semarang tahun ajaran 2016/2017 dalam pembelajaran menulis kalimat pertanyaan pada dialog sederhana. Oleh karena itu, pembelajaran menulis kalimat tanya menggunakan metode *role playing* dan *giving question and getting answer* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

D. Keterbatasan Peneliti

Penelitian ini telah peneliti lakukan dengan optimal, akan tetapi peneliti sadar bahwa masih terdapat banyak keterbatasan. Adapun keterbatasan yang dialami peneliti antara lain:

1. Keterbatasan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan hanya pada satu tempat yaitu di MI Al Khoiriyah 1 Semarang. Namun jika terdapat penelitian di tempat yang berbeda, kemungkinan hasil penelitian tidak jauh dari hasil penelitian yang peneliti

lakukan. Selain itu, ruang kelas yang sempit menjadikan peneliti kesulitan mengatur *setting* tempat untuk kegiatan *role playing*.

2. Keterbatasan waktu penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti terbatas oleh waktu. Jam pelajaran bahasa Indonesia di kelas Vc total 90 menit per minggu. 2x35 menit untuk hari rabu dan 20 menit untuk hari sabtu. Peneliti kesulitan mengatur waktu ketika kegiatan *role playing* berlangsung. Waktu yang terbatas merupakan salah satu faktor yang dapat mempersempit ruang gerak peneliti. Walaupun waktu yang digunakan singkat akan tetapi masih bisa memenuhi syarat dalam penelitian ilmiah.

3. Keterbatasan Kemampuan

Peneliti menyadari adanya keterbatasan kemampuan khususnya dalam pengetahuan ilmiah. Namun peneliti berusaha semaksimal mungkin dalam menjalankan penelitian dengan bimbingan dari dosen pembimbing.

Demikianlah keterbatasan yang peneliti alami selama melakukan penelitian di MI Al Khoiriyah 1 Semarang. Selanjutnya peneliti berharap metode *role playing* dan *giving question and getting answer* dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis kalimat pertanyaan pada dialog sederhana agar peserta didik memperoleh prestasi belajar

yang optimal. Hal ini dimaksudkan sebagai tindak lanjut dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan tentang efektifitas penerapan metode *role playing* dan *giving question and getting answer* terhadap keterampilan menulis pertanyaan pada materi dialog sederhana di kelas V MI Al Khoiriyah 1 Semarang tahun pelajaran 2016/2017, diperoleh kesimpulan bahwa, diperoleh nilai rata-rata *pretest* kelas Vc (kelas eksperimen) adalah 60,47 dengan standar deviasi (s) 16,59 sementara rata-rata nilai kelas Vb (kelas kontrol) adalah 57,25 dengan standar deviasi (s) 14,36 dan nilai rata-rata *posttest* kelas Vc (kelas control) adalah 77,18 dengan standar deviasi (s) 13,62 sementara rata-rata kelas Vb (kelas kontrol) adalah 66.

Dari analisis data akhir diperoleh $t_{hitung} = 2,268$ dan $t_{tabel} = t_{(0,05)(31)} = 1,696$ dengan taraf signifikansi 5%. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ hipotesis yang diajukan diterima. Untuk mengetahui peningkatan ranah kognitif peserta didik maka peneliti melakukan uji tingkat efektifitas n-gain. Hasil perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa pada kelas

eksperimen, presentase peserta didik yang mengalami tingkat efektivitas rendah sebesar 41,18%, sedang sebesar 41,18%, dan tinggi sebesar 17,64%. Sedangkan rata-rata nilai n-gain yang diperoleh kelas eksperimen 0,43 dikategorikan sedang.

Artinya ada perbedaan signifikan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode *role playing* dan *giving question and getting answer* dengan peserta didik yang menggunakan metode konvensional. Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode *role playing* dan *giving question and getting answer* efektif terhadap kemampuan menulis pertanyaan pada materi dialog.

B. Saran

Setelah melihat kondisi yang ada, serta berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, tidak ada salahnya apabila penulis memberikan beberapa saran sebagai masukan dalam meningkatkan kualitas dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut :

1. Bagi guru

Guru hendaknya menggunakan metode pembelajaran yang berbeda disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan peserta didik. Proses pembelajaran diarahkan pada keaktifan peserta didik..

2. Peserta didik

Peserta didik hendaknya berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan selalu mengikuti arahan dari guru.

3. Sekolah

Sekolah hendaknya memberikan fasilitas penuh dan mendukung sarana-prasarana untuk kegiatan pembelajaran sehingga guru dapat menggunakan metode dan media yang berbeda ketika mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus, *Pembelajaran bahasa berbasis pendidikan karakter*, Bandung: PT Refika Aditama, 2012
- Adi Susilo, Taufik, *belajar calistung itu asyik*, Jogjakarta: JAVALITERA, 2011
- Afriyanti, Risca, *Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan bagi Anak Disgrafia. Deiksis-Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Alex & Prof. Dr. H. Achmad H.P, *Bahasa Indonesia untuk perguruan negeri*, Jakarta: KENCANA, 2011
- Arifin, Zainal, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010
- Biologi Pedia, Uji Normalitas Gain, <http://biologipedia.blogspot.co.id/2011/01/uj-normalitas-gain.html>, diakses 26 April 2017.
- Chaer, Abdul, *Tata bahasa praktis bahasa Indonesia*, Jakarta: PT. RINEKA CIPTA, 2011
- Dalman, *Keterampilan Menulis*, Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA, 2014

- Ghazali, Syukur, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan pendekatan komunikatif-interaktif*, Malang, PT Refika Aditama, 2010
- Gultom, Novita Desti Arisandi, “Penerapan strategi *giving question and getting answers* dalam meningkatkan prestasi belajar dalam pembelajaran bahasa Arab VIII C MTs Negeri Godean Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012”, Skripsi (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Klijaga, 2012)
- Hamdayama, Jumantan, *Model dan metode pembelajaran kreatif dan berkarakter*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2014
- Haris, Muhammad Abdul, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Dialog Sederhana Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Semester I Dengan Menggunakan Gambar Berser Di MI Mu’abbidin Sukorejo Guntur Demak Tahun Pelajaran 2014/2015”, *Skripsi*, Semarang: Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang, 2014
- Meilany, Weni Rahayu, *Ensiklopedia bahasa Indonesia 1*, Tangerang : PT. NUSANTARALESTARI CERIAPRATAMA, 2012
- Mulyono, *Strategi pembelajaran menuju efektivitaas pembelajaran di Abad global*, Malang: UIN-Maliki press, 2012
- Observasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Al Khoiriyah 1 Semarang, tanggal 4 Agustus 2016
- Shoimin, Aris *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013*, Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2014

- Slamet, *dasar-dasar keterampilan bahasa Indonesia*, Surakarta: LPP
UNS dan UNS Pressm 2008
- Sudjana, *Metoda Statistika*, Bandung: Tarsito, 2005
- Sudjana, Nana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*,
Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*,
Bandung: Alfabeta, 2011
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Pendekatan Kuantitatif,
Kualitatif, dan R&D, Bandung: CV. Alfabeta, 2009
- Suprijono, Agus, *Cooperative learning teori dan aplikasi PAIKEM*,
Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010
- Tumasrohan, Ahmad, “Peningkatan Kemampuan Sholat Peserta Didik
Melalui Metode Demonstrasi Dan *Role Playing* Di Kelas II
MI NU 39 Kertosari Singorojo Kendal”, Skripsi, Semarang:
Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang, 2014
- Zalni, Hisyam dkk, *Strategi pembelajaran aktif*, Yogyakarta: CTSD
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2008

Lampiran 1

PROFIL SEKOLAH

Nama Sekolah : MI Al Khoiriyyah 01 Semarang

Alamat : Jl.Bulustalan III A No. 253 Semarang

Nama Kepala Sekolah : Sucipto SE

VISI

Berakhlakul karimah dan berkualitas dalam ilmu pengetahuan dan teknologi.

