

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN
MEDIA BONEKA TANGAN DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS IV DI MIN 32 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

Khairatun Magvirah

NIM. 190209137

**Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2023M/1444H**

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN
MEDIA BONEKA TANGAN DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS IV DI MIN 32 ACEH BESAR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan**

Oleh

**Khairatun Magvirah
NIM. 190209137**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

**Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197906172003122002**

Pembimbing II,

**Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd.
NIP. 198811172015032008**

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN
MEDIA BONEKA TANGAN DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS IV DI MIN 32 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah

Pada Hari/Tanggal : Rabu, 14 Juni 2023, 14 Juni 2023
14 Dzulqa'dah H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag
NIP. 197906172003122002

Sekretaris,

Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd
NIP. 198811172015032008

Penguji I,

Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 198110182007102003

Penguji II,

Putri Rahmi., M.Pd
NIDN. 2006039002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Jl. Sultan Iskandar Muda Banda Aceh



Prof. Safrul Mu'uk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003

H6



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
Email : ftk.prodipgmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khairatun Magvirah

NIM : 190209137

Prodi : PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di MIN 32 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 22 Mei 2023

Yang Menyatakan,


Khairatun Magvirah
NIM. 190209137

SEPLUAS RIBU RUPIAH
10000
METRA TEMPE
7FA21AKX347515897

ABSTRAK

Nama : Khairatun Magvirah
NIM : 190209137
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / PGMI
Judul : Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di MIN 32 Aceh Besar
Pembimbing I : Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.
Pembimbing II : Silvia Sandi Wisuda Lubis, S. Pd., M. Pd.
Kata Kunci : Metode *Role Playing*, Media Boneka Tangan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia

Berbicara merupakan kemampuan dalam mengucapkan kata-kata untuk menyampaikan gagasan, pikiran, serta mengekspresikan perasaan kepada orang lain. Kemampuan berbicara menjadi peranan penting untuk dipelajari dengan seksama, karena kemampuan berbicara itu perlu mendapatkan perhatian agar siswa mampu berkomunikasi untuk menyampaikan keinginannya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan siswa kelas IV MIN 32 Aceh Besar. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam tiga siklus, dengan subjek penelitian berjumlah 19 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument tes dan lembar observasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif persentase. Hasil penelitian melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan siswa kelas IV MIN 32 Aceh Besar mengalami peningkatan. Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I yaitu 78,26%, pada siklus II menjadi 86,95%, dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 96,73%. Aktivitas siswa pada siklus I yaitu 65,21%, pada siklus II menjadi 80,43%, dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 95,65%. Sedangkan hasil tes kemampuan membaca permulaan siswa padapra tindakan yaitu, 42,10%, pada siklus I sebesar 47,36%, pada siklus II menjadi 68,42%, dan pada siklus III meningkat menjadi 84,21%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan puji serta syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kesempatan, serta kemudahan dalam berpikir kepada peneliti untuk menyusun skripsi ini. Shalawat beserta salam tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang merupakan sosok yang sangat mulia yang menjadi teladan bagi setiap muslim serta telah membuat perubahan besar di dunia ini. Adapun judul skripsi ini adalah: “Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di MIN 32 Aceh Besar”. Skripsi ini merupakan tugas akhir peneliti untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini, tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, mulai dari penyusunan proposal, penelitian hingga sampai pada penyelesaiannya. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Rektor yang telah menerima penulis sehingga dapat melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi kampus UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry beserta jajarannya wadek I, II, III, Civitas Akademik dan KTU yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi sampai selesai.

3. Ketua program studi PGMI beserta para stafnya yang telah membantu penulis selama ini sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
4. Bapak/Ibu Dosen, Asisten, dan semua staf bagian Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah mewariskan ilmu yang bermanfaat dalam kehidupan penulis.
5. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. sebagai pembimbing I yang telah memberikan nasehat dan arahan serta bimbingan kepada penulis selama kuliah hingga dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd. M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis selama kuliah hingga dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepala MIN 32 Aceh Besar Bapak M. Akmal, S.Ag dan guru kelas Ibu Rauzatul Jannah, S.Pd, I. yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis beserta yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data penelitian yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.
8. Karyawan dan Karyawati Perpustakaan UIN Ar-Raniry, Perpustakaan Wilayah Provinsi Aceh, serta perpustakaan lainnya yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan dengan sebaik mungkin di dalam meminjamkan buku-buku dan referensi yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.
9. Keluarga tercinta yang menjadi inspirasi serta motivator yang paling istimewa dalam hidup penulis, Ayahanda tercinta M. Jamil. Ibunda tercinta Jufnidar, saudara kandung Khairunnisak, Khairiza, Khairun Ulya, dan seluruh keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan, baik secara moral maupun

material dan do'a yang tak kunjung henti diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan studi di Prodi PGMI UIN Ar-Raniry.

10. Sahabat-sahabat seperjuangan: Nur Maisarah, Nisa Kaisara, Nur Rahmatillah, Khaira Uswati Ks, dan Lia Rahayu, Mardalena yang telah memberikan motivasi, semangat, nasehat-nasehat, serta pengalaman berharga bagi penulis.

11. Kepada pemilik NIP 199912032022031001 terima kasih telah ikut terlibat banyak dalam penulisan skripsi ini, sudah kebersamaan penulis pada hari-hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan skripsi, meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta senantiasa sabar dalam menghadapi penulis. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan penulis hingga sampai ditahap ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu, kritikan dan saran dari pembaca yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat serta menjadi salah satu bahan pengetahuan bagi pembaca sekalian.

Krueng Raya, 22 Mei 2023

Penulis



Khairatun Magvirah

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ILMIAH	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Definisi Operasional.....	10
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	15
A. Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	15
1. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	15
2. Langkah-Langkah Metode <i>Role Playing</i>.....	16
3. Keunggulan dan Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>.....	17
B. Media Boneka Tangan	18
1. Pengertian Media	18
2. Pengertian Media Boneka Tangan	19
3. Jenis-Jenis Media Boneka Tangan	10
4. Keunggulan dan Kelemahan Media Boneka Tangan	21
5. Langkah-Langkah Penggunaan Media Boneka Tangan.....	23
6. Contoh Media Boneka Tangan	24
C. Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia	25
1. Pengertian Kemampuan Berbicara.....	25
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berbicara	26

3. Hal-Hal Yang Perlu di Perhatikan dalam Berbicara	27
4. Indikator Kemampuan Berbicara	29
5. Contoh Praktik Kemampuan Berbicara.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
C. Subjek Penelitian	35
D. Instrument Pengumpulan Data	35
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data.....	39
G. Indikator Keberhasilan Penelitian	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Deskripsi Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan	77
BAB V PENUTUP	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN-LAMPIRAN	86
DOKUMENTASI PENELITIAN	160
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	162

DAFTAR GAMBAR

No	Judul	Halaman
Tabel 2.1	Media Boneka Tangan	24
Tabel 3.1	Diagram Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc. Taggart.....	32
Tabel 4.1	Diagram Aktivitas Guru	78
Tabel 4.2	Diagram Aktivitas Siswa.....	79
Tabel 4.3	Diagram Hasil Kemampuan Berbicara Siswa	80



DAFTAR TABEL

No	Judul	Halaman
Tabel 2.1	Keunggulan dan Kelemahan <i>Metode Role Playing</i>	17
Tabel 2.2	Keunggulan dan Kelemahan Media Boneka Tangan	22
Tabel 3.1	Rubrik Penilaian Kemampuan Berbicara	37
Tabel 3.2	Kriteria Penilaian Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa	38
Tabel 4.1	Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran pada Siklus I	44
Tabel 4.2	Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran pada Siklus I	47
Tabel 4.3	Hasil Tes Kemampuan Berbicara bahasa Indonesia Siswa pada Siklus I	49
Tabel 4.4	Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran pada Siklus I.....	52
Tabel 4.5	Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran pada Siklus II.....	57
Tabel 4.6	Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran pada Siklus II.....	59
Tabel 4.7	Hasil Tes Kemampuan Berbicara bahasa Indonesia Siswa pada Siklus II.....	62
Tabel 4.8	Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran pada Siklus II	65
Tabel 4.9	Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran pada Siklus III	69
Tabel 4.10	Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran pada Siklus III	71
Tabel 4.11	Hasil Tes Kemampuan Berbicara bahasa Indonesia Siswa pada Siklus III	74
Tabel 4.12	Hasil Refleksi dan Temuan Selama Proses Pembelajaran pada Siklus III.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Tentang Pengangkatan Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar – Raniry.
2. Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
3. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian dari Sekolah MIN 32 Aceh Besar.
4. Bukti Lulus Plagiasi
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP I), (RPP II), dan (RPP III).
6. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD I), (LKPD II), (LKPD III).
7. Lembar Observasi Aktivitas Guru (Siklus I, Siklus II, dan Siklus III).
8. Lembar Observasi Aktivitas Siswa (Siklus I, Siklus II, dan Siklus III).
9. Hasil Tes Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Pada (Siklus I, Siklus II, dan Siklus III).
10. Dokumentasi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa alat komunikasi yang digunakan oleh manusia untuk berbicara. Dengan mempelajari bahasa dapat membuat siswa terampil dalam berkomunikasi. Hal ini didasari oleh kemampuan yang harus dilatih sejak dini untuk bekal ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Kemampuan berbicara menjadi peranan penting untuk dipelajari dengan seksama, karena kemampuan berbicara itu perlu mendapatkan perhatian agar siswa mampu berkomunikasi untuk menyampaikan keinginannya. Kemampuan berbicara menjadi suatu penguasaan pengucapan kata-kata baik lisan maupun tulisan untuk menyampaikan kehendak atau keinginan kepada orang lain. Memiliki kemampuan berbicara yang baik dapat memudahkan siswa dalam melaksanakan pendidikannya, serta membantu siswa dalam mencari pekerjaan dimasa yang akan datang.

Pada saat ini, masih banyak orang yang belum memahami betapa pentingnya kemampuan berbicara untuk kesuksesan dimasa depan. Tujuan dari berbicara itu bukan hanya untuk menyampaikan kata-kata sebanyak mungkin, tetapi untuk berkomunikasi dengan orang lain sehingga orang lain dapat mengerti apa yang dikatakan. Dampak dari kurangnya perhatian terhadap kemampuan berbicara yaitu siswa tidak mempunyai kepercayaan diri untuk berbicara di depan orang banyak, siswa tidak mampu bersosialisasi dengan baik dengan orang yang berbeda lingkungannya, serta siswa kurang pandai dalam menyampaikan gagasan dan idenya. Peranan kemampuan berbicara menjadi aspek perkembangan siswa,

selain berperan sebagai kemampuan individunya, siswa juga memiliki kemampuan berbicara terhadap pengaruh penyesuaian diri dengan lingkungan.

Kemampuan berbicara berdampak pula pada kecerdasan, pada umumnya siswa dengan kecerdasan tinggi biasanya akan belajar terlibat dalam percakapan dengan mudah, memahami sudut pandang orang lain dengan cepat, dan memiliki kosakata yang lebih banyak. Akan tetapi, kemampuan menguasai bahasa tidak tumbuh dengan sendirinya, melainkan harus melalui proses pembelajaran dan rangsangan dari lingkungan terdekat siswa. Kemampuan berbicara sangat erat kaitannya dengan lingkungan sekitar siswa, terutama dari orang tua, keluarga menjadi lingkungan pertama yang menumbuhkan kemampuan berbicara siswa, kemampuan berbicara menjadi pembelajaran berbicara yang alamiah yang pertama sekali ditiru oleh siswa dari keluarganya. Siswa secara tidak langsung belajar untuk mengembangkan kemampuan berbicaranya melalui interaksi dalam kegiatan belajar atau bermain.

Hal ini berlanjut sesuai dengan kemampuan berbahasa siswa seiring bertambahnya usia. Seperti menurut pendapat Isah Cahyani bahwa anak belajar berbicara dengan berinteraksi di lingkungannya, selain itu lingkungan menjadi pelajaran utama tentang perilaku, ekspresi dan mendapat lebih banyak kosakata yang dipelajari.¹ Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan berbicara siswa dengan cara pembiasaan dalam berbahasa Indonesia, sehingga kemampuan berbicara lancar dan percaya diri serta menambah wawasan kosakata bahasa

¹ Isah Cahyani. *Kemampuan Berbahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. (Bandung : UPI Press, 2013). h.65

Indonesia. Menurut Celse dan Murcia, salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berbicara adalah siswa berbicara bahasa Indonesia dengan siswa lain.² Kosakata yang cukup bagi siswa dapat mengungkapkan segala pendapat, ide, pikiran dan perasaan kepada orang lain diungkapkan dengan empat keterampilan berbahasa: membaca, menyimak, berbicara dan menulis.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dan wawancara dengan wali kelas IV MIN 32 Aceh Besar pada tanggal 25 juli 2022 mendapatkan informasi bahwa masih banyak siswa kelas IV MIN 32 Aceh Besar yang belum bisa berbicara bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Hal ini terbukti dari hasil persentase ketuntasan klasikal siswa hanya mencapai nilai 42,10% masih jauh dari presentase ketuntasan klasikal yang harus dicapai 70%. Oleh karena itu ketuntasan individual siswa yang ditetapkan di MIN 32 Aceh Besar dinyatakan tuntas apabila mencapai nilai yaitu 68. Hal tersebut disebabkan oleh kebiasaan masyarakat yang memang sehari-hari menggunakan bahasa daerah yaitu bahasa Aceh dan terutama dari keluarga siswa yang memang sehari-hari menggunakan bahasa Aceh . Maka hal ini sangat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa di sekolah, saat guru menjelaskan materi pembelajaran di kelas dengan menggunakan bahasa Indonesia, sebagian besar siswa tidak mengerti apa yang dijelaskan oleh guru, maka guru harus mengulang kembali penjelasan materi pembelajaran yang dijelaskan itu menggunakan bahasa Aceh agar siswa lebih paham apa yang sedang dipelajarinya.

² Rahmawansyah Sahi. *Kemampuan Berbicara Dan Menulis Bahasa Inggris Bersama Google Classroom*. (Tangerang Selatan : Pascal Books, 2022). h.49

Rendahnya kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara bahasa Indonesia sangat berpengaruh dari lingkungan tempat tinggalnya. Contoh ketika guru menjelaskan materi pembelajaran tentang Pelestarian Alam, jangan menebang pohon di hutan tanpa adanya penanaman kembali kerana itu akan menyebabkan longsor bahkan hutan menjadi gundul. Ketika guru menjelaskan menggunakan bahasa Indonesia, siswa tersebut tidak memahami apa yang dijelaskan oleh guru, maka guru harus mengulang kembali penjelasan materi menggunakan bahasa Aceh. Seperti *tanyoe beuk takoh bak kayeu untuk tajaga* lingkungan, supaya lingkungan *tanyoe nyan geut tajaga dan jioh dari bala*. Dengan menjelaskan seperti itu maka siswa akan lebih mengerti apa yang dijelaskan oleh guru.

Kenyataannya masih rendah kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Indonesia yang ditemui pada siswa kelas IV di MIN 32 Aceh Besar, karena siswa mengalami kesulitan dan malu ketika berbicara dalam bahasa Indonesia disebabkan karena kosakata siswa yang terbatas. Dalam permasalahan ini tentunya sangat berpengaruh dalam keaktifan siswa dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia. Salah satu faktor yang menyebabkan masih rendahnya kemampuan berbicara dalam bahasa Indonesia kerana siswa kurang aktif dalam menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi yang biasanya hanya berbicara menggunakan bahasa Aceh, maka dari itu ketika guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan bahasa Indonesia menyebabkan siswa tersebut tidak memahami apa yang dijelaskan oleh guru.

Berdasarkan temuan masalah di atas, peneliti merasa perlu untuk mencari sebuah solusi terkait kemampuan berbicara bahasa Indonesia yang masih rendah.

Dalam hal ini peneliti ingin menggunakan metode pembelajaran yaitu metode *role playing* berbantuan media boneka tangan. Metode *role playing* merupakan suatu kegiatan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penggunaan bahasa secara lisan yang mengandung makna atau kepentingan pembelajaran bahasa yang berprinsip komunikasi yang dapat menimbulkan hubungan dalam situasi sosial, sehingga ketika proses pembelajaran bisa membuat siswa bertindak untuk mengekspresikan perasaan, pendapat, ide-ide dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam penggunaan bahasa.³ Oleh karena itu, peneliti berkeyakinan bahwa metode *role playing* berbantuan media boneka tangan ini akan berhasil meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Menurut Syaiful dan Aswan bahwa media merupakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, karena media memegang peranan yang sangat penting dalam menyampaikan pesan-pesan mata pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa serta berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa untuk merangsang siswa belajar.⁴ Namun, pembelajaran adalah suatu proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar ataupun perbuatan untuk menjadikan siswa mau belajar.⁵ Jadi, media pembelajaran adalah tujuan pembelajaran yang dicapai untuk membangkitkan dan mendorong minat belajar siswa, yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pemikiran, perhatian, perasaan dan kemauan siswa untuk meningkatkan

³ Amiruddin. *Perencanaan Pembelajaran*. (Yogyakarta : Parana Ilmu, 2018). h. 95

⁴ Syaiful Bahr, Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta:Rineka Cipta, 2013). h. 121

⁵ Ihsan El Khuluqo, Istaryatiningtias. *Modul Pembelajaran Manajemen Pengembangan Kurikulum*. (Sulawesi Tenggara : Feniks Muda Sejahtera, 2022). h. 100

pembelajaran.⁶ Tujuan dari media merupakan untuk melatih kemampuan otak kanan siswa dalam mengingat gambar dan kata-kata kosakata serta keterampilan siswa untuk dilatih dan dikembangkan.

Media pembelajaran berperan sebagai alat untuk menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah boneka tangan. Siswa menyukai boneka pada umumnya, boneka identik dengan dunia anak-anak dan sering digunakan atau dimainkan bersama secara berkelompok atau perorangan, sehingga penggunaan media dalam pembelajaran merangsang minat dan perhatian siswa dengan ikut bermain boneka, sekaligus membuat belajar menjadi lebih menyenangkan dan siswa tidak mudah bosan ketika proses pembelajaran. Media boneka tangan adalah boneka yang digunakan sebagai media atau alat bantu dalam pembelajaran yang berukuran lebih besar dari boneka jari dan dapat diletakkan di tangan. Boneka tangan bisa berwujud manusia dan bisa juga tiruan binatang.⁷

Berdasarkan penelitian sebelumnya, pembelajaran melalui metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Hasil penelitian Ahmad Yusuf menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berbicara menggunakan metode *role playing* dengan boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini ditandai dengan peningkatan keterampilan berbicara siswa tampak pada pratindakan sebesar 8,82% mengalami peningkatan pada siklus I dimana nilai ketuntasan keterampilan berbicara menjadi 58,8% dan mengalami

⁶ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017),h.3.

⁷ Andi Aslindah. *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif Dan Kreatif*. (Sulawesi Selatan :Kaaffah Learning Center, 2018). h.23

peningkatan lagi pada siklus II menjadi 94,1%.⁸ Hasil penelitian yang dilakukan oleh Zaenab juga menunjukkan bahwa meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode *role playing* mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I, dari 10 (40%) murid mencapai ketuntasan belajar, sedangkan pada siklus II sebanyak 24 (90%).⁹ Begitu juga dengan penelitian Arum Lisnawati menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan berbicara melalui upaya meningkatkan kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini ditandai dengan peningkatan keterampilan berbicara pada siklus I sebesar 37%, siklus II 67% meningkat di siklus III 93%.¹⁰ Dari kajian penelitian terdahulu di atas maka peneliti menerima hasil penerapan metode *role playing* berhasil menyelesaikan permasalahan yang ada. Dari hasil penelitian di atas tersebut maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang sama, yaitu menggunakan metode *role playing* namun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah berdasarkan lokasi yang digunakan oleh peneliti yang berada di ujung wilayah barat bagian Indonesia yaitu berada di provinsi Aceh tepatnya di Aceh Besar yang mana siswa disekolah tersebut penggunaan bahasanya masih sangat dominan mempertahankan bahasa daerah yaitu bahasa Aceh yang menjadi kearifan lokalnya, maka dari itu bisa menjadi

⁸ Ahmad Yusuf. Penerapan Metode *Role Playing* Dengan Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang. *Skripsi*. Magelang : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang, 2018. h. viii

⁹ Zaenab. Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode *Role Playing* Pada Murid Kelas IV SDN Paccinang Kota Makassar. *Skripsi*. Makassar : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021. h.7

¹⁰ Arum Lisnawati. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kelas V Di MIS Parmiyatu Wass'adah. *Skripsi*. Medan : Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatra Utara, 2017. h.i

suatu hal yang menarik untuk dikaji oleh peneliti dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa, peneliti ingin melakukan penelitian dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti ingin meningkatkan kemampuan berbicara siswa dengan menerapkan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan.

B. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas IV di MIN 32 Aceh Besar?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas IV di MIN 32 Aceh Besar?
3. Bagaimanakah peningkatan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas IV di MIN 32 Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas IV di MIN 32 Aceh Besar
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas IV di MIN 32 Aceh Besar
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas IV di MIN 32 Aceh Besar

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa

Diharapkan melalui metode *role playing* berbantuan media boneka dapat lebih meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia untuk kelancaran kemampuan berbicara siswa.

2. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan guru dapat mengenal lebih dekat tentang metode *role playing* untuk penguasaan kosakata bahasa Indonesia yang lebih baik dan beragam dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia serta penerapannya terhadap aktivitas mengajar sehingga dapat meningkatkan

kemampuan berbicara bahasa Indonesia yang lebih baik. Begitu pula dengan media boneka tangan diharapkan dapat menjadi kontribusi untuk meningkatkan pembelajaran dengan berbahasa Indonesia yang baik dan benar

3. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan sekolah dapat memperoleh informasi baru sebagai masukan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia dalam kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa dan prestasi belajar siswa disekolah.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah kecakapan dalam hal meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia melalui metode *role playing* berbantuan media boneka tangan.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman dan memudahkan pembaca dalam memahami istilah yang terkandung dalam skripsi ini, maka peneliti menjelaskan pengertian terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam judul. Adapun penjelasan dari judul yang dimaksud sebagai berikut :

1. Penerapan

Penerapan dalam kamus bahasa Indonesia/KBBI adalah perbuatan menerapkan sedangkan menurut beberapa ahli penerapan adalah perbuatan mempraktikkan teori, metode dan lain-lain untuk mencapai tujuan tertentu satu atau lebih dari kelompok yang direncanakan dan disusun untuk kepentingan yang

diinginkan.¹¹ Menurut Usman penerapan adalah suatu kegiatan untuk mencapai aktivitas, tindakan, dan mencapai tujuan suatu kegiatan.¹² Menurut J.S Badudu dan Sutan Mohammad Zain penerapan adalah cara, pelaksanaan, dan hasil.¹³ Pada penelitian ini yang dimaksud dengan penerapan merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk mempraktikkan metode *role playing* berbantuan boneka tangan.

2. Metode *Role Playing*

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia/KBBI, metode adalah cara yang digunakan oleh guru untuk memudahkan pelaksanaan mencapai apa yang telah ditentukan. Metode *role playing* adalah suatu cara untuk menguasai materi pembelajaran dengan cara mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa untuk mengeluarkan ide-ide dari imajinasi yang dimiliki oleh siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam penggunaan bahasa secara lisan dan dapat menimbulkan hubungan dalam situasi sosial bersama di kelas.¹⁴ Menurut Miftahul Huda metode *role playing* merupakan pengembangan imajinasi dalam penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui penghayatan siswa dalam bermain peran.¹⁵ Menurut Gowen dan Mutiah Metode *role playing* adalah bermain peran sebagai kekuatan yang membentuk dasar untuk pengembangan kreativitas

¹¹ Endang Switri, Apriyanti, Zaimuddin. *Penerapan Metode Manhaji Pada Pembelajaran Bahasa Arab*. (Jawa Timur : Qiara Media, 2021). h.47

¹² Ahmadi, David C.E., Lisapaly. *Evektifitas Penerapan Pembelajaran Daring Di Tengah Badai Covid-19*. (Bandung : Media Sains Indonesia, 2022). h.70

¹³ J.S Badudu dan Sutan Mohammad Zain, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2002). h.1487.

¹⁴ Yetti Hidayatillah.,dkk. *Metode Pembelajaran Guru Dan Dosen Kreatif*. (Jawa Timur : Global Aksara Pres, 2021). h.5

¹⁵ Miftahul Huda. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014). h. 209

dan keterampilan siswa dalam mengembangkan imajinasinya.¹⁶ Dengan demikian, yang dimaksud dengan metode *role playing* merupakan guru mengembangkan imajinasi siswa ketika proses pembelajaran dengan cara siswa bermain peran dengan mengeluarkan ide pendapatnya serta dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

3. Media Boneka Tangan

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia/KBBI, media adalah sarana komunikasi seperti koran, majalah, televisi, spanduk dan lain-lain, serta dapat mempermudah suatu persoalan.¹⁷ Menurut Gunarti media boneka tangan adalah boneka yang lebih besar dari boneka jari yang dimasukkan ke dalam tangan.¹⁸ Menurut Septiari media boneka tangan adalah suatu permainan yang dilakukan dengan tangan serta menjadi salah satu mainan yang disukai anak-anak, Jadi dapat digunakan untuk membantu gerakan tangan dan kepala boneka.¹⁹ Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan media boneka tangan adalah suatu permainan boneka yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan cara bermainnya dengan cara memasukkan tangan kedalam boneka tersebut, jari digunakan sebagai pendukung untuk menggerakkan boneka ketika bermain. Boneka tangan bisa berwujud manusia dan bisa juga berbentuk

¹⁶ Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. (Jakarta : Kencana Prenada, Media Group, 2012). h.208

¹⁷ Tim Penyusunan Kamus Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005). h.726.

¹⁸ Gunarti, W. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010). h.84

¹⁹ Septiari, Bety Bea. *Mencetak Balita Cerdas dan Pola Asuh Orang Tua*. (Yogyakarta: Nuha Medika, 2012). h. 84

binatang, boneka tangan yang peneliti gunakan disesuaikan dengan cerita yang akan dibuat oleh peneliti.

4. Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia/KBBI, kemampuan adalah kekuatan, kesanggupan, kecakapan yang dimiliki oleh seseorang dalam berusaha.²⁰ Berbicara adalah kemampuan menyampaikan pikiran, mengucapkan bunyi-bunyi, gagasan, serta artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan perasaan.²¹ Menurut Tarigan berbicara adalah suatu kemampuan mengucapkan kata-kata, menyampaikan pikiran, perasaan, dan gagasan.²² Menurut Zainatuddar berbicara merupakan sebuah proses komunikasi yang dilakukn anak untuk membangun hubungan sosial dalam penyampaian maksud kepada orang lain.²³ Dari uraian penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa kemampuan berbicara merupakan kemampuan dalam menyampaikan gagasan, pikiran kepada orang lain, karena kemampuan berbicara menjadi peranan penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh siswa meliputi penguasaan kosakata, ketepatan pengucapan, kefasihan/kelancaran, ekspresi, intonasi dan pemahaman pembicaraan.

Berdasarkan temuan masalah diatas yang dimaksud dengan kemampuan berbicara dalam penelitian ini adalah kemampuan berbahasa dalam menyampaikan

²⁰ Team Penyusunan Phoniex, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,...,h.552-553.

²¹ Unsa Maulana, Aditya Pratama, Sri Murjani, Ikrar Firdiansyah. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. (Bandung : Tata Akbar, 2021). h.51

²² Riska Sulistyawati, Zahrina Amelia. *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Media Big Book*. Jurnal AUDHI, Vol. 2, No. 2 (2020). h.70

²³ Zainatuddar. *Teaching speaking in English by using the picture series technique*. English Education Journal (EEJ), Vol 6, No 4 (2019).. h. 443 – 456..

pikiran, gagasan serta kata-kata untuk untuk mengekspresikan perasaan dalam kegiatan sehari-hari/berkomunikasi.

5. Materi Dalam Penelitian Adalah : Teks percakapan nonfiksi

KD : 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.



BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode adalah peran yang sangat penting untuk meningkatkan sistem pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk pencapaian dalam memotivasi siswa ketika belajar.²⁴ Salah satu metode pembelajaran adalah metode *role playing*. Metode *role playing* (bermain peran) merupakan salah satu metode pembelajaran yang membuat siswa belajar secara aktif dan juga dapat meningkatkan komunikasi siswa melalui bermain peran.