MISI

1. Menumbuhkan pengetahuan, penghayatan dan pengalaman terhadap ajaran Al Qur'an dan Al Hadits agar menjadi manusia yang sholeh sholehah
2. Memberikan keteladanan pada para siswa (talamidz) dalam bertinfak, berbicara dan beribadah sesuai dengan Al Qur'an dan Al Hadits.
3. Melaksanakan pembelajaran dengan bimbingan efektif sehingga setiap siswa (talamidz) berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.
4. Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh komponen madrasah.
5. Mendorong dan membantu siswa (talamidz) untuk mengenali potensi dirinya, sehingga dapat berkembang secara optimal.
6. Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga madrasah.

7. Membekali dan menyiapkan siswa (talamidz) dalam menegakkan agama Islam.
8. Membekali dan menyiapkan siswa (talamidz) memiliki ketrampilan untuk siap terjun dalam masyarakat.

SARANA DAN PRASARANA

1. Ruang Roisul Madrasah
2. Ruang Tata Usaha
3. Ruang Asatidz
4. Ruang kelas yang representatif
5. Laboratorium komputer
6. Ruang Perpustakaan
7. Koperasi
8. Aula dan Musholla
9. Kantin
10. Gudang
11. Toilet
12. Lapangan

EKSTRAKURIKULER

1. Silat
2. Komputer
3. Qiroah
4. Pramuka
5. Renang

Lampiran 2a

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS EKSPERIMEN

Nama Sekolah : MI Al Khoiriyah 1 Semarang

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V/Genap

Tahun Pembelajaran : 2016/2017

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

4. Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman secara tertulis dalam bentuk karangan, surat undangan, dan dialog tertulis.

B. Kompetensi Dasar

4.3 Menulis dialog sederhana antara dua atau tiga tokoh dengan memperhatikan isi serta peranannya.

C. Indikator

- 4.3.1 Menjelaskan pengertian dari dialog sederhana.
- 4.3.2 Menuliskan dialog sederhana antara dua atau tiga tokoh dengan memperhatikan isi serta peranannya.
- 4.3.3 Secara berkelompok siswa memperagakan cara membaca dialog sederhana antara dua atau tiga tokoh dengan memperhatikan isi serta peranannya.

4.3.4 Teliti dalam menulis dialog sederhana antara dua atau tiga dengan memperhatikan isi serta peranannya

4.3.5 Berkomunikasi dan menyumbangkan ide atau berpendapat untuk menulis dialog sederhana.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian dari dialog sederhana.
2. Siswa mampu menuliskan dialog sederhana antara dua atau tiga tokoh dengan memperhatikan isi serta peranannya
3. Siswa mampu secara berkelompok memperagakan cara membaca dialog sederhana antara dua atau tiga tokoh dengan memperhatikan isi serta peranannya.
4. Siswa mampu dengan teliti dalam menulis dialog sederhana antara dua atau tiga dengan memperhatikan isi serta peranannya
5. Siswa mampu berkomunikasi dan menyumbangkan ide atau berpendapat untuk menulis dialog sederhana.

E. Karakter Siswa yang Diharapkan

Sikap : Santun, Toleran, Peduli, bersahabat/komunikatif, Cermat, Percaya diri, Tanggung Jawab, Kreatif, Disiplin dan Tekun.

Keterampilan : Komunikatif

F. Metode Pembelajaran dan Media Pembelajaran

Metode : Ceramah

Role playing

Giving question and getting answer

Media : kertas “question” dan “answer”

G. Alat dan Sumber Belajar

Buku paket bahasa Indonesia kelas 5

H. Materi Pokok

Dialog sederhana

Dialog adalah percakapan atau pembicaraan antara dua orang atau lebih tentang suatu hal.

Langkah-langkah menulis dialog:

1. Menentukan topik/tema
2. Menentukan tokoh atau watak/karakternya
3. Membuat pokok-pokok isi dialog
4. Mengembangkan pokok-pokok isi dialog menjadi teks dialog yang utuh.

I. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">a. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama-samab. Guru mengondisikan kelas dan melakukan presensi peserta didik.	10 menit

	<p>c. Guru memberikan motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.</p> <p>d. Guru melakukan apersepsi.</p>	
Inti	<p>Eksplorasi</p> <p>a. Guru menjelaskan tentang menulis dialog sederhana.</p> <p>b. Guru membagikan kertas “Question” dan “Answer”.</p> <p>c. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok masing-masing terdiri dari 3-4 siswa.</p> <p>d. Setiap kelompok membuat sebuah dialog sederhana sesuai dengan tema yang diinginkan.</p> <p>e. Teks dialog yang telah dibuat masing-masing kelompok ditukarkan kepada kelompok lain.</p> <p>f. Setiap kelompok memberi koreksi atau pendapat atas teks dialog sederhana kelompok lain lalu mengembalikannya</p> <p>Elaborasi</p> <p>a. Setiap kelompok melakukan role playing teks dialog sederhana yang telah ditulis.</p> <p>b. Siswa yang lain mengamati jalannya cerita</p>	55 menit

	<p>dan menyiapkan pertanyaan.</p> <p>c. Setelah semua kelompok melakukan role playing siswa menyiapkan kalimat pertanyaan.</p> <p>d. Siswa melakukan <i>giving questin</i> and <i>getting answer</i>.</p> <p>e. Guru memberi kebebasan bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan.</p> <p>f. Setiap siswa yang mengajukan pertanyaan memberikan kartu “Question” kepada guru.</p> <p>g. Setiap siswa yang ingin menjawab pertanyaan memberikan kartu “Answer” kepada guru.</p> <p>Konfirmasi</p> <p>a. Guru menguatkan pertanyaan ataupun jawaban dari siswa</p> <p>b. Diakhir <i>session</i> siswa yang masih memiliki kartu “Question” atau “Answer” mendapat sanksi dengan menulis dialog sederhana kembali.</p>	
<p>Penutup</p>	<p>a. Guru menyampaikan pesan dan motivasi kepada siswa.</p> <p>b. Guru mengajak siswa berdo’a bersama-sama</p>	<p>5 menit</p>

	(untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran). c. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.	
--	---	--

J. Penilaian

1. Penilaian proses : Penilaian proses dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung yaitu membuat teks dialog sederhana sesuai tema bersama teman satu kelompok.
2. Penilaian hasil : Penilaian menggunakan tes tulis yaitu menjawab 15 soal pilihan ganda dan 10 soal mengisi kalimat yang tidak lengkap pada teks dialog sederhana.

Semarang, 20 Januari 2017

Guru Kelas Eksperimen

Peneliti

Edhy Suroso, S.Pd

Yeni Marlina

NIP.

NIM: 133911028

Lampiran 2b

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS KONTROL

Nama Sekolah	: MI Al Khoiriyah 1 Semarang
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: V/Genap
Tahun Pembelajaran	: 2016/2017
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

4. Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman secara tertulis dalam bentuk karangan, surat undangan, dan dialog tertulis.

B. Kompetensi Dasar

4.3 Menulis dialog sederhana antara dua atau tiga tokoh dengan memperhatikan isi serta peranannya.

C. Indikator

- 4.3.1 Menjelaskan pengertian dari dialog sederhana.
- 4.3.2 Menuliskan dialog sederhana antara dua atau tiga tokoh dengan memperhatikan isi serta peranannya.
- 4.3.3 Secara berkelompok siswa memperagakan cara membaca dialog sederhana antara dua atau tiga tokoh dengan memperhatikan isi serta peranannya.

4.3.4 Teliti dalam menulis dialog sederhana antara dua atau tiga dengan memperhatikan isi serta peranannya

4.3.5 Berkomunikasi dan menyumbangkan ide atau berpendapat untuk menulis dialog sederhana.

D. Tujuan Pembelajaran

6. Siswa mampu menjelaskan pengertian dari dialog sederhana.
7. Siswa mampu menuliskan dialog sederhana antara dua atau tiga tokoh dengan memperhatikan isi serta peranannya
8. Siswa mampu secara berkelompok memperagakan cara membaca dialog sederhana antara dua atau tiga tokoh dengan memperhatikan isi serta peranannya.
9. Siswa mampu dengan teliti dalam menulis dialog sederhana antara dua atau tiga dengan memperhatikan isi serta peranannya
10. Siswa mampu berkomunikasi dan menyumbangkan ide atau berpendapat untuk menulis dialog sederhana.

E. Karakter Siswa yang Diharapkan

Sikap : Santun, Toleran, Peduli, bersahabat/komunikatif, Cermat, Percaya diri, Tanggung Jawab, Kreatif, Disiplin dan Tekun.

Keterampilan : Komunikatif

F. Metode Pembelajaran dan Media Pembelajaran

Metode : Ceramah dan diskusi

Media : Spidol dan papan tulis

G. Alat dan Sumber Belajar

Buku paket bahasa Indonesia kelas 5

H. Materi Pokok

Dialog sederhana

Dialog adalah percakapan atau pembicaraan antara dua orang atau lebih tentang suatu hal.

Langkah-langkah menulis dialog:

5. Menentukan topik/tema
6. Menentukan tokoh atau watak/karakternya
7. Membuat pokok-pokok isi dialog
8. Mengembangkan pokok-pokok isi dialog menjadi teks dialog yang utuh.

I. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
----------	--------------------	---------------

Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> e. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama-sama f. Guru mengondisikan kelas dan melakukan presensi peserta didik. g. Guru memberikan motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. h. Guru melakukan apersepsi. 	10 menit
Inti	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> g. Guru menjelaskan tentang menulis dialog sederhana. h. Guru menunjukkan salah satu contoh teks dialog sederhana i. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok masing-masing terdiri dari 3-4 siswa. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> h. Setiap kelompok membuat teks dialog sederhana i. Setiap kelompok membacakan teks dialog yang telah dibuat 	55 menit

	<p>j. Kelompok lain menyimak dan memberi tanggapan atas teks dialog sederhana yang telah dibuat masing-masing kelompok</p> <p>Konfirmasi</p> <p>c. Guru menguatkan jawaban dari siswa</p>	
Penutup	<p>d. Guru menyampaikan pesan dan motivasi kepada siswa.</p> <p>e. Guru mengajak siswa berdo'a bersama-sama (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).</p> <p>f. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	6 menit

J. Penilaian

1. Penilaian proses :Penilaian proses dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung yaitu membuat teks

dialog sederhana sesuai tema bersama teman satu kelompok.

2. Penilaian hasil :Penilaian menggunakan tes tulis yaitu menjawab 15 soal pilihan ganda dan 10 soal mengisi kalimat yang tidak lengkap pada teks dialog sederhana.

Semarang, 20 Januari 2017

Guru Kelas Kontrol

Peneliti

Eva Nulia S. Fil.I

Yeni Marlina

NIP.

NIM: 133911007

Lampiran 3

Soal *pretest* dan *posttest*

1. Untuk mengetahui penyebab terjadinya suatu peristiwa, kita dapat mengajukan pertanyaan berikut...
 - A. Siapa yang terlibat dalam peristiwa itu?
 - B. Di mana peristiwa itu terjadi?
 - C. Bagaimana proses terjadinya peristiwa itu?
 - D. Mengapa peristiwa itu bisa terjadi?
2. Penulisan teks percakapan yang benar adalah
 - A. Ibu: "Kau sudah belajar Don?"
 - B. Ibu: "Kau sudah belajar Don?"
 - C.. "Ibu, Kau sudah belajar Don?"
 - D. Ibu. "Kau sudah belajar Don?"
3. Rani : "..."
Alam : "Energi ini berasal dari panas bumi." Pertanyaan Rani adalah
 - A. Apa nama energi ini?
 - B. Dari mana energi ini berasal?
 - C. Bagaimana cara kerjanya panas bumi?
 - D. Di mana asal energi, apakah dari panas bumi?
4. Bacalah dialog berikut ini!
Pegawai pos : "Mau apa, dik?"
Andi : "Mau mengirim barang, pak"
Pegawai pos : "..."
Andi : "Sudah pak, sudah saya tulis jelas"
Pegawai pos : "Baik, barangnya saya timbang dulu ya"
Kalimat yang tepat untuk melengkapi dialog diatas adalah...
 - A. Mau dikirim kemana ?
 - B. Berapa ongkos semuanya pak?
 - C. Berapa banyak barangnya ?
 - D. Sudah ditulis lengkap alamatnya, dik ?"

5. Bacalah dialog berikut ini

Ina : "Apa yang kamu lamunkan?"

Susi : "Aku habis menonton film Barbie. Di bioskop"

Ina : "Aku juga nonton kemarin"

Susi : "..."

Ina : "Kebetulan waktu itu yang diputar film Doraemon"

Kalimat yang tepat untuk melengkapi kalimat diatas adalah...

- A. Menonton film Doraemon
- B. Menonton film Barbie
- C. Film apa yang kamu tonton ?
- D. Menonton bioskop bersama siapa ?