Menurut Fatmawati metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang melaksanakan suatu peran sesuai dengan skenario yang telah disusun untuk dimainkan oleh siswa. Tujuannya agar siswa aktif ketika memerankan perannya dan untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan di dalam pembelajaran.²⁵ Menurut Montolalu dkk, bahwa metode *role playing* merupakan metode pembelajaran dengan cara bermain peran dengan memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sesuai dengan cerita yang akan diperankan sehingga mengembangkan imajinasi dan penghayatan terhadap kegiatan yang akan diperankan oleh siswa.²⁶

²⁴ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya. *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung : Pustaka Setia, 2005). h.52

²⁵ Moh. Toharuddin. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasi Untuk Pendidikan Yang Profesional*. (Jawa Tengah : Lakeisha Anggota IKAPI, 2021). h.51

²⁶ Montolalu dkk. *Bermain dan Permainan Anak*. (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2012). h.10-16

Menurut Hamzah B. Uno bahwa metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar aktif melalui bermain peran.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah pembelajaran bermain peran dengan mengembangkan imajinasi siswa serta melibatkan siswa aktif ketika proses pembelajaran dengan ikut serta dalam bermain peran dan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa ketika memerankan perannya sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan.

2. Langkah-Langkah Metode *Role Playing*

Dalam pembelajaran metode *role playing* banyak terdapat langkah-langkah yaitu : 1. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, 2. Guru membentuk siswa kedalam beberapa kelompok, 3. Guru menjelaskan bagaimana cara memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat,²⁷ 4. Guru memilih pemain yang akan terlibat dalam bermain peran, 5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, 6. Bermain peran dimainkan oleh kelompok pemeran, 7. Siswa lainnya menyimak dengan memperhatikan temannya yang bermain peran, 8. Guru memberikan bantuan kepada siswa yang kesulitan dalam bermain peran, 9. Bermain peran dihentikan pada saat puncak, 10. Penutup, 11. Melakukan diskusi bersama terkait permainan bermain peran yang telah dimainkan, 12. Kesimpulan.²⁸

Adapun langkah-langkah dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* meliputi Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus

²⁷ Riza Meishaparina, Dwi Heryanto, Widasari. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas Ii Sdn 013 Pasir Kaliki*. Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri. Vol 09, No 02, (2023). h.1744

²⁸ Moh. Toharuddin. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasi Untuk Pendidikan Yang Profesional*. (Jawa Tengah : Lakeisha Anggota IKAPI, 2021). h.53

mengikuti latihan pemanasan, Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi, Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas, Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi kepada siswa.²⁹

Dengan langkah-langkah tersebut siswa dapat memahami dengan mudah cara bermain peran. Karena dalam pembuatan skenario cerita, guru membuat cerita yang mudah dipahami oleh siswa yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

3. Keunggulan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Setiap metode memiliki keunggulan dan kelemahannya masing-masing. Adapun keunggulan dan kelemahan dari metode *role playing* adalah :

Tabel 2.1

Keunggulan dan Kelemahan Metode *Role Playing*³⁰

Keunggulan	Kelemahan
a. Membangkitkan semangat optimisme dalam diri siswa menumbuhkan rasa kebersamaan.	a. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi
b. Dapat berkesan tahan lama dalam ingatan siswa serta pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.	b. Memerlukan waktu yang relative banyak

²⁹ Muhammad Riyadh Yudistira. *Penerapan Metode Role Playing Dengan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Studi Kasus Pada Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al-Hidayah Guppi Kota Cirebon. 2022. h. 53-34

³⁰ Randi Eka, Apdoluddin. *Model dan Metode Pembelajaran*. (Jawa Tengah: Lakaisha Anggota IKAPI, 2019). h.46

c. Siswa dapat terjun langsung dalam memerankan sesuatu dalam proses pembelajaran	c. Siswa yang ditunjuk untuk bermain peran kebanyakan malu untuk memerankan suatu adegan tertentu
d. Sangat menarik bagi siswa, sehingga membuat kelas menjadi lebih dinamis.	d. Dalam bermain peran tidak semua materi dapat disajikan untuk bermain peran.
e. Menumbuhkan bakat dan potensi siswa	e. Pemain mungkin akan tidak berjalan dengan baik jika kondisi kelas tidak mendukung
f. Meningkatkan kerjasama antar siswa ³¹	f. Masih sering mengalami kesulitan dalam memainkan peran secara baik, khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak difungsikan dengan baik. ³²

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa metode *role playing* mampu membuat siswa mengembangkan imajinasi serta menumbuhkan semangat dan kebersamaan untuk menyenangkan ketika proses pembelajaran. Meskipun ada kelemahan dalam metode ini tentunya guru menjadi lebih kreatif untuk mengembangkan metode *role playing* tersebut.

B. Media Boneka Tangan

1. Pengertian Media

Yang dimaksud dengan media adalah alat bantu yang digunakan guru untuk memudahkan proses belajar mengajar. Peranan media sangat penting dalam pembelajaran untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Media digunakan untuk merangsang pikiran siswa, perhatian, perasaan, serta kemampuan belajar

³¹ Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta. *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui metode Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Bahastra*. Vol 37, No 1, (2017).h. 29-30

³² Lulu Imanizar, Nadia Lisbeth Napitupulu, Sopia Manalu. *Penerapan Role Playing pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasa*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*. Vol 1, No 1, (2021). h. 45

siswa dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.³³ Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah artinya pengantar atau perantara.³⁴ Media menjadi alat untuk menyampaikan informasi kepada siswa untuk lebih mengerti dalam proses pembelajaran.

Menurut Wibawanto mengatakan bahwa media merupakan sumber belajar yang membuat siswa untuk memperoleh pengetahuan, dan keterampilan.³⁵ Hamka mengatakan bahwa media adalah alat bantu berupa fisik atau non fisik sebagai perantara untuk pembelajaran dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.³⁶ Tafanao mengatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi sehingga merangsang pikiran, perhatian siswa.³⁷

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi, merangsang perhatian dan pikiran siswa, serta untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran yang menyenangkan.

2. Pengertian Media Boneka Tangan

Media boneka tangan adalah sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari

³³ Ina Magdalena. Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD. (Jawa Barat :Jejak Anggota IKAPI, 2021). h.9

³⁴ Septy Nurfadhillah. *Media Pembelajaran*. (Jawa Barat : Jejak Anggota IKAPI, 2022). h.7

³⁵ Wibawanto, W. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. (Jawa Timur : Cerdas Ulet Kreatif, 2017). h. 8

³⁶ Hamka. *Media Pembelajaran Inklusi*. (Bandung : Buku Reprints Media Cetak, 2018). h.15

³⁷ Tafanao, T. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol 2, No 2. (2018). h.103

dan bisa dimasukkan kedalam tangan. Bentuk dari boneka tangan itu beragam bentuknya ada yang berbentuk manusia juga bisa tiruan binatang.³⁸

Menurut Tadkiroatun Musfiroh boneka tangan merupakan alat peraga atau alat bantu yang digunakan oleh guru untuk bercerita.³⁹ Menurut Nurbiana Dhieni boneka tangan adalah media yang digunakan untuk mengisahkan sebuah kisah kehidupan dan berimajinasi ketika bercerita.⁴⁰ Bahchtiar S. Bachri mengatakan bahwa media boneka tangan merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai objek yang akan dilibatkan dalam cerita serta media boneka tangan menjadi daya tarik tersendiri yang disukai oleh siswa.⁴¹

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk memperagakan suatu cerita ketika proses pembelajaran. Boneka tangan yang ukurannya lebih besar dari boneka jari, cara menggunakan boneka tangan dengan cara memasukkan tangan kedalam tangan dan jari sebagai tumpuan tangan untuk menggerakkan boneka ketika proses pembelajaran berlangsung. Boneka tangan bisa membuat siswa belajar lebih semangat dan aktif ketika proses belajar mengajar.

3. Jenis Media Boneka Tangan

Media boneka tangan menjadi salah satu alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, boneka menjadi suatu permainan yang sangat

³⁸ Andi Aslindah. *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif*. (Sulawesi Selatan : Kaaffah Learning Center, 2018). h.23

³⁹ Takdhiroatun Musfiroh. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2005). h.50

⁴⁰ Nurbiana Dhieni dkk. *Metode Pengembangan Bahasa*. (Jakarta : Universitas Terbuka, 2005). h. 42

⁴¹ Bachtiar S. Bachri. *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-kanak*. (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2005). h. 37

disukai oleh anak-anak. Ada beberapa jenis boneka yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran diantaranya, sebagai berikut : 1. Boneka tali, cara penggunaan boneka tali dengan cara menggerakkan tali yang menghubungkan kepala, tangan, dan kaki. 2. Boneka jari, cara penggunaannya dengan menggunakan jari tangan. 3. Boneka tongkat, cara penggunaannya menggunakan tongkat kemudian tongkat dihubungkan dengan tangan dan tubuh boneka. 4. Boneka bayang-bayang, cara penggunaannya dengan mempertontonkan gerak bayang-bayang dari boneka tersebut. 5. Boneka tangan, cara penggunaannya dengan cara memasukkan tangan kedalam tangan dan jari sebagai tumpuan tangan untuk menggerakkan boneka.⁴² Adapun jenis media boneka tangan yaitu: 1. Boneka tangan yang berbentuk seperti tokoh manusia dengan berbagai profesi, dan 2. Boneka tangan yang berbentuk menyerupai macam-macam binatang.

Dari paparan di atas berdasarkan jenis boneka, peneliti memilih media boneka tangan sebagai media pembelajaran yang akan digunakan. Pemilihan boneka tangan sebagai media pembelajaran karena dapat menarik minat untuk mempermudah pemahaman serta perhatian siswa, boneka tangan bisa membuat siswa mengembangkan imajinasi, menambah suasana gembira dan aktif ketika proses pembelajaran berlangsung.

4. Keunggulan dan Kelemahan Media Boneka Tangan

Media pembelajaran pasti memiliki keunggulan dan kelemahannya masing-masing. Adapun keunggulan dan kelemahan dari media boneka tangan adalah :

⁴² Erica Ayu Damayanti, Marta Kusuma Putri dkk. *Modul Pembelajaran Nelida Boneka Limbah Cerdas Mendongeng dan Mendidik Untuk Indonesia*. (Surabaya : UM Surabaya, 2018). h.7

Tabel 2.2

Keunggulan dan Kelemahan Media Boneka Tangan⁴³

Keunggulan	Kelemahan
a. Boneka mudah dimainkan, cara memainkan boneka tangan dengan memasukkannya kedalam tangan sehingga tidak perlu keahlian khusus untuk memainkannya.	a. Siswa yang sudah mendapatkan boneka tangan susah untuk berkonsentrasi karena asik memainkannya bersama teman.
b. Dapat mengembangkan imajinasi siswa, menambah keaktifan dan suasana gembira bagi siswa	b. Media boneka tangan tidak bisa digunakan secara mendadak, harus disiapkan terlebih dahulu sebelum bermain boneka tangan.
c. Tidak memerlukan tempat dan persiapan terlalu rumit	
d. Boneka dibuat sesuai dengan contoh cerita, menarik bagi anak dan mudah dimainkan	
e. Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan anak dan suasana gembira. ⁴⁴	c. Dalam memainkannya memerlukan ruang yang tenang. ⁴⁵

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa media boneka tangan ini ada yang berbentuk manusia dan berbentuk binatang, cara memainkannya dengan cara dimasukkan kedalam tangan, boneka tangan dapat mengembangkan imajinasi siswa serta keaktifan di dalam kelas dan membuat siswa menjadi lebih menarik ketika dalam pembelajaran. Meskipun ada kelemahan dari media boneka tangan ini tentunya guru akan membuat lebih kreatif untuk menyenangkan proses pembelajaran.

⁴³ Ni Komang, Juliandri. *Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak*. Vol 3, No 1. (2015). h.43

⁴⁴ Ketut Marini, dkk., *Penerapan Metode bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak Kelompok B3*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, Volume 3 No. 1 (2015). h. 4

⁴⁵ Dian Kurniati, Musa, Zukhairina. *Pembelajaran Dengan Media Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini*. Vol 1, No 1. (2022). h. 97

5. Langkah-Langkah Penggunaan Media Boneka Tangan

Adapun langkah-langkah penggunaan media boneka tangan kepada siswa dalam pembelajaran adalah : 1. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru sebelum memulai kegiatan bercerita, 2. Siswa mengatur posisi duduknya menurut kelompoknya masing-masing,⁴⁶ 3. Guru memotivasi siswa untuk mau bercerita menggunakan boneka tangan dengan mencontohkan terlebih dahulu kepada siswa, 4. Siswa menyebutkan judul cerita, 5. Siswa menyebutkan tokoh-tokoh di dalam cerita, 6. Siswa bercerita menggunakan boneka tangan, 7. Siswa aktif bertanya kepada guru, 8. Siswa menjawab pertanyaan dari siswa lain yang bertanya, 9. Siswa memberikan inti sari cerita, 10. Guru melengkapi kesimpulan dari cerita yang dimainkan oleh siswa,⁴⁷

Dengan langkah-langkah tersebut dapat membuat siswa aktif serta membuat siswa menyenangkan ketika dalam proses pembelajaran dan siswa dalam belajar tidak mudah cepat bosan.

⁴⁶ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2012). h 78.

⁴⁷ Melinda Puspita Sari. *Pengaruh Media Boneka Tangan Untuk Mengembangkan Kemampuan berbicara Anak Kelompok B di TK ABA 3 Kota Prabumulih*, Jurnal Paud. (Vol 2 No 1, 2019). h.3

6. Contoh Media Boneka Tangan

Adapun media boneka tangan yang digunakan dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2.1
Media Boneka Tangan

Pada penelitian ini media boneka tangan yang digunakan dibeli di aplikasi shoope. Media boneka tangan yang digunakan oleh peneliti disesuaikan dengan cerita yang akan peneliti gunakan, peneliti nantinya akan memainkan boneka tangan bersama-sama dengan siswa.

C. Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia

1. Pengertian Kemampuan Berbicara

Kemampuan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan untuk menyampaikan gagasan, ide, perasaan dan pikiran kepada orang lain. Kemampuan berbicara menjadi peranan yang sangat penting untuk berkomunikasi. Seseorang yang memiliki kemampuan berbicara yang baik akan lebih mudah ketika berbicara, kemampuan berbicara tidak bisa didapatkan secara otomatis melainkan harus dilatih terlebih dahulu, oleh karena itu kemampuan berbicara harus dilatih sejak dini untuk bekal ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi nantinya.

Menurut Henry Guntur Tarigan, kemampuan berbicara merupakan kemampuan dalam menyampaikan pikiran, gagasan serta perasaan untuk mengucapkan bunyi-bunyi dalam mengekspresikan diri.⁴⁸ Menurut Akhadiyah, Sabarati dkk, kemampuan berbicara adalah kemampuan dalam menyampaikan pesan melalui Bahasa lisan untuk berkomunikasi.⁴⁹ Menurut Iskandarwassid & Sunendar, Solchan T. W. dkk, kemampuan berbicara merupakan kemampuan dalam menyampaikan bahasa secara lisan untuk menyampaikan kehendak dan keinginan kepada orang lain.⁵⁰

Berdasarkan pernyataan di atas dapat dipahami bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan dalam berbahasa lisan dengan menyampaikan bunyi-bunyi serta kata-kata untuk mengekspresikan, menyampaikan pikiran dan bertujuan

⁴⁸ Henry Guntur Tarigan. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. (Bandung: Angkasa, 2021). h. 16

⁴⁹ Akhadiyah, Sabarti dkk. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Erlangga, 2012). h. 153

⁵⁰ Iskandarwassid & Sunendar, Solchan T. W. dkk. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011). h. 241

untuk menyampaikan apa yang akan disampaikan baik itu perasaan, ide atau gagasan kepada orang lain.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berbicara

Pada dasarnya kemampuan berbicara sangat mempengaruhi seseorang untuk mengungkapkan isi pikirannya, serta kemampuan berbicara menjadi salah satu aspek keterampilan. Kemampuan berbicara yang dimiliki oleh siswa sangat berhubungan dengan tingkat kecerdasan perkembangan siswa. Siswa yang memiliki kosakata yang banyak akan lebih mudah ketika berbicara dan akan lebih cepat memahami apa yang orang lain katakan.

Berikut ini faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berbicara adalah: 1. Faktor Intrinsik, 2. Faktor Ekstrinsik, 3. Faktor Lingkungan Keluarga, 4. Hubungan Dengan Teman Sebaya, 5. Keinginan Untuk Berbicara, 6. Keadaan Sosial Ekonomi, dan 7. Kecerdasan.⁵¹

Adapun kemampuan berbicara yang dipengaruhi oleh faktor intrinsik seperti kondisi bawaan saat lahir dan termasuk organ-organ yang digunakan untuk berbicara. Faktor ekstrinsik seperti faktor yang diberikan dari luar diri serta stimulus yang diberikan oleh orang di sekitar. Faktor lingkungan keluarga menjadi hal yang paling terdekat dengan siswa untuk memfasilitasi perkembangan bahasa pada siswa. Faktor hubungan dengan teman sebaya seperti semakin banyak hubungan siswa dengan temannya maka semakin besar keinginan mereka untuk berkomunikasi serta motivasi untuk belajar berbicara. Faktor keinginan untuk

⁵¹ Aisyah Durrotun Nafisah. *Bunga Rampai Inklusi dalam PAUD : Teori dan Praktik*. (Surabaya : Cipta Media Nusantara, 2022). h.238

berbicara seperti semakin kuat keinginan untuk berbicara dengan orang lain maka akan semakin kuat motivasi untuk belajar berbicara. Faktor keadaan sosial ekonomi seperti siswa yang keadaan sosial ekonomi yang tinggi maka akan lebih mudah dalam memahami kemampuan berbicara dibandingkan dengan siswa yang keadaan sosial ekonominya rendah, dikarenakan penyebab utamanya siswa yang dari sosial ekonomi tinggi, lebih banyak didorong untuk berbicara dan lebih banyak dibimbing untuk melakukannya dibandingkan dengan siswa yang keadaannya rendah yang hanya mempunyai kemampuan yang seadanya saja. Dan faktor kecerdasan seperti siswa dengan kecerdasan lebih tinggi berbicara lebih cepat dan memperhatikan tingkat bahasa yang lebih tinggi daripada siswa dengan kecerdasan rendah.

Beberapa faktor yang dikemukakan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa seorang siswa akan memiliki kemampuan berbicara yang baik apabila memiliki faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik yang baik, serta lingkungan keluarga menjadi hal yang paling utama untuk kemampuan berbicara yang baik, keadaan sosial ekonomi yang tinggi akan lebih mudah dalam memahami kemampuan berbicara dan sosial ekonomi yang tinggi juga sangat berpengaruh terhadap siswa dalam memiliki kemampuan berbicara serta kecerdasan yang dimiliki siswa sangat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara.

3. Hal-hal yang Perlu diperhatikan dalam Berbicara

Berbicara merupakan kemampuan dalam mengucapkan kata-kata untuk menyampaikan gagasan, pikiran, serta mengekspresikan perasaan kepada orang lain.

Adapun yang perlu diperhatikan dalam berbicara terdiri dari dua hal yaitu: 1. Aspek kebahasaan, dan 2. Nonkebahasaan.

Aspek kebahasaan meliputi: 1. Kosakata, kosakata menjadi hal yang penting dalam pembicaraan. Guru perlu mengoreksi kosakata siswa yang kurang sesuai atau kurang tepat dalam berbicara. 2. Struktur Kalimat, penggunaan kalimat dalam berbicara harus diperhatikan. Siswa perlu menggunakan kalimat yang tepat dan benar sesuai dengan kaidah berbahasa. Kalimat yang digunakan yaitu kalimat baku yang mana kalimat tersebut terdiri dari subjek, predikat, objek, dan keterangan. 3. Tekanan, tekanan menjadi bentuk panjang pendeknya, tinggi rendahnya atau keras lembutnya suara atau pengucapan. 4. Ucapan, menggunakan ucapan yang terdengar jelas dan tepat dalam suatu ucapan dapat menyampaikan maksud yang disampaikan oleh pembicara.

Aspek nonkebahasaan meliputi : 1. Sikap, sikap sangat penting saat berbicara, seorang pembicara harus tahu bagaimana harus bersikap ketika berbicara, sikap yang dituntut adalah sikap yang wajar, yaitu berpenampilan atau bertindak sebagaimana mestinya, tergantung pada keadaan. 2. Keberanian, kemampuan berbicara memiliki keberanian yang besar, menjadikan kegiatan berbicara tanpa kendala yang berarti, penuh percaya diri saat menyampaikan bahan pembicaraan. Di sisi lain, kurangnya keberanian menyebabkan gangguan bicara. 3. Pemahaman pembicaraan, pemahaman terhadap suatu pembicaraan melalui pemahaman, seseorang akan dapat menyampaikan materi pembicaraan kepada pendengar atau penyimak pembicara harus menguasai topik sebelum berbicara. 4. Kelancaran, kelancaran dalam berbicara sangat penting karena ketika berbicara,

pembicara menyampaikan pesannya dengan lancar tanpa gagap sehingga penyimak atau pendengar dapat menangkap isi percakapan dengan mudah.⁵²

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dalam berbicara perlu diperhatikan aspek kebahasaan dan aspek non kebahasaan, supaya tercapainya keberhasilan dalam berbicara.

4. Indikator Kemampuan Berbicara

Indikator penilaian kemampuan berbicara dilihat dari beberapa aspek sebagai berikut : 1. Kosakata, penguasaan kosakata menjadi hal yang paling penting dilihat dalam penilaian kemampuan berbicara, karena jika penguasaan kosakata nya baik dan benar maka kemampuannya dalam berbicara akan semakin baik dan lancar. 2. Ketepatan pengucapan, ketepatan dalam pengucapan ketika berbicara sangat mempengaruhi dalam kemampuan berbicara, maka dari itu ketepatan pengucapan yang baik akan membuat kemampuan berbicara semakin lancar dan benar dalam pengucapannya ketika berbicara. 3. Kefasihan/kelancaran, kefasihan/kelancaran dalam berbicara menjadi hal yang sangat penting dalam kemampuan berbicara agar ketika berbicara lancar dan tidak terbata-bata dalam pengucapannya. 4. Ekspresi, ekspresi di dalam kemampuan berbicara dilihat dari seseorang itu ketika berbicara agar terhindar dari kesalahpahaman yang tidak diinginkan. 5. Intonasi, intonasi dalam kemampuan berbicara menjadi peran yang penting dalam menyampaikan pesan kepada seseorang karena dengan intonasi yang

⁵² Muhammad Usman. *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan*. (Yogyakarta : Budi Utama, 2012). h.40

baik akan membuat seseorang menjadi lebih percaya diri dalam berbicara. 6.

Pemahaman pembicaraan.⁵³

5. Contoh Praktik Kemampuan Berbicara

Berikut peneliti lampirkan link video praktik kemampuan berbicara:

<https://youtu.be/GtUWBdC1sr4>



⁵³ Muhammad Usman. *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan,...*, h.41

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis rancangan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), dimana peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam hal ini, guru sebagai peneliti berinteraksi langsung dengan siswa di kelas.⁵⁴ Kajian ini mengkaji dan merefleksikan pelajaran dengan memberikan perlakuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi di kelas atau berupa perilaku yang direncanakan.

Menurut Suharsimi Arikunto menjelaskan penelitian tindakan kelas sebagai pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran berupa perilaku yang dimunculkan secara sadar dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. PTK merupakan kegiatan ilmiah yang terdiri dari kelas tindakan penelitian. Karena PTK bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, maka kegiatan yang dilakukan harus dalam bentuk tindakan yang diharapkan lebih unggul dari kegiatan biasa. Dengan kata lain tindakan yang diberikan kepada siswa harus terlihat lebih efektif, efisien, kreatif dan inovatif. Dengan kata lain, mungkin berbeda dari apa yang biasanya dilakukan guru dalam praktik pembelajaran sebelumnya, karena yang sudah dilakukan dipandang belum memberikan hasil yang memuaskan.⁵⁵

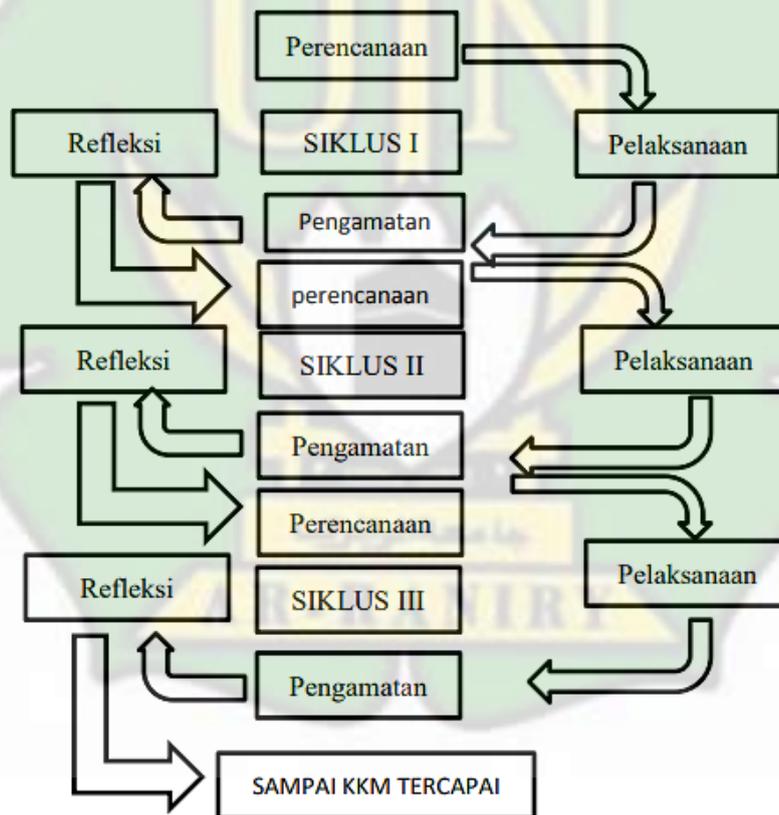
Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang digunakan oleh guru atau berkolaborasi dengan

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Jakarta: Bima Aksara, 2008), h.95

⁵⁵ Afi Parnawi. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2020). h.2-4

orang lain yang bertujuan untuk meningkatkan proses belajar di kelas dan memecahkan masalah yang terjadi di dalam kelas pada saat proses belajar mengajar.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari empat fase: perencanaan, tindakan, observasi, dan pertimbangan. Langkah investigasi untuk masing-masing pengukuran ini diulangi sampai nilai akhir ditentukan sesuai dengan kriteria. Siklus penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart.⁵⁶

⁵⁶ Suharsimi Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), h.19.

Penelitian tindakan kelas memiliki beberapa tahapan yang terdiri dari beberapa siklus. Adapun dalam pelaksanaannya setiap siklus melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Dalam tahap ini, peneliti membuat rencana tindakan yang menggambarkan apa, mengapa, kapan, di mana, siapa, dan bagaimana melakukan tindakan tersebut. Rencana peneliti terdiri dari mempersiapkan semua rencana yang ditawarkan kepada siswa di kelas. Rencana tersebut dikoordinasikan untuk memudahkan proses pembelajaran peneliti. Rencana tersebut dibuat sebelum melakukan tindakan terhadap siswa di kelas yang disiapkan oleh peneliti agar siswa dapat dengan mudah memahami proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.⁵⁷

Langkah-langkah perencanaan yang harus dilakukan peneliti ketika mempelajari tahap-tahap perencanaan yang dilakukan peneliti pada pembelajaran penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa adalah:

- a. Menetapkan materi yang diajarkan
- b. Menyusun RPP lengkap dengan LKPD dan soal evaluasi
- c. Menyiapkan media pembelajaran
- d. Menyusun tes
- e. Menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa

⁵⁷ Hamzah B, Uno, Nina Lamatenggo, Satria M.A. Koni, *Menjadi Peneliti PTK Profesional*,(Jakarta: Bumi Aksara,2011),h.86.

2. Pelaksanaan/Tindakan

Langkah kedua yang perlu diperhatikan adalah harus mempertimbangkan untuk menerapkan tindakan, implementasi, atau desain yang ingin diterapkan. Tindakan ini dilakukan secara sadar dan terkendali.⁵⁸ Pada tahap ini, peneliti melaksanakan rencana yang telah disiapkan. Pelaksanaan pembelajaran siklus pertama berpedoman pada RPP yang telah dirancang. Setelah proses pembelajaran pada siklus pertama selesai, peneliti mengajukan pertanyaan tes untuk melihat sejauh mana kemajuan hasil yang dicapai siswa dari melakukan tindakan pada siklus pertama hingga siklus seterusnya.

3. Observasi/Pengamatan

Observasi memiliki kemampuan untuk mendokumentasikan efek dari tindakan yang diambil.⁵⁹ Observasi dilakukan untuk memantau aktivitas guru dan siswa di dalam kelas selama proses pembelajaran. Pengamatan juga membantu menentukan kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan untuk mengumpulkan data seperti kegiatan siswa di kelas. Observasi ini dilakukan oleh seorang observer yang membantu peneliti dalam penelitian ini. Observasi dilakukan saat mengamati perilaku proses pembelajaran. Pada fase ini peneliti dan pengamat mencatat pada lembar observasi persepsi atau hal-hal yang terjadi selama pembelajaran (baik aktivitas siswa maupun aktivitas guru atau peneliti). Dengan bantuan lembar observasi, jalannya proses pembelajaran ditentukan dengan

⁵⁸ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan kelas*,...,h.9.

⁵⁹ Hamzah B, Uno, Nina Lamatenggo, Satria M.A. Koni, *Menjadi Peneliti PTK Profesional*,...,h.68.

menggunakan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia siswa.

4. Refleksi

Pada tahap ini peneliti menyelidiki dan menganalisis kembali hasil yang diperoleh berupa catatan peneliti dan catatan pengamat. Jika hasil yang diperoleh pada siklus pertama belum optimal untuk tahap refleksi ini, peneliti akan melanjutkan pada siklus kedua. Hasil refleksi pada siklus pertama merupakan perbaikan pada siklus kedua.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IVB MIN 32 Aceh Besar. Adapun proses pembelajaran siswa kelas IVB MIN 32 Aceh Besar berlangsung pada pagi hari pukul 08.00 WIB S.d 13.00 WIB. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023.

C. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2023. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVB MIN 32 Aceh Besar yang berjumlah 19 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan berbicara bahasa Indonesia.

D. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen yang dibutuhkan untuk penelitian tindakan kelas (PTK) harus sesuai dengan prosedur dan prosedur PTK. Oleh karena itu, beberapa instrumen digunakan.

1. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar pengamatan aktivitas guru adalah lembar pengamatan yang disusun untuk melihat keaktifan guru dikelas. Lembar observasi ini diberikan kepada pengamat dikelas pada waktu proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas guru ketika menyampaikan materi pelajaran, serta untuk memperoleh data tentang kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran. Untuk lebih rincinya ada pada lampiran.

2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar pengamatan aktivitas siswa adalah pengamatan yang disusun oleh peneliti untuk melihat keaktifan siswa dalam belajar. Pengamatan ini dilakukan oleh seorang teman sejawat peneliti yang telah memahami penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia. pengamatan ini dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk lebih rincinya ada pada lampiran.

3. Tes

Tes merupakan prosedur yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur tingkat kemampuan berbicara bahasa Indonesia yang dimiliki siswa. Untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa, tipe tes yang diberikan kepada siswa adalah tes lisan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia. Instrument tes secara lengkap ada pada lampiran.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Lembar observasi dimaksudkan untuk mengkonfirmasi atau mengamati kondisi guru dan siswa selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, menggunakan lembar observasi yang meliputi lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Lembar observasi ini berisi halaman instrumen yang digunakan oleh pengamat yaitu ibu RJ. Pengamat ini menceklis salah satu opsi yang diberikan. NM yang mengamati lembar observasi aktivitas siswa yang merupakan teman sejawat mahasiswa PGMI.

2. Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan tentang materi pembelajaran yang telah dipelajari atau di ajarkan. Instrument dalam penelitian ini berupa tes kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa. Jenis tes yang diberikan kepada siswa berupa bentuk tes lisan yaitu percakapan teks nonfiksi.

Tabel 3.1 Rubrik Penilaian Kemampuan Berbicara⁶⁰

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Skor
1.	Penguasaan kosakata	Penggunaan kosakata terkesan lebih luas dan cermat.	4
		Pemilihan kosakata sering tidak tepat dan keterbatas penggunaannya menghambat kelancaran komunikasi.	3
		Penguasaan kosakata sangat terbatas pada keperluan dasar personal.	2
		Penguasaan kosakata yang tidak	1

⁶⁰ Aco Nasir. *Mengenal Keterampilan Berbicara Dasar*. (Yogyakarta : KBM Indonesia, 2021). h. 20

		tepat dalam berbicara yang paling sederhana sekalipun.	
2.	Ketepatan pengucapan	Lafal dapat dipahami dengan tepat meskipun dengan aksen tertentu.	4
		Ada masalah dalam pengucapan sehingga membuat pendengar harus sangat fokus dan kadang-kadang menimbulkan kesalahpahaman.	3
		Sulit dimengerti karena ada masalah dalam pelafalan dan frekuensinya sering.	2
		Hampir selalu keluar dalam pelafalan sehingga tidak dapat dimengerti.	1
3.	Kefasihan/Kelancaran	Dialog lancar, sangat sedikit menemui kesulitan.	4
		Tidak terlalu lancar karena menemui kesulitan bahasa.	3
		Sering ragu dan berhenti karena keterbatasan Bahasa.	2
		Sering berhenti dan diam selama dialog sehingga dialog tidak tercipta.	1
4	Ekspresi	Santai wajar tetapi mengubah ekspresi wajah sesuai perubahan pernyataan yang disampaikan.	4
		Mengubah ekspresi wajah sesuai dengan apa yang disampaikan wajar tetapi tidak santai.	3
		Ekspresi wajah, tidak mengubah ekspresi wajah sesuai dengan hal yang disampaikan.	2
		Ekspresi tidak santai kaku, demam panggung ekspresi yang tidak wajar dan tidak mengubah ekspresi sesuai dengan yang disampaikan.	1
5	Intonasi	Bervariasi/tidak monoton, berbicara dengan suara yang sangat keras.	4
		Bervariasi/tidak monoton, berbicara dengan suara yang cukup keras.	3
		Bervariasi/tidak monoton, berbicara dengan suara yang kurang keras.	2

		Tidak Bervariasi monoton, berbicara dengan suara yang tidak keras.	1
6.	Pemahaman pembicaraan	Seluruh isi percakapan dapat dipahami dengan sangat baik.	4
		Seluruh isi percakapan dapat dipahami dengan baik.	3
		Seluruh isi percakapan dapat dipahami dengan cukup baik.	2
		Seluruh isi percakapan dapat dipahami dengan tidak baik.	1

F. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Analisis hasil observasi merupakan analisis aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar, yang terdiri dari awal, kegiatan inti, penyelesaian, alokasi dan pengelolaan waktu, serta pengelolaan kelas. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung keadaan proses pembelajaran di Kelas IV MIN 32 Aceh Besar, baik kegiatan guru maupun siswa.

2. Analisis Lembar Pengamatan Aktifitas Guru Dan Siswa

Pemerolehan Data aktivitas guru dan siswa dari formulir observasi yang diisi oleh observer selama proses pembelajaran. Berikut rumus persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses pembelajaran:

$$\text{Penentuan nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Hasil Observasi Aktivitas Guru Dan Siswa.

Nilai %	Kategori Penilaian
85% - 100%	Sangat Baik
70% - 84%	Baik
55% - 69%	Cukup
40% - 54%	Rendah
0% - 39%	Sangat Rendah

Anas Sudijono menjelaskan bahwa aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dikatakan taraf keberhasilan jika berada pada predikat sangat baik atau baik.⁶¹ Apabila dari hasil analisis data terdapat aspek-aspek observasi yang masih berada dalam predikat kurang, cukup, gagal, maka akan dijadikan bahan untuk merevisi perangkat pembelajaran selanjutnya.

3. Analisis Tes Kemampuan Berbicara

Analisis nilai tes terdiri dari analisis nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti tes pada setiap siklus setelah Siklus pertama hingga seterusnya. Untuk setiap hasil tes, peneliti menganalisis apakah pemahaman terhadap kemampuan berbicara bahasa indonesia siswa meningkat atau menurun. Setelah hasil tes didapat, maka selanjutnya dilihat dari KKM nya. Ketuntasan seorang siswa dinyatakan tuntas belajar apabila mendapatkan nilai KKM 68. Sedangkan ketuntasan klasikal tercapai jika mendapatkan nilai 70%. Untuk menentukan tes kemampuan berbicara siswa dianalisis menggunakan rumus presentase sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah Siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

⁶¹ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raga Grafindo, 2008).h.36-37

Keterangan:

P= Angka persentase yang dicari

100%= Bilangan Tetap

G. Indikator keberhasilan Penelitian

1. Aktivitas guru dinyatakan tuntas apabila mencapai nilai 70 nilai dikategorikan baik
2. Aktivitas siswa dinyatakan tuntas apabila mencapai nilai 70 nilai dikategorikan baik
3. Kemampuan berbicara siswa dinyatakan tuntas apabila mencapai nilai individu 68 sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan dan ketuntasan klasikal mencapai 70%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Analisis dari hasil penelitian di kelas IVB MIN 32 Aceh Besar menggunakan rumus persentase untuk mendiskripsikan observasi aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran serta tes kemampuan berbicara bahasa Indonesia .

Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus. Adapun pelaksanaan untuk setiap siklus adalah sebagai berikut:

No	Hari/Tanggal	Jam	Kegiatan
1	Senin 8 Mei 2023	8.00-9.30	Pembelajaran siklus I, melakukan penerapan metode <i>role playing</i> berbantuan media Boneka Tangan, melakukan observasi aktivitas guru dan siswa dan tes.
2	Selasa 9 Mei 2023	8.00-9.30	Pembelajaran siklus II, melakukan penerapan metode <i>role playing</i> berbantuan media Boneka Tangan, melakukan observasi aktivitas guru dan siswa dan tes.
3	Rabu 10 Mei 2023	8.00-9.30	Pembelajaran siklus III, melakukan penerapan metode <i>role playing</i> berbantuan media Boneka Tangan, melakukan observasi aktivitas guru dan siswa dan tes.

1. Siklus 1

a. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran siklus I ini dilakukan pada tanggal 8 Mei 2023. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan di kelas IVB dengan jumlah siswa 19 orang. Penelitian ini juga dibantu oleh ibu Rauzatul Jannah, S.Pd.I (Wali Kelas IVB) sebagai pengamat aktivitas guru (peneliti) dan dibantu juga oleh Nur Maisarah

S.Pd sebagai pengamat aktivitas siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung. Adapun kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan tersebut sesuai dengan RPP yang telah terlampir.

Kegiatan pembelajaran pada tahap pendahuluan diawali dengan motivasi dan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa yang berkaitan dengan tema indahny keragaman di negriku untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan.

Tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti, pada tahap ini guru menyiapkan skenario dan video praktik kemampuan berbicara bahasa Indonesia dengan judul membangun karakter peduli lingkungan kepada siswa. Guru menjelaskan video yang ditampilkan dan menyuruh siswa mempelajari skenario dengan judul membersihkan rumah untuk ditampilkan ke depan kelas. Guru membagikan siswa kedalam 4 kelompok kemudian guru menjelaskan cara bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat dengan judul gotong royong. Setelah itu guru memperlihatkan media boneka tangan dan menjelaskan cara penggunaannya. Guru mempraktikkan cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan. Setelah selesai guru mempraktikkan cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan guru menunjuk 2 orang perwakilan dari siswa untuk mempraktikkan cara bermain peran dengan media boneka tangan. Kemudian guru memberikan waktu kepada siswa untuk menghafal teks skenario yang telah dibuat

oleh guru untuk tampil ke depan kelas bermain peran menggunakan media boneka tangan. Selanjutnya guru memberikan LKPD kepada siswa dan membimbing pengerjaannya setelah selesai siswa mengumpulkan LKPD.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan akhir (penutup). Pada kegiatan ini guru menanyakan kepada siswa apakah ada yang belum dimengerti dan meminta kepada siswa untuk bertanya jika ada yang kurang paham tentang pembelajaran yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari, lalu guru memberikan penguatan kembali terhadap kesimpulan siswa. Setelah itu guru melakukan evaluasi kepada siswa untuk bermain peran menggunakan media boneka tangan kemudian guru melakukan refleksi, memberikan pesan moral kepada siswa dan di akhiri dengan pembacaan do adan salam.

b. Aktivitas Guru Siklus I

Berdasarkan hasil dari data observasi guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Mengelolah Pembelajaran Pada Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, tegur sapa, berdoa dan mengkondisikan kelas dengan duduk yang rapi.				√
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa dan melakukan apsepsi mengaitkan materi serta tanya jawab tentang tema Indahny Keragaman di Negeriku			√	

3.	Guru menyampaikan motivasi kepada siswa dan menyanyikan lagu Garuda Pancasila untuk menanamkan jiwa nasionalisme kepada siswa.			√	
4.	Guru menyampaikan tema pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.		√		
5.	Guru menyiapkan skenario untuk ditampilkan oleh siswa dan menampilkan video praktik kemampuan berbicara bahasa Indonesia agar siswa terangsang untuk berkomunikasi dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar.			√	
6.	Guru menjelaskan terkait dengan video yang telah ditampilkan dan meminta siswa untuk mempelajari skenario yang telah dipersiapkan dengan judul "Membersihkan Rumah" untuk ditampilkan kedepan kelas.			√	
7.	Guru membagikan siswa menjadi 4 kelompok dan meminta siswa duduk sesuai dengan teman kelompoknya.				√
8.	Guru menjelaskan cara bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat dengan judul "Gotong Royong", kemudian meminta siswa untuk mempelajari skenario yang telah dipersiapkan untuk ditampilkan kedepan kelas.			√	
9.	Guru memperlihatkan media boneka tangan dan mempraktikkan cara penggunaannya.				√
10.	Guru meminta siswa untuk memperhatikan cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan, kemudian guru menunjuk 2 orang perwakilan dari siswa, 1 laki-laki dan 1 perempuan untuk mempraktikkan cara bermain peran dengan media boneka tangan.			√	
11.	Guru memilih beberapa siswa berdasarkan kelompoknya masing-masing untuk terlibat dalam bermain peran dengan media boneka tangan dan meminta siswa agar mempersiapkan diri untuk tampil dalam bermain di depan kelas.			√	
12.	Guru memberikan waktu kepada siswa untuk menghafal teks skenario yang telah dibuat oleh guru untuk tampil kedepan kelas bermain peran menggunakan media boneka tangan.			√	
13.	Guru membagikan LKPD kepada siswa dan membimbing pengerjaannya, kemudian guru menyuruh siswa mengumpulkan LKPD dan menilai hasil LKPD.			√	
14.	Guru menjelaskan beberapa aturan dalam permainan bermain peran menggunakan media boneka tangan terkait dengan penilaian yang akan di nilai ketika siswa bermain peran dan waktu yang akan ditetapkan oleh guru.		√		

15.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya kemudian meminta perwakilan dari kelompok untuk bermain peran menggunakan media boneka tangan di depan kelas sesuai dengan skenario yang telah dipelajari.			√		
16.	Masing-masing dari kelompok bermain peran sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh guru.				√	
17.	Guru meminta kepada siswa yang lain untuk menyimak temannya yang sedang bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan, kemudian Guru mengamati siswa yang sedang bermain peran			√		
18.	Guru memberikan bantuan kepada siswa yang kesulitan dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan agar bermain peran terlaksanakan dengan baik.				√	
19.	Guru memberikan kode sebagai tanda bahwa waktu hampir mencapai puncak dan memberikan arahan kepada siswa bahwa bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan akan ditutup.		√			
20.	Guru menghentikan siswa yang bermain peran sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan, kemudian Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.		√			
21.	Guru melakukan diskusi bersama siswa kemudian membimbing siswa menyimpulkan materi dan memberi penguatan.			√		
22.	Guru melakukan evaluasi dan refleksi kepada siswa tentang teks nonfiksi yang berjudul “Membersihkan Rumah” dengan bermain peran menggunakan media boneka tangan.				√	
23.	Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa kemudian menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa dan salam.			√		
Jumlah						72
Nilai Perentase						78,26%

Sumber: Hasil Penelitian MIN 32 Aceh Besar, 2023

Berdasarkan data observasi aktivitas guru pada Tabel 4.1, hasil penelitian pengelolaan pembelajaran diperoleh nilai persentase sebesar 78,26% dengan kategori baik. Aktivitas guru dinilai oleh guru kelas dengan menggunakan lembar observasi yang telah ditentukan.

c. Aktivitas Siswa Siklus I

Adapun hasil data observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Observasi Aktivasi Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pada Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Siswa menjawab salam, tegur sapa, berdoa dan mengkondisikan kelas dengan duduk yang rapi.				√
2.	Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru kemudian Siswa menjawab berbagai pertanyaan dari guru		√		
3.	Siswa mendengarkan motivasi dari guru dan menyanyikan lagu Garuda Pancasila untuk menanamkan jiwa nasionalisme kepada siswa.			√	
4.	Siswa mendengarkan tema pembelajaran dan tujuan pembelajaran untuk kompetensi yang ingin di capai			√	
5.	Siswa mendengarkan arahan dari guru untuk skenario yang akan ditampilkan kemudian menyimak video yang ditampilkan oleh guru.		√		
6.	Siswa mendengarkan penjelasan video yang ditampilkan oleh guru kemudian mempelajari skenario yang telah dipersiapkan oleh guru dengan judul “Membersihkan Rumah” untuk ditampilkan kedepan kelas.		√		
7.	Siswa mendengarkan arahan guru untuk membentuk 4 kelompok belajar dan duduk sesuai dengan teman kelompok.			√	
8.	Siswa mendengarkan arahan dari guru tentang cara bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dipersiapkan guru dengan judul “Gotong Royong”.		√		
9.	Siswa menyimak guru menjelaskan cara penggunaan media boneka tangan.			√	
10.	Siswa memperhatikan guru dalam mempraktikkan cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan kemudian Siswa yang ditunjuk guru maju kedepan		√		

	untuk mempraktikkan cara bermain peran dengan media boneka sesuai dengan skenario yang telah dibuat guru.				
11.	Siswa dan teman kelompok dipilih oleh guru untuk terlibat dalam bermain peran kemudian siswa mempersiapkan diri untuk tampil dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan di depan kelas.			√	
12.	Siswa menghafal teks skenario yang telah dibuat oleh guru untuk tampil ke depan kelas bermain peran menggunakan media boneka tangan.		√		
13.	Siswa mengerjakan LKPD dengan bimbingan guru kemudian mengumpulkan LKPD yang telah dikerjakan.		√		
14.	Siswa mendengarkan arahan guru terkait aturan dalam bermain peran menggunakan media boneka tangan.		√		
15.	Siswa bertanya kepada guru terkait yang belum dimengerti oleh siswa untuk didiskusikan bersama kemudian Siswa bermain peran menggunakan media boneka tangan di depan kelas sesuai dengan skenario yang telah dipelajari.		√		
16.	Siswa bersama teman kelompok bermain peran sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh guru.			√	
17.	Siswa yang lain menyimak teman yang sedang bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan dan siswa diamati oleh guru.			√	
18.	Siswa mendapatkan bantuan dari guru ketika kesulitan dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan agar bermain peran terlaksanakan dengan baik			√	
19.	Siswa berhenti bermain peran ketika guru memberikan kode bahwa waktu hampir mencapai pucak kemudian berhenti bermain peran sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan oleh guru.			√	
20.	Siswa menutup skenario yang dimainkan dengan bermain peran menggunakan media boneka sesuai dengan arahan guru kemudian siswa bertanya terkait dengan yang belum dimengerti untuk di diskusikan secara bersama.			√	
21.	Siswa dan guru berdiskusi bersama terkait dengan permainan bermain peran yang telah dimainkan oleh siswa kemudian Siswa menyimpulkan materi pelajaran.			√	
22.	Siswa mengikuti evaluasi dan melakukan refleksi yang diberikan oleh guru.		√		
23.	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru kemudian membaca doa dan menjawab salam.			√	
Jumlah				60	

Nilai Perentase	65,21%
------------------------	---------------

Sumber: Hasil Penelitian MIN 32 Aceh Besar, 2023

Berdasarkan data observasi aktivitas siswa pada Tabel 4.2 hasil penelitian pengelolaan pembelajaran diperoleh nilai persentase sebesar 65,21% dengan kategori cukup. Maka dengan kategori cukup perlu dilakukan revisi pada pertemuan selanjutnya.

d. Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Pada Siklus I

Setelah berlangsungnya proses kegiatan pembelajaran pada RPP siklus I, guru memberikan suatu tes kemampuan berbicara bahasa Indonesia kepada siswa untuk di ukur dengan KKM yang ditetapkan yaitu 68. Hasil tes kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3

Hasil Tes Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa pada Siklus I

No	Kode Siswa	Nilai	Keterangan
1	AHS	75	Tuntas
2	AJ	58	Tidak Tuntas
3	FZ	87	Tuntas
4	MRF	79	Tuntas
5	MA	75	Tuntas
6	MAB	75	Tuntas
7	MA	62	Tidak Tuntas
8	MDA	83	Tuntas
9	MMF	66	Tidak Tuntas
10	MRD	62	Tidak Tuntas
11	MTM	66	Tidak Tuntas
12	MZA	87	Tuntas

13	NI	83	Tuntas
14	NA	66	Tidak Tuntas
15	NA	66	Tidak Tuntas
16	RF	66	Tidak Tuntas
17	SA	62	Tidak Tuntas
18	WU	62	Tidak Tuntas
19	ZH	87	Tuntas
Jumlah Siswa Yang Tuntas			9
Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas			10
Persentase Ketuntasan Klasikal			47,36%

Sumber: Hasil Penelitian MIN 32 Aceh Besar, 2023

Hasil Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia kelas 1

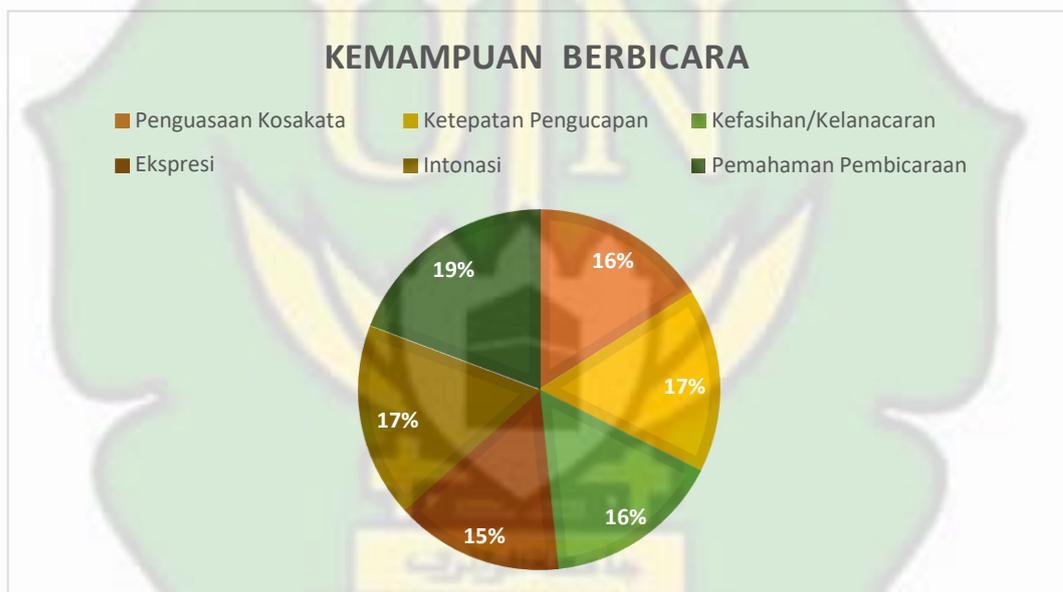
No	Kode Siswa	PK	KP	KK	Ekspresi	intonasi	PP	JS	N	K	
1	AHS	3	3	3	3	3	3	18	75	T	$\frac{18}{24} \times 100\% = 75$
2	AJ	2	2	2	2	3	2	14	58	TT	$\frac{14}{24} \times 100\% = 58,33$
3	FZ	3	4	4	3	3	4	21	87	T	$\frac{21}{24} \times 100\% = 87,5$
4	MRF	3	3	3	3	3	4	19	79	T	
5	MA	3	3	3	2	3	4	18	75	T	
6	MAB	3	3	3	3	3	3	18	75	T	
7	MA	3	2	2	2	3	2	15	62	TT	
8	MDA	2	4	4	3	3	3	20	83	T	
9	MMF	3	2	2	2	3	3	16	66	TT	
10	MRD	3	2	2	3	3	2	15	62	TT	
11	MTM	2	3	2	3	3	3	16	66	TT	
12	MZA	4	2	4	3	3	4	21	87	T	
13	NI	3	3	4	3	3	4	20	83	T	
14	NA	3	2	3	2	3	3	16	66	TT	
15	NA	2	2	2	3	2	3	16	66	TT	
16	RF	3	2	2	2	3	2	16	66	TT	
17	SA	2	2	2	3	3	3	15	62	TT	
18	WU	2	2	2	2	3	3	15	62	TT	
19	ZH	3	4	4	3	4	3	21	87	T	
Jumlah Siswa yang Tuntas										9	
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas										10	
Persentase										47,36 %	

$$\frac{9}{19} \times 100\% = 47,36\%$$

Berdasarkan tabel 4.3 diatas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang tuntas hanya 9 siswa dengan persentase 47,36%, sedangkan 10 siswa lainnya tidak tuntas

dengan persentase 52,63%. Berdasarkan KKM yang telah ditetapkan di MIN 32 Aceh Besar ketuntasan individual siswa dikatakan tuntas apabila mencapai nilai minimal 68, sementara ketuntasan klasikal siswa nilainya minimal 70%. Jadi dapat disimpulkan belajar melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia pada siklus I belum tercapai.