6. Arif : "Son, kemarin aku ikut kakekku naik perahu layar."

Soni : "Kamu naik perahu layar di mana, Rif?"

Arif : "Aku naik perahu layar di Danau Singkawang."

Soni : "..."

Arif : "Aku sangat senang, meskipun saat di tengah danau ada rasa takut."

Kalimat yang tepat untuk melengkapi percakapan di atas adalah...

- A. Di mana kamu naik perahu layar itu, Son?
- B. Bagaimana perasaanmu saat menaiki perahu itu, Rif?
- C. Aku juga ingin naik perahu layar itu, Rif!
- D. Tentu pemandangannya sangat indah sekali.

7. Alam : "..."

Ami : "Joko sakit karena hujan-hujan.""

Pertanyaan yang harus dinyatakan Ami adalah....

- A. Mengapa Joko sakit?
- B. Dimana Joko sakit?
- C. Kapan Joko sakit?

- D. Siapa yang menyakiti Joko?
8. Pak Yoli : "Huh! Hari ini daganganku cuma laku sedikit!"
Ucapan Pak Yoli di atas mengungkapkan rasa....
A. kecewa B. sedih C. marah D. Takut
9. Rani : "Mau beli apa?"
Alin : "Ee..., beli..."
Rani : "Ayo, cepat! Bilang mau beli apa?"

Tokoh Rani dalam percakapan di atas harus diperankan dengan sikap....

- A. galak B. pendiam
C. murung D. Beringas
10. Pertanyaan yang isinya berkaitan dengan tugas sebagai petugas pos adalah
- A. Berapa jumlah rata-rata surat yang Bapak antarkan setiap hari?
B. Apakah kendaraan inventaris itu Bapak rawat secara rutin?
C. Mengapa Bapak memilih bekerja sebagai seorang petugas?
D. Siapakah yang mendorong Bapak mengantarkan surat tugas ini?
11. "Sejak kapan bapak memulai usaha ini?"
Kata tanya kapan pada pertanyaan di atas digunakan untuk menanyakan...
A. Tempat
B. Waktu
C. Alasan
D. Cara
12. Kata tanya siapa digunakan untuk menanyakan..
A. Orang

- B. Benda
- C. Perbuatan
- D. Jumlah

13. Penanya :

Narasumber : "Nasi goreng lima ton ini dimasak oleh 45 orang koki (juru masak) serta 90 orang pembantu. Tempat untuk memasak berupa wajan raksasa yang jumlahnya lima buah. Waktu ya dibutuhkan untuk memasak selama dua jam. Dana ya dihabiskan mencapai Rp 208 juta."

Pertanyaan yang jawabannya tidak terdapat dalam paragraf di atas adalah

- A. Siapa yang memasak nasi goreng itu?
- B. Di mana nasi goreng itu di masak?
- C. Menggunakan apa memasaknya?
- D. Berapakah dana yang dihabiskan untuk memasak nasi goreng itu?

14. (1) Mia : "Gawat, Ti . . . payah!"

(2) Yati : "Memang ada apa, mengapa engkau menggerutu? Apanya yang gawat?"

(3) Mia : . .

(4) Yati : "Sudah, tenang, kita tunggu 15 menit lagi. Semoga dia cepat datang!"

(5) Mia : "Kalau begini caranya, latihan gerak dan tari kita jadi berantakan."

Kalimat yang diucapkan oleh Mia pada dialog (3) adalah

- A. Sumi sampai sekarang belum datang!
- B. Huh, ternyata Sumi sudah datang!
- C. Alhamdulillah, akhirnya Sumi datang juga!
- D. Hai, mengapa Sumi kamu ajak juga?

15. Contoh kalimat tanya yang tepat adalah...

- A. Sejak kapan dia menunggu disini?

- B. Sejak kapan dia menunggu disini!
- C. Dia menunggu sejak kapan
- D. Kapan dia menunggu

Isilah dialog berikut dengan kalimat yang tepat!

Pagi ini Yusuf berada di ruang kepala sekolah karena Yusuf terlambat berangkat sekolah. Semalaman Yusuf begadang menonton bola selain itu Yusuf juga tidak membawa buku pelajaran sesuai jadwal hari ini

- Kepala sekolah : “Siapa namamu ?”
- Yusuf : “....”(1)
- Kepala sekolah : “....”(2)
- Yusuf : “Saya kelas 5, pak”
- Kepala sekolah : “....”(3)
- Yusuf : “sekarang jam 7.15 pak”
- Kepala sekolah : “Kamu tahu kenapa dihukum?”
- Yusuf : “....”(4)
- Kepala sekolah : “Lantas mengapa kamu terlambat pagi ini?”
- Yusuf : “....”(5)
- Kepala sekolah : “....”(6)
- Yusuf : “Saya begadang sampai jam sepuluh malam, pak”
- Kepala sekolah : “Lain kali jangan ulangi lagi”
- Yusuf : “Baik pak”
- Kepala Sekolah : “....”(7)
- Yusuf : “Bahasa Indonesia dan Pkn, pak”
- Kepala sekolah : “Apakah kamu membawa bukunya?”
- Yusuf : “....”(8)
- Kepala sekolah : “Bagaimana bisa kamu tidak membawa bukunya?”
- Yusuf : “Saya tergesa-gesa pak”
- Kepala sekolah : “....”(9)

Yusuf : “Tidak jauh pak. Rumah saya di jalan Anggrek nomer 19”

Kepala sekolah : “...”(10)

Yusuf : “Saya berangkat sekolah naik sepeda pak”

Kepala sekolah : “Baiklah bapak kasih waktu 10 menit untuk kamu mengambil buku lalu kembali masuk kelas”

Yusuf : “Baik pak, terima kasih banyak pak”

Lampiran 4

KUNCI JAWABAN SOAL

Soal Piliham Ganda

1. D. Bagaimana peristiwa itu bisa terjadi?
2. A. Ibu: "Kau sudah belajar Don?"
3. B. Dari mana energi ini berasal?
4. D. Sudah ditulis lengkap alamatnya, dik ?"
5. C. Film apa yang kamu tonton ?
6. B. Bagaimana perasaanmu saat menaiki perahu itu, Rif?
7. A. Mengapa Joko sakit?
8. A. Kecewa
9. A. Galak
10. A. Berapa jumlah rata-rata surat yang Bapak antarkan setiap hari?
11. B. Waktu
12. A. Orang
13. A. Siapa yang memasak nasi goreng itu?
14. A. Sumi sampai sekarang belum datang!
15. A. Sejak kapan dia menunggu disini?

Soal Jawaban Singkat

1. Yusuf pak
2. Kamu kelas berapa?
3. Sekarang jam berapa?
4. Iya tahu pak
5. Karena saya bergadang menonton bola pak
6. Sampai kapan kamu bergadang?
7. Apa pelajaran hari ini?
8. Tidak pak
9. Dimana rumah kamu?
10. Kamu naik apa?