Grafik Kemampuan Berbicara



e. Refleksi

Refleksi adalah suatu kegiatan dimana semua kegiatan yang dilakukan pada siklus I pembelajaran ditinjau kembali dan disempurnakan pada siklus berikutnya. Adapaun hasil observasi peneliti pada siklus I maka yang harus direvisi bisa dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus I

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1	Aktivitas guru	<p>Aktivitas guru pada siklus I masih memiliki kekurangan diantaranya sebagai berikut:</p> <p>a. Guru lupa menyampaikan tujuan pembelajaran.</p> <p>b. Guru masih kurang menjelaskan terkait aturan cara bermain peran dengan media boneka tangan.</p> <p>c. Guru masih kurang jelas dalam memberikan kode sebagai tanda bahwa waktu akan segera habis ketika bermain peran dengan media boneka tangan.</p> <p>d. Guru masih kurang tegas dalam memberikan aturan permainan bermain peran menggunakan media boneka tangan.</p>	<p>Aktivitas guru perlu dilakukan perbaikan sebagai berikut:</p> <p>a. Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</p> <p>b. Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru lebih memberikan penjelasan terkait aturan dalam bermain peran dengan media boneka tangan.</p> <p>c. Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru dapat memberikan kode dengan lebih jelas lagi kepada siswa bahwa waktu bermain peran dengan media boneka tangan akan segera habis.</p> <p>d. Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru harus lebih tegas dalam memberikan aturan bermain peran dengan boneka tangan.</p>

2	Aktivitas Siswa	<p>Aktivitas siswa pada siklus I masih memiliki kekurangan diantaranya sebagai berikut:</p> <p>a. Siswa masih kurang dalam menjawab pertanyaan dari guru.</p> <p>b. Siswa masih kurang menyimak video yang ditampilkan oleh guru</p> <p>c. Siswa masih kurang dalam mendengarkan penjelasan dari guru terkait video yang ditampilkan oleh guru.</p> <p>d. Siswa masih kurang dalam menghafal skenario yang dibagikan oleh guru.</p> <p>e. Sebagian siswa masih kurang dalam mengerjakan LKPD karna kurang dalam menghafal skenario yang dibagikan oleh guru.</p>	<p>Aktivitas guru perlu dilakukan perbaikan sebagai berikut:</p> <p>a. Pertemuan selanjutnya, guru harus lebih memancing siswa menjawab pertanyaan.</p> <p>b. Pertemuan selanjutnya, guru harus lebih memperhatikan dan mengontrol siswa untuk mengamati video yang ditampilkan.</p> <p>c. Pertemuan selanjutnya, guru harus lebih mengontrol siswa agar siswa lebih mendedengarkan penjelasan guru ketika guru sedang menjelaskan di depan kelas.</p> <p>d. Pertemuan selanjutnya, guru harus lebih mengontrol dalam membimbing siswa menghafal skenario yang dibagikan.</p> <p>e. Pertemuan selanjutnya, guru harus lebih mengontrol siswa agar semua siswa dapat mengerjakan LKPD dengan baik sesuai dengan arahan guru.</p>
---	-----------------	--	---

		<p>f. Siswa masih kurang dalam mendengarkan arahan terkait aturan bermain peran dengan boneka tangan.</p> <p>g. Siswa masih kurang dalam bertanya kepada guru terkait materi yang belum dimengerti untuk di diskusikan secara bersama.</p> <p>h. Siswa kurang dalam kegiatan evaluasi dan refleksi.</p>	<p>f. Pertemuan selanjutnya, guru harus lebih membimbing siswa untuk mendengarkan arahan terkait bermain peran dengan boneka tangan</p> <p>g. Pertemuan selanjutnya, guru diharapkan harus bisa memberi respon yang bisa membangkitkan rasa keingintahuan siswa sehingga timbul pertanyaan-pertanyaan yang bisa menjawab segala hal yang belum dimengerti.</p> <p>h. Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru dapat lebih membimbing siswa supaya melakukan kegiatan evaluasi dan refleksi.</p>
3	Hasil Kemampuan Berbicara	Hanya 9 siswa yang tuntas, sementara 10 siswa yang lainnya belum mencapai ketuntasan belajar individual pada kemampuan berbicara bahasa Indonesia.	Pada pertemuan selanjutnya, guru diharapkan harus lebih meningkatkan hasil kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa menjadi lebih baik lagi dengan menggunakan metode <i>role playing</i> berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia

2. Siklus II

a. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran siklus II ini dilakukan pada tanggal 9 Mei 2023. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan di kelas IVB dengan jumlah siswa 19 orang. Penelitian ini juga dibantu oleh ibu Rauzatul Jannah, S.Pd.I (Wali Kelas IVB) sebagai pengamat aktivitas guru (peneliti) dan dibantu juga oleh Nur Maisarah S.Pd sebagai pengamat aktivitas siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung. Adapun kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan tersebut sesuai dengan RPP yang telah terlampir.

Kegiatan pembelajaran pada tahap pendahuluan diawali dengan motivasi dan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa yang berkaitan dengan tema indah nya keragaman di negriku untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan.

Tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti, pada tahap ini guru menyiapkan skenario dan video praktik kemampuan berbicara bahasa Indonesia dengan judul adab berbicara kepada siswa. Guru menjelaskan video yang ditampilkan dan menyuruh siswa mempelajari skenario dengan judul membersihkan rumah untuk ditampilkan ke depan kelas. Guru membagikan siswa kedalam 4 kelompok kemudian guru menjelaskan cara bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat dengan judul pekerjaan rumah. Setelah itu guru memperlihatkan media

boneka tangan dan menjelaskan cara penggunaannya. Guru mempraktikkan cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan. Setelah selesai guru mempraktikkan cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan guru menunjuk 2 orang perwakilan dari siswa untuk mempraktikkan cara bermain peran dengan media boneka tangan. Kemudian guru memberikan waktu kepada siswa untuk menghafal teks skenario yang telah dibuat oleh guru untuk tampil ke depan kelas bermain peran menggunakan media boneka tangan. Selanjutnya guru memberikan LKPD kepada siswa dan membimbing pengerjaannya setelah selesai siswa mengumpulkan LKPD.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan akhir (penutup). Pada kegiatan ini guru menanyakan kepada siswa apakah ada yang belum dimengerti dan meminta kepada siswa untuk bertanya jika ada yang kurang paham tentang pembelajaran yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari, lalu guru memberikan penguatan kembali terhadap kesimpulan siswa. Setelah itu guru melakukan evaluasi kepada siswa untuk bermain peran menggunakan media boneka tangan kemudian guru melakukan refleksi, memberikan pesan moral kepada siswa dan di akhiri dengan pembedaan do dan salam.

b. Aktivitas Guru Siklus II

Berdasarkan hasil dari data observasi guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran pada Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, tegur sapa, berdoa dan mengkondisikan kelas dengan duduk yang rapi.				√
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa dan melakukan apsepsi mengaitkan materi serta tanya jawab tentang tema Indahnya Keragaman di Negeriku			√	
3.	Guru menyampaikan motivasi kepada siswa dan dan melakukan tepuk semangat untuk semangat siswa dalam belajar.				√
4.	Guru menyampaikan tema pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.			√	
5.	Guru menyiapkan skenario untuk ditampilkan oleh siswa dan menampilkan video praktik kemampuan berbicara bahasa Indonesia agar siswa terangsang untuk berkomunikasi dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				√
6.	Guru menjelaskan terkait dengan video yang telah ditampilkan dan meminta siswa untuk mempelajari skenario yang telah dipersiapkan dengan judul “Memebersihkan Rumah” untuk ditampilkan kedepan kelas.			√	
7.	Guru membagikan siswa menjadi 4 kelompok dan meminta siswa duduk sesuai dengan teman kelompoknya.				√
8.	Guru menjelaskan cara bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat dengan judul “Pekerjaan Rumah (PR)”, kemudian meminta siswa untuk mempelajari skenario yang telah dipersiapkan untuk ditampilkan kedepan kelas.				√
9.	Guru memperlihatkan media boneka tangan dan mempraktikkan cara penggunaannya.				√
10.	Guru meminta siswa untuk memperhatikan cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan, kemudian guru menunjuk 2 orang perwakilan dari siswa untuk mempraktikkan cara bermain peran dengan media boneka tangan.			√	
11.	Guru memilih beberapa siswa berdasarkan kelompoknya masing-masing untuk terlibat dalam bermain peran dengan media boneka tangan dan meminta siswa agar mempersiapkan diri untuk tampil dalam bermain di depan kelas.			√	

12.	Guru memberikan waktu kepada siswa untuk menghafal teks skenario yang telah dibuat oleh guru untuk tampil ke depan kelas bermain peran menggunakan media boneka tangan.			√	
13.	Guru membagikan LKPD kepada siswa dan membimbing pengerjaannya, kemudian guru menyuruh siswa mengumpulkan LKPD dan menilai hasil LKPD.				√
14.	Guru menjelaskan beberapa aturan dalam permainan bermain peran menggunakan media boneka tangan terkait dengan penilaian yang akan di nilai ketika siswa bermain peran dan waktu yang akan ditetapkan oleh guru.			√	
15.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya kemudian meminta perwakilan dari kelompok untuk bermain peran menggunakan media boneka tangan di depan kelas sesuai dengan skenario yang telah dipelajari.				√
16.	Masing-masing dari kelompok bermain peran sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh guru.				√
17.	Guru meminta kepada siswa yang lain untuk menyimak temannya yang sedang bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan, kemudian Guru mengamati siswa yang sedang bermain peran			√	
18.	Guru memberikan bantuan kepada siswa yang kesulitan dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan agar bermain peran terlaksanakan dengan baik.				√
19.	Guru memberikan kode sebagai tanda bahwa waktu hampir mencapai puncak dan memberikan arahan kepada siswa bahwa bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan akan ditutup.			√	
20.	Guru menghentikan siswa yang bermain peran sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan, kemudian Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.			√	
21.	Guru melakukan diskusi bersama siswa kemudian membimbing siswa menyimpulkan materi dan memberi penguatan.			√	
22.	Guru melakukan evaluasi dan refleksi kepada siswa tentang teks nonfiksi yang berjudul “Membersihkan Rumah” dengan bermain peran menggunakan media boneka tangan.			√	
23.	Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa kemudian menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa dan salam.			√	
Jumlah				80	
Nilai Perentase				86,95%	

Sumber: Hasil Penelitian MIN 32 Aceh Besar, 2023

Berdasarkan data observasi aktivitas guru pada Tabel 4.5 hasil penelitian pengelolaan pembelajaran diperoleh nilai persentase sebesar 86,95% dengan kategori sangat baik. Maka hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus ini terjadi peningkatan.

c. Aktivitas Siswa Siklus II

Adapun hasil data observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6

Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran pada Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Siswa menjawab salam, tegur sapa, berdoa dan mengkondisikan kelas dengan duduk yang rapi.				√
2.	Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru kemudian Siswa menjawab berbagai pertanyaan dari guru			√	
3.	Siswa mendengarkan motivasi dari guru dan melakukan tepuk semangat untuk semangat siswa dalam belajar.			√	
4.	Siswa mendengarkan tema pembelajaran dan tujuan pembelajaran untuk kompetensi yang ingin di capai				√
5.	Siswa mendengarkan arahan dari guru untuk skenario yang akan ditampilkan kemudian menyimak video yang ditampilkan oleh guru.			√	

6.	Siswa mendengarkan penjelasan video yang ditampilkan oleh guru kemudian mempelajari skenario yang telah dipersiapkan oleh guru dengan judul “Membersihkan Rumah” untuk ditampilkan kedepan kelas.			√	
7.	Siswa mendengarkan arahan guru untuk membentuk 4 kelompok belajar dan duduk sesuai dengan teman kelompok.				√
8.	Siswa mendengarkan arahan dari guru tentang cara bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dipersiapkan guru dengan judul “Pekerjaan Rumah (PR)”.			√	
9.	Siswa menyimak guru menjelaskan cara penggunaan media boneka tangan.				√
10.	Siswa memperhatikan guru dalam mempraktikkan cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan kemudian siswa yang ditunjuk guru maju kedepan untuk mempraktikkan cara bermain peran dengan media boneka sesuai dengan skenario yang telah dibuat guru.			√	
11.	Siswa dan teman kelompok dipilih oleh guru untuk terlibat dalam bermain peran kemudian siswa mempersiapkan diri untuk tampil dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan di depan kelas.				√
12.	Siswa menghafal teks skenario yang telah dibuat oleh guru untuk tampil ke depan kelas bermain peran menggunakan media boneka tangan.			√	
13.	Siswa mengerjakan LKPD dengan bimbingan guru kemudian mengumpulkan LKPD yang telah dikerjakan.			√	
14.	Siswa mendengarkan arahan guru terkait aturan dalam bermain peran menggunakan media boneka tangan.			√	

15.	Siswa bertanya kepada guru terkait yang belum dimengerti oleh siswa untuk didiskusikan bersama kemudian Siswa bermain peran menggunakan media boneka tangan di depan kelas sesuai dengan skenario yang telah dipelajari.		√		
16.	Siswa bersama teman kelompok bermain peran sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh guru.			√	
17.	Siswa yang lain menyimak teman yang sedang bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan dan siswa diamati oleh guru.			√	
18.	Siswa mendapatkan bantuan dari guru ketika kesulitan dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan agar bermain peran terlaksanakan dengan baik				√
19.	Siswa berhenti bermain peran ketika guru memberikan kode bahwa waktu hampir mencapai puncak kemudian berhenti bermain peran sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan oleh guru.			√	
20.	Siswa menutup skenario yang dimainkan dengan bermain peran menggunakan media boneka sesuai dengan arahan guru kemudian siswa bertanya terkait dengan yang belum dimengerti untuk di diskusikan secara bersama.			√	
21.	Siswa dan guru berdiskusi bersama terkait dengan permainan bermain peran yang telah dimainkan oleh siswa kemudian siswa menyimpulkan materi pelajaran.			√	
22.	Siswa mengikuti evaluasi dan melakukan refleksi yang diberikan oleh guru.			√	
23.	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru kemudian membaca doa dan menjawab salam.				√
Jumlah				74	

Nilai Perentase	80,43%
------------------------	---------------

Sumber: Hasil Penelitian MIN 32 Aceh Besar, 2023

Berdasarkan data observasi aktivitas siswa pada Tabel 4.6 hasil penelitian pengelolaan pembelajaran diperoleh nilai persentase sebesar 80,43% dengan kategori baik. Maka hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus ini terjadi peningkatan. Walaupun nilai persentase mengalami peningkatan akan tetapi perlu dilakukan revisi dan perbaikan terhadap penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia pada siklus selanjutnya.

d. Kemampuan Berbicara bahasa Indonesia Siswa pada Siklus II

Setelah berlangsungnya proses kegiatan pembelajaran pada RPP siklus II, guru memberikan suatu tes kemampuan berbicara bahasa Indonesia kepada siswa untuk di ukur dengan KKM yang ditetapkan yaitu 68. Hasil tes kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.7

Hasil Tes Kemampuan Berbicara bahasa Indonesia Siswa pada Siklus II

No	Kode Siswa	Nilai	Keterangan
1	AHS	79	Tuntas
2	AJ	62	Tidak Tuntas
3	FZ	91	Tuntas
4	MRF	83	Tuntas
5	MA	83	Tuntas
6	MAB	83	Tuntas

7	MA	62	Tidak Tuntas
8	MDA	87	Tuntas
9	MMF	75	Tuntas
10	MRD	62	Tidak Tuntas
11	MTM	70	Tuntas
12	MZA	87	Tuntas
13	NI	87	Tuntas
14	NA	70	Tuntas
15	NA	70	Tuntas
16	RF	66	Tidak Tuntas
17	SA	66	Tidak Tuntas
18	WU	66	Tidak Tuntas
19	ZH	87	Tuntas
Jumlah Siswa Yang Tuntas			13
Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas			6
Persentase Ketuntasan Klasikal			68,42%

Sumber: Hasil Penelitian MIN 32 Aceh Besar, 2023

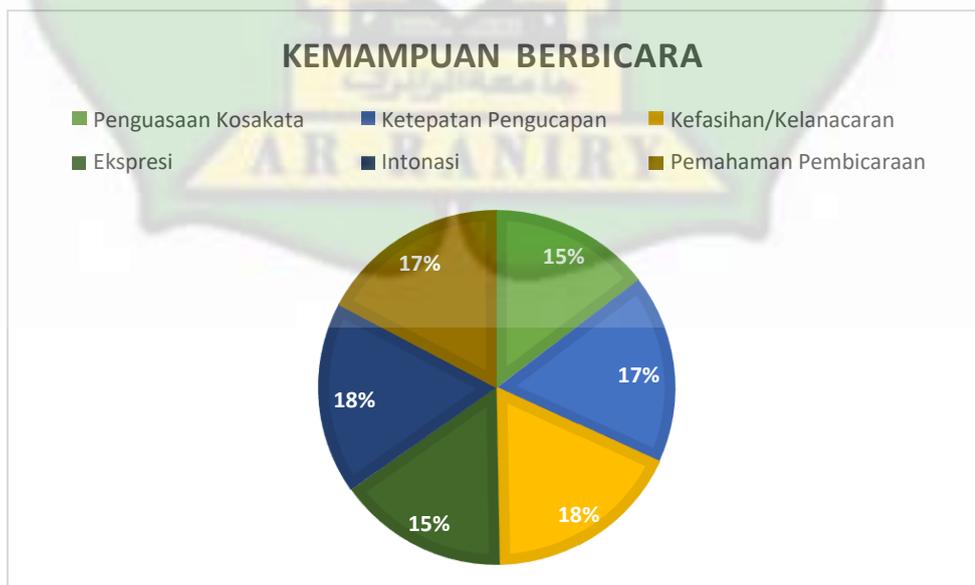
Hasil Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia siklus II

No	Kode Siswa	PK	KP	KK	Ekspresi	intonasi	PP	JS	N	K	
1	AHS	3	3	3	3	3	4	19	79	T	$\frac{19}{24} \times 100\% = 79,16$
2	AJ	3	2	2	3	3	2	15	62	TT	
3	FZ	3	4	4	3	4	4	22	91	T	$\frac{15}{24} \times 100\% = 62,5$
4	MRF	3	3	4	3	3	4	20	83	T	
5	MA	3	4	4	3	3	3	20	83	T	$\frac{22}{24} \times 100\% = 91,6$
6	MAB	3	2	4	3	4	3	20	83	T	
7	MA	2	2	2	3	3	3	15	62	TT	
8	MDA	3	3	4	3	4	4	21	87	T	
9	MMF	3	3	3	3	3	3	18	75	T	
10	MRD	2	3	2	3	3	2	15	62	TT	
11	MTM	3	3	3	2	3	3	17	70	T	
12	MZA	3	3	4	4	3	4	21	87	T	
13	NI	3	4	4	3	3	4	21	87	T	
14	NA	3	3	3	2	3	3	17	70	T	
15	NA	2	3	3	2	3	3	17	70	T	
16	RF	2	3	3	2	3	3	16	66	TT	
17	SA	2	3	3	2	3	3	16	66	TT	
18	WU	2	3	2	3	3	3	16	66	TT	
19	ZH	3	4	4	3	3	4	21	87	T	
Jumlah Siswa yang Tuntas										13	
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas										6	
Persentase										68,42%	

$$\frac{13}{19} \times 100\% = 68,42\%$$

Berdasarkan tabel 4.7 diatas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang tuntas hanya 13 siswa dengan persentase 68,42%, sedangkan 6 siswa lainnya tidak tuntas dengan persentase 31,57%. Berdasarkan KKM yang telah ditetapkan di MIN 32 Aceh Besar ketuntasan individual siswa dikatakan tuntas apabila mencapai nilai minimal 68, sementara ketuntasan klasikal siswa nilainya minimal 70%. Maka, dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan berbicara bahasa Indonesia pada siklus II melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa lebih meningkat dari pada siklus I. Pada siklus I hanya mendapatkan 47,36 % meningkat menjadi 68,42% pada siklus II, tetapi belum mencapai ketuntasan secara klasikal. Oleh sebab itu peneliti kemudian harus melanjutkan penelitian ke siklus III dan merevisi kekurangan yang ada pada siklus I dan II sehingga dapat tercapai ketuntasan yang ditentukan.

Grafik Kemampuan Berbicara



e. Refleksi

Refleksi adalah suatu kegiatan dimana semua kegiatan yang dilakukan pada siklus II pembelajaran ditinjau kembali dan disempurnakan pada siklus berikutnya. Adapun hasil observasi peneliti pada siklus I maka yang harus direvisi bisa dilihat pada tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus II

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1	Aktivitas guru	<p>Aktivitas guru pada siklus II masih memiliki kekurangan sebagai berikut:</p> <p>a. Guru masih kurang keras ketika mengetuk meja untuk memberitahukan kepada siswa bahwa waktu bermain peran akan segera berakhir dikarenakan suara siswa yang lain membuat suara ketukan meja menjadi sedikit kurang keras.</p> <p>b. Guru masih kurang dalam membimbing siswa untuk bertanya hal yang belum dimengerti oleh siswa.</p>	<p>Aktivitas guru perlu dilakukan perbaikan sseperti:</p> <p>a. Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru sedikit lebih tegas untuk membimbing siswa supaya lebih fokus melihat teman yang lain sedang bermain peran di depan kelas agar tidak menimbulkan suara yang bisa mengganggu siswa yang tampil di depan kelas.</p> <p>b. Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru dapat lebih membimbing siswa untuk bertanya sesuatu hal yang belum dimengerti untuk di diskusikan secara bersama-sama.</p>

2	Aktivitas Siswa	<p>Aktivitas siswa pada siklus II masih memiliki kekurangan sebagai berikut:</p> <p>a. Siswa masih kurang bertanya terkait dengan sesuatu hal yang belum dimengerti siswa.</p> <p>b. Siswa masih kurang fokus melihat teman yang lain ketika bermain peran dengan boneka tangan, dikarenakan siswa sibuk mempersiapkan diri untuk bermain boneka tangan.</p>	<p>Aktivitas guru perlu dilakukan perbaikan seperti:</p> <p>a. Pertemuan selanjutnya diharapkan guru dapat lebih memancing siswa untuk bertanya.</p> <p>b. Pertemuan selanjutnya diharapkan guru dapat membimbing siswa untuk lebih fokus melihat teman yang lain ketika bermain peran di depan.</p>
3	Hasil Kemampuan Berbicara	<p>Hanya 13 siswa yang tuntas, sementara 6 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan individual pada kemampuan berbicara bahasa Indonesia.</p>	<p>Pada pertemuan selanjutnya, diharapkan guru harus lebih dalam meningkatkan hasil kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa menjadi lebih baik lagi dengan menggunakan metode <i>role playing</i> berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa</p>

3. Siklus III

a. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran siklus I ini dilakukan pada tanggal 10 Mei 2023. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan di kelas IVB dengan jumlah siswa 19 orang. Penelitian ini juga dibantu oleh ibu Rauzatul Jannah, S.Pd.I (Wali Kelas

IVB) sebagai pengamat aktivitas guru (peneliti) dan dibantu juga oleh Nur Maisarah S.Pd sebagai pengamat aktivitas siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung. Adapun kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan tersebut sesuai dengan RPP yang telah terlampir.

Kegiatan pembelajaran pada tahap pendahuluan diawali dengan motivasi dan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa yang berkaitan dengan tema indahny keragaman di negriku untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan.

Tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti, pada tahap ini guru menyiapkan skenario dan video praktik kemampuan berbicara bahasa Indonesia dengan judul adab menuntut ilmu kepada siswa. Guru menjelaskan video yang ditampilkan dan menyuruh siswa mempelajari skenario dengan judul membersihkan rumah untuk ditampilkan ke depan kelas. Guru membagikan siswa kedalam 4 kelompok kemudian guru menjelaskan cara bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat dengan judul pekerjaan rumah. Setelah itu guru memperlihatkan media boneka tangan dan menjelaskan cara penggunaannya. Guru mempraktikkan cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan. Setelah selesai guru mempraktikkan cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan guru menunjuk 2 orang perwakilan dari siswa untuk mempraktikkan cara bermain peran dengan media boneka tangan. Kemudian guru memberikan waktu kepada

siswa untuk menghafal teks skenario yang telah dibuat oleh guru untuk tampil ke depan kelas bermain peran menggunakan media boneka tangan. Selanjutnya guru memberikan LKPD kepada siswa dan membimbing pengerjaannya setelah selesai siswa mengumpulkan LKPD.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan akhir (penutup). Pada kegiatan ini guru menanyakan kepada siswa apakah ada yang belum dimengerti dan meminta kepada siswa untuk bertanya jika ada yang kurang paham tentang pembelajaran yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari, lalu guru memberikan penguatan kembali terhadap kesimpulan siswa. Setelah itu guru melakukan evaluasi kepada siswa untuk bermain peran serta meminta siswa menceritakan kegiatan dipagi hari yang telah mereka lakukan dengan menggunakan media boneka tangan kemudian guru melakukan refleksi, memberikan pesan moral kepada siswa dan di akhiri dengan pembacaan doa dan salam.

b. Aktivitas Guru Siklus III

Berdasarkan hasil dari data observasi guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4.9
Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran pada Siklus III

No	Aspek Yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, tegur sapa, berdoa dan mengkondisikan kelas dengan duduk yang rapi.				√
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa dan melakukan apsepsi mengaitkan materi serta tanya jawab tentang tema Indahnya Keragaman di Negeriku				√
3.	Guru menyampaikan motivasi kepada siswa dan dan melakukan tepuk semangat untuk semangat siswa dalam belajar.				√
4.	Guru menyampaikan tema pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				√
5.	Guru menyiapkan skenario untuk ditampilkan oleh siswa dan menampilkan video praktik kemampuan berbicara bahasa Indonesia agar siswa terangsang untuk berkomunikasi dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				√
6.	Guru menjelaskan terkait dengan video yang telah ditampilkan dan meminta siswa untuk mempelajari skenario yang telah dipersiapkan dengan judul “Membersihkan Rumah” untuk ditampilkan kedepan kelas.			√	
7.	Guru membagikan siswa menjadi 4 kelompok dan meminta siswa duduk sesuai dengan teman kelompoknya.				√
8.	Guru menjelaskan cara bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat dengan judul “Pekerjaan Rumah (PR)”, kemudian meminta siswa untuk mempelajari skenario yang telah dipersiapkan untuk ditampilkan kedepan kelas.				√
9.	Guru memperlihatkan media boneka tangan dan mempraktikkan cara penggunaannya.				√
10.	Guru meminta siswa untuk memperhatikan cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan, kemudian guru menunjuk 2 orang perwakilan dari siswa untuk mempraktikkan cara bermain peran dengan media boneka tangan.				√
11.	Guru memilih beberapa siswa berdasarkan kelompoknya masing-masing untuk terlibat dalam bermain peran dengan media boneka tangan dan meminta siswa agar mempersiapkan diri untuk tampil dalam bermain di depan kelas.				√

12.	Guru memberikan waktu kepada siswa untuk menghafal teks skenario yang telah dibuat oleh guru untuk tampil ke depan kelas bermain peran menggunakan media boneka tangan.				√
13.	Guru membagikan LKPD kepada siswa dan membimbing pengerjaannya, kemudian guru menyuruh siswa mengumpulkan LKPD dan menilai hasil LKPD.				√
14.	Guru menjelaskan beberapa aturan dalam permainan bermain peran menggunakan media boneka tangan terkait dengan penilaian yang akan di nilai ketika siswa bermain peran dan waktu yang akan ditetapkan oleh guru.				√
15.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya kemudian meminta perwakilan dari kelompok untuk bermain peran menggunakan media boneka tangan di depan kelas sesuai dengan skenario yang telah dipelajari.				√
16.	Masing-masing dari kelompok bermain peran sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh guru.				√
17.	Guru meminta kepada siswa yang lain untuk menyimak temannya yang sedang bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan, kemudian Guru mengamati siswa yang sedang bermain peran			√	
18.	Guru memberikan bantuan kepada siswa yang kesulitan dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan agar bermain peran terlaksanakan dengan baik.				√
19.	Guru memberikan kode sebagai tanda bahwa waktu hampir mencapai puncak dan memberikan arahan kepada siswa bahwa bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan akan ditutup.				√
20.	Guru menghentikan siswa yang bermain peran sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan, kemudian Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.				√
21.	Guru melakukan diskusi bersama siswa kemudian membimbing siswa menyimpulkan materi dan memberi penguatan.				√
22.	Guru melakukan evaluasi dengan meminta siswa untuk menceritakan kegiatan dipagi hari yang telah mereka lakukan melalui kegiatan bermain peran dengan media boneka tangan serta melakukan refleksi.				√
23.	Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa kemudian menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa dan salam.				√
Jumlah					89
Nilai Perentase					96,73%

Sumber: Hasil Penelitian MIN 32 Aceh Besar, 2023

Berdasarkan data observasi aktivitas guru pada Tabel 4.9 hasil penelitian pengelolaan pembelajaran diperoleh nilai persentase sebesar 96,73% dengan kategori sangat baik. Maka hal ini membuktikan bahwa pada siklus III terjadi peningkatan. Disini guru sudah mampu mengelola pembelajaran dengan sangat baik walaupun ada beberapa aspek saja yang berada pada kategori baik.

c. Aktivitas Siswa Siklus III

Adapun hasil data observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel 4.10 sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran pada Siklus III

No	Aspek Yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Siswa menjawab salam, tegur sapa, berdoa dan mengkondisikan kelas dengan duduk yang rapi.				√
2.	Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru kemudian Siswa menjawab berbagai pertanyaan dari guru				√
3.	Siswa mendengarkan motivasi dari guru dan melakukan tepuk semangat untuk semangat siswa dalam belajar.				√
4.	Siswa mendengarkan tema pembelajaran dan tujuan pembelajaran untuk kompetensi yang ingin di capai				√
5.	Siswa mendengarkan arahan dari guru untuk skenario yang akan ditampilkan kemudian menyimak video yang ditampilkan oleh guru.				√
6.	Siswa mendengarkan penjelasan video yang ditampilkan oleh guru kemudian mempelajari skenario yang telah dipersiapkan oleh guru dengan judul “Membersihkan Rumah” untuk ditampilkan kedepan kelas.				√

7.	Siswa mendengarkan arahan guru untuk membentuk 4 kelompok belajar dan duduk sesuai dengan teman kelompok.				√
8.	Siswa mendengarkan arahan dari guru tentang cara bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dipersiapkan guru dengan judul “Pekerjaan Rumah (PR)”.			√	
9.	Siswa menyimak guru menjelaskan cara penggunaan media boneka tangan.				√
10.	Siswa memperhatikan guru dalam mempraktikkan cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan kemudian siswa yang ditunjuk guru maju kedepan untuk mempraktikkan cara bermain peran dengan media boneka sesuai dengan skenario yang telah dibuat guru.			√	
11.	Siswa dan teman kelompok dipilih oleh guru untuk terlibat dalam bermain peran kemudian siswa mempersiapkan diri untuk tampil dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan di depan kelas.				√
12.	Siswa menghafal teks skenario yang telah dibuat oleh guru untuk tampil ke depan kelas bermain peran menggunakan media boneka tangan.				√
13.	Siswa mengerjakan LKPD dengan bimbingan guru kemudian mengumpulkan LKPD yang telah dikerjakan.				√
14.	Siswa mendengarkan arahan guru terkait aturan dalam bermain peran menggunakan media boneka tangan.				√
15.	Siswa bertanya kepada guru terkait yang belum dimengerti oleh siswa untuk didiskusikan bersama kemudian Siswa bermain peran menggunakan media boneka tangan di depan kelas sesuai dengan skenario yang telah dipelajari.			√	
16.	Siswa bersama teman kelompok bermain peran sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh guru.				√
17.	Siswa yang lain menyimak teman yang sedang bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan dan siswa diamati oleh guru.				√
18.	Siswa mendapatkan bantuan dari guru ketika kesulitan dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan agar bermain peran terlaksanakan dengan baik				√
19.	Siswa berhenti bermain peran ketika guru memberikan kode bahwa waktu hampir mencapai pucak kemudian berhenti bermain peran sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan oleh guru.				√
20.	Siswa menutup skenario yang dimainkan dengan bermain peran menggunakan media boneka sesuai dengan arahan			√	

	guru kemudian siswa bertanya terkait dengan yang belum dimengerti untuk di diskusikan secara bersama.				
21.	Siswa dan guru berdiskusi bersama terkait dengan permainan bermain peran yang telah dimainkan oleh siswa kemudian siswa menyimpulkan materi pelajaran.				√
22.	Siswa mengikuti evaluasi dengan menceritakan kegiatan dipagi hari yang telah mereka lakukan melalui bermain peran dengan boneka tangan serta melakukan refleksi yang diberikan oleh guru.				√
23.	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru kemudian membaca doa dan menjawab salam.				√
Jumlah		88			
Nilai Perentase		95,65%			

Sumber: Hasil Penelitian MIN 32 Aceh Besar, 2023

Berdasarkan data observasi aktivitas siswa pada tabel 4.10 menunjukkan bahwa hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia sudah mengalami peningkatan dengan nilai persentase yaitu 95,65% termasuk kategori sangat baik.

d. Kemampuan Berbicara bahasa Indonesia Siswa pada Siklus III

Setelah berlangsungnya proses kegiatan pembelajaran pada RPP siklus III, guru memberikan suatu tes kemampuan berbicara bahasa Indonesia kepada siswa untuk di ukur dengan KKM yang ditetapkan yaitu 68. Hasil tes kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa pada siklus III dapat dilihat pada tabel 4.11 sebagai berikut:

Tabel 4.11
Hasil Tes Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa pada Siklus III

No	Kode Siswa	Nilai	Keterangan
1	AHS	85	Tuntas
2	AJ	66	Tidak Tuntas
3	FZ	95	Tuntas
4	MRF	87	Tuntas
5	MA	87	Tuntas
6	MAB	83	Tuntas
7	MA	66	Tidak Tuntas
8	MDA	91	Tuntas
9	MMF	83	Tuntas
10	MRD	66	Tidak Tuntas
11	MTM	75	Tuntas
12	MZA	95	Tuntas
13	NI	91	Tuntas
14	NA	85	Tuntas
15	NA	75	Tuntas
16	RF	75	Tuntas
17	SA	75	Tuntas
18	WU	70	Tuntas
19	ZH	91	Tuntas
Jumlah Siswa Yang Tuntas			16
Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas			3
Persentase Ketuntasan Klasikal			84,21%

Sumber: Hasil Penelitian MIN 32 Aceh Besar, 2023

Hasil Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siklus III

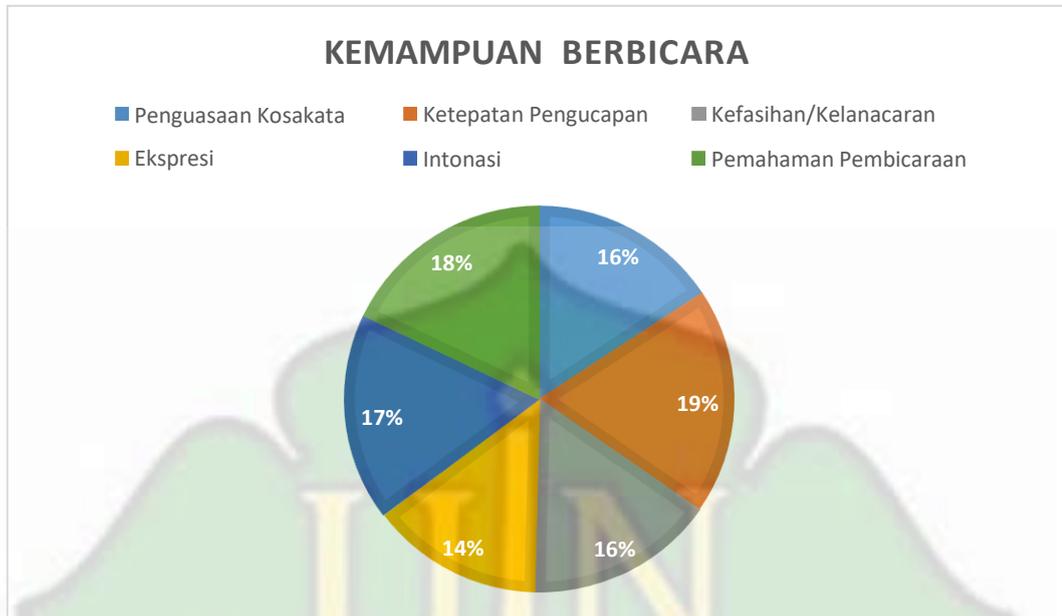
No	Kode Siswa	PK	KP	KK	Ekspresi	intonasi	PP	JS	N	K
1	AHS	3	4	3	3	4	3	20	03	T
2	AJ	3	3	2	3	3	2	16	66	TT
3	FZ	4	4	4	4	3	4	23	95	T
4	MRF	3	4	3	3	4	4	21	07	T
5	MA	3	4	4	3	3	4	20	03	T
6	MAB	3	4	3	3	4	3	16	66	TT
7	MA	3	3	2	2	3	3	16	66	TT
8	MDA	4	4	4	3	3	4	22	91	T
9	MMF	3	4	3	3	4	3	20	03	T
10	MRD	2	2	3	2	3	3	16	66	TT
11	MTM	3	3	3	3	3	3	10	75	T
12	MZA	3	4	4	3	4	4	23	95	T
13	NI	3	4	4	4	3	4	22	91	T
14	NA	3	4	3	3	4	3	21	03	T
15	NA	3	3	2	3	3	3	10	75	T
16	RF	3	4	3	2	3	3	10	75	T
17	SA	3	4	3	2	3	3	10	75	T
18	WU	2	3	3	2	3	3	17	70	T
19	ZH	3	4	4	3	4	4	22	91	T
Jumlah Siswa yang Tuntas									16	
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas									3	
Persentase									84,21%	

$\frac{20}{24} \times 100\% = 83,33$
 $\frac{16}{24} \times 100\% = 66,66$
 $\frac{23}{24} \times 100\% = 95,83$

$\frac{16}{19} \times 100\%$
 $= 84,21\%$

Berdasarkan tabel 4.11 diatas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang tuntas belajar pada siklus III sudah 16 siswa dengan persentase 84,21 %, dan masih terdapat 3 siswa tidak tuntas dengan persentase 15,78%. Namun persentase nilai 84,21% secara klasikal sudah memenuhi nilai persentase ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan yaitu 70%. Dapat disimpulkan bahwa belajar melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa indonesia siswa mengalami peningkatan dari siklus I yang hanya mendapatkan 47,36%%, siklus II 68,42% dan pada siklus III mengalami peningkatan menjadi 84,21%.

Grafik Kemampuan Berbicara



e. Refleksi

Refleksi adalah suatu kegiatan dimana semua kegiatan yang dilakukan pada siklus III pembelajaran ditinjau kembali dan disempurnakan pada siklus berikutnya. Adapun hasil observasi peneliti pada siklus I maka yang harus direvisi bisa dilihat pada tabel 4.12 sebagai berikut:

Tabel 4.12
Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus III

No	Refleksi	Hasil Temuan
1	Aktivitas guru	Kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup sudah dilaksanakan dengan sangat baik sesuai dengan kegiatan yang tertulis di RPP.
2	Aktivitas Siswa	Kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus III
3	Hasil Kemampuan Berbicara	Hasil kemampuan berbicara siswa sudah mencapai penentuan ketuntasan klasikal yang ditentukan yaitu 16 siswa tuntas dengan persentase 84,21% dan 3 orang siswa tidak tuntas dengan persentase 15,78% akan diserahkan kepada guru wali kelas.

Berdasarkan hasil observasi setelah semua siklus dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran melalui penerapan metode pembelajaran penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia sudah efektif. Kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal yang telah ditetapkan. Oleh karena itu penelitian dihentikan sampai siklus III dan tidak ada perbaikan untuk melanjutkan ke siklus berikutnya. Hal ini sesuai dengan indikator penelitian di bab II bahwa sudah mencapai KKM secara klasikal dengan persentase 84,21% sehingga siklus dihentikan.

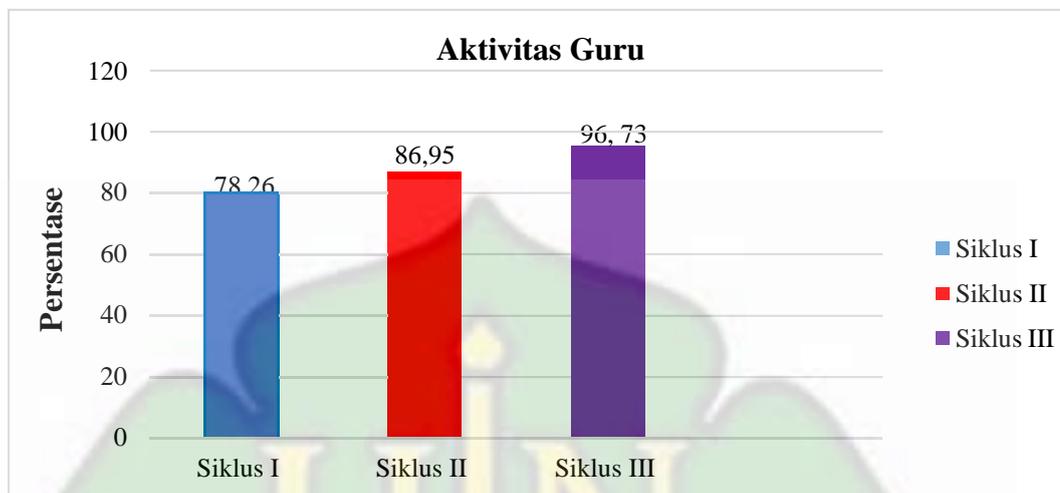
B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada Siklus II untuk mengetahui ketuntasan tingkat kemampuan membaca awal siswa, aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran, dan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, hal-hal yang perlu dianalisis adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I, II dan III mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari persentase pada siklus I 78,26%, siklus II menjadi 86,95 % dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 96,73%. Dengan demikian data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia mengalami peningkatan dari siklus I, II sampai siklus III. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada

kegiatan awal, inti dan penutup sudah terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun pada RPP I, RPP II, dan RPP III.



Gambar 4.1
Diagram Aktivitas Guru

2. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus I, II dan III menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari persentase pada siklus I 65,21 %, siklus II menjadi 80,43 % dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 95,65%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa di MIN 32 Aceh Besar dalam mengikuti pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia berlangsung dengan baik serta mengalami peningkatan dari siklus I, II dan III.

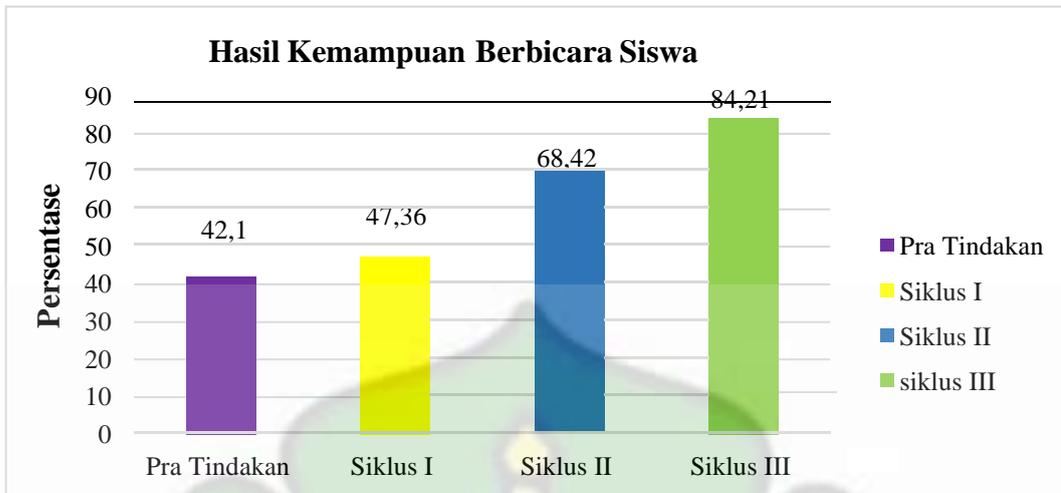


Gambar 4.2

Diagram Aktivitas Siswa

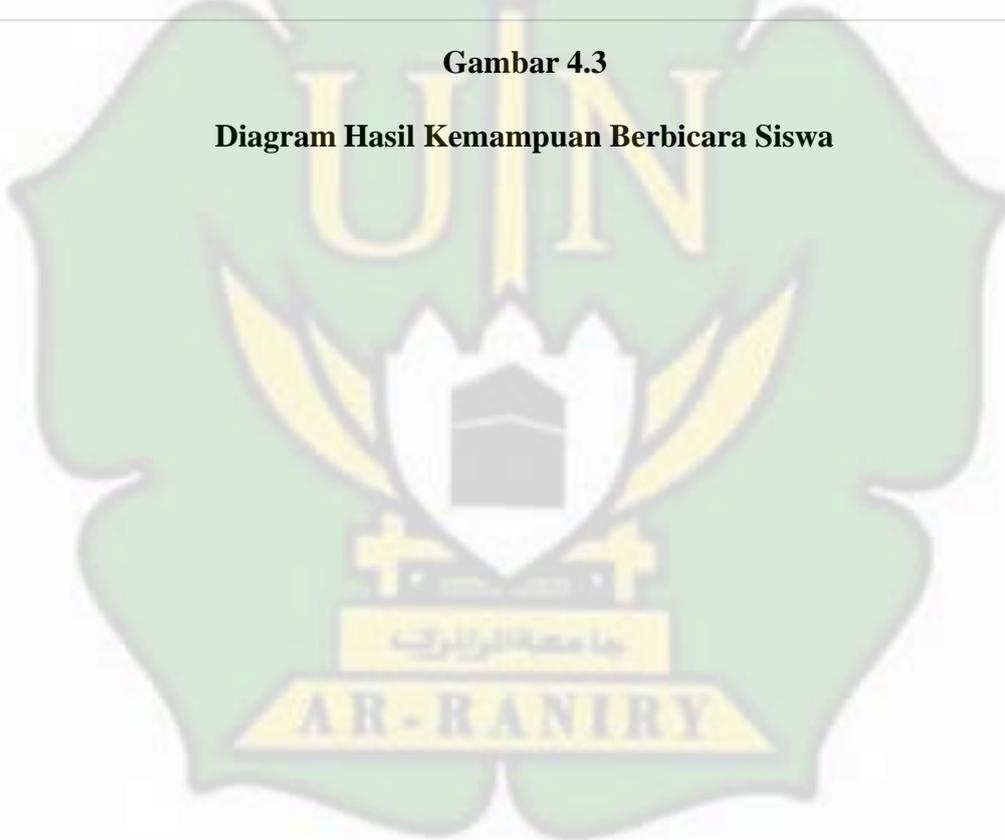
3. Hasil Kemampuan Berbicara bahasa Indonesia Siswa

Untuk melihat peningkatan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa di MIN 32 Aceh Besar diukur dengan KKM yang ditetapkan di madrasah tersebut yaitu 68 untuk ketuntasan individu, dan 70% untuk ketuntasan klasikal. Dari hasil tes pada siklus I hanya 9 siswa yang tuntas dengan persentase 47,36%,, sementara 10 siswa lainnya belum tuntas dengan persentase 52,63%. Pada siklus II terjadi peningkatan, siswa yang tuntas belajar yaitu 13 siswa dengan persentase 68,42%, sedangkan 6 siswa lagi tidak tuntas dengan persentase 31,57 %. Pada siklus III sebanyak 16 siswa yang tuntas dengan persentase 84,21%, sedangkan 3 siswa lagi tidak tuntas dengan persentase 15,78%. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa di kelas IVB MIN 32 Aceh Besar pada kemampuan berbicara melalui penerapan metode role playing berbantuan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia.



Gambar 4.3

Diagram Hasil Kemampuan Berbicara Siswa



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di MIN 32 Aceh Besar”, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan mengalami peningkatan dari siklus I diperoleh nilai persentase 78,26% dengan kategori baik, pada siklus II menjadi 86,95 % dengan kategori sangat baik, dan siklus III sebesar 96,73% dengan kategori sangat baik.
2. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan mengalami peningkatan dari siklus I diperoleh nilai persentase 65,21% dengan kategori cukup, pada siklus II menjadi 80,43% dengan kategori sangat baik, dan siklus III sebesar 95,65% dengan kategori sangat baik.
3. Hasil kemampuan berbicara siswa melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil tes akhir siswa. Pada saat tes pra tindakan hasil tes siswa hanya mencapai nilai persentase 42,10% secara ketuntasan klasikal tidak tuntas. Selanjutnya hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil tes siswa pada siklus I yang tuntas 9 siswa

dengan persentase 47,36% sedangkan 10 siswa lainnya tidak tuntas dengan persentase 52,63%. Pada siklus II menjadi 13 siswa yang tuntas dengan persentase 68,42%, sedangkan 6 siswa lainnya tidak tuntas dengan persentase 31,57%. Pada siklus III sebanyak 16 siswa sudah tuntas dengan persentase 84,21%, sedangkan 3 siswa tidak tuntas dengan persentase 15,78%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka ada beberapa saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru melalui penerapan metode role playing berbantuan media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa.
2. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal guru harus dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari.
3. Diharapkan kepada peneliti yang ingin menerapkan media boneka tangan dalam proses belajar dapat menentukan materi yang lain.
4. Diharapkan kepada kepala sekolah untuk dapat menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang dibutuhkan seperti media pembelajaran yang beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin. 2018. *Perencanaan Pembelajaran*. (Yogyakarta : Parana Ilmu).
- Arsyad Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada).
- Aslindah Andi. 2018. *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif Dan Kreatif*. (Sulawesi Selatan :Kaaffah Learning Center).
- Ahmad Yusuf. 2018. Penerapan Metode *Role Playing* Dengan Boneka Tangan Unutuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang. *Skripsi*. Magelang : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Arum Lisnawati. 2017. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kelas V Di MIS Parmiyatu Wassa'adah. *Skripsi*. Medan : Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatra Utara.
- Apriyanti, Endang Switr dan Zaimuddin. 2021. *Penerapan Metode Manhaji Pada Pembelajaran Bahasa Arab*. (Jawa Timur : Qiara Media).
- Arikunto Suharsimi dkk. 2021 *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara).
- Apdoluddi, Randi Eka. 2019. *Model dan Metode Pembelajaran*. (Jawa Tengah: Lakaisha Anggota IKAPI).
- Aslindah Andi. 2018. *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif*. (Sulawesi Selatan : Kaaffah Learning Center).
- Bachri Bachtiar S. 2005. *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-kanak*. (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional).
- Bety Bea, Septiari. 2012. *Mencetak Balita Cerdas dan Pola Asuh Orang Tua*. (Yogyakarta: Nuha Medika).
- Cahyani Isah. 2013 *Kemampuan Berbahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. (Bandung : UPI Press).
- Djamarah Syaiful Bahr dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta:Rineka Cipta).
- David C.E, Ahmadi dan Lisapaly. 2002. *Evektifitas Penerapan Pembelajaran Daring Di Tengah Badai Covid-19*. (Bandung : Media Sains Indonesia, 2022).
- Diana, Mutiah. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. (Jakarta : Kencana Prenada, Media Group).
- Dhieni Nurbiana dkk. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. (Jakarta : Universitas Terbuka).
- Durrotun Aisyah Nafisah. 2022. *Bunga Rampai Inklusi dalam PAUD : Teori dan Praktik*. (Surabaya : Cipta Media Nusantara).
- Euis Kurniati dan Yeni Rachmawati. 2012. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak* (Jakarta:Kencana).
- Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui metode Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bahastra*. Vol 37, No 1.
- Guntur Henry Tarigan. 2021 *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. (Bandung: Angkasa).

- Hamka. 2018. *Media Pembelajaran Inklusi*. (Bandung : Buku Reprints Media Cetak).
- Istaryatiningtias, Ihsan El Khuluqo. 2022. *Modul Pembelajaran Manajemen Pengembangan Kurikulum*. (Sulawesi Tenggara : Feniks Muda Sejahtera).
- Juliandri, Ni Komang. 2015. *Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak*. Vol 3, No 1).
- Joko Tri Prasetya dan Abu Ahmadi. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung : Pustaka Setia).
- Ketut Marini, dkk. 2015. *Penerapan Metode bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak Kelompok B3*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Volume 3 No. 1.
- Moh. Toharuddin. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasi Untuk Pendidikan Yang Profesional*. (Jawa Tengah : Lakeisha Anggota IKAPI).
- Montolalu dkk. 2012. *Bermain dan Permainan Anak*. (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka).
- Moh. Toharuddin. 2021 *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasi Untuk Pendidikan Yang Profesional*. (Jawa Tengah : Lakeisha Anggota IKAPI).
- Magdalena Ina. 2021 Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD. (Jawa Barat :Jejak Anggota IKAPI).
- Miftahul Huda. 2014 *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).
- Musfiroh Takdhiroatun. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional).
- Marta Kusuma Putri, Erica Ayu Damayanti, dkk. 2018. *Modul Pembelajaran Nelida Boneka Limbah Cerdas Mendongeng dan Mendidik Untuk Indonesia*. (Surabaya : UM Surabaya).
- Muhammad Usman. 2012. *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan*. (Yogyakarta : Budi Utama).
- 2008. *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan*.
- Muhammad Riyadh Yudistira. (2022). *Penerapan Metode Role Playing Dengan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Studi Kasus Pada Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al-Hidayah Guppi Kota Cirebon.
- Muza, Dian Kurniati, Zukhairina. 2022 *Pembelajaran Dengan Media Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini*. Vol 1, No 1.
- Nina Lamatenggo, Hamzah B, Uno, Satria M.A. 2011. *Koni, Menjadi Peneliti PTK Profesional*,(Jakarta: Bumi Aksara).
- Nasir Aco. 2021. *Mengenal Keterampilan Berbicara Dasar*. (Yogyakarta : KBM Indonesia).
- Nurfadhillah Septy. 2022. *Media Pembelajaran*. (Jawa Barat : Jejak Anggota IKAPI).
- Nadia Lisbeth, Lulu Imanizar, Napitupulu, Sopia Manalu. 2021. *Penerapan Role Playing pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*. Vol 1, No 1.

- Parnawi Afi. 2020. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. (Yogyakarta : CV Budi Utama).
- Pratama Aditya, Unsa Maulana dan Sri Murjani, Ikrar Firdiansyah. 2021. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. (Bandung : Tata Akbar).
- Puspita Melinda Sari. 2019 *Pengaruh Media Boneka Tangan Untuk Mengembangkan Kemampuan berbicara Anak Kelompok B di TK ABA 3 Kota Prabumulih*, Jurnal Paud. (Vol 2 No 1).
- Riza Meishaparina, Dwi Heryanto, Widasari. (2023). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas Ii Sdn 013 Pasir Kaliki*. Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri. Vol 09, No 02.
- Sahi Rahmawansyah.2022 *Kemampuan Berbicara Dan Menulis Bahasa Inggris Bersama Google Classroom*. (Tangerang Selatan : Pascal Books).
- Sutan Mohammad Zain dan J.S Badudu, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta).
- Sabarti, Akhadiah dkk. 2012. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Erlangga).
- Solchan T. W, Iskandarwassid &Sunendar dkk. 2011. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. (Jakarta: Universitas Terbuka).
- Sudijono Anas. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raga Grafindo)
- Tim Penyusunan Kamus Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka).
- T, Tafanao. 2018. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol 2, No 2).
- W, Gunarti. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka).
- W, Wibawanto. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. (Jawa Timur : Cerdas Ulet Kreatif).
- Yetti Hidayatillah.,dkk. 2021. *Metode Pembelajaran Guru Dan Dosen Kreatif*. (Jawa Timur : Global Aksara Pres).
- Zaenab. 2021. Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode *Role Playing* Pada Murid Kelas IV SDN Paccinang Kota Makassar. *Skripsi*. Makassar : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Zahrina Amelia, Riska Sulistyawati. 2020. *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Media Big Book*. Jurnal AUDHI, Vol. 2, No. 2).
- Zainatuddar. 2019. *Teaching speaking in English by using the picture series technique*. English Education Journal (EEJ), Vol 6,

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-12505/Un.08/FTK/KP.07.6/09/2022

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
: b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;

Mengingat :
1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 14 September 2022

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:

- | | |
|-------------------------------------|----------------------------|
| 1. Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. | sebagai pembimbing pertama |
| 2. Silvia Sandi Wisuda Lubis, M. Pd | sebagai pembimbing kedua |

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Khairatun Magvirah
NIM : 190209137
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Boneka Tangan dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di MIN 32 Aceh Besar

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023
KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
Pada Tanggal : 22 September 2022.

An. Rektor
Dekan,



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : [0651-7557321](tel:0651-7557321), Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-4684/Un.08/FTK.1/TL.00/03/2023

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala MIN 32 Aceh Besar

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **Khairatun Magvirah / 190209137**

Semester/Jurusan : **VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Alamat sekarang : **Jl. Laksamana Malahayati Gampoeng Meunasah Mon Kec. Mesjid Raya
Kab. Aceh Besar**

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Boneka Tangan dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di MIN 32 Aceh Besar*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 02 Mei 2023

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 31 Mei 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.



**KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI
32 ACEH BESAR**

Jalan Laksamana Malahayati Ds. Meunasah Keudee Kec.Mesjid Raya

KABUPATEN ACEH BESAR

NSM	1	1	1	1	1	1	1	0	6	0	0	3	0
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Nomor : B -42/ Mi.01.04.30/Kp.01.1/05/20223
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian**

Yth,
Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Di_ _____
Tempat _____

Dengan Hormat

Sehubungan dengan Surat dari UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor : B-4684/Un.08/FTK.1/TL.00/03/2023 tanggal 08 Mei 2023 Tentang hal Penelitian Ilmiah Mahasiswa pada MIN 32 Aceh Besar, maka kami menyatakan :

Nama : **Khairatun Magvirah**
NIM : 190209137
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melakukan tugas mengumpulkan data untuk Penelitian Ilmiah Mahasiswa dengan judul "*Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Min 32 Aceh Besar*" di MIN 32 Aceh Besar.

Demikian surat keterangan ini kami keluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya.





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
Email : ftk.prodipgmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
Ketua Prodi PGMI
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama : Khairatun Magvirah
NIM : 190209137
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media
Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kemampuan
Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di MIN
32 Aceh Besar
Pembimbing 1 : Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.
Pembimbing 2 : Silvia Sandi Wisuda Lubis, S. Pd., M. Pd.