Lampiran 5

Daftar Nama Peserta Didik Kelas Uji Coba

No	Nama	Kode
1	Nabila Zhara Shofia	UC-01
2	Rafa Nafisa	UC-02
3	Aqila Yumna	UC-03
4	Muhammad Haidar	UC-04
5	Nadia Hafidza Naharani	UC-05
6	Iraura A.A	UC-06
7	Nur laily Ramadani	UC-07
8	Yassarulya Atha Bilbina	UC-08
9	M. Hafid	UC-09
10	Muhammad Firdaus	UC-10
11	Affan Maulana	UC-11
12	Bayu Putra	UC-12
13	Raihan Raditya	UC-13
14	Muhammad Haqi	UC-14

Lampiran 6a

Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen

No	Nama	Kode
1	Annisaa Cahayani	E-01
2	Aqilatun Nafisah	E-02
3	Dien Rusyda Atrima	E-03
4	Falsabella Tita Azzahra	E-04
5	Hafizhah Arih Ibtisamah	E-05
6	Keysha Meisela Hidayat	E-06
7	Marsya Chairina	E-07
8	Abid	E-08
9	M. Robbi Rodiyah	E-09
10	Nabila	E-10
11	Nanda Novela Sagita	E-11
12	Rajif Tegar M	E-12
13	Sabila Nahdiya Putri	E-13
14	Sahal Ahmad Khafid	E-14
15	Syafira Az Zahra	E-15
16	Zahra Aliyah Sakinah	E-16
17	M Naufal R	E-17

Lampiran 6b**Daftar Peserta Didik Kelas Kontrol**

No	Nama	Kode
1	Ahmad Waafi	E-01
2	Bella Amelia Putri	E-02
3	Devita Mutiara Putri	E-03
4	Hanan Laitief Firmanssyah	E-04
5	Hussain Firman Nugraha	E-05
6	Mucham	E-06
7	M Aulia Fikri A F	E-07
8	Nafila Ulya	E-08
9	Nafisha Adya Meyca	E-09
10	Nashwa Aulia S	E-10
11	Rakha	E-11
12	Rohmat Syahru	E-12
13	Suha Ulya Ramadhani	E-13
14	Sultan Ahmad E H	E-14
15	Nirmala Dea Ahimsa	E-15
16	Qurrota A'yun	E-16

Lampiran 8

Uji Validitas Butir Soal

Rumus

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

- M_p = Rata-rata skor total yang menjawab benar pada butir soal
 M_t = Rata-rata skor total
 S_t = Standart deviasi skor total
 p = Proporsi siswa yang menjawab benar pada setiap butir soal
 q = Proporsi siswa yang menjawab salah pada setiap butir soal

Kriteria

Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal valid.

Perhitungan

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal no 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama, dan diperoleh seperti pada tabel analisis butir soal.

No	Kode	Butir soal no 1 (X)	Skor Total (Y)	Y^2	XY
1	UC-08	1	25	625	25
2	UC-06	1	24	576	24
3	UC-10	1	24	576	24
4	UC-01	1	24	576	24
5	UC-05	1	23	529	23
6	UC-03	1	23	529	23
7	UC-07	1	23	529	23
8	UC-02	1	22	484	22
9	UC-04	1	21	441	21
10	UC-11	0	14	196	0
11	UC-09	1	9	81	9
12	UC-14	1	8	64	8
13	UC-12	0	8	64	0
14	UC-13	0	5	25	0
Jumlah		11	253	5295	226

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh:

$$\begin{aligned}M_p &= \frac{\text{Jumlah skor total yang menjawab benar pada no 1}}{\text{Banyaknya siswa yang menjawab benar pada no 1}} \\ &= \frac{226}{11} \\ &= 20,55\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}M_t &= \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Banyaknya siswa}} \\ &= \frac{253}{14} \\ &= 18,07\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}p &= \frac{\text{Jumlah skor yang menjawab benar pada no 1}}{\text{Banyaknya siswa}} \\ &= \frac{11}{14} \\ &= 0,79\end{aligned}$$

$$q = 1 - p = 1 - 0,79 = 0,21$$

$$S_t = \sqrt{\frac{5295 - \frac{253^2}{14}}{14}} = 7,19$$

$$\begin{aligned}r_{pbis} &= \frac{20,55 - 18,07}{7,19} \sqrt{\frac{0,79}{0,21}} \\ &= 0,659\end{aligned}$$

Pada taraf signifikansi 5%, dengan $N = 14$, diperoleh $r_{tabel} = 0,532$

Karena $r_{hitung} (0,659) > r_{tabel} (0,532)$, maka dapat disimpulkan bahwa butir item tersebut valid

Lampiran 9

Perhitungan Uji Reabilitas

Formula:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

- n : Banyaknya item
 $\sum \sigma_i^2$: Jumlah varian butir
 σ_t^2 : Varians total

Kriteria

Apabila $r_{11} > r_{\text{tabel}}$, maka item soal reliabel

Dengan menggunakan rumus diatas, diketahui :

$$\begin{aligned} \sum \sigma_i^2 &= \text{pq}_1 + \text{pq}_2 + \text{pq}_3 + \dots + \text{pq}_{25} \\ &= 0,17 + 0,12 + 0,23 + \dots + 0,29 \\ &= 4,62 \end{aligned}$$

$$S^2 = \frac{5295 - \frac{253^2}{14}}{14} = 51,6377551$$

$$\begin{aligned} r_{11} &= \left(\frac{25}{25-1} \right) \left(1 - \frac{4,62}{51,637755} \right) \\ &= 0,948522873 \end{aligned}$$

Pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan $n = 14$ diperoleh $r_{\text{tabel}} = 0,532$
 karena $r_{11} > r_{\text{tabel}}$, maka item soal tersebut reliabel

Lampiran 10

Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal

Rumus

$$P = \frac{N_p}{N}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

N_p : Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

N : Jumlah seluruh peserta didik yang ikut tes

Kriteria

Interval IK	Kriteria
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal no 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama, dan diperoleh seperti pada tabel analisis butir soal.

Kelompok Atas			Kelompok Bawah		
No	Kode	Skor	No	Kode	Skor
1	UC-06	1	1	UC-02	1
2	UC-17	1	2	UC-04	1
3	UC-24	1	3	UC-11	0
4	UC-25	1	4	UC-09	1
5	UC-35	1	5	UC-14	1
6	UC-12	1	6	UC-12	0
7	UC-13	1	7	UC-13	0
Jumlah		7	Jumlah		4

Lampiran 11

Perhitungan Daya Pembeda Soal

1. Soal Pilihan Ganda

Rumus

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D : Daya Pembeda

B_A : Banyaknya peserta didik kelompok atas yang menjawab benar

B_B : Banyaknya peserta didik kelompok bawah yang menjawab benar

J_A : Banyaknya peserta didik kelompok atas

J_B : Banyaknya peserta didik kelompok bawah

Kriteria

Interval D	Kriteria
D ≤ 0,00	Sangat jelek
0,00 < D ≤ 0,20	Jelek
0,20 < D ≤ 0,40	Cukup
0,40 < D ≤ 0,70	Baik
0,70 < D ≤ 1,00	Sangat Baik

Perhitungan

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal no 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama, dan diperoleh seperti pada tabel analisis butir soal.