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada
hari senin tanggal 29 bulan Mei tahun 2023 dengan nomor Paper ID 2104174219 Hasil
pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan
" LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 21% (<35%).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan
mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 29 Mei 2023
Admin TURNITIN
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
NIP 19930624 202012 1 016

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS I

Satuan Pendidikan	: MIN 32 Aceh Besar
Kelas/Semester	: IV / II (Dua)
Tema 7	: Indah nya Keragaman di Negeriku
Sub Tema 1	: Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Alokasi waktu	: 2 x 35 Menit
Pembelajaran Ke	1

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia

4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

4.7.1 Menceritakan kembali isi teks nonfiksi dengan intonasi, jeda, dan nada yang tepat

4.7.2 Mengurutkan gambar sesuai dengan teks nonfiksi dengan baik dan benar.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menceritakan kembali isi teks nonfiksi dengan intonasi yang tepat.
2. Siswa dapat menceritakan kembali isi teks nonfiksi dengan jeda yang tepat dan benar
3. Siswa dapat menceritakan kembali isi teks nonfiksi dengan nada yang tepat
4. Dengan membaca tesk, siswa dapat mengurutkan gambar dengan benar.
5. Siswa dapat memerankan tokoh yang terdapat pada teks percakapan nonfiksi yang berjudul “ Membersihkan Rumah” melalui kegiatan bermain peran dengan baik.

E. MATERI PEMBELAJARAN

Percakapan Teks Nonfiksi

Gotong Royong

Nino : Hai Oliv, apa kabar?

Oliv : Hai juga Nino. Kabarku baik, kamu sendiri?

Nino : Baik juga Oliv. Oh iya, besok ada kegiatan apa di sekolah?

Oliv : Besok ada gotong royong, masuknya jam 6.30 kamu jangan sampai terlambat ya!

Nino : Terimakasih Oliv. Apa saja yang harus dibawa?
Oliv : Iya sama sama Nino. Yang dibawa hanya sapu rayung, sapu lidi,
dan kemucing saja.
Nino : Baiklah. Sekali lagi terimakasih Oliv.
Oliv : Sama-sama Nino

Membersihkan Rumah

Riki : Bolehkah Riki membantu menyapu halaman bu ?
Ibu : Boleh Riki, disapu yang bersih ya dan sampahnya dibuang ketong
sampah karna bersih itu adalah sebagian dari pada iman.
Riki : Baik Ibu.
Ibu : Terimakasih Riki.
Riki : Sama-sama bu.
Ayah : Edo tolong dibersihkan jendelanya sebentar. Ayah lihat
jendelanya sudah sangat kotor dan banyak sekali debu yang
menempel.
Edo : Baik Ayah, akan edo bersihkan dengan bersih dan mengkilat
Ayah : Terimakasih Edo
Edo : Sama-sama Ayah
Sisi : Bolehkah Sisi membantu Ibu mencuci piring ?
Ibu : Boleh. Terimakasih Sisi
Sisi : Sama-sama bu.
Ayah : Anak-anak Ayah sangat rajin membersihkan rumah.
Ibu : Terimakasih Riki,Edo,Sisi telah membantu Ibu dan Ayah dalam
membersihkan rumah, semoga kalian sehat-sehat dan selalu dalam
lindungan Allah.
Riki, Edo, Sisi :Sama-sama Ibu Ayah. Aaamiin (Sambil tersenyum kepada
Ibu dan Ayah)

F. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan :Saintifik, (Mengamati, Menanya, Mengkomunikasikan, Mencoba, Menalar)
2. Metode : *Role Playing*

G. SUMBER BELAJAR, MEDIA DAN ALAT

1. Buku Pedoman Guru Tema 7 : *Indahnya Keragaman di Negeriku* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017.)
2. Buku Siswa Tema 7 : *Indahnya Keragaman di Negeriku* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017.)
3. Video Pembelajaran Praktik Kemampuan Berbicara
<https://youtu.be/GtUWBdC1sr4>
4. Media Boneka Tangan
5. LKPD

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Sintaks Metode <i>Role Playing</i>	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal		1. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, tegur sapa, berdoa dan mengkondisikan kelas danduduk yang rapi. (Religius)	5 Menit
		2. Guru melakukan absensi kepada siswa.	
		3. Guru melakukan apersepsi, yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman awal siswa dan kontekstual melalui tanya jawab tentang tema Indahnya Keragaman di Negeriku.	
		4. Guru menyampaikan motivasi kepada sisiwa dan menyanyikan lagu Garuda Pancasila untuk menanamkan jiwa nasionalisme kepada siswa.	

		5. Guru menyampaikan tema pembelajaran.	
		6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.	
Kegiatan Inti	Langkah 1 : Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan	1. Guru menyiapkan skenario untuk ditampilkan oleh siswa.	55 Menit
		2. Guru menampilkan video praktik kemampuan berbicara bahasa Indonesia kepada siswa, agar siswa terangsang untuk berkomunikasi dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	
		3. Guru menjelaskan terkait dengan video yang telah ditampilkan.	
		4. Guru meminta siswa untuk mempelajari skenario yang telah dipersiapkan dengan judul “Membersihkan Rumah” untuk ditampilkan kedepan kelas. (Mengamati)	
	Langkah 2 : Guru membentuk siswa kedalam beberapa kelompok	1. Guru membagikan siswa menjadi 4 kelompok.	
		2. Guru meminta siswa untuk duduk sesuai dengan teman kelompoknya.	
	Langkah 3 : Guru menjelaskan bagaimana cara memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat	1. Guru menjelaskan cara bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat dengan judul “Gotong Royong”.	
		2. Guru memperlihatkan media boneka tangan dan menjelaskan cara penggunaannya. (Mengamati)	
		3. Guru mempraktikkan cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan.	
		4. Guru meminta siswa untuk memperhatikan bagaimana cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan. (Mengamati)	
5. Guru menunjuk 2 orang perwakilan dari siswa, 1 laki-laki dan 1 perempuan untuk mempraktikkan cara bermain peran dengan media			

		boneka sesuai dengan skenario yang telah dibuat guru.	
Langkah 4 : Guru memilih pemain yang akan terlibat dalam bermain peran.	1. Guru memilih beberapa siswa berdasarkan kelompoknya masing-masing untuk terlibat dalam bermain peran.		
	2. Guru meminta kepada siswa agar mempersiapkan diri untuk tampil dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan di depan kelas.		
Langkah 5 : Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.	1. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk menghafal teks skenario yang telah dibuat oleh guru untuk tampil ke depan kelas bermain peran menggunakan media boneka tangan.		
	2. Guru membagikan LKPD kepada siswa dan membimbing pengerjaannya. (Menalar)		
	3. Guru menyuruh siswa mengumpulkan LKPD dan menilai hasil LKPD. (Mengkomunikasikan)		
	4. Guru menjelaskan beberapa aturan dalam permainan bermain peran menggunakan media boneka tangan terkait dengan penilaian yang akan di nilai ketika siswa bermain peran dan waktu yang akan ditetapkan oleh guru.		
	5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apa yang belum dimengerti untuk di diskusikan bersama. (Menanya)		
	6. Guru meminta perwakilan dari kelompok untuk bermain peran menggunakan media boneka tangan di depan kelas sesuai dengan skenario yang telah dipelajari . (Mencoba, Mengkomunikasikan)		
	7. Masing-masing dari kelompok bermain peran sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh guru.		

Langkah 6 : Bermain peran dimainkan oleh kelompok pemeran.	1. Guru meminta kepada siswa yang lain untuk menyimak temannya yang sedang bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan. (Mengamati)
	2. Guru mengamati siswa yang sedang bermain peran dan siswa yang menyimak agar bermain peran terlaksana dengan baik.
Langkah 7 : Siswa lainnya menyimak dengan memperhatikan temannya yang bermain peran	1. Guru memberikan bantuan kepada siswa yang kesulitan dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan.
	2. Guru membantu siswa yang kesulitan dalam bermain peran agar bermain peran terlaksanakan dengan baik.
Langkah 8 : Guru memberikan bantuan kepada siswa yang kesulitan dalam bermain peran	1. Guru memberikan kode sebagai tanda bahwa waktu hampir mencapai puncak.
	2. Guru menghentikan siswa yang bermain peran sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.
Langkah 9 : Bermain peran dihentikan pada saat puncak	1. Guru memberikan arahan kepada siswa bahwa bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan akan ditutup. (Mengkomunikasikan)
	2. Guru menutup skenario yang dimainkan siswa dengan bermain peran menggunakan media boneka.
Langkah 10 : Penutup	1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan yang belum dimengerti oleh siswa untuk di diskusikan secara bersama. (Menalar, Menanya, Mengkomunikasikan)
	2. Guru melakukan diskusi bersama siswa terkait dengan permainan bermain peran yang telah dimainkan oleh siswa. (Mengkomunikasikan)

	Langkah 11 : Melakukan diskusi bersama terkait permainan bermain peran yang telah dimainkan.	1. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi dan memberi penguatan. 2. Guru melakukan evaluasi kepada siswa tentang materi teks nonfiksi yang berjudul “Membersihkan Rumah” dengan bermain peran menggunakan media boneka tangan.	
Kegiatan Penutup	Langkah 12 : Kesimpulan	1. Guru melakukan refleksi. 2. Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa. 3. Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa dan salam. (Religius)	10 Menit

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap : Observasi

b. Penilaian Keterampilan : Tes Lisan

2. Bentuk Instrumen Penilaian

a. Aspek Penilaian Sikap

No	Aspek yang dinilai	Kriteria				Nilai
		1	2	3	4	
1	Jujur	Mengerjakan LKPD dengan melihat lembar jawaban lebih dari 2 orang teman.	Mengerjakan LKPD dengan melihat lembar jawaban 2 orang teman..	Mengerjakan LKPD dengan melihat lembar jawaban 1 orang teman.	Mengerjakan sendiri LKPD yang diberikan guru.	
2	Disiplin	Mengumpulkan LKPD ketika guru	Mengumpulkan LKPD ketika guru hendak	Mengumpulkan LKPD sudah melewati	Mengumpulkan LKPD tepat waktu	

		hendak keluar	keluar	batas		
3	Tanggung jawab	Mengerjakan LKPD yang diberikan guru tetapi hanya seperempat bagian saja	Mengerjakan LKPD yang diberikan guru tetapi hanya seperempat bagian saja.	Mengerjakan LKPD yang diberikan guru tetapi hanya sebagian saja.	Mengerjakan LKPD yang diberikan guru.	

b. Aspek Penilaian Keterampilan

No	Aspek yang dinilai	Kriteria				Nilai
		1	2	3	4	
1	Penguasaan kosakata	Siswa kesalahan dalam penguasaan kosakata yang tidak tepat dalam berbicara yang paling sederhana sekalipun.	Siswa kesalahan dalam penguasaan kosakata sangat terbatas pada keperluan dasar personal.	Siswa kesalahan dalam pemilihan kosakata sering tidak tepat dan keterbatasannya menghambat kelancaran komunikasi.	Siswa melafalkan penggunaan kosakata terkesan lebih luas dan cermat.	
2	Ketepatan pengucapan	Siswa kesalahan dalam ketepatan pengucapan hampir selalu keluar dalam pelafalan sehingga	Siswa kesalahan dalam ketepatan pengucapan sulit dimengerti karena ada masalah	Siswa kesalahan dalam ketepatan pengucapan Ada masalah dalam pengucapan	Siswa ketepatan pengucapan dalam lafal dapat dipahami dengan tepat meskipun dengan aksan	

		tidak dapat dimengerti.	dalam pelafalan dan frekuensinya sering.	sehingga membuat pendengar harus sangat fokus dan kadang-kadang menimbulkan kesalahan pahaman.	tertentu.	
3	Kefasihan/ Kelancaran	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga Sering berhenti dan diam selama dialog sehingga dialog tidak tercipta.	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga sering ragu dan berhenti karena keterbatasan Bahasa.	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga tidak terlalu lancar karena menemui kesulitan bahasa.	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga dialog lancar, sangat sedikit menemui kesulitan.	
4	Ekspresi	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga ekspresi tidak santai kaku, demam panggung ekspresi yang tidak wajar dan tidak mengubah ekspresi sesuai dengan yang disampaikan.	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga ekspresi wajah, tidak mengubah ekspresi wajah sesuai dengan hal yang disampaikan.	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga Mengubah ekspresi wajah sesuai dengan apa yang disampaikan wajar tetapi tidak santai.	Siswa kesalahan dalam mengucapkan Santai wajar tetapi mengubah ekspresi wajah sesuai perubahan pernyataan yang disampaikan.	
5	Intonasi	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga	Siswa kesalahan dalam mengucapkan	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga	

		tidak Bervariasi monoton, berbicara dengan suara yang tidak keras.	bervariasi/ tidak monoton, berbicara dengan suara yang kurang keras.	sehingga bervariasi/ tidak monoton, berbicara dengan suara yang cukup keras.	bervariasi/ tidak monoton, berbicara dengan suara yang sangat keras.	
6	Pemahaman Pembicaraan	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga seluruh isi percakapan dapat dipahami dengan tidak baik.	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga seluruh isi percakapan dapat dipahami dengan cukup baik.	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga seluruh isi percakapan dapat dipahami dengan baik	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga Seluruh isi percakapan dapat dipahami dengan sangat baik.	

Aceh Besar, 08 Mei 2023

Guru Kelas IVB

Peneliti




Rauzatul Jannah, S.Pd. I

Khairatun Magvirah

Nip. 199206012019032018

Nim.190209137

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
SIKLUS 1**

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok : 1. _____ 2. _____
3. _____ 4. _____

Petunjuk:



- *Awali dengan membaca Basmalah.*
- *Tuliskan nama kelompok dan anggota kelompokmu pada tempat yang sudah disediakan.*
- *Diskusi Bersama teman kelompokmu aktivitas yang terdapat dalam LKPD*
- *Tanyakan kepada guru jika terdapat hal -hal yang kurang di pahami.*

1. Lengkapi teks percakapan dibawah ini dengan baik dan benar!

Riki : Bolehkah Riki membantu menyapu halaman bu ?
Ibu : Boleh Riki, disapu yang bersih ya dan sampahnya dibuang ketong sampah karna ...
Riki : baik Ibu.
Ibu : ...
Riki : Sama-sama bu.
Ayah : Edo ... dibersihkan jendelanya sebentar. Ayah lihat jendelanya sudah sangat kotor dan banyak sekali debu yang menempel.
Edo : ...
ayah : Terimakasih Edo
edo : Sama-sama Ayah
sisi : Bolehkah Sisi membantu Ibu mencuci piring ?
ibu : Boleh. ... Sisi
sisi : Sama-sama bu.

2. Urutkan gambar teks percakapan “ Membersihkan Rumah dibawah ini, tuliskan urutan angkanya pada kotak yang telah tersedia.

1. Riki : Bolehkah riki membantu menyapu halaman bu?

Ibu : Boleh riki, disapu yang bersih ya dan sampahnya dibuang ketong sampah karna bersih itu adalah sebagian dari pada iman.

Riki : baik ibu.

Ibu : Terima kasih riki.

Riki : Sama-sama bu.



2. Ayah : Edo tolong dibersihkan jendelanya sebentar. Ayah lihat jendelanya sudah sangat kotor dan banyak sekali debu yang menempel.

Edo : Baik ayah, akan edo bersihkan dengan bersih dan mengkilat

Ayah : Terimakasih edo

Edo : Sama-sama ayah



3. Sisi : Bolehkah sisi membantu ibu mencuci piring ?

Ibu : Boleh. Terimakasih sisi

Sisi : Sama-sama bu.



**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DENGAN PENERAPAN
METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA BONEKA TANGAN
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS IV DI MIN 32 ACEH BESAR SIKLUS I**

Satuan Pendidikan : MIN 32 Aceh Besar

Kelas/Semester : IV/II

Hari/Tanggal : 08 Mei 2023

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) sesuai dengan kriteria dibawah ini pada kolom berikut.

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

NO	Aspek Yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, tegur sapa, berdoa dan mengkondisikan kelas dengan duduk yang rapi.				✓
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa dan melakukan apsepsi mengaitkan materi serta tanya jawab tentang tema Indahny Keragaman di Negeriku			✓	
3.	Guru menyampaikan motivasi kepada siswa dan menyanyikan lagu Garuda Pancasila untuk menanamkan jiwa nasionalisme kepada siswa.			✓	
4.	Guru menyampaikan tema pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.		✓		

5.	Guru menyiapkan skenario untuk ditampilkan oleh siswa dan menampilkan video praktik kemampuan berbicara bahasa Indonesia agar siswa terangsang untuk berkomunikasi dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓	
6.	Guru menjelaskan terkait dengan video yang telah ditampilkan dan meminta siswa untuk mempelajari skenario yang telah dipersiapkan dengan judul "Membersihkan Rumah" untuk ditampilkan kedepan kelas.			✓	
7.	Guru membagikan siswa menjadi 4 kelompok dan meminta siswa duduk sesuai dengan teman kelompoknya.				✓
8.	Guru menjelaskan cara bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat dengan judul "Gotong Royong", kemudian meminta siswa untuk mempelajari skenario yang telah dipersiapkan untuk ditampilkan kedepan kelas.			✓	
9.	Guru memperlihatkan media boneka tangan dan mempraktikkan cara penggunaannya.				✓
10.	Guru meminta siswa untuk memperhatikan cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan, kemudian guru menunjuk 2 orang perwakilan dari siswa, 1 laki-laki dan 1 perempuan untuk mempraktikkan cara bermain peran dengan media boneka tangan.			✓	
11.	Guru memilih beberapa siswa berdasarkan kelompoknya masing-masing untuk terlibat dalam bermain peran dengan media boneka tangan dan meminta siswa agar mempersiapkan diri untuk tampil dalam bermain di depan kelas.				✓

12.	Guru memberikan waktu kepada siswa untuk menghafal teks skenario yang telah dibuat oleh guru untuk tampil ke depan kelas bermain peran menggunakan media boneka tangan.			✓	
13.	Guru membagikan LKPD kepada siswa dan membimbing pengerjaannya, kemudian guru menyuruh siswa mengumpulkan LKPD dan menilai hasil LKPD.			✓	
14.	Guru menjelaskan beberapa aturan dalam permainan bermain peran menggunakan media boneka tangan terkait dengan penilaian yang akan di nilai ketika siswa bermain peran dan waktu yang akan ditetapkan oleh guru.	✓			
15.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya kemudian meminta perwakilan dari kelompok untuk bermain peran menggunakan media boneka tangan di depan kelas sesuai dengan skenario yang telah dipelajari.			✓	
16.	Masing-masing dari kelompok bermain peran sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh guru.				✓
17.	Guru meminta kepada siswa yang lain untuk menyimak temannya yang sedang bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan, kemudian Guru mengamati siswa yang sedang bermain peran			✓	
18.	Guru memberikan bantuan kepada siswa yang kesulitan dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan agar bermain peran terlaksanakan dengan baik.				✓
19.	Guru memberikan kode sebagai tanda bahwa waktu hampir mencapai puncak dan memberikan arahan kepada siswa bahwa bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan akan ditutup.			✓	
20.	Guru menghentikan siswa yang bermain peran sesuai			✓	

	dengan waktu yang telah ditetapkan, kemudian Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.				
21.	Guru melakukan diskusi bersama siswa kemudian membimbing siswa menyimpulkan materi dan memberi penguatan.			✓	
22.	Guru melakukan evaluasi dan refleksi kepada siswa tentang teks nonfiksi yang berjudul "Membersihkan Rumah" dengan bermain peran menggunakan media boneka tangan.			✓	
23.	Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa kemudian menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa dan salam.			✓	
Jumlah		72			
Nilai Perentase		78.26 %			

$$\frac{72}{92} \times 100\% = 78.26\%$$

B. Saran dan Komentar Pengamat

.....

.....

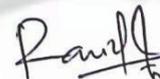
.....

.....

.....

Aceh Besar, 08 Mei 2023

Pengamat



Rauzatul Jannah. S. Pd. I

Nip. 199206012019032018

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DENGAN PENERAPAN
METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA BONEKA TANGAN
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS IV DI MIN 32 ACEH BESAR SIKLUS I**

Satuan Pendidikan : MIN 32 Aceh Besar

Kelas/Semester : IV/II

Hari/Tanggal : 08 Mei 2023

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) sesuai dengan kriteria dibawah ini pada kolom berikut.

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

NO	Aspek Yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Siswa menjawab salam, tegur sapa, berdoa dan mengkondisikan kelas dengan duduk yang rapi.				✓
2.	Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru kemudian Siswa menjawab berbagai pertanyaan dari guru		✓		
3.	Siswa mendengarkan motivasi dari guru dan menyanyikan lagu-Garuda Pancasila untuk menanamkan jiwa nasionalisme kepada siswa.			✓	
4.	Siswa mendengarkan tema pembelajaran dan tujuan pembelajaran untuk kompetensi yang ingin di capai			✓	

5.	Siswa mendengarkan arahan dari guru untuk skenario yang akan ditampilkan kemudian menyimak video yang ditampilkan oleh guru.	✓		
6.	Siswa mendengarkan penjelasan video yang ditampilkan oleh guru kemudian mempelajari skenario yang telah dipersiapkan oleh guru dengan judul "Membersihkan Rumah" untuk ditampilkan kedepan kelas.	✓		
7.	Siswa mendengarkan arahan guru untuk membentuk 4 kelompok belajar dan duduk sesuai dengan teman kelompok.		✓	
8.	Siswa mendengarkan arahan dari guru tentang cara bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dipersiapkan guru dengan judul "Gotong Royong".	✓		
9.	Siswa menyimak guru menjelaskan cara penggunaan media boneka tangan.		✓	
10.	Siswa memperhatikan guru dalam mempraktikkan cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan kemudian Siswa yang ditunjuk guru maju kedepan untuk mempraktikkan cara bermain peran dengan media boneka sesuai dengan skenario yang telah dibuat guru.	✓		
11.	Siswa dan teman kelompok dipilih oleh guru untuk terlibat dalam bermain peran kemudian siswa mempersiapkan diri untuk tampil dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan di depan kelas.		✓	
12.	Siswa menghafal teks skenario yang telah dibuat oleh guru untuk tampil ke depan kelas bermain peran menggunakan media boneka tangan.	✓		
13.	Siswa mengerjakan LKPD dengan bimbingan guru kemudian mengumpulkan LKPD yang telah dikerjakan.	✓		

14.	Siswa mendengarkan arahan guru terkait aturan dalam bermain peran menggunakan media boneka tangan.		✓		
15.	Siswa bertanya kepada guru terkait yang belum dimengerti oleh siswa untuk didiskusikan bersama kemudian Siswa bermain peran menggunakan media boneka tangan di depan kelas sesuai dengan skenario yang telah dipelajari.		✓		
16.	Siswa bersama teman kelompok bermain peran sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh guru.			✓	
17.	Siswa yang lain menyimak teman yang sedang bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan dan siswa diamati oleh guru.			✓	
18.	Siswa mendapatkan bantuan dari guru ketika kesulitan dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan agar bermain peran terlaksanakan dengan baik			✓	
19.	Siswa berhenti bermain peran ketika guru memberikan kode bahwa waktu hampir mencapai puncak kemudian berhenti bermain peran sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan oleh guru.			✓	
20.	Siswa menutup skenario yang dimainkan dengan bermain peran menggunakan media boneka sesuai dengan arahan guru kemudian siswa bertanya terkait dengan yang belum dimengerti untuk di diskusikan secara bersama.			✓	
21.	Siswa dan guru berdiskusi bersama terkait dengan permainan bermain peran yang telah dimainkan oleh siswa kemudian siswa menyimpulkan materi pelajaran.			✓	
22.	Siswa mengikuti evaluasi dan melakukan refleksi yang diberikan oleh guru.		✓		

23.	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru kemudian membaca doa dan menjawab salam.			✓	
Jumlah		60			
Nilai Perentase		65,21 %			

$$\frac{60}{92} \times 100 \% = 65,21 \%$$

B. Saran dan Komentar Pengamat

.....

.....

.....

.....

.....

Aceh Besar, 08 Mei 2023

Pengamat



Nur Maisarah. S.Pd

AR-RANIRY

Lembar Tes Siklus I

1. Hafal lah teks percakapan dibawah ini.

Membersihkan Rumah

Riki : Bolehkah Riki membantu menyapu halaman bu ?

Ibu : Boleh Riki, disapu yang bersih ya dan sampahnya dibuang ketong sampah karna bersih itu adalah sebagian dari pada iman.

Riki : Baik Ibu.

Ibu : Terimakasih Riki.

Riki : Sama-sama bu.

Ayah : Edo tolong dibersihkan jendelanya sebentar. Ayah lihat jendelanya sudah sangat kotor dan banyak sekali debu yang menempel.

Edo : Baik Ayah, akan edo bersihkan dengan bersih dan mengkilat

Ayah : Terimakasih Edo

Edo : Sama-sama Ayah

Sisi : Bolehkah Sisi membantu Ibu mencuci piring ?

Ibu : Boleh. Terimakasih Sisi

Sisi : Sama-sama bu.

Ayah : Anak-anak Ayah sangat rajin membersihkan rumah.

Ibu : Terimakasih Riki,Edo,Sisi telah membantu Ibu dan Ayah dalam membersihkan rumah, semoga kalian sehat-sehat dan selalu dalam lindungan Allah.

Riki, Edo, Sisi :Sama-sama Ibu Ayah. Aamiin (Sambil tersenyum kepada Ibu dan Ayah)

2. Mainkan peran menggunakan media boneka tangan dengan teks di atas sesuai dengan lafal dan intonasi yang tepat.

Hasil tes kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa pada siklus I

Hasil Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia siklus 1

No	Kode Siswa	PK	KP	KK	Ekspresi	intonasi	PP	JS	N	K
1	AHS	3	3	3	3	3	3	10	75	T
2	AJ	2	2	2	2	3	2	14	50	TT
3	FZ	3	4	4	3	3	4	21	07	T
4	MRF	3	3	3	3	3	4	19	79	T
5	MA	3	3	3	2	3	4	10	75	T
6	MAB	3	3	3	3	3	3	10	75	T
7	MA	3	2	2	2	3	3	15	62	TT
8	MDA	2	4	4	3	3	3	20	03	T
9	MMF	3	3	2	2	3	3	16	66	TT
10	MRD	3	2	2	3	3	2	15	62	TT
11	MTM	2	3	2	3	3	3	16	66	TT
12	MZA	4	2	4	3	3	4	21	07	T
13	NI	3	3	4	3	3	4	20	03	T
14	NA	3	2	3	2	3	3	16	66	TT
15	NA	2	3	2	3	2	3	16	66	TT
16	RF	3	3	2	2	3	3	16	66	TT
17	SA	2	2	2	3	3	3	15	62	TT
18	WU	2	3	2	2	3	3	15	62	TT
19	ZH	3	4	4	3	4	3	21	07	T
Jumlah Siswa yang Tuntas									9	
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas									10	
Persentase									47,36 %	

$\frac{10}{24} \times 100\% = 75$
 $\frac{14}{24} \times 100\% = 58,33$
 $\frac{21}{24} \times 100\% = 87,5$

$\frac{9}{19} \times 100\%$
 $= 47,36\%$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS II

Satuan Pendidikan	: MIN 32 Aceh Besar
Kelas/Semester	: IV / II (Dua)
Tema 7	: Indah nya Keragaman di Negeriku
Sub Tema 1	: Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Alokasi waktu	: 2 x 35 Menit
Pembelajaran Ke	II

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia

4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

4.7.3 Menceritakan kembali isi teks nonfiksi dengan intonasi, jeda, dan nada yang tepat

4.7.4 Mengurutkan gambar sesuai dengan teks nonfiksi dengan tepat dan benar.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menceritakan kembali isi teks nonfiksi dengan intonasi yang tepat.
2. Siswa dapat menceritakan kembali isi teks nonfiksi dengan jeda yang tepat dan benar
3. Siswa dapat menceritakan kembali isi teks nonfiksi dengan nada yang tepat
4. Dengan membaca tesk, siswa dapat mengurutkan gambar dengantepat dan benar.
5. Siswa dapat memerankan tokoh yang terdapat pada teks percakapan nonfiksi yang berjudul “ Membersihkan Rumah” melalui kegiatan bermain peran dengan baik.

E. MATERI PEMBELAJARAN

Percakapan Teks Nonfiksi

Pekerjaan Rumah (PR)

Atiqah : Selamat pagi Budi. Kamu lagi mengerjakan apa?"

Budi : Pagi juga Atiqah. Ini lagi mengerjakan PR.

Atiqah : Wah, Budi. PR itu Pekerjaan Rumah, kenapa kamu mengerjakannya di sekolah? Itu sudah melanggar aturan.