Kelompok Atas			Kelompok Bawah		
No	Kode	Skor	No	Kode	Skor
1	UC-06	1	1	UC-02	1
2	UC-17	1	2	UC-04	1
3	UC-24	1	3	UC-11	0
4	UC-25	1	4	UC-09	1
5	UC-35	1	5	UC-14	1
6	UC-12	1	6	UC-12	0
7	UC-13	1	7	UC-13	0
Jumlah		7	Jumlah		4

$$\begin{aligned} DP &= \frac{7}{7} - \frac{4}{7} \\ &= 0,43 \end{aligned}$$

Berdasarkan kriteria, maka soal no 1 mempunyai daya pembeda baik

Lampiran 12

Daftar Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol

KELAS EKSPERIMEN			KELAS KONTROL		
NO.	KODE	NILAI	NO.	KODE	NILAI
1	E-01	40	1	K-01	44
2	E-02	56	2	K-02	56
3	E-03	40	3	K-03	68
4	E-04	76	4	K-04	32
5	E-05	80	5	K-05	40
6	E-06	44	6	K-06	48
7	E-07	68	7	K-07	64
8	E-08	44	8	K-08	68
9	E-09	56	9	K-09	48
10	E-10	72	10	K-10	76
11	E-11	52	11	K-11	52
12	E-12	76	12	K-12	48
13	E-13	68	13	K-13	80
14	E-14	40	14	K-14	60
15	E-15	84	15	K-15	52
16	E-16	84	16	K-16	80
17	E-17	48			
Jumlah		1028			916
Rata-rata		60.47			57.25

Lampiran 13a

Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen

Hipotesis

Ho : Data terdistribusi normal

Ha : Data terdistribusi tidak normal

Rumus

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Kriteria yang digunakan:

Ho diterima jika χ^2 hitung < χ^2 tabel

Pengujian Hipotesis

Nilai Maksimal	=	84		
Nilai Minimal	=	40		
Rentang Nilai (R)	=		nilai tertinggi	-
	=		84	-
	=			nilai terendah
	=	44		40
Banyak kelas (k)	=	1	+	3,3 log n
	=	1	+	3,3 log 17
	=	1	+	4,060
	=	5,06	dibulatkan 5	
Panjang kelas (p)	=	$\frac{R}{K}$		
	=	$\frac{44}{5}$		
	=	8,8	dibulatkan 9	

Tabel mencari rata-rata dan standar deviasi

No	X	$X - \bar{X}$	$(X - \bar{X})^2$
1	40	-20,47	419,04
2	56	-4,47	19,99
3	40	-20,47	419,04
4	76	15,53	241,16
5	80	19,53	381,40
6	44	-16,47	271,28
7	68	7,53	56,69
8	44	-16,47	271,28
9	56	-4,47	19,99
10	72	11,53	132,93
11	52	-8,47	71,75
12	76	15,53	241,16
13	68	7,53	56,69
14	40	-20,47	419,04
15	84	23,53	553,63
16	84	23,53	553,63
17	48	-12,47	155,52
jumlah	1028		4128,72

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{1028}{17} \\ &= 60,47 \end{aligned}$$

Standar Deviasi (S)

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n - 1} \\ &= \frac{4128,72}{(17-1)} \end{aligned}$$

$$S^2 = 275,248$$

$$S = 16,59$$

Daftar nilai frekuensi observasi kelas VC

Kelas			Bk	Zi	P(Zi)	Luas	Fo	Fh	$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$
			39,5	-1,264	0,397	0,132	5	2,25	3,373
40	-	48	48,5	-0,722	0,265	0,194	3	3,29	0,026
49	-	57	57,5	-0,179	0,071	0,071	1	1,20	0,034
58	-	66	66,5	0,363	0,142	0,176	3	2,99	0,000
67	-	75	75,5	0,906	0,318	0,109	5	1,85	5,373
76	-	84	84,5	1,448	0,426				
							17	X ² =	8,806

Jumlah

Untuk $\alpha = 5\%$, dengan $dk = 5 - 1 = 4$ diperoleh X^2 tabel = 9,4877

Karena X^2 hitung < X^2 tabel, maka data tersebut berdistribusi normal

Lampiran 13b

Hipotesis

Ho : Data terdistribusi normal

Ha : Data terdistribusi tidak normal

Rumus

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Kriteria yang digunakan:

Ho diterima jika χ^2 hitung < χ^2 tabel

Pengujian Hipotesis

Nilai Maksimal = 80

Nilai Minimal = 32

Rentang Nilai (R) = nilai tertinggi - nilai terendah
= 80 - 32
= 48

Banyak kelas (k) = 1 + 3,3 log n
= 1 + 3,3 log 16
= 1 + 3,973
= 4,973 dibulatkan 5

Panjang kelas (p) = $\frac{R}{K}$
= $\frac{48}{5}$
= 9,6 dibulatkan 10

Tabel mencari rata-rata dan standar deviasi

No	X	$X - \bar{X}$	$(X - \bar{X})^2$
1	44	-13,25	175,56
2	56	-1,25	1,56
3	68	10,75	115,56
4	32	-25,25	637,56
5	40	-17,25	297,56
6	48	-9,25	85,56
7	64	6,75	45,56
8	68	10,75	115,56
9	48	-9,25	85,56
10	76	18,75	351,56
11	52	-5,25	27,56
12	48	-9,25	85,56
13	80	22,75	517,56
14	60	2,75	7,56
15	52	-5,25	27,56
16	80	22,75	517,56
jumlah	916		3095,00

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{916}{16} \\ &= 57,25 \end{aligned}$$

Standar Deviasi (S)

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n - 1} \\ &= \frac{3095,00}{(16-1)} \end{aligned}$$

$$S^2 = 206,333$$

$$S = 14,36$$

Daftar nilai frekuensi observasi kelas Vb

Kelas			Bk	Zi	P(Zi)	Luas	Fo	Fh	$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$	
			31,5	-1,793	0,463					
32	-	41				0,100	2	1,60	0,101	
			41,5	-1,096	0,364					
42	-	51				0,208	4	3,33	0,135	
			51,5	-0,400	0,156					
52	-	61				0,039	2	0,63	3,005	
			61,5	0,296	0,116					
62	-	71				0,223	4	3,57	0,052	
			71,5	0,992	0,339					
72	-	81				0,115	4	1,84	2,541	
			81,5	1,688	0,454					
Jumlah								16	X ² =	5,835

Untuk $\alpha = 5\%$, dengan $dk = 5 - 1 = 4$ diperoleh X^2 tabel = 9,4877
 Karena X^2 hitung < X^2 tabel, maka data tersebut berdistribusi normal

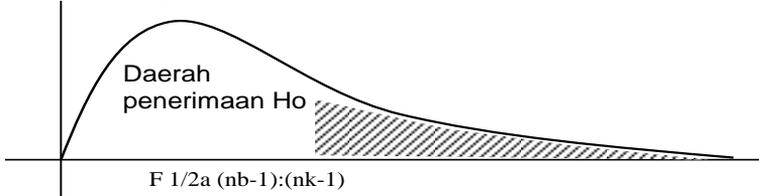
Lampiran 14

UJI HOMOGENITAS NILAI *PRETEST*

Sumber Data

Kelas	VC	VB
Jumlah	1028	916
n	17	16
\bar{x}	60,47	57,25
Varians (S^2)	275,248	206,330
Standart deviasi (S)	16,59	14,36

Ho diterima apabila $F_{hitung} < F_{tabel} \frac{1}{2} \alpha (nb-1):(nk-1)$



$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} = \frac{275,248}{206,330} = 1,334$$

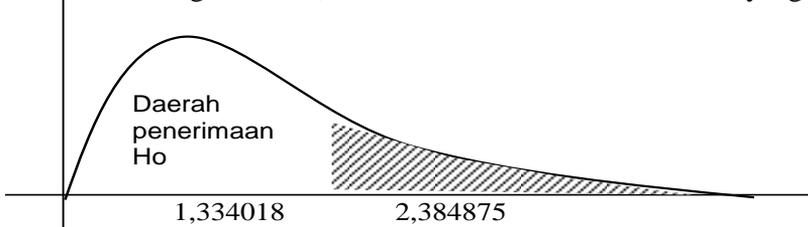
untuk $\alpha = 5\%$ dengan

dk pembilang = $nb - 1 = 17 - 1 = 16$

dk penyebut = $nk - 1 = 16 - 1 = 15$

$F(0.05)(16:15) = 2,385$

Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka kedua kelas memiliki varian yang sama.



Lampiran 15

UJI PERSAMAAN DUA RATA-RATA NILAI *PRETEST* ANTARA KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

Sumber data

Kelas	Eksperimen	Kontrol
Jumlah	1028	916
n	17	16
\bar{x}	60,47	57,25
Varians (s^2)	275,248	206,333
Standart deviasi (s)	16,59	14,36

Perhitungan

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$= \frac{(17-1) 275,248 + (16-1) 206,333}{17 + 16 - 2}$$

$$= 241,902$$

$$S = 15,55$$

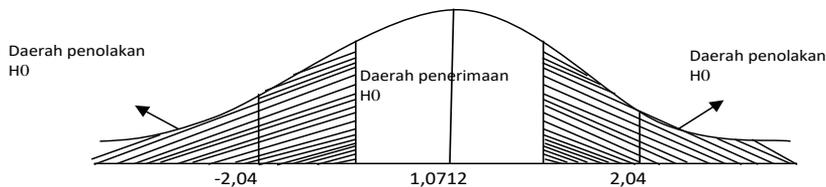
$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$= \frac{60,47 - 57,25}{15,55 \sqrt{\frac{1}{17} + \frac{1}{16}}}$$

$$= \frac{3,2}{5,41742}$$

$$t_{hitung} = 0,59449$$

Dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dk = $n_1 + n_2 - 2 = 17 + 16 - 2 = 31$ diperoleh t tabel 2,04



Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka t_{hitung} berada pada daerah penerimaan H_0 . Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Lampiran 16**DAFTAR NILAI *POSTTEST***

KELAS EKSPERIMEN			KELAS KONTROL			
NO.	KODE	NILAI	NO.	KODE	NILAI	
1	E-01	76	1	K-01	56	
2	E-02	64	2	K-02	64	
3	E-03	60	3	K-03	84	
4	E-04	88	4	K-04	44	
5	E-05	76	5	K-05	52	
6	E-06	72	6	K-06	56	
7	E-07	84	7	K-07	80	
8	E-08	76	8	K-08	76	
9	E-09	68	9	K-09	76	
10	E-10	92	10	K-10	80	
11	E-11	92	11	K-11	44	
12	E-12	68	12	K-12	52	
13	E-13	80	13	K-13	72	
14	E-14	88	14	K-14	72	
15	E-15	96	15	K-15	68	
16	E-16	88	16	K-16	80	
17	E-17	44				
Jumlah		1312				1056
Rata-rata		77.17647059				66

Lampiran 17a

Uji Normalitas Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Hipotesis

H₀: Data berdistribusi normal

H_a: Data tidak berdistribusi normal

Rumus

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Kriteria yang digunakan

H₀ diterima jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$

Pengujian Hipotesis

Nilai Maksimal = 96

Nilai Minimal = 44

Rentang nilai (R) = nilai maksimal - nilai minimal

= 96 - 44

= 52

Banyak kelas (k) = 1 + 3,3 log n

= 1 + 3,3 log 17

= 1 + 4,060

= 5,060 dibulatkan 6

Panjang kelas (P) = $\frac{R}{K}$

= $\frac{52}{6}$

= $\frac{8,6667}{1}$

= 10,4 dibulatkan 10

Tabel mencari Rata-Rata dan Standar Deviasi

No.	X	$X - \bar{X}$	$(X - \bar{X})^2$
1	76	-1.18	1.38
2	64	-13.18	173.62
3	60	-17.18	295.03
4	88	10.82	117.15
5	76	-1.18	1.38
6	72	-5.18	26.80
7	84	6.82	46.56
8	76	-1.18	1.38
9	68	-9.18	84.21
10	92	14.82	219.74
11	92	14.82	219.74
12	68	-9.18	84.21
13	80	2.82	7.97
14	88	10.82	117.15
15	96	18.82	354.33
16	88	10.82	117.15
17	44	-33.18	1100.68
Jumlah	1312		2968.47

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{1312}{17} \\ &= 77.18 \end{aligned}$$

Standar deviasi (S):

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n - 1} \\ &= \frac{2968.47}{(17-1)} \\ &= 185.529 \end{aligned}$$

$$S = 13.62$$

Daftar nilai frekuensi observasi kelas VC

Kelas	Bk	Z _i	P(Z _i)	Luas Daerah	F _o	F _i	$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_n)^2}{f_k}$
	43.5	-2.472	0.493				
44 - 53				0.034	1	0.584	0.296
	53.5	-1.738	0.459				
54 - 63				0.117	1	1.982	0.487
	63.5	-1.004	0.342				
64 - 73				0.236	4	4.011	0.000
	73.5	-0.270	0.106				
74 - 83				0.072	4	1.230	6.234
	83.5	0.464	0.179				
84 - 93				0.206	6	3.500	1.787
	93.5	1.198	0.385				
94 - 103				0.089	1	1.508	0.171
	103.5	1.933	0.473				
jumlah					17	X ² = 8.974	