Budi : Iya maaf maaf. tidak akan aku ulangi lagi.
Atiqah : Maafnya bukan sama aku, tapi sama bu Desi, kan beliau yang ngajar.
Budi : Iya, nanti aku bilang telat sama bu Desi. Makasih ya sudah mengingatkan.
Atiqah : Sama-sama. Kita memang harus saling mengingatkan untuk hal yang baik ataupun buruk.

Membersihkan Rumah

Riki : Bolehkah Riki membantu menyapu halaman bu ?
Ibu : Boleh Riki, disapu yang bersih ya dan sampahnya dibuang ketong sampah karna bersih itu adalah sebagian dari pada iman.
Riki : Baik Ibu.
Ibu : Terimakasih Riki.
Riki : Sama-sama bu.
Ayah : Edo tolong dibersihkan jendelanya sebentar. Ayah lihat jendelanya sudah sangat kotor dan banyak sekali debu yang menempel.
Edo : Baik Ayah, akan edo bersihkan dengan bersih dan mengkilat
Ayah : Terimakasih Edo
Edo : Sama-sama Ayah
Sisi : Bolehkah Sisi membantu Ibu mencuci piring ?
Ibu : Boleh. Terimakasih Sisi
Sisi : Sama-sama bu.
Ayah : Anak-anak Ayah sangat rajin membersihkan rumah.
Ibu : Terimakasih Riki,Edo,Sisi telah membantu Ibu dan Ayah dalam membersihkan rumah, semoga kalian sehat-sehat dan selalu dalam lindungan Allah.
Riki, Edo, Sisi :Sama-sama Ibu Ayah. Aaamiin (Sambil tersenyum kepada Ibu dan Ayah)

F. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan :Saintifik, (Mengamati, Menanya, Mengkomunikasikan, Mencoba, Menalar)
2. Metode : *Role Playing*

G. SUMBER BELAJAR, MEDIA DAN ALAT

1. Buku Pedoman Guru Tema 7 : *Indahnya Keragaman di Negeriku* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017.)
2. Buku Siswa Tema 7 : *Indahnya Keragaman di Negeriku* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017.)
3. Video Pembelajaran Praktik Kemampuan Berbicara
<https://youtu.be/vlPLRhVWTY0>
4. Media Boneka Tangan
5. LKPD

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Sintaks Metode <i>Role Playing</i>	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal		1. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, tegur sapa, berdoa dan mengkondisikan kelas denganduduk yang rapi. (Religius)	5 Menit
		2. Guru melakukan absensi kepada siswa.	
		3. Guru melakukan apersepsi, yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman awal siswa dan kontekstual melalui tanya jawab tentang tema Indahnya Keragaman di Negeriku.	

		4. Guru menyampaikan motivasi kepada siswa dan melakukan tepuk semangat untuk semangat siswa dalam belajar.	
		5. Guru menyampaikan tema pembelajaran.	
		6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.	
Kegiatan Inti	Langkah 1 : Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan	1. Guru menyiapkan skenario untuk ditampilkan oleh siswa.	55 enit
		2. Guru menampilkan video praktik kemampuan berbicara bahasa Indonesia kepada siswa, agar siswa terangsang untuk berkomunikasi dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	
		3. Guru menjelaskan terkait dengan video yang telah ditampilkan.	
		4. Guru meminta siswa untuk mempelajari skenario yang telah dipersiapkan dengan judul “Membersihkan Rumah” untuk ditampilkan kedepan kelas. (Mengamati)	
	Langkah 2 : Guru membentuk siswa kedalam beberapa kelompok	1. Guru membagikan siswa menjadi 4 kelompok.	
		2. Guru meminta siswa untuk duduk sesuai dengan teman kelompoknya.	
	Langkah 3 : Guru menjelaskan bagaimana cara memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat	1. Guru menjelaskan cara bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat dengan judul “Pekerjaan Rumah (PR)”.	
		2. Guru memperlihatkan media boneka tangan dan menjelaskan cara penggunaannya. (Mengamati)	
		3. Guru mempraktikkan cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan.	
		4. Guru meminta siswa untuk memperhatikan bagaimana cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan. (Mengamati)	

		5. Guru menunjuk 2 orang perwakilan dari siswa untuk mempraktikkan cara bermain peran dengan media boneka sesuai dengan skenario yang telah dibuat guru.	
Langkah 4 : Guru memilih pemain yang akan terlibat dalam bermain peran.	1.	Guru memilih beberapa siswa berdasarkan kelompoknya masing-masing untuk terlibat dalam bermain peran.	
	2.	Guru meminta kepada siswa agar mempersiapkan diri untuk tampil dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan di depan kelas.	
Langkah 5 : Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.	1.	Guru memberikan waktu kepada siswa untuk menghafal teks skenario yang telah dibuat oleh guru untuk tampil ke depan kelas bermain peran menggunakan media boneka tangan.	
	2.	Guru membagikan LKPD kepada siswa dan membimbing pengerjaannya. (Menalar)	
	3.	Guru menyuruh siswa mengumpulkan LKPD dan menilai hasil LKPD. (Mengkomunikasikan)	
	4.	Guru menjelaskan beberapa aturan dalam permainan bermain peran menggunakan media boneka tangan terkait dengan penilaian yang akan di nilai ketika siswa bermain peran dan waktu yang akan ditetapkan oleh guru.	
	5.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apa yang belum dimengerti untuk di diskusikan bersama. (Menanya)	
	6.	Guru meminta perwakilan dari kelompok untuk bermain peran menggunakan media boneka tangan di depan kelas sesuai dengan skenario yang telah dipelajari .	

		(Mencoba, Mengkomunikasikan)	
		7. Masing-masing dari kelompok bermain peran sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh guru.	
Langkah 6 : Bermain peran dimainkan oleh kelompok pemeran.	1. Guru meminta kepada siswa yang lain untuk menyimak temannya yang sedang bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan. (Mengamati)		
	3. Guru mengamati siswa yang sedang bermain peran dan siswa yang menyimak agar bermain peran terlaksana dengan baik.		
Langkah 7 : Siswa lainnya menyimak dengan memperhatikan temannya yang bermain peran	1. Guru memberikan bantuan kepada siswa yang kesulitan dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan.		
	2. Guru membantu siswa yang kesulitan dalam bermain peran agar bermain peran terlaksanakan dengan baik.		
Langkah 8 : Guru memberikan bantuan kepada siswa yang kesulitan dalam bermain peran	1. Guru memberikan kode sebagai tanda bahwa waktu hampir mencapai puncak.		
	2. Guru menghentikan siswa yang bermain peran sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.		
Langkah 9 : Bermain peran dihentikan pada saat puncak	1. Guru memberikan arahan kepada siswa bahwa bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan akan ditutup. (Mengkomunikasikan)		
	2. Guru menutup skenario yang dimainkan siswa dengan bermain peran menggunakan media boneka.		
Langkah 10 : Penutup	1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan yang belum dimengerti oleh siswa untuk di diskusikan secara bersama. (Menalar, Menanya, Mengkomunikasikan)		

		2. Guru melakukan diskusi bersama siswa. (Mengkomunikasikan)	
	Langkah 11 : Melakukan diskusi bersama terkait permainan bermain peran yang telah dimainkan.	1. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi dan memberi penguatan.	
		2. Guru melakukan evaluasi kepada siswa tentang materi teks nonfiksi yang berjudul “Membersihkan Rumah” dengan bermain peran menggunakan media boneka tangan.	
Kegiatan Penutup	Langkah 12 : Kesimpulan	1. Guru melakukan refleksi.	10 enit
		2. Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa.	
		3. Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa dan salam. (Religius)	

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap : Observasi
- b. Penilaian Keterampilan : Tes Lisan

2. Bentuk Instrumen Penilaian

a. Aspek Penilaian Sikap

No	Aspek yang dinilai	Kriteria				Nilai
		1	2	3	4	
1	Jujur	Mengerjakan LKPD dengan melihat lembar jawaban lebih dari 2 orang teman.	Mengerjakan LKPD dengan melihat lembar jawaban 2 orang teman..	Mengerjakan LKPD dengan melihat lembar jawaban 1 orang teman.	Mengerjakan sendiri LKPD yang diberikan guru.	

2	Disiplin	Mengumpulkan LKPD ketika guru hendak keluar	Mengumpulkan LKPD ketika guru hendak keluar	Mengumpulkan LKPD sudah melewati batas	Mengumpulkan LKPD tepat waktu	
3	Tanggung jawab	Mengerjakan LKPD yang diberikan guru tetapi hanya seperempat bagian saja	Mengerjakan LKPD yang diberikan guru tetapi hanya seperempat bagian saja.	Mengerjakan LKPD yang diberikan guru tetapi hanya sebagian saja.	Mengerjakan LKPD yang diberikan guru.	

b. Aspek Penilaian Keterampilan

No	Aspek yang dinilai	Kriteria				Nilai
		1	2	3	4	
1	Penguasaan kosakata	Siswa kesalahan dalam penguasaan kosakata yang tidak tepat dalam berbicara yang paling sederhana sekalipun.	Siswa kesalahan dalam penguasaan kosakata sangat terbatas pada keperluan dasar personal.	Siswa kesalahan dalam pemilihan kosakata sering tidak tepat dan keterbatasannya menghambat kelancaran komunikasi.	Siswa melafalkan penggunaan kosakata terkesan lebih luas dan cermat.	
2	Ketepatan pengucapan	Siswa kesalahan dalam ketepatan pengucapan hampir selalu	Siswa kesalahan dalam ketepatan pengucapan sulit	Siswa kesalahan dalam ketepatan pengucapan Ada	Siswa ketepatan pengucapan dalam lafal dapat dipahami	

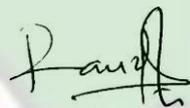
		keluar dalam pelafalan sehingga tidak dapat dimengerti.	dimengerti karena ada masalah dalam pelafalan dan frekuensinya sering.	masalah dalam pengucapan sehingga membuat pendengar harus sangat fokus dan kadang-kadang menimbulkan kesalahan pahaman.	dengan tepat meskipun dengan aksen tertentu.	
3	Kefasihan/ Kelancaran	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga Sering berhenti dan diam selama dialog sehingga dialog tidak tercipta.	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga sering ragu dan berhenti karena keterbatasan Bahasa.	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga tidak terlalu lancar karena menemui kesulitan bahasa.	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga dialog lancar, sangat sedikit menemui kesulitan.	
4	Ekspresi	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga ekspresi tidak santai kaku, demam panggung ekspresi yang tidak wajar dan tidak mengubah ekspresi sesuai dengan yang disampaikan.	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga ekspresi wajah, tidak mengubah ekspresi wajah sesuai dengan hal yang diampaikan.	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga Mengubah ekspresi wajah sesuai dengan apa yang disampaikan wajar tetapi tidak santai.	Siswa kesalahan dalam mengucapkan Santai wajar tetapi mengubah ekspresi wajah sesuai perubahan pernyataan yang disampaikan.	
5	Intonasi	Siswa kesalahan	Siswa kesalahan	Siswa kesalahan	Siswa kesalahan	

		dalam mengucapkan sehingga tidak Bervariasi monoton, berbicara dengan suara yang tidak keras.	dalam mengucapkan sehingga bervariasi/ tidak monoton, berbicara dengan suara yang kurang keras.	dalam mengucapkan sehingga bervariasi/ tidak monoton, berbicara dengan suara yang cukup keras.	dalam mengucapkan sehingga bervariasi/ tidak monoton, berbicara dengan suara yang sangat keras.	
6	Pemahaman Pembicaraan	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga seluruh isi percakapan dapat dipahami dengan tidak baik.	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga seluruh isi percakapan dapat dipahami dengan cukup baik.	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga seluruh isi percakapan dapat dipahami dengan baik	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga Seluruh isi percakapan dapat dipahami dengan sangat baik.	

Aceh Besar, 09 Mei 2023

Guru Kelas IVB

Peneliti




Rauzatul Jannah, S.Pd. I

Khairatun Magvirah

Nip. 199206012019032018

Nim.190209137

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
SIKLUS II**

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok : 1. _____ 2. _____
3. _____ 4. _____

Petunjuk:



- *Awali dengan membaca Basmalah.*
- *Tuliskan nama kelompok dan anggota kelompokmu pada tempat yang sudah disediakan.*
- *Diskusi Bersama teman kelompokmu aktivitas yang terdapat dalam LKPD*
- *Tanyakan kepada guru jika terdapat hal -hal yang kurang di pahami.*

1. Lengkapilah gambar dibawah ini sesuai dengan teks percakapan yang telah disediakan dan tuliskan kembali teks percakapan tersebut sesuai dengan urutan gambar !

Riki : Bolehkah Riki membantu menyapu halaman bu ?

Ibu : Boleh Riki, disapu yang bersih ya dan sampahnya dibuang ketong sampah karna bersih itu adalah sebagian dari pada iman.

Riki : Baik Ibu.

Ibu : Terimakasih Riki.

Riki : Sama-sama bu.

Sisi : Bolehkah Sisi membantu Ibu mencuci piring ?

Ibu : Boleh. Terimakasih Sisi

Sisi : Sama-sama bu.

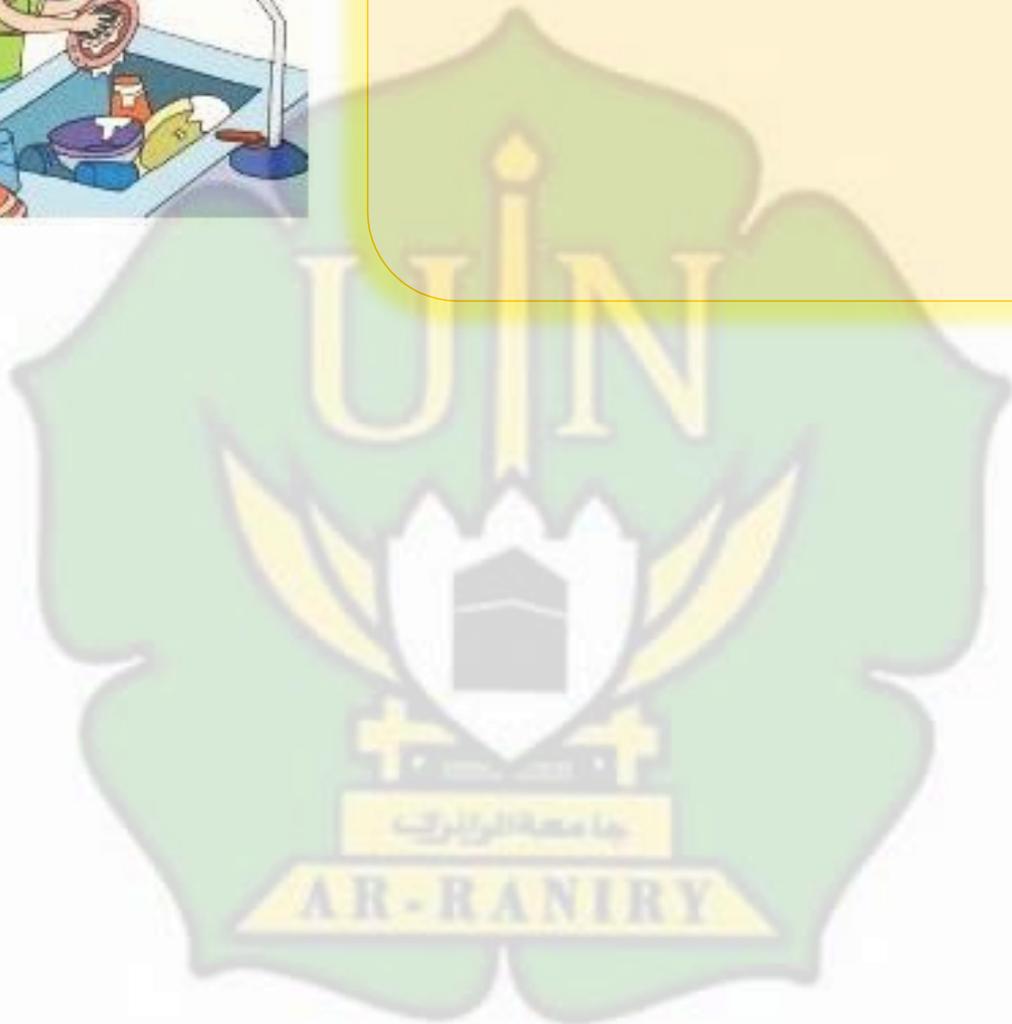
Ayah : Edo tolong dibersihkan jendelanya sebentar. Ayah lihat jendelanya sudah sangat kotor dan banyak sekali debu yang menempel.

Edo : Baik Ayah, akan edo bersihkan dengan bersih dan mengkilat

Ayah : Terimakasih Edo

Edo : Sama-sama Ayah





**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DENGAN PENERAPAN
METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA BONEKA TANGAN
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS IV DI MIN 32 ACEH BESAR SIKLUS II**

Satuan Pendidikan : MIN 32 Aceh Besar

Kelas/Semester : IV / II

Hari/Tanggal : Selasa / 9 Mei 2023

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) sesuai dengan kriteria dibawah ini pada kolom berikut.

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

NO	Aspek Yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, tegur sapa, berdoa dan mengkondisikan kelas dengan duduk yang rapi.				✓
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa dan melakukan apsepsi mengaitkan materi serta tanya jawab tentang tema Indahnya Keragaman di Negeriku			✓	
3.	Guru menyampaikan motivasi kepada siswa dan dan melakukan tepuk semangat untuk semangat siswa dalam belajar.				✓
4.	Guru menyampaikan tema pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.			✓	

5.	Guru menyiapkan skenario untuk ditampilkan oleh siswa dan menampilkan video praktik kemampuan berbicara bahasa Indonesia agar siswa terangsang untuk berkomunikasi dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
6.	Guru menjelaskan terkait dengan video yang telah ditampilkan dan meminta siswa untuk mempelajari skenario yang telah dipersiapkan dengan judul "Membersihkan Rumah" untuk ditampilkan kedepan kelas.			✓	
7.	Guru membagikan siswa menjadi 4 kelompok dan meminta siswa duduk sesuai dengan teman kelompoknya.				✓
8.	Guru menjelaskan cara bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat dengan judul "Pekerjaan Rumah (PR)", kemudian meminta siswa untuk mempelajari skenario yang telah dipersiapkan untuk ditampilkan kedepan kelas.				✓
9.	Guru memperlihatkan media boneka tangan dan mempraktikkan cara penggunaannya.				✓
10.	Guru meminta siswa untuk memperhatikan cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan, kemudian guru menunjuk 2 orang perwakilan dari siswa untuk mempraktikkan cara bermain peran dengan media boneka tangan.			✓	
11.	Guru memilih beberapa siswa berdasarkan kelompoknya masing-masing untuk terlibat dalam bermain peran dengan media boneka tangan dan meminta siswa agar mempersiapkan diri untuk tampil dalam bermain di depan kelas.				✓

12.	Guru memberikan waktu kepada siswa untuk menghafal teks skenario yang telah dibuat oleh guru untuk tampil ke depan kelas bermain peran menggunakan media boneka tangan.				✓
13.	Guru membagikan LKPD kepada siswa dan membimbing pengerjaannya, kemudian guru menyuruh siswa mengumpulkan LKPD dan menilai hasil LKPD.				✓
14.	Guru menjelaskan beberapa aturan dalam permainan bermain peran menggunakan media boneka tangan terkait dengan penilaian yang akan di nilai ketika siswa bermain peran dan waktu yang akan ditetapkan oleh guru.			✓	
15.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya kemudian meminta perwakilan dari kelompok untuk bermain peran menggunakan media boneka tangan di depan kelas sesuai dengan skenario yang telah dipelajari.				✓
16.	Masing-masing dari kelompok bermain peran sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh guru.				✓
17.	Guru meminta kepada siswa yang lain untuk menyimak temannya yang sedang bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan, kemudian Guru mengamati siswa yang sedang bermain peran			✓	
18.	Guru memberikan bantuan kepada siswa yang kesulitan dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan agar bermain peran terlaksanakan dengan baik.				✓
19.	Guru memberikan kode sebagai tanda bahwa waktu hampir mencapai puncak dan memberikan arahan kepada siswa bahwa bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan akan ditutup.			✓	
20.	Guru menghentikan siswa yang bermain peran sesuai			✓	

	dengan waktu yang telah ditetapkan, kemudian Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.				
21.	Guru melakukan diskusi bersama siswa kemudian membimbing siswa menyimpulkan materi dan memberi penguatan.			✓	
22.	Guru melakukan evaluasi dan refleksi kepada siswa tentang teks nonfiksi yang berjudul "Membersihkan Rumah" dengan bermain peran menggunakan media boneka tangan.			✓	
23.	Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa kemudian menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa dan salam.				✓
Jumlah		80			
Nilai Perentase		86,95%			

$$\frac{80}{92} \times 100\% = 86,95\%$$

B. Saran dan Komentar Pengamat

.....

.....

.....

.....

.....

Aceh Besar, 09 Mei 2023

Pengamat

Rauzatul Jannah

Rauzatul Jannah. S. Pd. I

Nip. 199206012019032018

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DENGAN PENERAPAN
METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA BONEKA TANGAN
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS IV DI MIN 32 ACEH BESAR SIKLUS II**

Satuan Pendidikan : MIN 32 Aceh Besar

Kelas/Semester : IV / II

Hari/Tanggal : Selasa / 9 Mei 2023

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) sesuai dengan kriteria dibawah ini pada kolom berikut.

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

NO	Aspek Yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Siswa menjawab salam, tegur sapa, berdoa dan mengkondisikan kelas dengan duduk yang rapi.				✓
2.	Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru kemudian Siswa menjawab berbagai pertanyaan dari guru			✓	
3.	Siswa mendengarkan motivasi dari guru dan melakukan tepuk semangat untuk semangat siswa dalam belajar.			✓	
4.	Siswa mendengarkan tema pembelajaran dan tujuan pembelajaran untuk kompetensi yang ingin di capai				✓

5.	Siswa mendengarkan arahan dari guru untuk skenario yang akan ditampilkan kemudian menyimak video yang ditampilkan oleh guru.			✓	
6.	Siswa mendengarkan penjelasan video yang ditampilkan oleh guru kemudian mempelajari skenario yang telah dipersiapkan oleh guru dengan judul "Membersihkan Rumah" untuk ditampilkan kedepan kelas.			✓	
7.	Siswa mendengarkan arahan guru untuk membentuk 4 kelompok belajar dan duduk sesuai dengan teman kelompok.				✓
8.	Siswa mendengarkan arahan dari guru tentang cara bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dipersiapkan guru dengan judul "Pekerjaan Rumah (PR)".			✓	
9.	Siswa menyimak guru menjelaskan cara penggunaan media boneka tangan.				✓
10.	Siswa memperhatikan guru dalam mempraktikkan cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan kemudian siswa yang ditunjuk guru maju kedepan untuk mempraktikkan cara bermain peran dengan media boneka sesuai dengan skenario yang telah dibuat guru.			✓	
11.	Siswa dan teman kelompok dipilih oleh guru untuk terlibat dalam bermain peran kemudian siswa mempersiapkan diri untuk tampil dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan di depan kelas.				✓
12.	Siswa menghafal teks skenario yang telah dibuat oleh guru untuk tampil ke depan kelas bermain peran menggunakan media boneka tangan.			✓	

13.	Siswa mengerjakan LKPD dengan bimbingan guru kemudian mengumpulkan LKPD yang telah dikerjakan.			✓	
14.	Siswa mendengarkan arahan guru terkait aturan dalam bermain peran menggunakan media boneka tangan.			✓	
15.	Siswa bertanya kepada guru terkait yang belum dimengerti oleh siswa untuk didiskusikan bersama kemudian Siswa bermain peran menggunakan media boneka tangan di depan kelas sesuai dengan skenario yang telah dipelajari.		✓		
16.	Siswa bersama teman kelompok bermain peran sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh guru.			✓	
17.	Siswa yang lain menyimak teman yang sedang bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan dan siswa diamati oleh guru.			✓	
18.	Siswa mendapatkan bantuan dari guru ketika kesulitan dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan agar bermain peran terlaksanakan dengan baik				✓
19.	Siswa berhenti bermain peran ketika guru memberikan kode bahwa waktu hampir mencapai puncak kemudian berhenti bermain peran sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan oleh guru.			✓	
20.	Siswa menutup skenario yang dimainkan dengan bermain peran menggunakan media boneka sesuai dengan arahan guru kemudian siswa bertanya terkait dengan yang belum dimengerti untuk di diskusikan secara bersama.			✓	
21.	Siswa dan guru berdiskusi bersama terkait dengan permainan bermain peran yang telah dimainkan oleh siswa kemudian siswa menyimpulkan materi pelajaran.			✓	

22.	Siswa mengikuti evaluasi dan melakukan refleksi yang diberikan oleh guru.			✓	
23.	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru kemudian membaca doa dan menjawab salam.				✓
Jumlah		74			
Nilai Perentase		80,43 %			

$$\frac{74}{92} \times 100\% = 80,43\%$$

B. Saran dan Komentar Pengamat

.....

.....

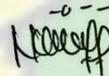
.....

.....

.....

Aceh Besar, 09 Mei 2023

Pengamat



Nur Maisarah. S.Pd

AR-RANIRY

Lembar Tes Siklus II

1. Hafal lah teks percakapan dibawah ini.

Membersihkan Rumah

Riki : Bolehkah Riki membantu menyapu halaman bu ?

Ibu : Boleh Riki, disapu yang bersih ya dan sampahnya dibuang ketong sampah karna bersih itu adalah sebagian dari pada iman.

Riki : Baik Ibu.

Ibu : Terimakasih Riki.

Riki : Sama-sama bu.

Ayah : Edo tolong dibersihkan jendelanya sebentar. Ayah lihat jendelanya sudah sangat kotor dan banyak sekali debu yang menempel.

Edo : Baik Ayah, akan edo bersihkan dengan bersih dan mengkilat

Ayah : Terimakasih Edo

Edo : Sama-sama Ayah

Sisi : Bolehkah Sisi membantu Ibu mencuci piring ?

Ibu : Boleh. Terimakasih Sisi

Sisi : Sama-sama bu.

Ayah : Anak-anak Ayah sangat rajin membersihkan rumah.

Ibu : Terimakasih Riki,Edo,Sisi telah membantu Ibu dan Ayah dalam membersihkan rumah, semoga kalian sehat-sehat dan selalu dalam lindungan Allah.

Riki, Edo, Sisi :Sama-sama Ibu Ayah. Aamiin (Sambil tersenyum kepada Ibu dan Ayah)

2. Mainkan peran menggunakan media boneka tangan dengan teks di atas sesuai dengan lafal dan intonasi yang tepat.

Hasil Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia siklus II

No	Kode Siswa	PK	KP	KK	Ekspresi	intonasi	PP	JS	N	K
1	AHS	3	3	3	3	3	4	19	79	T
2	AJ	3	2	2	3	3	2	15	62	TT
3	FZ	3	4	4	3	4	4	22	91	T
4	MRF	3	3	4	3	3	4	20	83	T
5	MA	3	4	4	3	3	3	20	83	T
6	MAB	3	3	4	3	4	3	20	83	T
7	MA	2	2	2	3	3	3	15	62	TT
8	MDA	3	3	4	3	4	4	21	87	T
9	MMF	3	3	3	3	3	3	18	75	T
10	MRD	2	3	2	3	3	2	15	62	TT
11	MTM	3	3	3	2	3	3	17	70	T
12	MZA	3	3	4	4	3	4	21	87	T
13	NI	3	4	4	3	3	4	21	87	T
14	NA	3	3	3	2	3	3	17	70	T
15	NA	2	3	3	2	3	3	17	70	T
16	RF	2	3	3	2	3	3	16	66	TT
17	SA	2	3	3	2	3	3	16	66	TT
18	WU	2	3	2	3	3	3	16	66	TT
19	ZH	3	4	4	3	3	4	21	87	T
Jumlah Siswa yang Tuntas									13	
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas									6	
Persentase									60,48 %	

$$\frac{19}{24} \times 100\% = 79,16$$

$$\frac{15}{24} \times 100\% = 62,5$$

$$\frac{22}{24} \times 100\% = 91,6$$

$$\frac{13}{19} \times 100\% = 68,42\%$$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS III

Satuan Pendidikan	: MIN 32 Aceh Besar
Kelas/Semester	: IV / II (Dua)
Tema 7	: Indah nya Keragaman di Negeriku
Sub Tema 1	: Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Alokasi waktu	: 2 x 35 Menit
Pembelajaran Ke	III

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia

4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

4.7.1 Menceritakan kembali isi teks nonfiksi dengan intonasi, jeda, dan nada yang tepat.

4.7.2 Menceritakan kegiatan dipagi hari yang telah dilakukan melalui bermain peran dengan intonasi, jeda, dan nada yang tepat.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menceritakan kembali isi teks nonfiksi dengan intonasi yang tepat.
2. Siswa dapat menceritakan kembali isi teks nonfiksi dengan jeda yang tepat dan benar
3. Siswa dapat menceritakan kembali isi teks nonfiksi dengan nada yang tepat
4. Dengan membaca tesk, siswa dapat mengurutkan gambar dengan tepat dan benar.
5. Siswa memerankan tokoh yang terdapat pada teks percakapan nonfiksi yang berjudul “Membersihkan Rumah” melalui kegiatan bermain peran dengan baik.
6. Siswa dapat menceritakan kembali kegiatan dipagi hari yang telah mereka lakukan melalui kegiatan bermain peran dengan boneka tangan.