Untuk $\alpha = 5\%$, dengan $dk = 6 - 1 = 5$ diperoleh χ^2 tabel = 11.0705

Karena χ^2 hitung < χ^2 tabel, maka data tersebut berdistribusi normal

Lampiran 17b

Uji Normalitas Nilai Posttest Kelas Kontrol

Hipotesis

H₀: Data berdistribusi normal

H_a: Data tidak berdistribusi normal

Rumus

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Kriteria yang digunakan

H₀ diterima jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$

Pengujian Hipotesis

Nilai Maksimal	=	84		
Nilai Minimal	=	44		
Rentang nilai (R)	=	nilai maksimal	-	nilai minimal
	=	84	-	44
	=	40		
Banyak kelas (k)	=	1	+	3,3 log n
	=	1	+	3,3 log 16
	=	1	+	3,973
	=	4,973		dibulatkan 6
Panjang kelas (P)	=	$\frac{R}{K}$		
	=	$\frac{40}{5}$		
	=	8,0		dibulatkan 8

Tabel mencari Rata-Rata dan Standar Deviasi

No.	X	$X - \bar{X}$	$(X - \bar{X})^2$
1	56	-10,00	100,00
2	64	-2,00	4,00
3	84	18,00	324,00
4	44	-22,00	484,00
5	52	-14,00	196,00
6	56	-10,00	100,00
7	80	14,00	196,00
8	76	10,00	100,00
9	76	10,00	100,00
10	80	14,00	196,00
11	44	-22,00	484,00
12	52	-14,00	196,00
13	72	6,00	36,00
14	72	6,00	36,00
15	68	2,00	4,00
16	80	14,00	196,00
Jumlah	1056		2752,00

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{1056}{16} \\ &= 66,00 \end{aligned}$$

Standar deviasi (S):

$$S^2 = \frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n - 1} = \frac{2752}{(16-1)}$$

$$= 183,467$$

$$S = 13,54$$

Daftar nilai frekuensi observasi kelas VB

Kelas	Bk	Z _i	P(Z _i)	Luas Daerah	Fo	Fi	$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_n)^2}{f_k}$
	43,5	-1,661	0,452				
44 - 51				0,094	2	1,502	0,165
	51,5	-1,071	0,358				
52 - 59				0,173	4	2,775	0,540
	59,5	-0,480	0,184				
60 - 67				0,140	1	2,244	0,690
	67,5	0,111	0,044				
68 - 75				0,214	3	3,430	0,054
	75,5	0,701	0,258				
76 - 83				0,143	5	2,294	3,193
	83,5	1,292	0,402				
84 - 91				0,098	1	1,571	0,207
	92,5	87,627	0,500				
Jumlah					16	X ² = 4,850	

Untuk $\alpha = 5\%$, dengan $dk = 6 - 1 = 5$ diperoleh X^2 tabel = 11,0705

Karena X^2 hitung < X^2 tabel, maka data tersebut berdistribusi normal

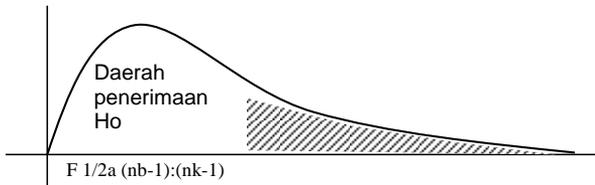
Lampiran 18

UJI HOMOGENITAS NILAI AKHIR

Sumber Data

Sumber variasi	VC	VB
Jumlah	1312	1056
n	17	16
\bar{x}	77.176	66.00
Varians (S^2)	185.529	183.467
Standart deviasi (S)	13.62	13.54

Ho diterima apabila $F_{hitung} < F_{tabel} \frac{1}{2} \alpha (nb-1):(nk-1)$



$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$
$$= \frac{185.529}{183.467}$$
$$= 1.011$$

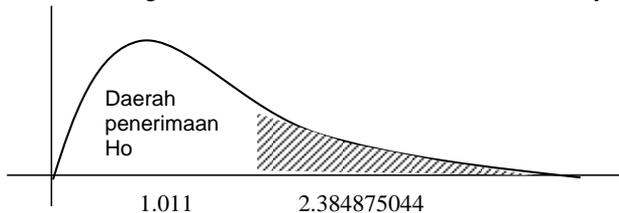
untuk $\alpha = 5\%$ dengan

dk pembilang = $nb - 1 = 17 - 1 = 16$

dk penyebut = $nk - 1 = 15 - 1 = 15$

$F(0.05)(16:15) = 2.385$

Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka kedua kelas memiliki varian yang sama.



Lampiran 19

UJI PERBEDAAN DUA RATA-RATA NILAI POSTTEST ANTARA KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

Sumber data

Sumber variasi	Eksperimen	Kontrol
Jumlah	1312	1056
n	17	16
X	77.18	66
Varians (s^2)	185.529	183.467
Standart deviasi (s)	13.62	13.54

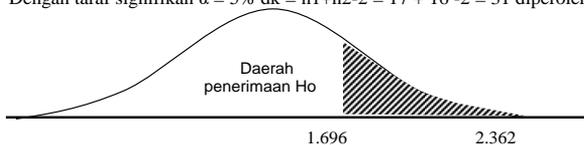
Perhitungan

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \\
 &= \frac{(17-1) 185.529 + (16-1) 183.467}{17 + 16 - 2} \\
 &= 184.5313
 \end{aligned}$$

$$S = 13.584$$

$$\begin{aligned}
 t_{hitung} &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \\
 &= \frac{77.18 - 66}{13.584 \sqrt{\frac{1}{17} + \frac{1}{16}}} \\
 &= \frac{11.18}{4.73} \\
 &= 2.362
 \end{aligned}$$

Dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dk = $n_1 + n_2 - 2 = 17 + 16 - 2 = 31$ diperoleh t tabel 1.696



Karena t hitung lebih besar dari t tabel maka t hitung berada pada daerah penerimaan H_a . Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Lampiran 20

Daftar Nilai N-Gain Kelas Eksperimen

No	Kode	Nilai Awal	Post-test	N-Gain	Kriteria
1	E-01	40	76	0,6	Sedang
2	E-02	56	64	(0,38)	Rendah
3	E-03	40	60	(0,43)	Sedang
4	E-04	76	88	0,42	Sedang
5	E-05	76	80	1	Rendah
6	E-06	44	72	0,5	Sedang
7	E-07	68	84	0,13	Sedang
8	E-08	44	76	0,78	Sedang
9	E-09	56	68	0,54	Rendah
10	E-10	72	92	0	Rendah
11	E-11	52	92	1	Tinggi
12	E-12	76	68	0,35	Rendah
13	E-13	68	80	0,29	Sedang
14	E-14	40	88	1	Tinggi
15	E-15	84	96	0,69	Tinggi
16	E-16	84	88	0,41	Rendah
17	E-17	48	44	0,41	Rendah
Jumlah		1024	1316		
Rata-rata		60,24	77,41		
N-Gain		0,43			
Kriteria		Sedang			

Dokumentasi

Kegiatan pembelajaran



Diskusi bersama kelompok membuat teks dialog sederhana



Pelaksanaan metode *Role Playing*



Pelaksanaan Metode *Giving Question and Getting Answer*