E. MATERI PEMBELAJARAN

Percakapan Teks Nonfiksi

Pekerjaan Rumah (PR)

Atiqah : Selamat pagi Budi. Kamu lagi mengerjakan apa?"

Budi : Pagi juga Atiqah. Ini lagi mengerjakan PR.

Atiqah : Wah, Budi. PR itu Pekerjaan Rumah, kenapa kamu mengerjakannya di sekolah? Itu sudah melanggar aturan.

Budi : Iya maaf maaf. tidak akan aku ulangi lagi.

Atiqah : Maafnya bukan sama aku, tapi sama bu Desi, kan beliau yang ngajar.

Budi : Iya, nanti aku bilang telat sama bu Desi. Makasih ya sudah mengingatkan.

Atiqah : Sama-sama. Kita memang harus saling mengingatkan untuk hal yang baik ataupun buruk.

Membersihkan Rumah

Riki : Bolehkah Riki membantu menyapu halaman bu ?

Ibu : Boleh Riki, disapu yang bersih ya dan sampahnya dibuang ketong sampah karna bersih itu adalah sebagian dari pada iman.

Riki : Baik Ibu.

Ibu : Terimakasih Riki.

Riki : Sama-sama bu.

Ayah : Edo tolong dibersihkan jendelanya sebentar. Ayah lihat jendelanya sudah sangat kotor dan banyak sekali debu yang menempel.

Edo : Baik Ayah, akan edo bersihkan dengan bersih dan mengkilat

Ayah : Terimakasih Edo

Edo : Sama-sama Ayah

Sisi : Bolehkah Sisi membantu Ibu mencuci piring ?

Ibu : Boleh. Terimakasih Sisi

Sisi : Sama-sama bu.

Ayah : Anak-anak Ayah sangat rajin membersihkan rumah.

Ibu : Terimakasih Riki,Edo,Sisi telah membantu Ibu dan Ayah dalam membersihkan rumah, semoga kalian sehat-sehat dan selalu dalam lindungan Allah.

Riki, Edo, Sisi :Sama-sama Ibu Ayah. Aaamiin (Sambil tersenyum kepada Ibu dan Ayah)

F. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan :Saintifik, (Mengamati, Menanya, Mengkomunikasikan, Mencoba, Menalar)
2. Metode : *Role Playing*

G. SUMBER BELAJAR, MEDIA DAN ALAT

1. Buku Pedoman Guru Tema 7 : *Indahnya Keragaman di Negeriku* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017.)
2. Buku Siswa Tema 7 : *Indahnya Keragaman di Negeriku* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017.)
3. Video Pembelajaran Praktik Kemampuan Berbicara
<https://youtu.be/mcDjIKhrb1M>
4. Media Boneka Tangan
5. LKPD

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Sintaks Metode <i>Role Playing</i>	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal		1. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, tegur sapa, berdoa dan mengkondisikan kelas dengan duduk yang rapi. (Religius)	6 Menit
		2. Guru melakukan absensi kepada siswa.	
		3. Guru melakukan apersepsi, yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman awal siswa dan kontekstual melalui tanya jawab	

		tentang tema Indahnya Keragaman di Negeriku.	
		4. Guru menyampaikan motivasi kepada siswa dan melakukan tepuk semangat untuk semangat siswa dalam belajar.	
		5. Guru menyampaikan tema pembelajaran.	
		6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.	
Kegiatan Inti	Langkah 1 : Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan	1. Guru menyiapkan skenario untuk ditampilkan oleh siswa.	55 Menit
		2. Guru menampilkan video praktik kemampuan berbicara bahasa Indonesia kepada siswa, agar siswa terangsang untuk berkomunikasi dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	
		3. Guru menjelaskan terkait dengan video yang telah ditampilkan.	
		4. Guru meminta siswa untuk mempelajari skenario yang telah dipersiapkan dengan judul “Pekerjaan Rumah (PR)” untuk ditampilkan kedepan kelas. (Mengamati)	
	Langkah 2 : Guru membentuk siswa kedalam beberapa kelompok	1. Guru membagikan siswa menjadi 4 kelompok.	
		2. Guru meminta siswa untuk duduk sesuai dengan teman kelompoknya.	
	Langkah 3 : Guru menjelaskan bagaimana cara memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat	1. Guru menjelaskan cara bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat dengan judul “Pekerjaan Rumah (PR)”.	
		2. Guru memperlihatkan media boneka tangan dan menjelaskan cara penggunaannya. (Mengamati)	
		3. Guru mempraktikkan cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan.	
		4. Guru meminta siswa untuk memperhatikan bagaimana cara	

		bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan. (Mengamati)
		5. Guru menunjuk 2 orang perwakilan dari siswa untuk mempraktikkan cara bermain peran dengan media boneka sesuai dengan skenario yang telah dibuat guru.
Langkah 4 : Guru memilih pemain yang akan terlibat dalam bermain peran.	1. Guru memilih beberapa siswa berdasarkan kelompoknya masing-masing untuk terlibat dalam bermain peran.	
	2. Guru meminta kepada siswa agar mempersiapkan diri untuk tampil dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan di depan kelas.	
Langkah 5 : Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.	1. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk menghafal teks skenario yang telah dibuat oleh guru untuk tampil ke depan kelas bermain peran menggunakan media boneka tangan.	
	2. Guru membagikan LKPD kepada siswa dan membimbing pengerjaannya. (Menalar)	
	3. Guru menyuruh siswa mengumpulkan LKPD dan menilai hasil LKPD. (Mengkomunikasikan)	
	4. Guru menjelaskan beberapa aturan dalam permainan bermain peran menggunakan media boneka tangan terkait dengan penilaian yang akan di nilai ketika siswa bermain peran dan waktu yang akan ditetapkan oleh guru.	
	5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apa yang belum dimengerti untuk di diskusikan bersama. (Menanya)	

		6. Guru meminta perwakilan dari kelompok untuk bermain peran menggunakan media boneka tangan di depan kelas sesuai dengan skenario yang telah dipelajari . (Mencoba, Mengkomunikasikan)
		7. Masing-masing dari kelompok bermain peran sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh guru.
Langkah 6 : Bermain peran dimainkan oleh kelompok pemeran.	1. Guru meminta kepada siswa yang lain untuk menyimak temannya yang sedang bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan. (Mengamati)	
	2. Guru mengamati siswa yang sedang bermain peran dan siswa yang menyimak agar bermain peran terlaksana dengan baik.	
Langkah 7 : Siswa lainnya menyimak dengan memperhatikan temannya yang bermain peran	1. Guru memberikan bantuan kepada siswa yang kesulitan dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan.	
	2. Guru membantu siswa yang kesulitan dalam bermain peran agar bermain peran terlaksanakan dengan baik.	
Langkah 8 : Guru memberikan bantuan kepada siswa yang kesulitan dalam bermain peran	1. Guru memberikan kode sebagai tanda bahwa waktu hampir mencapai puncak.	
	2. Guru menghentikan siswa yang bermain peran sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.	
Langkah 9 : Bermain peran dihentikan pada saat puncak	1. Guru memberikan arahan kepada siswa bahwa bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan akan ditutup. (Mengkomunikasikan)	
	2. Guru menutup skenario yang dimainkan siswa dengan bermain peran menggunakan media boneka.	

	Langkah 10 : Penutup	1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan yang belum dimengerti oleh siswa untuk di diskusikan secara bersama. (Menalar, Menanya, Mengkomunikasikan)	
		2. Guru melakukan diskusi bersama siswa. (Mengkomunikasikan)	
	Langkah 11 : Melakukan diskusi bersama terkait permainan bermain peran yang telah dimainkan.	1. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi dan memberi penguatan.	
		2. Guru melakukan evaluasi kepada siswa dan meminta siswa menceritakan kegiatan dipagi hari yang telah mereka lakukan dengan bermain peran menggunakan media boneka tangan.	
Kegiatan Penutup	Langkah 12 : Kesimpulan	1. Guru melakukan refleksi. 2. Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa. 3. Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa dan salam. (Religius)	10 Menit

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap : Observasi
- b. Penilaian Keterampilan : Tes Lisan

2. Bentuk Instrumen Penilaian

a. Aspek Penilaian Sikap

No	Aspek yang	Kriteria	Nilai
----	------------	----------	-------

	dinilai	1	2	3	4	
1	Jujur	Mengerjakan LKPD dengan melihat lembar jawaban lebih dari 2 orang teman.	Mengerjakan LKPD dengan melihat lembar jawaban 2 orang teman..	Mengerjakan LKPD dengan melihat lembar jawaban 1 orang teman.	Mengerjakan sendiri LKPD yang diberikan guru.	
2	Disiplin	Mengumpulkan LKPD ketika guru hendak keluar	Mengumpulkan LKPD ketika guru hendak keluar	Mengumpulkan LKPD sudah melewati batas	Mengumpulkan LKPD tepat waktu	
3	Tanggung jawab	Mengerjakan LKPD yang diberikan guru tetapi hanya seperempat bagian saja	Mengerjakan LKPD yang diberikan guru tetapi hanya seperempat bagian saja.	Mengerjakan LKPD yang diberikan guru tetapi hanya sebagian saja.	Mengerjakan LKPD yang diberikan guru.	

b. Aspek Penilaian Keterampilan

No	Aspek yang dinilai	Kriteria				Nilai
		1	2	3	4	
1	Penguasaan kosakata	Siswa kesalahan dalam penguasaan kosakata	Siswa kesalahan dalam penguasaan kosakata	Siswa kesalahan dalam pemilihan kosakata	Siswa melafalkan penggunaan kosakata terkesan	

		yang tidak tepat dalam berbicara yang paling sederhana sekalipun.	sangat terbatas pada keperluan dasar personal.	sering tidak tepat dan keterbatasannya menghambat kelancaran komunikasi.	lebih luas dan cermat.	
2	Ketepatan pengucapan	Siswa kesalahan dalam ketepatan pengucapan hampir selalu keluar dalam pelafalan sehingga tidak dapat dimengerti.	Siswa kesalahan dalam ketepatan pengucapan sulit dimengerti karena ada masalah dalam pelafalan dan frekuensinya sering.	Siswa kesalahan dalam ketepatan pengucapan. Ada masalah dalam pengucapan sehingga membuat pendengar harus sangat fokus dan kadang-kadang menimbulkan kesalahpahaman.	Siswa ketepatan pengucapan dalam lafal dapat dipahami dengan tepat meskipun dengan aksen tertentu.	
3	Kefasihan/ Kelancaran	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga Sering berhenti dan diam selama dialog sehingga dialog tidak tercipta.	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga sering ragu dan berhenti karena keterbatasan Bahasa.	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga tidak terlalu lancar karena menemui kesulitan bahasa.	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga dialog lancar, sangat sedikit menemui kesulitan.	
4	Ekspresi	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga	Siswa kesalahan dalam mengucapkan	Siswa kesalahan dalam mengucapkan	

		ekspresi tidak santai kaku, demam panggung ekspresi yang tidak wajar dan tidak mengubh ekspresi sesuai dengan yang disampaikan.	ekspresi wajah, tidak mengubah ekspresi wajah sesuai dengan hal yang diampaikan.	sehingga Mengubah ekspresi wajah sesuai dengan apa yang disampaikan wajar tetapi tidak santai.	kan Santai wajar tetapi mengubah ekspresi wajah sesuai perubahan pernyataan yang disampaikan.	
5	Intonasi	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga tidak Bervariasi monoton, berbicara dengan suara yang tidak keras.	Siswa kesalahan dalam mengucap kan sehingga bervariasi/ tidak monoton, berbicara dengan suara yang kurang keras.	Siswa kesalahan dalam mengucap kan sehingga bervariasi/ tidak monoton, berbicara dengan suara yang cukup keras.	Siswa kesalahan dalam mengucap kan sehingga bervariasi/ tidak monoton, berbicara dengan suara yang sangat keras.	
6	Pemahaman Pembicaraan	Siswa kesalahan dalam mengucapkan sehingga seluruh isi percakapan dapat dipahami dengan tidak baik.	Siswa kesalahan dalam mengucap kan sehingga seluruh isi percakapan dapat dipahami dengan cukup baik.	Siswa kesalahan dalam mengucap kan sehingga seluruh isi percakapan dapat dipahami dengan baik	Siswa kesalahan dalam mengucap kan sehingga Seluruh isi percakapan dapat dipahami dengan sangat baik.	

Acch Besar, 10 Mei 2023

Guru Kelas IVB

Peneliti

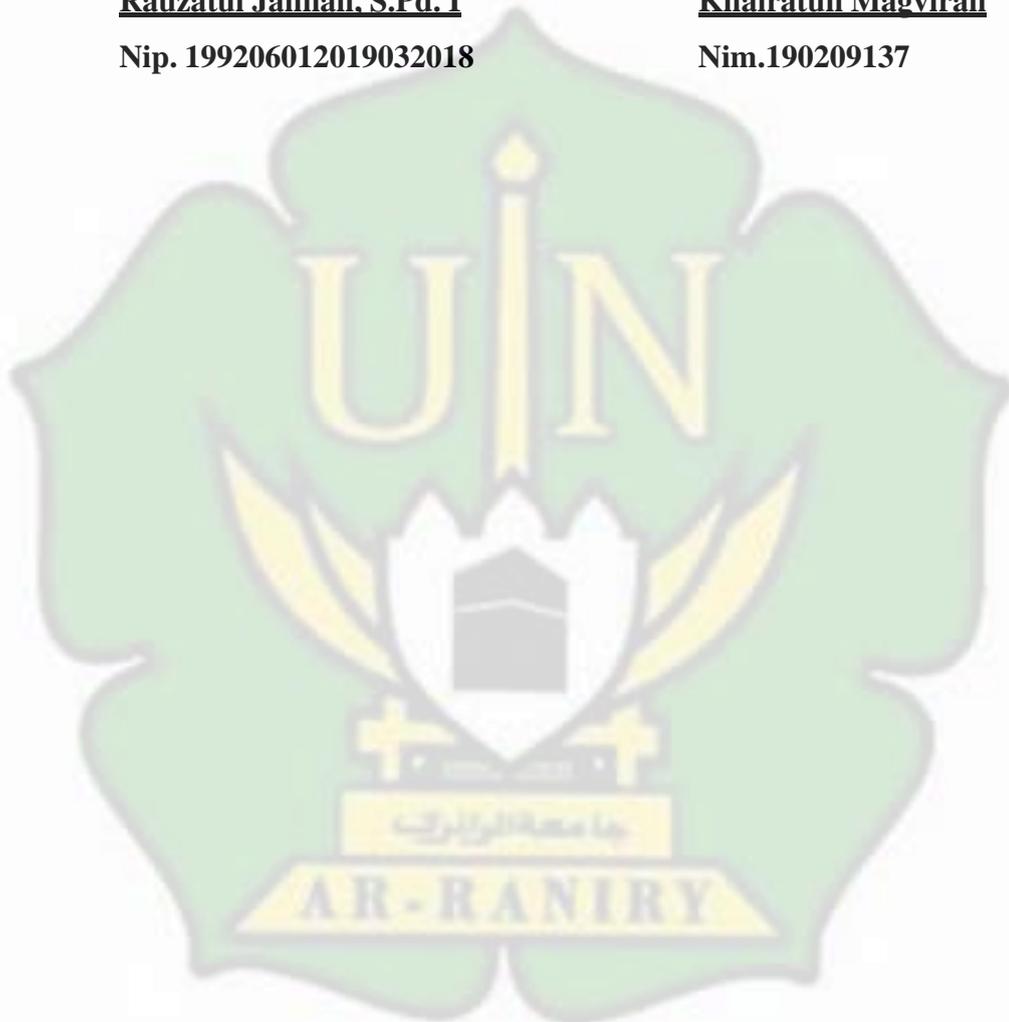


Rauzatul Jannah, S.Pd. I

Khairatun Magvirah

Nip. 199206012019032018

Nim.190209137



**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
SIKLUS III**

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok : 1. _____ 2. _____
3. _____ 4. _____

Petunjuk:



- *Awali dengan membaca Basmalah.*
- *Tuliskan nama kelompok dan anggota kelompokmu pada tempat yang sudah disediakan.*
- *Diskusi Bersama teman kelompokmu aktivitas yang terdapat dalam LKPD*
- *Tanyakan kepada guru jika terdapat hal -hal yang kurang di pahami.*

1. Ceritakan kegiatan dipagi hari yang telah kamu lakukan didalam tabel yang disediakan !

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DENGAN PENERAPAN
METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA BONEKA TANGAN
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS IV DI MIN 32 ACEH BESAR SIKLUS III**

Satuan Pendidikan : MIN 32 Aceh Besar

Kelas/Semester : IV / II

Hari/Tanggal : Rabu / 16 Mei 2023

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) sesuai dengan kriteria dibawah ini pada kolom berikut.

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

NO	Aspek Yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, tegur sapa, berdoa dan mengkondisikan kelas dengan duduk yang rapi.				✓
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa dan melakukan apsepsi mengaitkan materi serta tanya jawab tentang tema Indahnya Keragaman di Negeriku				✓
3.	Guru menyampaikan motivasi kepada siswa dan dan melakukan tepuk semangat untuk semangat siswa dalam belajar.				✓
4.	Guru menyampaikan tema pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				✓

5.	Guru menyiapkan skenario untuk ditampilkan oleh siswa dan menampilkan video praktik kemampuan berbicara bahasa Indonesia agar siswa terangsang untuk berkomunikasi dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
6.	Guru menjelaskan terkait dengan video yang telah ditampilkan dan meminta siswa untuk mempelajari skenario yang telah dipersiapkan dengan judul "Membersihkan Rumah" untuk ditampilkan kedepan kelas.				✓
7.	Guru membagikan siswa menjadi 4 kelompok dan meminta siswa duduk sesuai dengan teman kelompoknya.				✓
8.	Guru menjelaskan cara bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat dengan judul "Pekerjaan Rumah (PR)", kemudian meminta siswa untuk mempelajari skenario yang telah dipersiapkan untuk ditampilkan kedepan kelas.				✓
9.	Guru memperlihatkan media boneka tangan dan mempraktikkan cara penggunaannya.				✓
10.	Guru meminta siswa untuk memperhatikan cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan, kemudian guru menunjuk 2 orang perwakilan dari siswa untuk mempraktikkan cara bermain peran dengan media boneka tangan.				✓
11.	Guru memilih beberapa siswa berdasarkan kelompoknya masing-masing untuk terlibat dalam bermain peran dengan media boneka tangan dan meminta siswa agar mempersiapkan diri untuk tampil dalam bermain di depan kelas.				✓

12.	Guru memberikan waktu kepada siswa untuk menghafal teks skenario yang telah dibuat oleh guru untuk tampil ke depan kelas bermain peran menggunakan media boneka tangan.				✓
13.	Guru membagikan LKPD kepada siswa dan membimbing pengerjaannya, kemudian guru menyuruh siswa mengumpulkan LKPD dan menilai hasil LKPD.				✓
14.	Guru menjelaskan beberapa aturan dalam permainan bermain peran menggunakan media boneka tangan terkait dengan penilaian yang akan di nilai ketika siswa bermain peran dan waktu yang akan ditetapkan oleh guru.				✓
15.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya kemudian meminta perwakilan dari kelompok untuk bermain peran menggunakan media boneka tangan di depan kelas sesuai dengan skenario yang telah dipelajari.				✓
16.	Masing-masing dari kelompok bermain peran sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh guru.				✓
17.	Guru meminta kepada siswa yang lain untuk menyimak temannya yang sedang bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan, kemudian Guru mengamati siswa yang sedang bermain peran				✓
18.	Guru memberikan bantuan kepada siswa yang kesulitan dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan agar bermain peran terlaksanakan dengan baik.				✓
19.	Guru memberikan kode sebagai tanda bahwa waktu hampir mencapai puncak dan memberikan arahan kepada siswa bahwa bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan akan ditutup.				✓
20.	Guru menghentikan siswa yang bermain peran sesuai				✓

	dengan waktu yang telah ditetapkan, kemudian Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.				
21.	Guru melakukan diskusi bersama siswa kemudian membimbing siswa menyimpulkan materi dan memberi penguatan.			✓	
22.	Guru melakukan evaluasi dengan meminta siswa untuk menceritakan kegiatan dipagi hari yang telah mereka lakukan melalui kegiatan bermain peran dengan media boneka tangan serta melakukan refleksi.				✓
23.	Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa kemudian menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa dan salam.				✓
Jumlah		89			
Nilai Perentase		86,73			

$$\frac{89}{98} \times 100\% = 86,73\%$$

B. Saran dan Komentar Pengamat

.....

.....

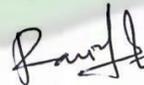
.....

.....

.....

Aceh Besar, 10 Mei 2023

Pengamat



Rauzatul Jannah. S. Pd. I

Nip. 199206012019032018

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DENGAN PENERAPAN
METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA BONEKA TANGAN
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS IV DI MIN 32 ACEH BESAR SIKLUS III**

Satuan Pendidikan : MIN 32 Aceh Besar

Kelas/Semester : V / 11

Hari/Tanggal : Rabu / 10 Mei 2023

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) sesuai dengan kriteria dibawah ini pada kolom berikut.

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

NO	Aspek Yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Siswa menjawab salam, tegur sapa, berdoa dan mengkondisikan kelas dengan duduk yang rapi.				✓
2.	Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru kemudian Siswa menjawab berbagai pertanyaan dari guru				✓
3.	Siswa mendengarkan motivasi dari guru dan melakukan tepuk semangat untuk semangat siswa dalam belajar.				✓

4.	Siswa mendengarkan tema pembelajaran dan tujuan pembelajaran untuk kompetensi yang ingin di capai				✓
5.	Siswa mendengarkan arahan dari guru untuk skenario yang akan ditampilkan kemudian menyimak video yang ditampilkan oleh guru.				
6.	Siswa mendengarkan penjelasan video yang ditampilkan oleh guru kemudian mempelajari skenario yang telah dipersiapkan oleh guru dengan judul "Pekerjaan Rumah (PR)" untuk ditampilkan kedepan kelas.				✓
7.	Siswa mendengarkan arahan guru untuk membentuk 4 kelompok belajar dan duduk sesuai dengan teman kelompok.				✓
8.	Siswa mendengarkan arahan dari guru tentang cara bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dipersiapkan guru dengan judul "Pekerjaan Rumah (PR)".			✓	
9.	Siswa menyimak guru menjelaskan cara penggunaan media boneka tangan.				✓
10.	Siswa memperhatikan guru dalam mempraktikkan cara bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan kemudian siswa yang ditunjuk guru maju kedepan untuk mempraktikkan cara bermain peran dengan media boneka sesuai dengan skenario yang telah dibuat guru.			✓	
11.	Siswa dan teman kelompok dipilih oleh guru untuk terlibat dalam bermain peran kemudian siswa mempersiapkan diri untuk tampil dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan di depan kelas.				✓

12.	Siswa menghafal teks skenario yang telah dibuat oleh guru untuk tampil ke depan kelas bermain peran menggunakan media boneka tangan.				✓
13.	Siswa mengerjakan LKPD dengan bimbingan guru kemudian mengumpulkan LKPD yang telah dikerjakan.				✓
14.	Siswa mendengarkan arahan guru terkait aturan dalam bermain peran menggunakan media boneka tangan.				✓
15.	Siswa bertanya kepada guru terkait yang belum dimengerti oleh siswa untuk didiskusikan bersama kemudian Siswa bermain peran menggunakan media boneka tangan di depan kelas sesuai dengan skenario yang telah dipelajari.			✓	
16.	Siswa bersama teman kelompok bermain peran sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh guru.				✓
17.	Siswa yang lain menyimak teman yang sedang bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan dan siswa diamati oleh guru.				✓
18.	Siswa mendapatkan bantuan dari guru ketika kesulitan dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan agar bermain peran terlaksanakan dengan baik				✓
19.	Siswa berhenti bermain peran ketika guru memberikan kode bahwa waktu hampir mencapai puncak kemudian berhenti bermain peran sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan oleh guru.				✓
20.	Siswa menutup skenario yang dimainkan dengan bermain peran menggunakan media boneka sesuai dengan arahan guru kemudian siswa bertanya terkait dengan yang belum dimengerti untuk di diskusikan secara bersama.			✓	

21.	Siswa dan guru berdiskusi bersama terkait dengan permainan bermain peran yang telah dimainkan oleh siswa kemudian siswa menyimpulkan materi pelajaran.				✓
22.	Siswa mengikuti evaluasi dengan menceritakan kegiatan dipagi hari yang telah mereka lakukan melalui bermain peran dengan boneka tangan serta melakukan refleksi yang diberikan oleh guru.				✓
23.	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru kemudian membaca doa dan menjawab salam.				✓
Jumlah		08			
Nilai Perentase		95,65%			

$$\frac{08}{98} \times 100\% = 95,65\%$$

B. Saran dan Komentar Pengamat

.....

.....

.....

.....

.....

Aceh Besar, 10 Mei 2023

Pengamat

Nur Malsarah

Nur Malsarah, S.Pd

Lembar Tes Siklus III

1. Ceritakanlah kegiatan dipagi hari yang telah kalian lakukan dengan menggunakan media boneka tangan



Hasil tes kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa pada siklus III

Hasil Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siklus III

No	Kode Siswa	PK	KP	KK	Ekspresi	intonasi	PP	JS	N	K
1	AHS	3	4	3	3	4	3	20	83	T
2	AJ	3	3	2	3	3	2	16	66	TT
3	FZ	4	4	4	4	3	4	23	95	T
4	MRF	3	4	3	3	4	4	21	87	T
5	MA	3	4	4	3	3	4	21	87	T
6	MAB	3	4	3	3	4	3	20	83	T
7	MA	3	3	2	2	3	3	16	66	TT
8	MDA	4	4	4	3	3	4	22	91	T
9	MMF	3	4	3	3	4	3	20	83	T
10	MRD	2	3	3	2	3	3	16	66	TT
11	MTM	3	3	3	3	3	3	18	75	T
12	MZA	3	4	4	3	4	4	23	95	T
13	NI	3	4	4	4	3	4	22	91	T
14	NA	3	4	3	3	4	3	21	83	T
15	NA	3	3	3	3	3	3	18	75	T
16	RF	3	4	3	2	3	3	18	75	T
17	SA	3	4	3	2	3	3	18	75	T
18	WU	2	3	3	2	3	3	17	70	T
19	ZH	3	4	4	3	4	4	22	91	T
Jumlah Siswa yang Tuntas									16	
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas									3	
Persentase									84,21%	

$$\frac{20}{24} \times 100\% = 83,33$$

$$\frac{16}{24} \times 100\% = 66,66$$

$$\frac{23}{24} \times 100\% = 95,83$$

$$\frac{16}{19} \times 100\%$$

$$= 84,21\%$$

DOKUMENTASI



Guru dan siswa berdoa, tegur sapa dan mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran.



Guru dan siswa melakukan apersepsidengan bertanya jawab.



Guru menjelaskan terkait dengan video yang ditampilkan.



Guru membagikan skenario yang telah dipersiapkan untuk ditampilkan di depan kelas.



Guru memperlihatkan media boneka tangan dan cara penggunaannya.



Guru mempraktikkan cara bermain peran dengan boneka tangan.



Perwakilan dari siswa mempraktikkan cara bermain boneka tangan.



Guru membagikan LKPD dan membimbing siswa dalam pengerjaannya.



Siswa bermain peran dengan boneka tangan kemudian guru menilainya.



Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa.