

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA MELALUI
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI KELAS IV SDN 5 LEMBAH SABIL**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

ULFA TRISDA

NIM. 180209095

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2022 M/1443 H**

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI KELAS IV SDN 5 LEMBAH SABIL**

SKRIPSI

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

Oleh

Ulfa Trisda

NIM. 180209095

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II,


Wati Ovlana, S.Pd. I., M.Pd

Nip. 198110182007102003


Yuni Setih Ningsih, S. Ag., M.Ag

Nip. 197906172003122002

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA MELALUI
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI KELAS IV SDN 5 LEMBAH SABIL**

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 Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

Selasa, 26 Juli 2022
26 Dzulhijah 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,


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


Emalfida, S. Pd.I., M. Pd

Penguji I,

Penguji II,


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


Dr. Tasnim Idris, M. Ag
NIP. 195912181991032002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh


Dr. Muslim Razali, S.H., M. Ag.
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH / SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulfa Trisda
NIM : 180209095
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan
Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia
Di Kelas IV SDN 5 Lembah Sabil

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan 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 mempertanggungjawabkan 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 dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 8 Juni 2022

Yang Menyatakan,




Ulfa Trisda
NIM. 180209095

ABSTRAK

Nama : Ulfa Trisda
NIM : 180209095
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan Skripsi : Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iv Sdn 5 Lembah Sabil
Pembimbing I : Wati Oviana, S.Pd.I.,M.Pd
Pembimbing II : Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya keterampilan berbicara siswa pada kelas IV SDN 5 Lembah Sabil. Akibatnya kebanyakan siswa masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM 70) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui penerapan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dilaksanakan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang muncul di dalam kelas. Upaya pemecahan masalah dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), (4) refleksi. Serangkaian kegiatan ini disebut satu siklus. Dalam penelitian ini peneliti melakukan tindakan sebanyak dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah 1 orang guru dan 9 orang siswa kelas IV SDN 5 Lembah Sabil. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I yaitu 73,5% masuk dalam kategori baik dan pada siklus II dengan presentase 94,11% mengalami peningkatan dengan kategori sangat baik, sedangkan pada aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai sebesar 61,76% masuk dalam kategori cukup, dan pada siklus II meningkat ke kategori sangat baik dengan perolehan nilai sebesar 92,64%. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini dapat dilihat pada siklus I menunjukkan bahwa hanya 3 siswa yang tuntas dengan presentase 33,33% yang masuk dalam kategori kurang baik dengan nilai rata-rata 57,78. Sedangkan pada siklus II telah mengalami peningkatan, ada 7 siswa yang tuntas dengan presentase 77,78% yang masuk pada kategori cukup baik dengan nilai rata-rata 71,11.

Kata kunci: metode *role playing* (bermain peran), keterampilan berbicara.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesehatan, kesempatan serta kelapangan berfikir sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 5 Lembah Sabil. Tidak lupa pula shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada junjungan alam yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa risalah Islam yang penuh dengan ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat merasakan betapa bermaknanya alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini. Adapun penyusunan skripsi ini untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat guna memperoleh gelar sarjana pada jurusan pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Banda Aceh.

Penyusunan skripsi ini dapat penulis selesaikan berkat bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Dekan Dr. Muslim Razali, SH., M. Ag, dan Wakil Dekan I, II dan II, di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis untuk mendapatkan pelayanan untuk belajar di prodi PGMI selama perkuliahan dan ilmu pengetahuan yang berguna dimasa yang akan datang.

2. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd sebagai ketua prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan para staf prodi beserta dosen di prodi PGMI yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan dalam kelancaran penulisan skripsi ini
3. Ibu Wati Oviana, S.Pd.I., M, Pd sebagai dosen pembimbing I dan Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M. Ag sebagai pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, memberi saran, dan motivasi kepada penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan dalam kelancaran penulis dari awal hingga selesai skripsi ini.
4. Bapak Al-Juhra, S.Sos.I., M.S.I sebagai penasehat akademik yang telah banyak membantu, mengarahkan dan membimbing penulis dalam perjalanan perkuliahan pada prodi PGMI UIN Ar-Raniry.
5. Karyawan dan karyawan pustaka yang telah memberikan pinjaman buku-buku untuk mendukung penulis dalam penulisan skripsi, terutama untuk pembahasan teori.
6. Kepala sekolah SDN 5 Lembah Sabil Aceh Barat Daya, Ibu Nurhilma, S.Pd, dan Dewan Guru yang telah memberikan peluang dan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian pada SDN 5 Lembah Sabil Aceh Barat Daya dan kepada Ibu Nurdian, S.Pd selaku wali kelas dan siswa/siswi yang telah berpartisipasi dalam menyesuaikan penelitian ini.
7. Keluarga besar penulis, khususnya yang penulis cintai, sayangi dan hormati, yaitu ayahanda Bactiar dan ibunda Husnadiyan yang telah memberikan doa dan dukungan baik secara moril maupun materil

sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Dua kakak tercinta Sari dan Desi, adik tersayang Amira dan Intan serta segenap keluarga yang telah dengan sabar mendoakan dan memberi kepercayaan kepada penulis dalam menyelesaikan studi di prodi PGMI UIN Ar-Raniry Banda Aceh ini hingga selesai.

8. Semua sahabat-sahabat seperjuangan PGMI angkatan 2018, teruma untuk 8 orang sahabat tercinta yang selalu memberi dukungan dan membantu penulis dalam menyusun skripsi.

Terakhir atas segala jasa dan budi baik dari semua pihak yang tersebut di atas peneliti mengucapkan terima kasih. Semoga bantuan dan bimbingan yang diberikan mendapat balasan pahala yang berlipat ganda dan menjadi amal jariyah di sisi Allah Swt. Selanjutnya penulis menyadari sepenuhnya banyak kekurangan dan kekhilafan dari berbagai segi, namun penulis sudah berusaha dengan segala kemampuan yang ada dalam pembuatan skripsi ini. Atas perhatian dari semua pihak, semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya kepada pembaca.

Banda Aceh, 8 juni 2022

Penulis,

Ulfa Trisda

NIM.180209095

DAFTAR ISI

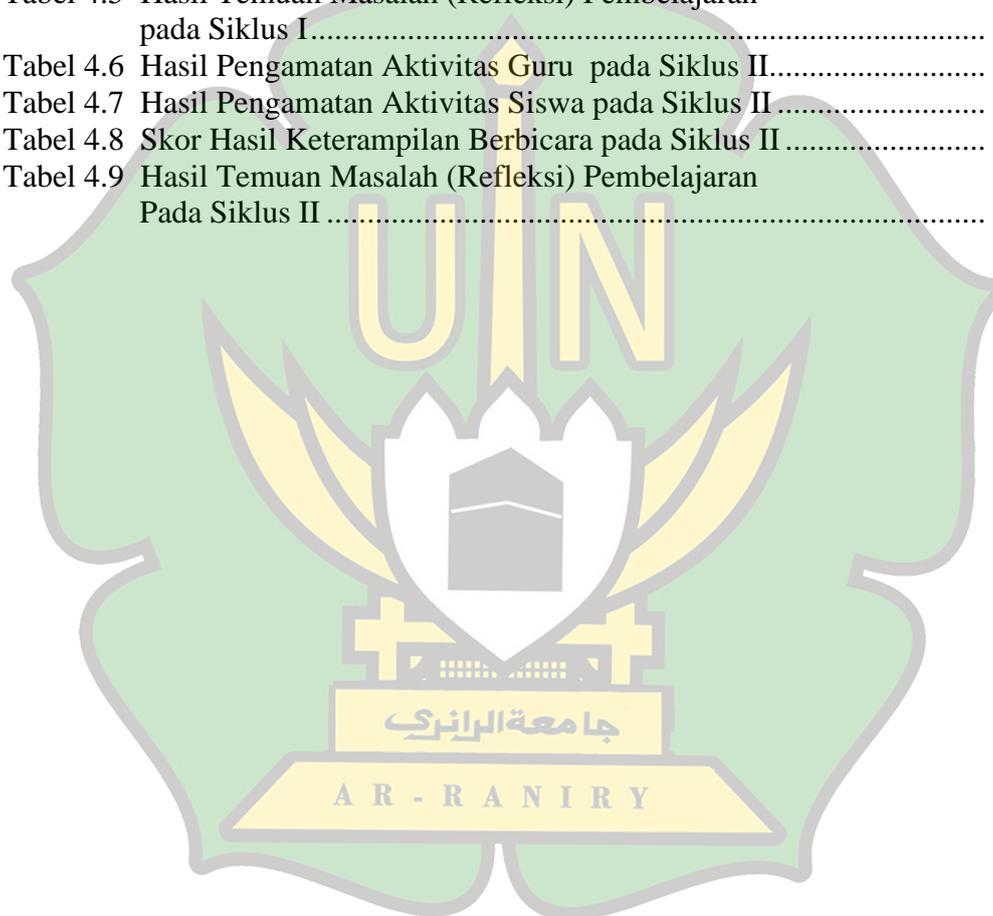
| | |
|--|-------------|
| LEMBAR JUDUL | i |
| LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN SIDANG | iii |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN | iv |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 6 |
| C. Tujuan Penelitian | 7 |
| D. Manfaat Penelitian | 7 |
| E. Defenisi Operasional..... | 8 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORI | 12 |
| A. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> | 12 |
| B. Metode <i>Role Playing</i> | 12 |
| C. Keterampilan Berbicara | 17 |
| D. Faktor Penyebab Sulit Mengembangkan Kemampuan Berbicara | 21 |
| E. Hubungan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> dengan Peningkatan Keterampilan Berbicara..... | 22 |
| F. Indikator Keterampilan Berbicara..... | 23 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN | 24 |
| A. Rancangan Penelitian..... | 24 |
| B. Lokasi Penelitian..... | 29 |
| C. Subjek Penelitian..... | 28 |
| D. Teknik Pengumpulan Data | 28 |
| E. Instrumen Penelitian..... | 30 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 33 |
| G. Indikator Keberhasilan Penelitian | 36 |
| | |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASA | 38 |
| A. Profil Sekolah..... | 38 |
| B. Pembahasan Hasil Penelitian | 56 |

| | |
|--------------------------------|-----------|
| BAB V PENUTUP | 62 |
| A. Kesimpulan | 62 |
| B. Saran..... | 63 |
| DAFTAR PUSTAKA | 64 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 66 |



DAFTAR TABEL

| | | |
|-----------|--|----|
| Tabel 3.1 | Rubrik Penilaian Peningkatan Berbicara | 31 |
| Tabel 3.2 | Kategori Aktivitas Guru | 34 |
| Tabel 3.3 | Kategori Aktivitas Siswa | 35 |
| Tabel 3.4 | Keterampilan Berbicara | 36 |
| Tabel 4.1 | Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus I..... | 41 |
| Tabel 4.2 | Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus I | 43 |
| Tabel 4.3 | Tes Hasil Keterampilan Berbicara | 43 |
| Tabel 4.4 | Skor Hasil Keterampilan Berbicara Siklus I..... | 45 |
| Tabel 4.5 | Hasil Temuan Masalah (Refleksi) Pembelajaran pada Siklus I..... | 46 |
| Tabel 4.6 | Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus II..... | 50 |
| Tabel 4.7 | Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus II | 52 |
| Tabel 4.8 | Skor Hasil Keterampilan Berbicara pada Siklus II | 53 |
| Tabel 4.9 | Hasil Temuan Masalah (Refleksi) Pembelajaran Pada Siklus II | 55 |



DAFTAR GAMBAR

| | | |
|------------|---|----|
| Gambar 3.1 | Prosedur Penelitian..... | 25 |
| Gambar 4.1 | Diagram Aktivitas Guru..... | 57 |
| Gambar 4.2 | Diagram Aktivitas Siswa..... | 58 |
| Gambar 4.3 | Diagram Hasil Keterampilan Berbicara..... | 59 |



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Keputusan Dekan Fakultas
- Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Ilmiah Mahasiswa
- Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I
- Lampiran 5. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Siklus I
- Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II
- Lampiran 7. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Siklus II
- Lampiran 8. Lembar Observasi Aktivitas Guru
- Lampiran 9. Lembar Observasi Aktivitas Siswa
- Lampiran 10. Lembar Keterampilan Berbicara



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan merupakan proses perubahan yang terjadi pada anak secara fungsional. Perkembangan anak mengikuti beberapa aspek perkembangan, salah satu aspek yang penting dalam perkembangan anak adalah perkembangan bahasa dimana perkembangan bahasa ini berkaitan dengan perkembangan lainnya.¹

Perkembangan bahasa memerlukan beberapa kemampuan, yaitu berbicara, menyimak, membaca, menulis, dan menggunakan bahasa isyarat. Berbicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Menurut Hurlock belajar berbicara mencakup tiga proses terpisah, tetapi saling berhubungan satu sama lain, yaitu mengucapkan kata, membangun kosa kata, dan membentuk kalimat.² Perkembangan bahasa ini dapat dilatih baik di rumah maupun di sekolah. Dalam perkembangan berbahasa di sekolah dilakukan melalui beragam pembelajaran khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia ialah bahasa yang memiliki peran dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Indonesia. Pada dasarnya, bahasa Indonesia memiliki tujuan meningkatkan kemampuan berbahasa, seperti

¹Halida, *Metode Bermain Peran Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (4-5 tahun)*. Jurnal Cakrawala Kependidikan Vol, 9. No, 1. Maret 2011, hlm. 27

²Vera Ayuningtyas. *Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Upaya Menumbuhkembangkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini DI TK Bhayangkari 17 Cimahi*. Jurnal Empowerment, Vol. 2 No. 2, September 2013, hlm. 49

kemampuan membaca, kemampuan mendengar, kemampuan menulis dan kemampuan dalam berbicara.

Keterampilan berbicara merupakan hal yang paling kodrati dilakukan oleh semua orang, termasuk anak-anak. Oleh karena itu keterampilan berbicara merupakan sesuatu yang harus terus ditingkatkan karena ketereampilan bicara ialah ciri dari komunikatif siswa. Hal ini terkait, bahwa setiap siswa diharapkan memiliki kemampuan dalam berkomunikasi yang baik dan jelas agar proses pembelajaran lebih terarah dan siswa mampu menyampaikan pelajaran-pelajaran apa saja yang belum dimengerti siswa, meskipun begitu interaksi berbicara antara guru dan siswa itu masih didominasi oleh gurunya. Hal ini dikarenakan ketidak seimbangan antara guru yang sedang menjelaskan dan siswa yang sekedar hanya mendengarkan padahal ini justru menjadi titik awal terhadap kurangnya keterampilan berbicara.

Keterampilan berbicara dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting di samping keterampilan berbahasa yang lainnya, karena keterampilan berbicara siswa juga sangat mempengaruhi penilaian belajar siswa. Siswa dalam lingkungan pendidikan dituntut terampil berbicara selama dalam proses pembelajaran. Siswa harus mampu mengutarakan gagasan, menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan dengan baik sehingga siswa yang lain mengerti apa yang dimaksud dari pertanyaannya. Ketika melaksanakan diskusi, siswa dituntut terampil mengemukakan pendapat, mempertahankan pendapat,

menyanggah pendapat siswa lain atau mempengaruhi siswa lain agar mengikuti alur pemikirannya.³

Faktanya peneliti disini menemukan bahwa keterampilan berbicara di kelas IV SDN 5 Lembah Sabil cenderung masih lemah, dikarenakan bahwa pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak diam dari pada ikut memberikan pendapat, dan bertanya. Adapun pada saat siswa diminta maju di depan kelas untuk menceritakan pengalamannya siswa cenderung kurang ekspresif, malu sehingga tidak adanya keberanian saat memulai berbicara dan bingung apa saja yang harus disampaikan. Hal ini terlihat bahwa kurangnya pengalaman siswa untuk berbicara di depan kelas sehingga menghambat kelancaran berbicara siswa tersebut dan ditambah lagi dengan metode yang digunakan guru masih belum mendorong perkembangan keterampilan berbicara siswa.

Hasil pengamatan sementara yang dilakukan di SDN 5 Lembah Sabil menunjukkan bahwa hasil pembelajaran keterampilan berbicara oleh guru kelas IV pada kondisi awal menunjukkan bahwa hanya terdapat 2 orang siswa atau 22, 22 % dari 9 orang siswa yang mendapatkan nilai 75 dan 75 ke atas (batas KKM), sedangkan sisanya 7 siswa atau 77,78 % mendapat nilai di bawah 75. Kondisi yang demikian dapat diidikasikan bahwa keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar masih rendah khususnya pada siswa kelas IV SDN 5 Lembah sabil.

Berdasarkan permasalahan di atas maka untuk mengatasinya digunakan sebuah metode. Metode inilah yang nantinya akan menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran oleh sebab itu guru tidak harus terpaku dengan

³Tana, *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Satu Melalui Penggunaan Media Gambar Seri*, Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol. 20. No. 1, April 2016, hlm. 74

menggunakan satu metode, guru sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi agar jalannya pengajaran tidak membosankan, tetapi menarik perhatian peserta didik. Penggunaan metode yang bervariasi tidak akan menguntungkan kegiatan belajar mengajar apabila penggunaannya tidak tepat dan sesuai dengan situasi yang mendukungnya dan dengan kondisi psikologis peserta didik. Oleh karena itu, di sinilah kompetensi guru diperlukan dalam pemilihan metode yang tepat.⁴

Salah satu metode yang cocok untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa adalah metode *role playing* (bermain peran). *Role playing* (bermain peran) merupakan metode yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerja sama yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa yang lain. Dalam hal ini tentu saja metode belajar *Role Playing* memudahkan siswa atau peserta didik menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan siswa yang lain. Sebab metode belajar *role playing* dengan sendirinya akan melahirkan keaktifan dan kerja sama kelompok yang besar manfaatnya untuk membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya di dalam kelas.

Menurut Roestiyah: “metode belajar *role playing* adalah salah satu metode belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru disekolah, di dalam diskusi ini proses interaksi antara dua atau lebih individu yang terlibat, saling tukar menukar

⁴Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm

pengalam, informasi, memecahkan masalah, dan dapat terjadi juga semuanya aktif tidak pasif sebagai pendengar saja”.⁵

Beberapa penelitian terdahulu tentang penggunaan metode *role playing* sudah pernah dilakukan oleh Hasan Basri dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SDN 032 Kulu Kecamatan Tambang* hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik secara individu maupun secara klasikal.⁶

Kedua, Penelitian Yang dilakukan oleh Said dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan*, hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara serta melatih siswa dalam memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan sehingga akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.⁷

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Pencana Beta, dengan judul *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain peran*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan keterampilan berbicara siswa yang telah berada pada kategori baik, sedangkan

⁵ Narilyah A. Tuara. Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips – Ekonomi Pada Siswa Kelas X Smk Global Nusantara Halmahera Selatan. Vol. 2. No. 2. Juli 202. hlm 61.

⁶ Hasan Basri. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SDN 032 Kulu Kecamatan Tambang. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau Volume 1 Nomor 1 Juli 2017. hlm 52

⁷ Said. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan. Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan. Vol. 2 No. 1, Februari 2019 Hal. 9-17. hlm 16.

secara klasikal siswa telah mencapai ketuntasan belajar atau minimal berada pada kategori baik untuk keterampilan membaca.⁸

Maka, berdasarkan urain promlematika di ataslah yang menjadi daya tarik penulis untuk melakukan penelitian dengan harapan mampu memberikan upaya perbaikan dalam perkembangan proses belajar dan mengajar dalam prihal keterampilan berbicara anak dengan fokus penelitian yang berjudul: **Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 5 Lembah Sabil.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah aktivitas guru dalam meningkatkan keterampilan berbiacara siswa melalui metode *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 5 Lembah Sabil?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara melalui metode *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 5 Lembah Sabil?
3. Bagaimanakah peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui metode *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 5 Lembah Sabil.

⁸ Pancana Beta. Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain peran. CJPE: Cokroaminoto Journal of Pramentary Education Vol 2 No 2, Oktober 2019. hlm 52

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui metode *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 5 Lembah sabil.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara melalui metode *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 5 Lembah Sabil.
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui metode *role playing* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 5 Lembah Sabil.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti untuk menambah wawasan atau pengetahuan dan pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode yang sesuai untuk menumbuhkan dan meningkatkan keterampilan berbicara anak pada usia sekolah dasar.
2. Bagi sekolah untuk meningkatkan prestasi sekolah yang dapat dilihat dari peningkatan kemampuan berbicara siswa yang baik.
3. Bagi guru Untuk mengetahui bahwa keterampilan anak harus dirangsang dengan metode pembelajaran yang tepat, dan menjadi alternatif baru bagi

guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

4. Bagi siswa

- a. Melakukan upaya untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berbicara khususnya pada Sekolah Dasar IV SDN 5 Lembah Sabil.
- b. Menciptakan suasana baru dalam proses belajar mengajar di kelas.

E. Definisi Operasional

Defenisi operasional adalah salah satu indikator yang membantu penelitian ini dalam menjelaskan point apa saja yang di anggab perlu penegasan atau penjelasan yang lebih untuk menghindari kesalahfahaman dalam memahami judul penelitian ini.

1. Kata peningkatan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Departemen Pendiidkan dan Kebudayaan, berarti proses, cara, perbuatan, meningkatkan (usaha, kegiatan dan sebagainya).⁹ baik lagi kedepannya melalui penerapan metode *role playing* dikelas IV SDN 5 Lembah Sabil.
2. Keterampilan berasal dari kata terampil yang artinya cakap, mampu dan cekatan. Keterampilan juga membutuhkan pelatihan dan kemampuan dasar yang dimiliki oleh setiap orang yang dapat membantu menghasilkan sesuatu yang bernilai dengan lebih cepat. Sedangkan Berbicara adalah kemampuan mengemukakan hal-hal yang terdapat dalam kehidupan

⁹ Syekh Adiwijaya Latief dan Sab'ina Tis'a MS. Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture and picture pada murid kelas IV SD Swasta Muhammadiyah Kabupaten Bantaeng. file:///C:/Users/HP/Downloads/950-2541-2-PB.pdf. Di akses tanggal 20 maret 2022.

sehari-hari secara lisan dengan kemudahan dan kefasihan yang memadai sehingga dapat dipahami oleh lawan bicaranya.¹⁰ Dengan demikian dapat dipahami bahwa keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik secara berhadapan (langsung) ataupun dengan jarak jauh (tidak langsung) salah satunya dengan bermain peran.¹¹ Adapun keterampilan berbicara yang dimaksud disini adalah keterampilan berbicara siswa yang ditunjukkan oleh siswa pada saat siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

3. Metode adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan. Metode disebutkan juga dengan cara kerja untuk memudahkan seseorang dalam pelaksanaan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun *Role playing* berasal dari dua suku kata yaitu *role* yang diartikan peran dan *playing* yang diartikan bermain, metode pembelajaran *role playing* biasa juga disebut dengan metode pembelajaran bermain peran. Menurut Zainal Aqib, metode *role playing* atau bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua

¹⁰ Siti Halidjah, Evaluasi Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Visi Ilmu Pendidikan. file:///C:/Users/HP/Downloads/367-1280-1-PB.pdf. Diakses pada tanggal 16 maret 2022. hlm 261

¹¹ Elisa Deliyana, Hamdah Siti Hamsanah Fitriani. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri Sukasari Ii Kabupaten Tangerang. Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Vol. 8 No. 1 Januari 2019. hlm 33

siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi.¹² Adapun metode *role playing* yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang berupa permainan dengan cara bersandiwara atau memainkan peran yang dimainkan oleh peserta didik tersebut.

4. Mata pelajaran bahasa indonesia dan sastra indonesia adalah suatu program untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap bahasa indonesia. Pembelajaran bahasa indonesia juga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa dalam menggunakan bahasa indonesia yang baik secara tertulis maupun lisan.¹³ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa indonesia berfungsi sebagai penuntun dalam berbahasa yang tepat, dengan pembelajaran bahasa indonesia siswa juga dapat mengembangkan keterampilan berbicara melalui penerapan metode *role playing* yang cocok digunakan tema 8 Daerah tempat tinggal ku, pembelajaran 1, sub tema 1 Lingkungan tempat tinggalku pada semester 1 dengan kompetensi dasar 3.9 mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi, dan 4.9
5. menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, yulis dan visual.

¹² Ernani. Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. JIP: Jurnal Ilmiah PGMI Volume 2, Nomor 1, Januari 2016. hlm 31

¹³ Elisa Deliyana, Hamdah Siti Hamsanah Fitriani. Pengaruh ..., hlm. 31

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode merupakan suatu alat dalam pelaksanaan pendidikan, yakni yang digunakan dalam penyampaian materi tersebut. Materi pelajaran yang mudah pun kadang-kadang sulit berkembang dan sulit diterima oleh peserta didik karena cara atau metode yang digunakan kurang tepat. Namun, sebaliknya suatu pelajaran yang sulit akan mudah di terima oleh peserta didik karena penyampaian dan metode yang digunakan mudah dipahami, tepat dan menarik.¹⁴

Pada dasarnya pembelajaran merupakan suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik. Sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan prsoses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.¹⁵ Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas. Jadi, pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan yaitu tercapainya tujuan kurikulum.

¹⁴Siti Maeseroh, *Peran Metode Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Kependidikan. Vol. 1. No 2, November 2013, hlm 155

¹⁵Muhammad Darwis Dasopang. *Belajar dan Pembelajaran*. FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman. Vol. 03. No 2, Desember 2017, hlm 337

Menurut Djamarah, metode pembelajaran adalah suatu cara yang dipergunakan guru untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar proses pembelajarannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.¹⁶ Dengan demikian, metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses belajar dan mengajar.

B. Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara yaitu metode bermain peran. Metode bermain peran (*role playing*) merupakan metode pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan metode *role playing* guru dapat meningkatkan gairah dan semangat siswa dalam belajar bicara, selain itu siswa juga akan mudah mengerti materi yang sedang dibahas dengan menggunakan metode *role playing*.¹⁷

Arti *role* secara harfiah adalah peranan, dan *play* artinya bermain. Peran didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan, dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan yang unik yang ditunjukkan individu terhadap individu lain. Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan

¹⁶ Muhammad Afandi. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN DI SEKOLAH, (Semarang: NISSULA PRESS, 2013), hlm 95

¹⁷ Livia Istiqamah, Murtono, Fina Fakhriyah. Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Visual Di Sekolah Dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran* Volume 5 Issue 1 Oktober 2020 Hal 650-660. hlm 652

pengalaman. Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak.¹⁸

Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu metode pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang di ungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dipelopori oleh George Shafiel dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui ketelibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata.¹⁹

Menurut Hisyam Zaini, *role playing* merupakan aktivitas proses mengajara yang telah di terancang untuk tujuan terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan yang spesifik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan metode *Role Playing* adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dengan cara belajar sambil bermain peran atau bersandiwara, sehingga siswa merasa senang mengikutinya dan tentu akan lama teringat dalam ingatannya.

Berdasarkan kutipan tersebut, metode *Role Playing* (Bermain Peran) adalah suatu metode yang melibatkan siswa untuk berpura-pura memainkan peran atau tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat misalnya

¹⁸Ismawati Alidha Nur Hasanah, “Penerapan Metode Roll Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya”, Jurnal Pena Ilmiah, Vol. 1. No. 1. 2016, hlm. 613

¹⁹Arleni Kariqan, “Penerapan Model Pembelajaran Roll Playying Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Tiga SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukhui”, Jurnal Primary Program Studi PGSD fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, Vol. 5, No, 3. 2016, hlm

bagaimana menguguhkan masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, menjaga penghijauan atau hutan, ke amanan kampung, membangkitkan semangat wirausaha dan koperasi, dan sebagainya.

2. Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Role Playing*

Agar bermain peran berjalan secara efektif, maka pelaksanaan bermain peran dapat mengikuti tahapan sebagai berikut:

- a. Persiapan. Mempersiapkan masalah situasi hubungan sosial yang akan diperagakan atau pemilihan tema cerita. Pada kesempatan ini pula menjelaskan pemilihan tema cerita, menjelaskan peranan-peranan yang dimainkan, pelaksanaan bermain peran / peran dan tugas-tugas bagi mereka yang tidak ikut bermain (penonton).
- b. Penentuan pelaku pemeran. Setelah mengemukakan tema cerita serta memberi dorongan kepada siswa untuk bermain peran, maka diadakan penentuan para pelaku dan menjelaskan bagaimana harus memulai melakukan peran. Para pelaku diberi petunjuk atau contoh sederhana agar mereka siap mental.
- c. Pemain bermain peran. Para pelaku memainkan peranannya sesuai dengan imajinasi atau daya tangkap suatu titik kulminasi (puncak) perdebatan yang hangat.
- d. Diskusi. Permainan dihentikan, para pemain dipersilahkan duduk kembali, kemudia dilanjutkan dengan diskusi dibawah pimpinan guru yang diikuti oleh semua siswa (kelas). Diskusi berkisar pada tingkah laku para pemeran

dalam hubungannya dengan tema cerita, sehingga tercapai suatu pembicaraan berupa tanggapan, pendapat dan beberapa kesimpulan.

- e. Ulangan permainan. Setelah diskusi selesai dilakukan ulangan permainan atau bermain perang ulang dengan memperhatikan pendapat, saran-saran atau kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari hasil diskusi

Dengan demikian, melalui tahapan diatas, dalam penelitian ini peneliti mengambil langkah-langkah *role playing* sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan skenario yang ditampilkan;
- 2) Guru menyuruh siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar;
- 3) Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok;
- 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai;
- 5) Guru memanggil para siswa untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan;
- 6) Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan;
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk /memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok;
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya;
- 9) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.²⁰

²⁰Miftahul Huda, Model-model Pengajaran dan Pembelajaran, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), hlm. 210

3. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Role Playing*

a) Kelebihan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Setiap metode pembelajaran memiliki keunggulan atau kelebihan. Dengan menggunakan metode *role playing* ini ada beberapa keunggulan yang bisa diperoleh siswa antara lain:

1. Siswa melatih dirinya untuk memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan.
2. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan kreatif.
3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama.
4. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan di bina
5. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan berbagi tanggung jawab
6. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.²¹
7. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan
8. Pelajaran menggunakan metode ini adalah pembelajaran yang menyenangkan.²²

²¹Hayani, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Di Sekolah Dasar", Jurnal piJLES Institut Agama Islam Negeri Palopo, Vol. 2, No. 2, 2019, hlm. 224

²²Hasan Basri, "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kuala Kecamatan Tambang", Jurnal: Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Dasar FKIP, Vol. 1, No. 1, 2017, hlm. 42

b) Kelemahan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Selain memiliki kelebihan, metode ini juga memiliki kekurangan. Menurut Aris Shoimin kekurangan dalam menggunakan metode ini yaitu:

1. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak
2. Memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memeragakan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat membri kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.²³

C. Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tertulis berbicara adalah berkata, bercakap, berbahasa atau melahirkan pendapat (dengan perkataan, tulisan, dan sebagainya) atau berunding. Berbicara adalah bentuk komunikasi verbal yang dilakukan oleh manusia dalam rangka pengungkapan gagasan dan ide yang telah disusunnya dalam pikiran. Kegiatan berbicara dalam kehidupan sehari-hari merupakan kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial karena setiap manusia

²³Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ruzz Media, 2014), hlm. 1634

tentunya selalu melakukan hubungan komunikasi dengan orang lain. Berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain.

Berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui lisan. Proses berbicara kepada orang lain terjadi akibat adanya kesenjangan informasi. Kegiatan berbicara selalu diikuti dengan kegiatan menyimak. Bila penyimak dapat memahami pesan yang disampaikan oleh pembicara maka akan terjadi komunikasi yang tepat.

Berbicara juga merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa. Tarigan mencoba menjelaskan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa berbicara adalah suatu kemampuan untuk menyampaikan isi dari hal-hal yang dipikirkan seseorang kepada orang lain. Semakin sering seseorang melakukan aktivitas berbicara, semakin lancar pula seseorang tersebut berkomunikasi.²⁴

2. Tujuan Berbicara

Berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi, sebab di dalamnya terjadi pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat lain. Dengan berkomunikasi seorang pembicara dapat mengungkapkan pikiran dan perasaannya

²⁴Zuniar Kamaluddin Maburri dan Ferry Aristya, Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing SD Negeri Ploso 1 Pacitan, *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, STKIP PGRI Pacitan Jawa Timur, Vol. 1 No. 2, April 2017, hlm. 113

kepada orang lain. Pengungkapan ide yang benar dan tepat akan berpengaruh pada komunikasi dengan orang lain. Oleh karena itu berbicara memiliki peran yang penting dalam komunikasi.

Kaitannya dengan tujuan berbicara menurut Ochs dan Winkler menjelaskan secara umum tujuan pembicaraan adalah sebagai berikut:

a. Mendorong atau menstimulasi

Pembicara untuk memberi semangat, membangkitkan-kegairahan serta menunjukkan rasa hormat dan pengabdian.

b. Meyakinkan

Pembicara berusaha mempengaruhi keyakinan sikap mental atau intelektual kepada para pendengarnya.

c. Menggerakkan

Pembicara menghendaki tindakan atau reaksi fisik dari para pendengar dengan terbangkitkannya emosi.

d. Menginformasikan

Pembicara berusaha menguraikan atau menyampaikan sesuatu kepada pendengar, dengan harapan agar pendengar mengetahui tentang sesuatu hal, pengetahuan dan sebagainya.

e. Menghibur

Pembicara bermaksud menggembarakan, menghibur para pendengar agar terlepas dari kerutinan yang dialami oleh pendengar.

Program pendidikan keterampilan bicara harus mampu memberikan kesempatan pada setiap individu mencapai tujuan yang dicita-citakan. Tujuan keterampilan berbicara mencakup pencapaian hal-hal berikut:

1. Kemudahan berbicara. Siswa harus mendapat kesempatan yang besar untuk berlatih berbicara dengan tepat dan jelas, baik artikulasi maupun diksi kalimat-kalimatnya. Gagasan yang diucapkan harus tersusun dengan baik. Dengan latihan berdiskusi yang mengatur cara berfikir logis dan jelas, kejelasan berbicara tersebut dapat dicapai.
2. Bertanggung Jawab. Latihan berbicara yang bagus menekankan pembicaraan untuk bertanggung jawab agar berbicara secara tepat, dan dipikirkan dengan sungguh-sungguh mengenai apa yang menjadi topik pembicaraan serta momentumnya. Latihan demikian akan menghindarkan siswa dari berbicara yang tidak bertanggung jawab atau bersifat lidah yang mengelabui kebenaran.
3. Membentuk Pendengaran yang Kritis. Latihan berbicara yang baik sekaligus mengembangkan keterampilan menyimak secara tepat dan kritis juga menjadi tujuan utama program ini.
4. Membentuk Kebiasaan. Kebiasaan berbicara tidak dapat dicapai tanpa kebiasaan berinteraksi dalam bahasa yang dipelajari atau bahkan dalam bahasa ibu. Faktor ini demikian penting dalam membentuk kebiasaan berbicara dalam perilaku seseorang.

Tujuan berbicara seperti yang dikemukakan di atas akan dicapai jika program pendidikan dilandasi prinsip-prinsip yang relevan, dan pola KBM yang membuat para peserta didik secara aktif mengalami kegiatan berbicara.²⁵

D. Faktor Penyebab Sulit Mengembangkan Kemampuan Berbicara

Banyak faktor yang menyebabkan seseorang sulit mengembangkan kemampuan berbicaranya, diantaranya: 1) siswa kurang menguasai bahasa indonesia yang baik sehingga anak malu untuk berbicara. 2) siswa kurang fasih dalam melafalkan kata-kata bahasa indonesia, 3) penguasaan kosa kata siswa terbatas, 4) siswa kurang mampu menyusun sruktur kalimat yang baik, 5) siswa kurang memahami dan kurang bisa menangkap topik yang disajikan guru untuk bercerita. ²⁶Adapun faktor yang menghambat keterampilan berbicara anak seperti: pola komunikasi yang kurang baik, suka diremehkan dan di cemoohkan, serta kurang bersosialisasi atau bergaul. Faktor-faktor diatas sebagian besar kendala dalam mengembangkan kemampuan berbicara yang sering dialami dan dirasakan oleh anak usia sekolah, remaja maupun orang dewasa.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat menyebabkan seseorang kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berbicara. Faktor-faktor tersebut mayoritas dipengaruhi oleh lingkungan tempat seseorang tersebut tumbuh serta berkembang. Beberapa perlakuan dalam lingkungan sekitar

²⁵ Nursalim, *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Pekanbaru: Cahaya Firdaus, 2019), hlm. 213-214

²⁶ Cucu Damanik. Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Sukamaju Kota Tasikmalaya Melalui Penggunaan Media Gambar, *Jurnal Wahana Pendidikan*, 8 (1), 27-42 Januari 2021. hlm 29

dapat memengaruhi perkembangan kemampuan berbicara seseorang, jika seseorang mendapatkan perlakuan kurang baik dalam lingkungan, hal itu dapat menyebabkan seseorang sulit mengembangkan kemampuan berbicara.

E. Hubungan Metode Pembelajaran *Role Playing* dengan Peningkatan

Keterampilan Berbicara

Dalam proses pendidikan sangat diperlukan metode pembelajaran karena metode mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dari pemahaman inilah dapat dikatakan bahwa tanpa metode atau penerapan metode yang tepat maka suatu materi pelajaran itu tidak akan dapat berjalan efektif dan efisien karena tanpa metode yang efektif dan efisien maka pesan atau informasi dari suatu pelajaran yang diajarkan oleh seorang guru tidak dapat terserap oleh peserta didik secara maksimal.

Maka dari itu, dalam pembelajaran berbicara, guru harus berupaya memilih metode yang membuat semua siswa berani berlatih untuk berbicara tanpa terkecuali. Dengan begitu metode yang digunakan harus menyenangkan dan tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk merasa tidak mampu atau minder. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa adalah metode *role playing*. Pada metode *role playing*, titik tekannya terletak pada ketelibatn emosional dan pengantaran indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik

berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Dengan penggunaan *role playing* (bermain peran), siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Mereka dapat dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain.

F. Indikator Keterampilan Berbicara

Indikator keterampilan berbicara siswa merupakan rumusan indikator ketercapaian yang akan di jadikan acuan atau tolak ukur dalam menentukan keberhasilan atau keefektifan penelitian. Hal yang dijadikan sebagai indikator ketercapaian dalam penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan berbicara melalui metode *role playing* pada siswa kelas IV SDN 5 Lembah Sabil.

Adapun indikator untuk mengukur kemampuan keterampilan siswa dalam berbicara ada lima aspek yaitu: lafal, tata bahasa, kelancaran bicara, isi pembicaraan atau pemahaman, dan keberanian.²⁷ Dengan demikian indikator keterampilan berbicara siswa dalam penelitian ini adalah indikator yang digunakan untuk mengukur keterampilan siswa dalam berbicara setelah siswa diberikan pembelajaran melalui penerapan metode *role playing*.

²⁷ Samsul. Peningkatan Kemampuan Brbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Galumpang Melalui Metode Latihan. Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 NO. 8. hlm 184

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan penelitian

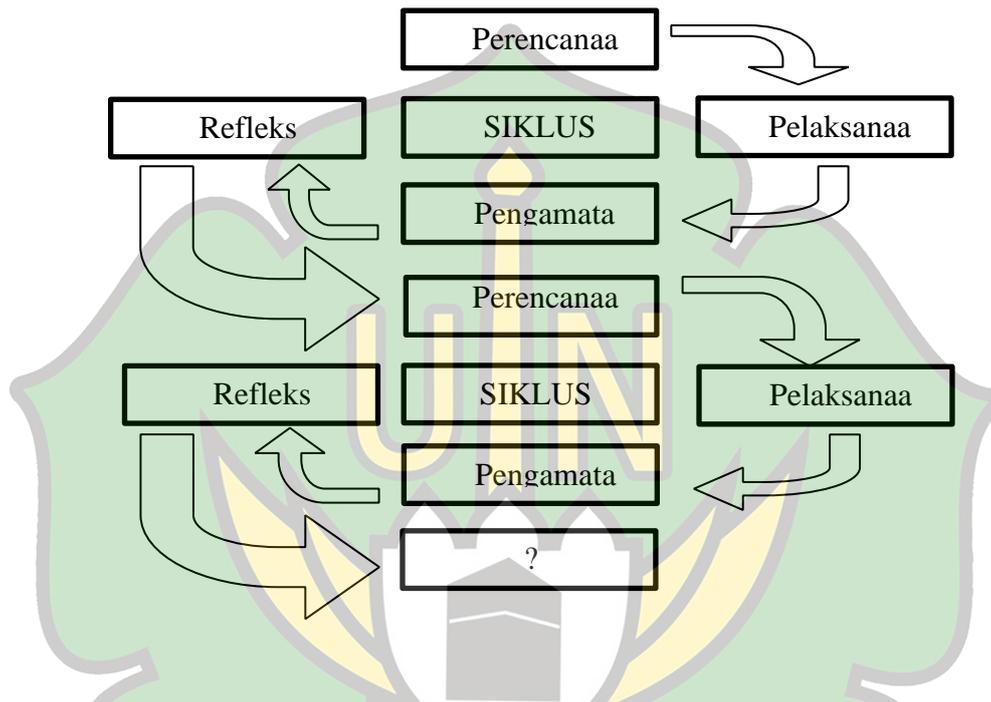
Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dikarenakan penelitian ini memfokuskan pada peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran atau *role playing*. Penelitian Tindakan kelas yang umumnya disingkat dengan PTK adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran untuk peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.²⁸

Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki praktek pembelajaran yang terjadi dikelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam perkembangan profesinya. Untuk mewujudkan hal tersebut maka terdapat empat aspek pokok dalam penelitian tindakan kelas.

Adapun penelitian tindakan kelas dilakukan dalam empat kegiatan. Pada tahapan tindakan ini terjadi secara berulang-ulang hingga akhirnya menghasilkan suatu ketuntasan nilai yang telah ditetapkan menurut kriteria penilainnya. Maka dalam penelitian tindakan kelas terdiri beberapa tahapan yaitu:

²⁸Agus, Ahmad. Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mahasiswa Pbsi Tingkat I-B Ikip Pgri Bojonegoro Tahun Akademik 2018/2019. Jurnal Kredo Vol. 2 No. 2 April 2019. hlm 260.

1. Perencanaan tindakan (*Planing*)
2. Pelaksanaan tindakan (*action*)
3. Observasi (*Observation*)
4. Refleksi (*reflexion*)



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian
(Sumber: Suharsimi Arikunto, dkk. ²⁹)

1. Perencanaan Tindakan

Dalam tahap ini peneliti melakukan pengamatan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas IV SDN 5 Lembah Sabil. Dari hasil pengamatan selama proses pembelajaran diperoleh suatu permasalahan, yaitu siswa masih ada yang malu dan tidak mau bertanya, tidak mau memberi pendapat serta tidak mau

²⁹ Nova Chotijah Narendraini. Esti Harini. Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model pembelajaran Tipe Stad. Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia Isbn: 978-602-6258-07-6. Hlm 268

menjawab pertanyaan dari guru. Dari masalah tersebut, maka peneliti dalam tahap perencanaan ini dapat membuat sebuah perencanaan yaitu:

- a. Meminta silabus dari sekolah tempat penelitian berdasarkan prinsip yang berorientasi pada pencapaian kompetensi.
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang berkaitan dengan metode role playing pada setiap kali pertemuan. Yang nantinya berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.
- c. Menyiapkan lembar observasi dan pedoman observasi untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam menerapkan metode role playing.
- d. Menyiapkan lembar observasi keterampilan berbicara siswa
- e. Menyiapkan teks skenario
- f. Meminta kesediaan guru atau teman sejawat di tempat penelitian untuk menjadi observer dalam melaksanakan pembelajaran.

2. Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan ini sebagai pelaksanaan adalah guru dan peneliti sebagai pengamat. Pelaksanaan melaksanakan pembelajaran berdasarkan skenario dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disiapkan oleh peneliti. Tindakan ini dilakukan dengan menggunakan paduan perencanaan yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan. Selama proses pembelajaran peneliti dibantu oleh seorang pengamat untuk mengamati siswa dan guru dikelas.

3. Pengamatan / Observasi

Kegiatan pengamatan dilaksanakan bersama dengan proses pembelajaran. Hal ini akan dicatat dalam kegiatan pengamatan ini antara lain proses tindakan yang disengaja maupun tidak disengaja, situasi tempat dan tindakan, dan kendala yang dihadapi. Semua hal tersebut dicatat dalam dalam kegiatan pengamatan atau observasi yang terencana secara fleksibel dan transparan. Untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilaksanakan peneliti dan siswa melalui penerapan metode role playing, dan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian sasaran dengan menggunakan metode pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara siswa.³⁰

4. Refleksi

Refleksi merupakan bagian akhir dari siklus yang sangat penting untuk memahami dan memberikan makna terhadap proses hasil pembelajaran yang terjadi. Pada data yang diperoleh dari tiap observasi dikumpulkan serta dianalisis untuk mengetahui apakah kegiatan yang dilakukan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa atau tidak. Apabila keterampilan siswa masih banyak yang tidak tuntas, maka hasil observasi dianalisis untuk mengetahui dimana letak kekurangan dan kelemahan guru dalam proses pembelajaran untuk dilakukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

³⁰ Zuniar, Feri. Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing SD Negeri Ploso 1 Pacitan. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 1,2 (April 2017):112-117. hlm 114.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 5 Lembah Sabil yang beralamat di Jl. Nasional, Dusun Dayah Baroe, desa Kaye Aceh, Kecamatan Lembah Sabil, Kabupaten Aceh Barat Daya. Sekolah ini dipilih sebagai tempat penelitian karena belum ada yang meneliti tentang Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 5 Lembah Sabil Kabupaten Abdy.

C. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah Guru Kelas IV SDN 5 Lembah Sabil yang berjumlah 1 orang dan seluruh siswa kelas IV di SDN 5 Lembah Sabil.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian dari sumber data (subyek maupun sampel penelitian). Teknik pengumpulan data merupakan suatu kewajiban, karena teknik pengumpulan data ini nantinya digunakan sebagai dasar untuk menyusun instrumen penelitian.

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Observasi dilakukan dengan cara

pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran serta partisipasi yang ditunjukkan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.³¹ Adapun dalam penelitian ini pihak yang akan diobservasi adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa serta observasi kemampuan berbicara siswa.

a. Observasi Aktivitas Guru

Observasi aktivitas guru adalah kegiatan mengamati secara langsung aktivitas yang dilakukan pada saat proses belajar mengajar. Observasi aktivitas guru dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Adapun tujuan dari observasi ini ialah mencari informasi tentang kegiatan yang berlangsung untuk kemudian dijadikan objek kajian penelitian.

b. Observasi Aktivitas Siswa

Observasi aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Observasi aktivitas siswa ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Adapun tujuan dari observasi ini ialah untuk mencari informasi mengenai kegiatan siswa selama proses pembelajaran untuk dijadikan data dalam penelitian.

³¹ Nuning Indah Pratiwi. Penggunaan Media Video Call Dalam Tekn Ologi Komunikasi Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial Volume 1, Nomor 2, Agustus 2017. Hlm. 2012

c. Tes

Tes adalah salah satu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas dan serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh siswa atau sekelompok siswa. Dengan demikian tes dapat dikatakan sebagai teknik pengumpulan data³². Tes dalam penelitian ini dilaksanakan yaitu dengan tes kinerja atau perbuatan. Hasil tes ini diperoleh dengan mengamati siswa selama bermain peran. Tes kinerja atau perbuatan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* atau bermain peran.

E. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian merupakan salah satu perangkat yang digunakan untuk mencari data dalam satu penelitian. Adapun untuk mempermudah dalam pengumpulan data dan analisis data, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen berupa:

1. Lembar observasi Aktivitas Guru

fungsi dari lembar observasi aktivitas guru adalah untuk mengetahui kemampuan guru pada saat proses pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing*.

2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi aktivitas siswa ialah aktivitas-aktivitas yang seharusnya dilakukan siswa ketika siswa belajar dengan metode *role playing*. Adapun

³² Siti Halidjah. Evaluasi Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Visi Ilmu Pendidikan 265.

aktivitas ini terdiri dari pernyataan yang nantinya akan diberi tanda centang, yang penggunaannya akan diberikan oleh para observer atau pengamat.

3. Rubrik tes lisan

Tes merupakan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk menilai keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan dan bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.³³ Dengan demikian tes juga merupakan suatu alat yang tepat dalam mengukur pengetahuan dan keterampilan. Tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah rubrik tes yang digunakan untuk menilai kemampuan berbicara siswa setelah siswa diberikan pembelajaran melalui penerapan metode *role playing*.

Adapun rubrik tes dalam menilai kemampuan berbicara siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 1 Rubrik Penilaian Peningkatan Berbicara

| No | | Deskriptor | Skor | Keterangan |
|----|-------|--|------|------------|
| 1 | Lafal | Siswa melafalkan kata-kata dengan mudah dan tepat. Tidak terlihat adanya pengaruh bahasa daerah dan bahasa asing. | 4 | |
| | | Siswa kesulitan melafalkan kata-kata dengan tepat sehingga memaksa pendengar harus mendengar dengan teliti ucapannya dan sesekali timbul salah pengertian. | 3 | |
| | | Siswa melafalkan kata-kata yang susah sekali dipahami karena masalah pengucapan. Sering siswa harus mengulang apa yang diucapkan. | 2 | |

³³ Bastaman Sasmito Aji, M. E Winarno. Pengembangan Instrumen Penilaian Pengetahuan Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Kelas Viii Semester Gasal. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan Volume: 1 Nomor: 7 Bulan Juli Tahun. Hlm 1455

| | | | | |
|---|-------------|---|---|--|
| | | Siswa kesusahan melafalkan kata-kata dan kesalahan dalam pelafalannya terlalu banyak sehingga bicaranya tidak dapat dipahami. | 1 | |
| 2 | Tata bahasa | Siswa tidak melakukan kesalahan dalam tata bahasanya sehingga pembicaraan mudah dipahami. | 4 | |
| | | Siswa membuat sedikit sekali kesalahan tata bahasa atau susunan kata, tetapi tidak mengaburkan arti. | 3 | |
| | | Siswa sering membuat kesalahan tata bahasa dan susunan kata sehingga mengaburkan arti. | 2 | |
| | | Siswa membuat kesalahan tata bahasa dan susunan kata demikian banyaknya sehingga pembicaraannya benar-benar sulit dipahami | 1 | |
| 3 | Kelancaran | Siswa mampu bercerita dengan lancar sekali. | 4 | |
| | | Siswa tampak bercerita dengan kecepatan yang berkurang karena dipengaruhi oleh kesulitan berbahasa. | 3 | |
| | | Siswa sedikit ragu dalam bercerita, sering siswa terpaksa berdiam diri karena penguasaan bahasanya terbatas (sering tersendat-sendat). | 2 | |
| | | Siswa sering melakukan pemberhentian pendek-pendek, tidak lancar dalam bercerita sehingga menyebabkan pembicaraannya benar-benar tidak berlangsung. | 1 | |
| 4 | Pemahaman | Siswa mampu memahami isi teks skenario tanpa kesulitan | 4 | |
| | | Siswa mampu memahami isi teks skenario, namun harus sering diulang. | 3 | |

| | | | | |
|---|------------|---|---|--|
| | | | | |
| | | Siswa sulit memahami isi teks skenario, sehingga tidak mampu bercerita | 2 | |
| | | Siswa tidak mampu memahami isi teks skenario, sehingga tidak mampu bercerita didepan kelas | 1 | |
| 5 | Keberanian | Siswa berani tampil bermain peran tanpa paksaan dari guru, selain itu siswa juga tidak menggunakan alat bantu seperti teks skenario yang diberikan sebelumnya | 4 | |
| | | Siswa berani tampil bermain peran, namun sesekali melihat teks skenario yang diberikan guru sebelumnya | 3 | |
| | | Siswa berani tampil bermain peran, namun hanya membacakan teks skenario yang sudah diberikan | 2 | |
| | | Siswa tampil bermain peran, namun atas paksaan dari guru dan teman-temannya. | 1 | |

F. Teknik Analisis Data

Analisis merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna.³⁴

Teknik analisis data ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan presentase, yaitu kegiatan statistik yang dimulai dari pengumpulan data,

³⁴ Ahmad Rijali. Analisis Data Kualitatif. UIN Antasari Banjarmasin. Vol. 17 No. 33 Januari – Juni 2018. hlm 84

menyusun atau mengatur data, menyajikan data dan menganalisis data angka guna memberikan gambaran tentang sesudah gejala, peristiwa atau keadaan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Aktivitas Guru

Observasi aktivitas guru dilakukan dengan mengamati selama pelaksanaan tindakan, yang berpedoman dengan lembar aktivitas guru yang disediakan peneliti, setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut di olah dengan menggunakan rumus presentase, yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka presentasi aktivitas guru dan siswa

F = Frekuensi presentase aktivitas guru

N = Jumlah Indikator

100 = Bilangan tetap

Keberhasilan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dikatakan berhasil apabila telah mencapai minimal “Baik” sebagai berikut :

Tabel 3. 2 Kategori Aktivitas Guru

| No | Interval | Kategori |
|----|----------|-------------|
| 1 | 86-100% | Sangat Baik |
| 2 | 71-85% | Baik |
| 3 | 60-70% | Cukup Baik |
| 4 | <60% | Kurang Baik |

b. Aktivitas Siswa

Observasi aktivitas siswa dilakukan dengan mengikuti proses pembelajaran selama pelaksanaan tindakan, dengan berpedoman pada lembar aktivitas siswa yang disediakan peneliti, setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut di olah dengan menggunakan rumus presentase, yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Angka presentasi aktivitas guru dan siswa

F = Frekuensi presentase aktivitas guri

N = Jumlah Indikator

100 = Bilangan tetap

Keberhasilan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dikatakan berhasil apabila telah mencapai minimal “Baik” sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kategori Aktivitas Siswa

| No | Interval | Kategori |
|----|----------|-------------|
| 1 | 86-100% | Sangat Baik |
| 2 | 71-85% | Baik |
| 3 | 60-70% | Cukup Baik |
| 4 | <60% | Kurang Baik |

c. Keterampilan Berbicara

Keberhasilan keterampilan berbicara siswa dapat dihitung setelah data terkumpul, kemudian hitung jumlah siswa yang mendapat skor <70%. Apabila minimal 75 % dari siswa yang telah mencapai nilai dari <70% dari aspek penilaian kemampuan berbicara, maka dinyatakan berhasil. Adapun untuk mencari presentase dari hasil kemampuan berbicara siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapatkan nilai } <70\%}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100 \%$$

Keberhasilan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai aspek penilaian kemampuan berbicara dengan menggunakan metode role playing dikatakan berhasil apabila telah mencapai minimal “Cukup Baik” maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 4 Keterampilan Berbicara

| No | Interval | Kategori |
|----|----------|-------------|
| 1 | 93-100% | Sangat Baik |
| 2 | 84-92% | Baik |
| 3 | 71-83% | Cukup Baik |
| 4 | <70% | Kurang Baik |

G. Indikator keberhasilan Penelitian

Indikator keberhasilan merupakan rumusan indikator ketercapaian yang akan dijadikan acuan atau tolak ukur dalam menentukan keberhasilan atau keefektifan penelitian. Hal yang dijadikan sebagai indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil keterampilan berbicara pada siswa kelas

IV SDN 5 Lembah Sabil melalui metode bermain peran. Adapun tingkat keberhasilan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Ketuntasan aktivitas guru

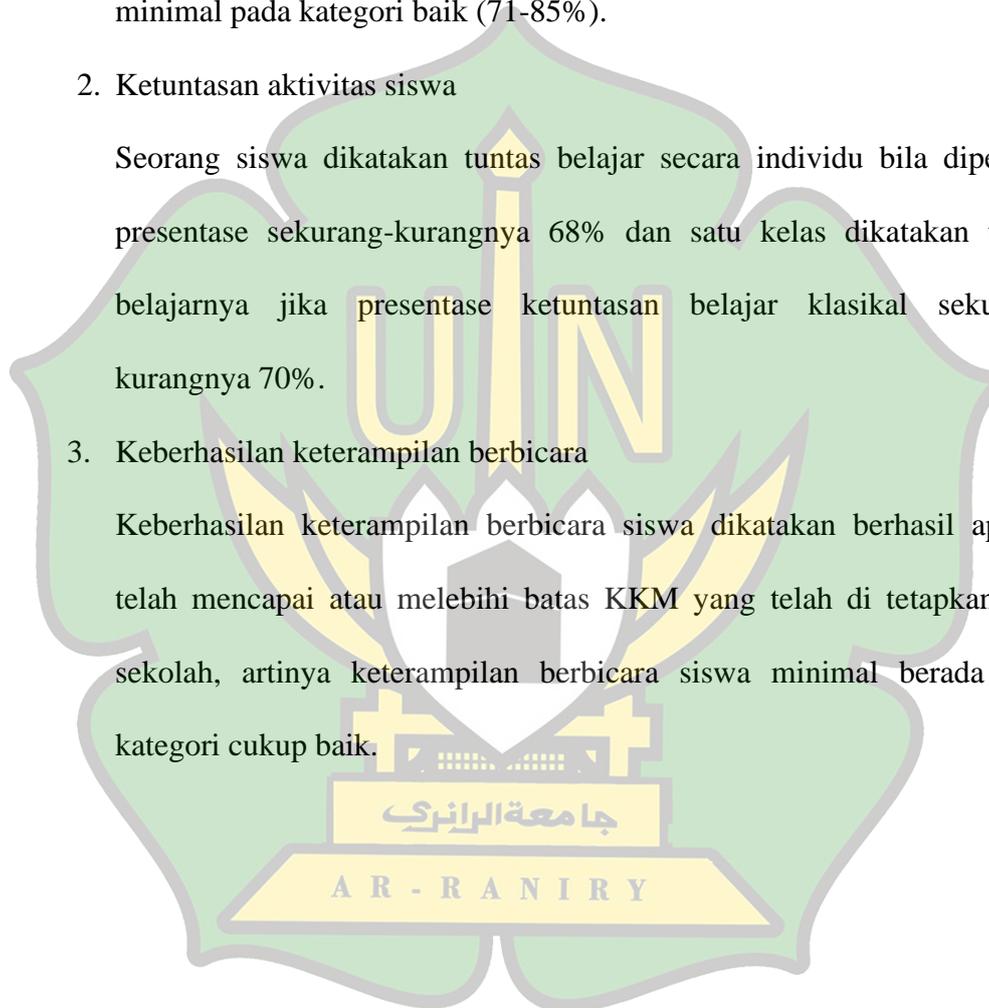
Untuk ketuntasan aktivitas guru dikatakan berhasil apabila telah mencapai minimal pada kategori baik (71-85%).

2. Ketuntasan aktivitas siswa

Seorang siswa dikatakan tuntas belajar secara individu bila diperoleh presentase sekurang-kurangnya 68% dan satu kelas dikatakan tuntas belajarnya jika presentase ketuntasan belajar klasikal sekurang-kurangnya 70%.

3. Keberhasilan keterampilan berbicara

Keberhasilan keterampilan berbicara siswa dikatakan berhasil apabila telah mencapai atau melebihi batas KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah, artinya keterampilan berbicara siswa minimal berada pada kategori cukup baik.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada tanggal 9 mei 2022 peneliti melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas IV SDN 5 Lembah Sabil mengenai rencana penelitian. Pada pertemuan tersebut disepakati jadwal pelaksanaan rencana tindakan penelitian. Diskusi antara guru kelas IV menyepakati bahwa pelaksanaan tindakan siklus 1 dilakukan pada tanggal 12 mei 2022 dan siklus II pada tanggal 19 mei 2022. Adapun rincian setiap tanggalnya sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Penelitian

Tabel 4.1 Rincian Penelitian

| No | Hari / tanggal | Kegiatan belajar | Keterangan |
|----|--------------------|---|------------|
| 1 | Senin, 9 mei 2022 | Guru menjelaskan materi tentang teks fiksi, kemudian guru membagikan teks skenario yang nantinya akan diperankan oleh siswa dengan tujuan untuk melatih keterampilan berbicara siswa melalui penerapan metode <i>role playing</i> | |
| 2 | Kamis, 12 mei 2022 | Siswa bermain peran bersama kelompok yang telah ditentukan berdasarkan skenario yang telah disiapkan pada siklus I | |
| 3 | Senin, 16 mei 2022 | Guru menjelaskan materi teks fiksi, serta membagikan teks skenario kepada siswa | |
| 4 | Kamis, 19 mei 2022 | Siswa bermain peran bersama kelompok yang telah ditentukan berdasarkan skenario yang telah disiapkan pada siklus II | |

2. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat aktivitas guru, aktivitas siswa dan bagaimana hasil peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui metode *role playing*. Dalam penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, setiap siklusnya terdiri dari satu kali pertemuan. Pada siklus I dilakukan pada tanggal 12 Mei 2022 dan pada siklus II dilakukan pada tanggal 19 Mei 2022 yang dilaksanakan di kelas IV SDN 5 Lembah Sabil. Adapun materi yang akan dipelajari pada penelitian ini adalah mengenai materi teks fiksi yang terdapat pada tema 8 daerah tempat tinggalku pada sub tema 1 lingkungan tempat tinggalku. Pada saat pelaksanaan siklus I dan siklus II diobservasikan oleh teman sejawat yang bernama Purnama Arbat.

1. Siklus I

a. Perencanaan (*planning*)

Yaitu rencana yang disusun sebelum melakukan tindakan oleh peneliti. Dalam hal ini persiapan awal yang dilakukan peneliti adalah membuat instrumen penelitian untuk pelaksanaan penelitian pada siklus I yang telah disetujui oleh pembimbing. Ada beberapa perencanaan yang harus dipersiapkan seperti: peneliti dan guru sebagai kolaborator menyiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa, menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Menyusun lembar observasi pembelajaran yang akan dilaksanakan berupa lembar observasi aktivitas guru, lembar aktivitas siswa, dan lembar aktivitas keterampilan berbicara. Lembar observasi ini bertujuan untuk melihat aktivitas yang dilakukan siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan yang ada pada lembar observasi,

kemudian menyusun dan menyiapkan LKPD, teks skenario dan soal tes untuk siswa. Soal tersebut akan diberikan diakhir siklus setelah siswa selesai bermain peran dan menjawab soal di LKPD.

b. Pelaksanaan Tindakan

Setelah semua perencanaan dipersiapkan dengan benar, baru peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Pelaksanaan ini dilakukan pada tanggal 9 Mei 2022. Dalam kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap, kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Tahap-tahap tersebut sesuai dengan RPP yang telah disiapkan. Dalam tahap pelaksanaan ini guru akan melatih siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing*.

1. Kegiatan awal

- a. Siswa berdoa bersama
- b. Siswa dikondisikan untuk siap melakukan pembelajaran.
- c. Melakukan apersepsi dengan guru bertanya “anak-anak pernahkah kalian mendengar sebuah cerita, seperti cerita Malin Kundang?”

2. Kegiatan Inti

- a. Siswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, sebagai pengantar pembelajaran.
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai materi teks fiksi tentang cerita rakyat.
- c. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 siswa. Kemudian siswa diberi teks skenario yang akan dipelajari

dalam waktu beberapa hari untuk bermain peran. Setelah siswa mempelajarinya guru memanggil salah satu kelompok untuk tampil di depan kelas. Guru memantau siswa selama kegiatan bermain peran berlangsung. Setelah itu guru membagikan LKPD kepada kelompok yang belum tampil untuk menilai tampilan dari kelompok yang tampil.

d. Guru memanggil masing-masing siswa untuk diberi pertanyaan mengenai cerita yang telah dipelajarinya.

3. Kegiatan penutup

Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan dan siswa diberi pesan moral agar rajin belajar. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama.

c. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan atau observasi merupakan salah satu langkah dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang berguna untuk mengetahui kekurangan-kekurangan pada saat memberikan tindakan. Berikut hasil pengamatan yang terdapat pada siklus I.

1. Hasil pengamatan aktivitas guru siklus I

Tabel 4. 2 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus I

| No | Aktivitas yang diamati | Skala Nilai | Jumlah skor |
|-----------|--|-------------|-------------|
| A. | Kegiatan awal | | |
| 1 | Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa | 3 | |
| 2 | Guru mengkondisikan kelas | 3 | |

| | | | |
|------------------|--|---|------------|
| 3 | Guru melakukan apresepsi (menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman awal siswa) | 2 | |
| 4 | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran | 3 | |
| 5 | Guru memberi tahu mengenai langkah-langkah-langkah pembelajaran yang akan digunakan | 3 | |
| Jumlah 14 | | | 70% |
| B | Inti | | |
| 6 | Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan | 3 | |
| 7 | Guru menyuruh siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar | 4 | |
| 8 | Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok | 3 | |
| 9 | Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin di capai | 3 | |
| 10 | Guru memanggil para siswa untuk melakokan skenario yang sudah dipersiapkan | 2 | |
| 11 | Guru menyuruh masing- masing siswa berada di kelopompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan | 3 | |
| 12 | Guru memberikan lembar kerja kepada peserta didik untuk membahas penampilan masing-masing kelompok | 3 | |
| 13 | Guru meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kesimpulannya | 3 | |
| 14 | Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum | 3 | |
| Jumlah 27 | | | 75% |
| C. | Penutup | | |
| 15 | Guru memberikan evaluasi berupa tes akhir | 3 | |
| 16 | Pembelajaran ditutup dengan doa | 3 | |

| | | | |
|----|--|---|---------------|
| 17 | Guru mengakiri pembelajaran dengan salam | 3 | |
| | Jumlah 19 | | 75% |
| | Jumlah keseluruhan | | 50 |
| | Presentase | | 73,52% |

Sumber: Hasil Penelitian di SDN 5 Lembah Sabil Tanggal 12 Mei 2022

Berdasarkan data observasi yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas guru, jumlah skor nilai keseluruhan yang mencakup kegiatan awal, inti, dan penutup diperoleh 50. Dengan demikian pelaksanaa proses pembelajaran pada siklus pertama dengan nilai rata rata 73,52 % berarti tingkat keberhasilan aktivitas guru termasuk kedalam katagori baik.

2. Hasil pengamatan aktivitas siswa siklus 1

Tabel 4. 3 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I

| No | Aktivitas yang diamati | Skala Nilai | Jumlah Skor |
|-----------|---|-------------|-------------|
| A. | Kegiatan awal | | |
| 1 | Siswa menjawab salam dan berdoa bersama guru | 3 | |
| 2 | Siswa mendengarkan arahan guru | 2 | |
| 3 | Siswa mendengarkan apresepasi yang disampaikan oleh guru | 2 | |
| 4 | Siswa mendengarkan guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan | 3 | |
| 5 | Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya | 2 | |
| | Jumlah 12 | | 60% |
| B | Inti | | |
| 1 | Siswa memperhatikan skenario yang ditampilkan guru | 2 | |

| | | | |
|-------------------|--|---|---------------|
| 2 | Siswa mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar | 3 | |
| 3 | Siswa membentuk beberapa kelompok | 2 | |
| 4 | Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin di capai | 2 | |
| 5 | Siswa melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan | 2 | |
| 6 | Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sudah dipersiapkan | 2 | |
| 7 | Siswa membahas penampilan masing-masing kelompok pada lembar kerja yang diberikan guru | 3 | |
| 8 | Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya | 2 | |
| 9 | Siswa mendengarkan guru menyampaikan kessimpulan | 2 | |
| Jumlah | | | 55,56% |
| C. Penutup | | | |
| 1 | Siswa melakukan evaluasi yang diberikan oleh guru secara individu | 2 | |
| 2 | Siswa dan guru membaca doa penutup bersama-sama | 3 | |
| 3 | Siswa menjawab salam dari guru | 3 | |
| Jumlah 8 | | | 66,67% |
| Jumlah | | | 42 |
| Presentase | | | 61,76 |

Berdasarkan data observasi yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas siswa, jumlah skor nilai keseluruhan yang mencakup kegiatan awal, inti, dan penutup diperoleh 42. Dengan demikian pelaksanaa proses pembelajaran pada siklus pertama dengan nilai rata rata 61,76% berarti tingkat keberhasilan aktivitas siswa termasuk kedalam cukup baik.

3. Hasil pengamatan keterampilan berbicara siklus I

Tabel 4. 4 Skor Hasil Keterampilan Berbicara

| No | Kode siswa | Indikator keterampilan berbicara siswa | | | | | Jumlah skor | Nilai akhir | Ket |
|----|----------------|--|----|----|----|----|-------------|-------------|--------------|
| | | L | T | K | P | K | | | |
| 1 | S ¹ | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 14 | 70 | Tuntas |
| 2 | S ² | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 12 | 60 | Tidak tuntas |
| 3 | S ³ | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 14 | 70 | Tuntas |
| 4 | S ⁴ | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 11 | 55 | Tidak tuntas |
| 5 | S ⁵ | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 13 | 65 | Tidak tuntas |
| 6 | S ⁶ | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 12 | 60 | Tidak tuntas |
| 7 | S ⁷ | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 15 | 75 | Tuntas |
| 8 | S ⁸ | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 13 | 65 | Tidak tuntas |
| 9 | S ⁹ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | Tidak tuntas |
| | Total | 20 | 18 | 19 | 24 | 24 | 93 | 520 | |

Keterangan indikator keterampilan berbicara siswa

1. Lafal
2. Tata bahasa
3. Kelancaran
4. Pemahaman
5. Keberanian

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat keterampilan berbicara siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas IV dalam tes keterampilan berbicara siswa adalah 57,78. Sedangkan nilai ketuntasan siswa menunjukkan bahwa hanya 3 siswa yang tuntas hasil belajarnya dengan presentase 33,33%

sedangkan 6 siswa tidak tuntas dengan presentase 66,67 %. Berdasarkan KKM yang telah ditetapkan di SDN 5 Lembah Sabil bahwa dikatakan tuntas belajarnya apabila mencapai nilai KKM. Oleh karena itu, presentase ketuntasan belajar siswa masih berada di bawah 33,37%. Sementara nilai yang ingin dicapai yaitu 70%. Dengan alasan tersebut mendorong penulis untuk melaksanakan dan perlu melanjutkan penelitian pada siklus II dengan menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Adapun dari ke lima aspek penilaian pada tabel di atas yang paling menonjol adalah aspek pemahaman dan keberanian, hal ini terlihat pada saat siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

d. Tahap Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan analisis dalam merenungkan kembali semua yang sudah dilakukan pada siklus peratma dan memperbaiki semua kekurangan-kekurangan pada siklus peratama untuk menyempurnakan pada siklus selanjutnya.

Tabel 4. 5 Hasil Temuan Masalah (Refleksi) Pembelajaran Pada Siklus I

| No | Temuan | Refleksi | Revisi |
|----|----------------|---|--|
| 1. | Aktivitas Guru | Guru masih kurang maksimal dalam menyampaikan langkah-langkah pembelajaran | guru harus lebih maksimal dalam menyampaikan langkah-langkah pembelajaran kepada siswa |
| | | Guru masih kurang maksimal dalam menguasai kelas pada hari tersebut | untuk kedepannya guru harus lebih maksimal dalam menguasai kelas |
| | | Guru masih kurang terampil dalam mengelola waktu pembelajaran pada saat itu | kedepannya guru harus lebih terampil dalam mengelola waktu pembelajaran di dalam kelas |

| | | | |
|----|------------------------|---|--|
| | | Guru masih kurang optimal dalam mengatur tokoh yang nantinya akan diperankan oleh siswa | untuk kedepannya guru harus lebih optimal dalam menentukan tokoh yang akan diperankan oleh siswa |
| | | Guru masih kurang optimal untuk membuat siswa lebih fokus saat proses belajar | kedepannya guru akan lebih optimal dalam meningkatkan kefokusannya siswa pada saat pembelajaran |
| 2. | Aktivitas Siswa | siswa masih ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan dari guru | kedepannya siswa harus lebih bisa dalam menjawab pertanyaan dari guru |
| | | siswa masih kurang semangat dalam memperhatikan pembelajaran | kedepannya siswa harus lebih semangat dalam memperhatikan pembelajaran |
| | | siswa masih membaca teks skenario pada saat tampil bermain peran | Untuk kedepannya siswa tidak lagi melihat teks skenario pada saat tampil bermain peran |
| | | siswa belum terlalu percaya diri pada saat tampil bermain peran | untuk kedepannya siswa akan lebih percaya diri saat tampil bermain peran di depan kelas |
| | | siswa masih kurang mengerti cara dalam bermain drama | untuk kedepannya siswa harus lebih mengerti cara dalam bermain peran |

(Sumber: Hasil Penelitian di SDN 5 Lembah Sabil, 19 Mei 2022)

2. Siklus 2

a. Perencanaan (*Planning*)

Rencana tindakan pada siklus II ini hampir sama dengan perencanaan pada siklus I. pelaksanaan siklus II akan dilakukan dengan memperhatikan hasil refleksi sebelumnya. Kendala-kendala yang dihadapi pada pelaksanaan siklus I diupayakan untuk diantisipasi.

Perencanaan tindakan siklus II, peneliti merancang tindakan yang akan dilaksanakan, meliputi: Peneliti dan guru sebagai kolaborator menyiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa, Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Menyusun lembar observasi pembelajaran yang akan dilaksanakan berupa lembar observasi aktivitas guru, lembar aktivitas siswa, dan lembar aktivitas keterampilan berbicara. Lembar observasi ini bertujuan untuk melihat aktivitas yang dilakukan oleh siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan yang ada pada lembar observasi, kemudian menyusun dan menyiapkan LKPD, teks skenario dan soal tes untuk siswa. Soal tersebut akan diberikan diakhir siklus setelah siswa selesai bermain peran dan menjawab soal di LKPD, mengaktifkan siswa yang belum berani bertanya dan menjawab pertanyaan, dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, menjawab pertanyaan yang diajukan guru dan memberikan motivasi, Guru harus lebih memaksimalkan waktu pada saat proses pembelajaran, dan memberikan reward pada siswa yang sudah berusaha dan berlatih dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

b. Pelaksanaan (Tindakan)

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada tanggal 19 mei 2022. Pada kegiatan pembelajaran siklus ini peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* yang dimana siswa menampilkan sebuah drama yang sebut dengan bermain peran yang bertujuan untuk melatih siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

1. Kegiatan awal

- a. Siswa berdoa bersama
- b. Siswa dikondisikan untuk siap melakukan pembelajaran.
- c. Melakukan aprepsi dengan guru bertanya “anak-anak pernahkan kalian mendengar sebuah cerita seperti cerita.

2. Kegiatan Inti

- a. Siswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, sebagai pengantar pembelajaran.
- b. siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai materi pengertian tokoh, pesan moral yang terdapat pada teks fiksi
- c. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 siswa. Kemudian siswa diberi teks skenario yang akan dipelajari dalam waktu beberapa hari untuk bermain peran. Setelah siswa mempelajarinya guru memanggil salah satu kelompok untuk tampil di depan kelas. Guru mengamati siswa selama kegiatan bermain peran berlangsung. Setelah itu guru membagikan LKPD kepada kelompok yang belum tampil untuk menilai tampilan dari kelompok yang lain.
- d. Guru memanggil masing-masing siswa untuk diberi pertanyaan mengenai cerita yang telah dipelajarinya.

3. Kegiatan penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan mengevaluasi siswa dengan bertanya jawab mengenai materi yang belum dipahami, kemudian guru melakukan refleksi dan menyampaikan pesan moral terhadap siswa agar pembelajaran lebih bermanfaat dan bermakna.

a. Observasi (Pengamatan)

1. Hasil pengamatan aktivitas guru siklus II

Tabel 4. 6 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus II

| No | Aktivitas yang diamati | Skala Nilai | Jumlah Skor |
|-----------|--|-------------|-------------|
| A. | Kegiatan awal | | |
| 1 | Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa | 4 | |
| 2 | Guru mengkondisikan kelas | 4 | |
| 3 | Guru melakukan apresepasi (menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman awal siswa) | 4 | |
| 4 | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran | 4 | |
| 5 | Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran akan digunakan | 3 | |
| | Jumlah 19 | | 95% |
| B | Inti | | |
| 1 | Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan | 4 | |
| 2 | Guru menyuruh siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar | 3 | |
| 3 | Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok | 4 | |
| 4 | Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin di capai | 3 | |

| | | | |
|-----------|--|---|---------------|
| 5 | Guru memanggil para siswa untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan | 4 | |
| 6 | Guru menyuruh masing- masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan | 4 | |
| 7 | Guru memberikan lembar kerja kepada peserta didik untuk membahas penampilan masing-masing kelompok | 4 | |
| 8 | Guru meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kesimpulannya | 4 | |
| 9 | Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum | 3 | |
| | Jumlah 33 | | 91,76% |
| C. | Penutup | | |
| 1 | Guru memberikan evaluasi berupa tes akhir | 4 | |
| 2 | Pembelajaran ditutup dengan doa | 4 | |
| 3 | Guru mengakiri pembelajaran dengan salam | 4 | |
| | Jumlah 12 | | 100% |
| | Jumlah keseluruhan | | 64 |
| | Presentase | | 94,11% |

(Sumber: Hasil Penelitian di SDN 5 Lembah Sabil tanggal 19 mei 2022)

Berdasarkan data hasil observasi dalam mengelola pembelajaran menggunakan metode *role playing* pada siklus II menunjukkan bahwa aktivitas guru sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada siklus 1 aktivitas guru berada pada kategori baik dan sudah mengalami peningkatan di siklus II dengan kategori baik sekali dengan presentase 94,11%. Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa guru sudah mampu mengarahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

b. Hasil pengamatan aktivitas siswa siklus II

Tabel 4. 7 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus II

| No | Aktivitas yang diamati | Skor Nilai | Jumlah Skor |
|-----------|--|------------|-------------|
| A. | Kegiatan awal | | |
| 1 | Siswa menjawab salam dan berdoa bersama guru | 4 | |
| 2 | Siswa mendengarkan arahan guru | 3 | |
| 3 | Siswa mendengarkan apresepsi yang disampaikan oleh guru | 3 | |
| 4 | Siswa mendengarkan guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan | 4 | |
| 5 | Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya | 4 | |
| | Jumlah 18 | | 90% |
| B | Inti | | |
| 1 | Siswa memperhatikan skenario yang diberikan guru | 4 | |
| 2 | Siswa mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar | 4 | |
| 3 | Siswa membentuk beberapa kelompok | 4 | |
| 4 | siswa mendengarkan penjelasan tentang kompetensi yang ingin di capai | 4 | |
| 5 | Siswa melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan | 4 | |
| 6 | Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sudah dipersiapkan | 3 | |
| 7 | Siswa membahas penampilan masing-masing kelompok pada lembar kerja yang diberikan guru | 3 | |
| 8 | Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya | 4 | |
| 9 | Siswa mendengarkan guru menyampaikan kessimpulan | 3 | |

| | | | |
|-------------------|---|---|---------------|
| | Jumlah 34 | | 94,44% |
| C. Penutup | | | |
| 1 | Siswa melakukan evaluasi yang diberikan oleh guru secara individu | 4 | |
| 2 | Siswa dan guru membaca doa penutup bersama-sama | 4 | |
| 3 | Siswa menjawab salam dari guru | 4 | |
| | Jumlah 12 | | 100 % |
| | Jumlah Keseluruhan | | 63 |
| | Presentase | | 92,64% |

(Sumber: Hasil Penelitian di SDN 5 Lembah Sabil tanggal 19 mei 2022)

Berdasarkan data hasil observasi di atas menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada siklus ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa sudah mengalami peningkatan. Pada siklus 2 ini, aktivitas siswa sudah termasuk dalam kategori baik sekali dengan nilai presentase 92,64%. Hal ini membuktikan bahwa pada siklus 1 aktivitas siswa pada kategori baik dan sudah mengalami peningkatan pada siklus 2 dengan kategori baik sekali. Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus 2 telah mencapai aktivitas guru dalam mengelola proses pembelajaran, sehingga aktivitas siswa sudah efektif dan sesuai dengan yang di harapkan.

c. Hasil pengamatan keterampilan berbicara siklus II

Tabel 4. 8 Skor Hasil Keterampilan Berbicara pada Siklus II

| No | Kode Siswa | Indikator Keterampilan Berbicara | | | | | Jumlah skor | Nilai akhir | Ket |
|----|----------------|----------------------------------|---|---|---|---|-------------|-------------|--------|
| | | L | T | K | P | K | | | |
| 1 | S ¹ | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 17 | 85 | Tuntas |
| 2 | S ² | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 16 | 80 | Tuntas |

| | | | | | | | | | |
|---|----------------|----|----|----|----|----|-----|-----|--------------|
| 3 | S ³ | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 17 | 85 | Tuntas |
| 4 | S ⁴ | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 16 | 80 | Tuntas |
| 5 | S ⁵ | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 16 | 80 | Tuntas |
| 6 | S ⁶ | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 16 | 80 | Tuntas |
| 7 | S ⁷ | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 17 | 85 | Tuntas |
| 8 | S ⁸ | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 13 | 65 | Tidak tuntas |
| 9 | S ⁹ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | Tidak tuntas |
| | Total | 28 | 23 | 24 | 25 | 28 | 128 | 640 | |

(Sumber: Hasil Penelitian di SDN 5 Lembah Sabil, 19 Mei 2022)

Keterangan indikator keterampilan berbicara siswa

1. Lafal
2. Tata bahasa
3. Kelancaran
4. Pemahaman
5. Keberanian

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa 7 siswa yang tuntas belajarnya dengan presentase 77,78%, sedangkan 2 siswa tidak tuntas dengan presentase 22,22%. Berdasarkan hasil yang di peroleh dari siklus II maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa dari siklus satu ke siklus dua. Adapun dari sekian aspek penilaian pada tabel di atas terdapat bebrapa aspek yang paling menonjol diantaranya aspek lafal dan keberanian, hal ini terlihat ketika siswa sedang menjawab dan menjelaskan pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema 8 telah

mengalami peningkatan dari siklus 1 yang hanya mendapatkan kategori kurang baik dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan kategori cukup baik.

b. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dari kegiatan tindakan pada siklus II maka Masing-masing aspek yang diamati dan dianalisis sudah tercapai, seperti yang diharapkan.

Tabel 4. 9 Hasil Temuan Masalah (Refleksi) Pembelajaran pada Siklus II

| No | Temuan | Refleksi | Revisi |
|----|------------------------|---|--|
| 1. | Aktivitas Guru | pada pelaksanaan siklus II aktivitas guru telah mengalami peningkatan pada kategori sangat baik dengan presentase 94,11% dengan kategori baik sekali. | Hasil belajar aktivitas guru sudah terlihat pada setiap aspek-aspek, seperti guru telah berhasil membuat siswa bersemangat dalam belajar, dapat mengkondisikan kelas dengan baik sehingga siswa lebih aktif, dapat menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan oleh siswa, menyampaikan langka-langkah bermain peran dengan baik dan benar, dan dapat mengelola waktu pembelajaran dengan tepat. |
| 2 | Aktivitas Siswa | Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran <i>role playing</i> sudah | Terlihat dari hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II sudah semakin baik dan sesuai dengan langkah-langkah proses pembelajaran yang telah |

| | | | |
|-----------|---|---|---|
| | | mendapatkan hasil yang sangat baik yaitu 92,64% dalam kategori baik sekali | ditentukan, seperti siswa sudah mengerti mengenai langkah-langkah bermain peran dengan benar, siswa juga lebih fokus dan memperhatikan guru pada saat proses belajar berlangsung. |
| 3. | Hasil keterampilan berbicara siswa | Hasil keterampilan berbicara siswa sudah mencapai ketuntasan belajar siswa sebanyak 7 siswa yang tuntas dengan nilai 77,78% pada kategori baik. | Ketuntasan hasil keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode role playing di kelas IV SDN 5 Lembah Sabil sudah mencapai ketuntasan. |

(Sumber: Hasil Penelitian di SDN 5 Lembah Sabil, 19 Mei 2022)

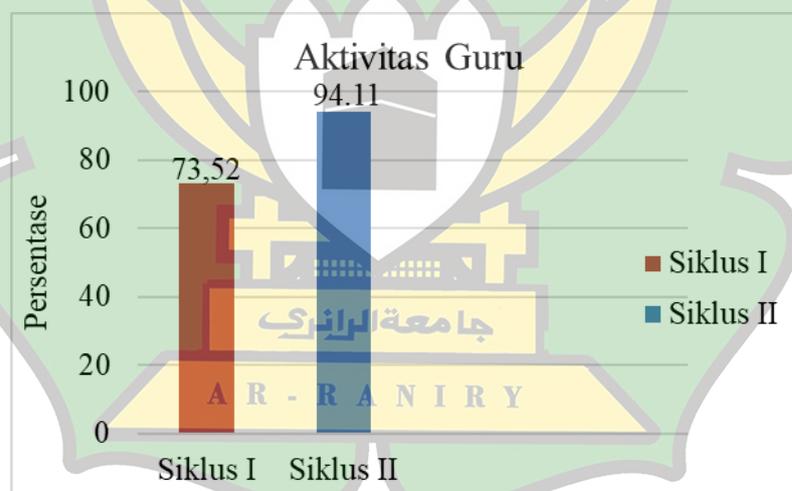
B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di SDN 5 Lembah Sabil yang terdiri dari II siklus. Siklus pertama dilakukan pada tanggal 12 Mei 2022 dan siklus kedua pada tanggal 19 Mei 2022. Dalam penelitian ini menerapkan metode yaitu metode *role playing* yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan lembar aktivitas guru, lembar aktivitas siswa dan lembar keterampilan berbicara siswa.

1. Aktivitas Guru

Hasil aktivitas guru yang telah dilakukan sebanyak dua siklus menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Terlihat dari hasil tes evaluasi siklus I dengan nilai rata-rata

73,52% masuk dalam kategori baik, dan pada siklus II 94,11% mengalami peningkatan dengan kategori baik sekali. Adapun faktor yang menyebabkan adanya peningkatan aktivitas guru dalam melakukan perbaikan terhadap aspek-aspek yang masih rendah yang terdapat pada siklus I yaitu kurang maksimal dalam menguasai kelas, masih kurang terampil dalam mengelola waktu pembelajaran, dan masih kurang menarik perhatian siswa agar lebih fokus pada saat pembelajaran. Dengan adanya kekurangan tersebut peneliti bisa lebih baik dalam melakukan proses pembelajaran pada siklus II. Dengan demikian aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup sudah terlaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun pada RPP siklus I dan RPP siklus II.

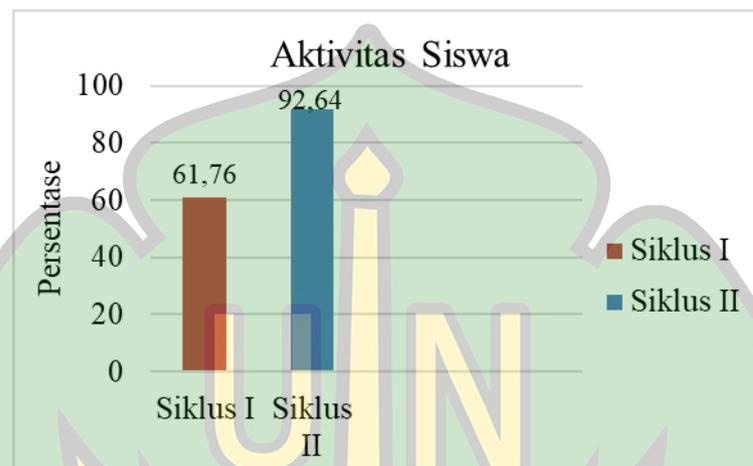


Gambar 4. 1 Diagram Aktivitasi Guru

2. Aktivitas Siswa

Dalam proses pembelajaran peran guru sangat diperlukan dalam menunjang dan menumbuhkan semangat dan motivasi untuk kepercayaan diri siswa ketika mereka maju di depan kelas. Pada siklus II peneliti telah merevisi aspek-aspek aktivitas siswa yang masih rendah seperti, siswa masih kurang

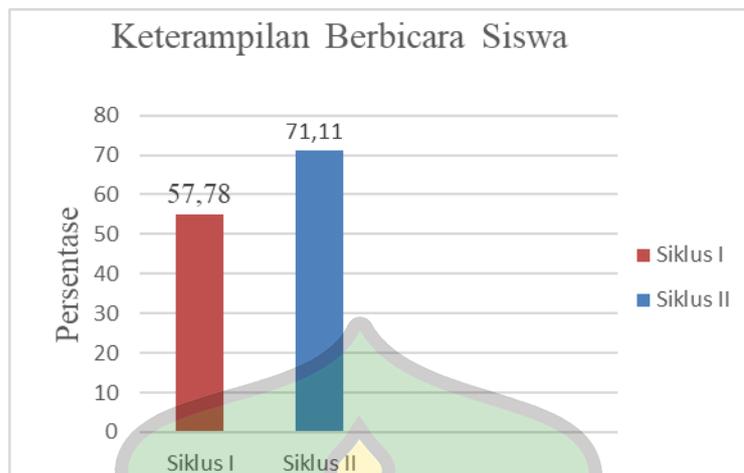
semangat dalam proses belajar, siswa masih belum percaya diri pada saat diminta tampil di depan kelas dan siswa masih ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan. Dengan adanya revisi dari guru, proses pembelajaran pada siklus II berlangsung dengan sangat baik.



Gambar 4. 2 Diagram Aktivitasi Siswa

3. Hasil peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan *metode role playing*

Peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui penerapan *metode role playing* pada materi teks fiksi telah berhasil dilakukan melalui dua siklus. Pada siklus I rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa adalah 55,78%. Namun pada siklus II meningkat menjadi 71,11%. Peningkatan ini bisa dilihat pada grafik berikut:

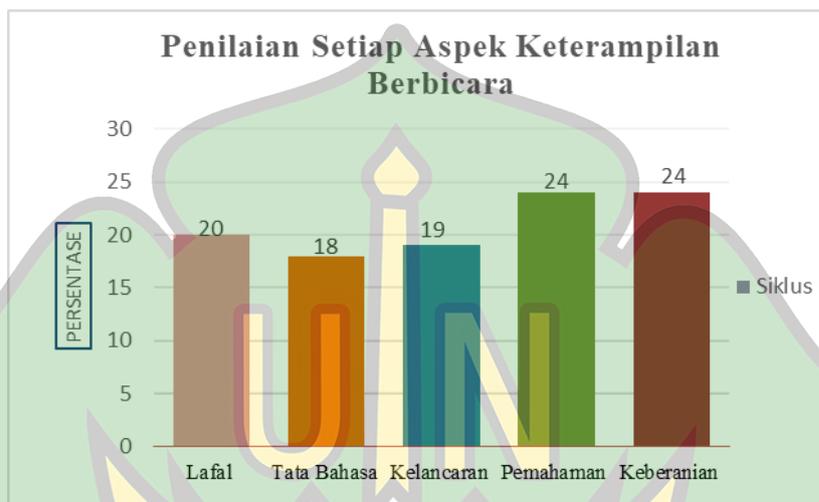


Gambar 4. 3 Diagram Hasil Keterampilan Berbicara

Proses peningkatan keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SDN 5 Lembah Sabil dilakukan dengan dua siklus, karena pada siklus pertama belum terjadi peningkatan keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV. Hal ini dapat dibuktikan melalui data hasil tes keterampilan berbicara pada siklus I. Data tersebut menunjukkan bahwa hanya 3 orang siswa yang tuntas belajarnya dengan presentase 33,33%. Sedangkan nilai klasikalnya dengan presentase 57,78. Dikatakan tuntas belajar jika siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan di sekolah tersebut yaitu 68 untuk ketuntasan individu, dan 70 untuk ketuntasan klasikal sebagaimana yang telah ditetapkan di SDN 5 Lembah Sabil. Pada siklus II terjadi peningkatan ada 7 siswa yang tuntas dengan presentase 77,78% sedangkan nilai klasikal dengan presentase 71,11%. Berdasarkan penjelasan diatas menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang sangat signifikan melalui penerapan metode *Rolle Playing* pada materi teks fiksi di kelas IV SDN 5 Lembah Sabil. Peningkatan hasil belajar siswa

dari siklus I ke siklus II disebabkan oleh adanya penggunaan metode pembelajaran yang sesuai.

Adapun penilaian keterampilan berbicara siswa pada siklus I yang terdiri dari beberapa aspek dapat dilihat pada grafik berikut:



Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat bahwa aspek penilaian pada siklus I adanya kesamaan jumlah pada aspek pemahaman dan aspek keberanian yang sama sama memiliki nilai 24. Namun berbeda dengan aspek yang dihasilkan oleh lafal, kelancaran, dan tata bahasa yang memiliki nilai yang berbeda-beda. Berdasarkan diagram tersebut tata bahasa memiliki nilai terendah yaitu 18 yang kemudian disusul dengan nilai kelancaran 19 dan nilai 20 untuk aspek lafal. Pada siklus I sebagian siswa telah memiliki dari setiap aspek penilaian tersebut namun masih belum maksimal, terdapat beberapa aspek penilaian yang masih rendah. Dengan demikian aspek penilaian keterampilan berbicara dilanjutkan pada siklus II dengan tujuan untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara berdasarkan penilaian dari ke lima aspek tersebut.

Adapun aspek penilaian keterampilan berbicara pada silus II dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

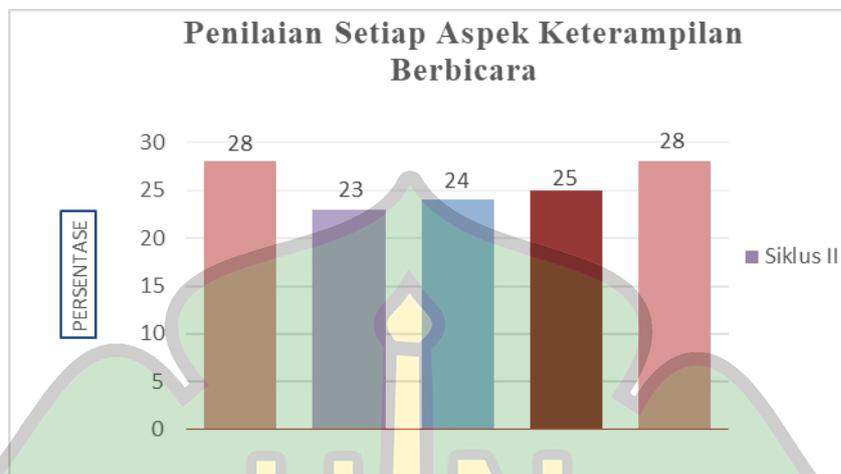


Diagram diatas menunjukkan bahwa telah terjadinya peningkatan yang signifikan dari setiap aspek-aspek yang ada. Seperti yang diketahui pada siklus I hanya aspek pemahaman dan keberanian yang memiliki nilai yang tinggi, namun berbeda pada siklus II, dimana dapat diketahui juga ada dua aspek yang memiliki nilai yang tertinggi yaitu aspek keberanian dan aspek lafal yang bernilai 28. Pada digram ini dapat dilihat bahwa aspek keberanian masih menjadi aspek yang memiliki nilai tertinggi baik pada siklus I dan siklus II dari nilai 24 menjadi 28. Tidak hanya itu peningkatan nilai aspek-aspek yang ada juga mengalami peningkatan yang tinggi pada aspek lainnya seperti nilai aspek pada tata bahasa dari 18 menjadi 23, aspek kelancaran dari 19 menjadi 24 dan pada aspek pemahaman dari 24 menjadi 25. Peningkatan yang terjadi pada siklus II kedua menunjukkan bahwa adanya pengaruh dari perubahan dan penggunaan metode keterampilan berbicara yang lebih tepat sehingga menghasilkan nilai yang lebih baik dari keterampilan berbicara siswa pada siklus I sebelumnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dengan judul peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui penerapan metode *role playing* pada kelas IV SDN 5 Lembah Sabil. Penulis dapat menyimpulkan:

1. Aktivitas Guru melalui penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan dari siklus I 73,5% masuk dalam kategori “baik”, dan pada siklus II 94,11% mengalami peningkatan dengan kategori “baik sekali”.
2. Aktivitas siswa dengan penggunaan metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada materi teks fiksi mengalami peningkatan dari siklus I 61,76% masuk dalam kategori “cukup”, dan pada siklus II meningkat dengan perolehan nilai 92,64% kategori “sangat baik”.
3. Hasil peningkatan keterampilan berbicara siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada kondisi awal nilai rata-rata atau presentase keterampilan berbicara siswa yaitu 55,78% dengan kategori “kurang baik” dengan siswa yang tuntas 3 orang. Pada siklus II terjadi peningkatan dengan perolehan nilai 77,7% dengan kategori cukup baik dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 7 orang.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, saran penulis yang berhubungan dengan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) adalah:

1. Penggunaan metode pembelajaran metode *role playing* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Dalam penggunaan metode *role playing* guru lebih memperhatikan situasi siswa pada saat siswa sedang bermain peran dengan begitu proses pembelajarannya akan lebih mudah dan teratur.
3. Dalam memberikan pembelajaran sebaiknya lebih memperhatikan keaktifan murid dengan memberikan berbagai latihan yang akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar murid.
4. Diharapkan pada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan dan meningkatkan hasil penelitian ini dengan mengadakan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2013). *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: Nissula Pres.
- Agus, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mahasiswa Pbsi Tingkat I-B Ikip Pgri Bojonegoro Tahun Akademik 2018/2019. *Jurnal Kredo*, Vol. 2 No.2.
- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SDN 032 Kulu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, Vol 1 No.1.
- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain peran. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Pramentary Education*, Vol. 2 No.2.
- Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol 3, No.2.
- Djamarah, S. B. (2020). *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips – Ekonomi Pada Siswa Kelas X Smk Global Nusantara Halmahera Selatan*. Vol. 2. No.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Septya.
- Hasanah, I. A. N. (2016). Penerapan Metode Roll Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol, 1. No.1.
- Hayani. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Di Sekolah Dasar. *Jurnal PILES Institut Agama Islam Negeri Palopo*, Vol. 2, No.2.
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kariqan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Roll Playyng Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Tiga SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukhui. *Jurnal Primary Program Studi PGSD Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, Vol. 5, No3.
- Livia Istiqamah, Murtono, F. F. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Visual Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol 5(1).

- Mabruri, Z. K., & Aristya, F. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing SD Negeri Ploso 1 Pacitan. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, STKIP PGRI Pacitan Jawa Timur, Vol. 1 No.2.*
- Maeseroh, S. (2013). Peran Metode Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kependidikan, Vo. 1 No.2.*
- Ningrum, E. (2013). *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Putra Setia.
- Nurhasanah, I. A. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah, Vol. 1 No.1.*
- Nursalim. (2019). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Pekanbaru: Cahaya Firdaus.
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call Dalam Tekn Ologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial, Volume 1.*
- Said. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol.2 No.1.*
- Samsul. (n.d.). Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Galumpang Melalui Metode Latihan. *Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol. 4 No.8.*
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ruzz Media.
- Tana. (2016). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Satu Melalui Penggunaan Media Gambar Seri. *Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol. 20. No.1.*
- Zuniar, F. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing SD Negeri Ploso 1 Pacitan. Naturalistic. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran 1,2.*

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-1934/Un.08/FTK/KP.07.6/02/2022

TENTANG
PENGGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH 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 02 Februari 2022

- Menetapkan**
PERTAMA :

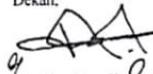
- MEMUTUSKAN**
1. Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd sebagai pembimbing pertama
 2. Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Ulfa Trisda
NIM : 180209095
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 5 Lembah Sabil Aceh Barat Daya

- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2020 Nomor. 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019;
- 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 : 08 Februari 2022
An. Rektor
Dekan.


Muslim Razali

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, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-5771/Un.08/FTK.1/TL.00/05/2022
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah SDN 5 Lembah Sabil

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **Ulfa Trisda / 180209095**
Semester/Jurusan : **VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Alamat sekarang : **Darussalam Banda Aceh**

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 **Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Penerapan Metode Role Playing pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 5 Lembah Sabil**

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

Banda Aceh, 09 Mei 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 09 Juni 2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BARAT DAYA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 5 LEMBAH SABIL
Jln.Nasional Ds. Kaye Aceh Kec.Lembah Sabil Pos 23762

SURAT KETERANGAN

No. 800/044/ SD / 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : NURHILMA, S.Pd
NIP : 196911101994112001
Jabatan : Kepala SD Negeri 5 Lembah Sabil
Sekolah : SD Negeri 5 Lembah Sabil

Dengan ini Menerangkan bahwa :

Nama : Ulfa Trisda
NIM : 180209095
Prodi : PGMI
Jenjang : S1
Universitas : UIN Ar-Raniry

Benar nama tersebut telah mengadakan penelitian di SD Negeri 5 Lembah Sabil yang dimulai dari tanggal 09 s/d 16 Mei 2022. Untuk menyusun Skripsi dengan judul "**Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDN 5 Lembah Sabil Kabupaten Aceh Barat Daya**".

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Kaye Aceh, 16 Mei 2022

Kepala Sekolah,



NURHILMA, S.Pd

NIP. 19691110 199411 2 001

جامعة الرانيري
AR - RANIRY

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 5 Lembah Sabil
Kelas / semester : IV / 1
Tema : 8 (Daerah Tempat Tinggalku)
Sub Tema : 1 (Lingkungan Tempat tinggalku)
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 50 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

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

B. Kompetensi Dasar (KD)

Muatan Bahasa Indonesia

| KOMPETENSI DASAR | INDIKATOR |
|---|--|
| 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi | 3.9.1 Mengidentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat 3.9.2 Menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat |
| 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi | 4.9.1 Mempresentasikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan benar 4.9.2 Menceritakan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan dengan metode bermain peran. |

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengidentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.
2. Siswa mampu menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan benar.
3. Siswa mampu mempresentasikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan benar.
4. Siswa mampu menceritakan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan dengan menggunakan metode bermain peran dengan baik dan benar.

❖ Karakter Siswa Yang diharapkan

1. Percaya Diri
2. Tanggung jawab
3. Peduli
4. Jujur
5. Bekerja sama
6. Kreatif mandiri

7. Gemar membaca

D. Kegiatan Pembelajaran

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan salam• Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran siswa• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai• Guru memberi acuan dengan menyampaikan Tema/Subtema, dan Pb yang akan diajarkan hari ini.• Guru menyampaikan garis besar dari pokok materi yang akan disampaikan dengan merangsang pengetahuan siswa dan kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran dimulai | 5 menit |
| Inti | <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none">• Siswa mengamati teks cerita fiksi “Legenda Batu Dema”<ul style="list-style-type: none">- siapakah tokoh-tokoh yang terdapat dalam teks fiksi tersebut?- bagaimana sifat tokoh tersebut? <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan• Guru menyuruh siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan mengajar | 40 menit |

| | | |
|---------|--|---------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok • Siswa diminta untuk melakonkan skenario yang sudah disiapkan dan dijelaskan sebelumnya. • Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. • Siswa membahas penampilan masing-masing kelompok pada lembar kerja yang diberikan guru dan masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulannya. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta untuk mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. <p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menanyakan materi yang tidak dipahami. • Guru mengevaluasi kemampuan siswa setelah mereka mempresentasikan hasil kesimpulan atas penampilan dari masing-masing kelompok | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dijelaskan • Guru memberitahu materi pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. • Guru memberikan motivasi kemudian memberikan salam penutup | 5 menit |

E. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Buku penilaian Bupena Jilid 4B, Kelas IV (Buku Tematik Terpadu) 2013Rev.2017Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2016).
2. Buku Guru Tema 8: Daerah Tempat Tinggal ku, Kelas IV (Buku Tematik Terpadu 2013Rev.2017Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017)

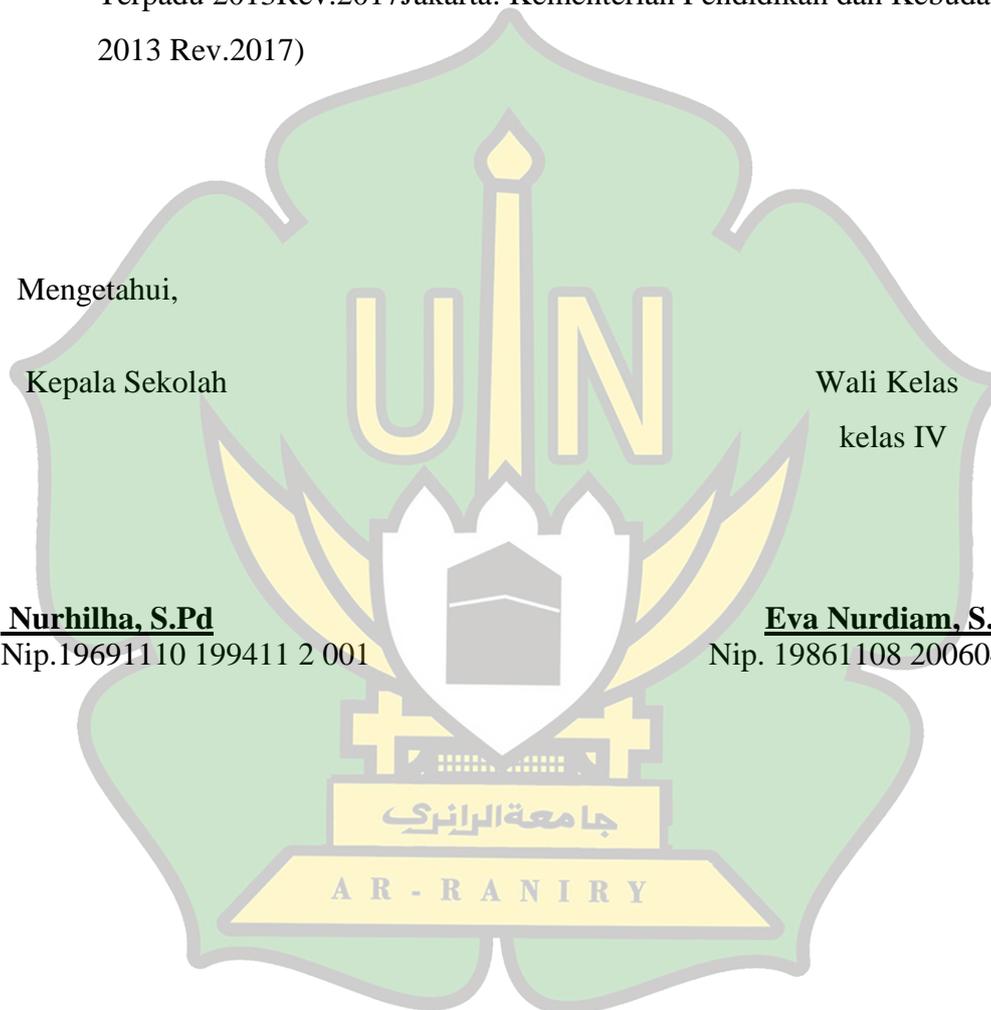
Mengetahui,

Kepala Sekolah

Nurhilha, S.Pd
Nip.19691110 199411 2 001

Wali Kelas
kelas IV

Eva Nurdiam, S.Pd
Nip. 19861108 200604 200



Lampiran 1

F. MATERI

- Teks Fiksi

Cerita Fiksi adalah cerita rekaan atau khayalan pengarang. Isi cerita dapat murni berasal dari khayalan pengarang, tetapi juga dapat berdasarkan fakta. Cerita fiksi yang dikarang berdasarkan fakta diperoleh dari berbagai pengalaman, baik pengalaman diri sendiri maupun pengalaman orang lain. Kemudian, pengalaman tersebut diolah menjadi bahan cerita menarik.

Ciri-Ciri Cerita Fiksi, yaitu:

1. merupakan cerita rekaan atau cerita nyata yang diolah oleh pengarang.
2. bertujuan untuk menghibur dengan menceritakan suatu peristiwa.
3. disajikan dalam alur cerita.
4. menggunakan bahasa yang komunikatif.
5. menggunakan bahasa tidak baku.

Jenis-jenis cerita fiksi, yaitu:

1. **Cerita Rakyat, seperti:**
 - a. Cerita jenaka adalah cerita pendek berisi kebodohan atau kecerdikan seseorang dan menimbulkan senyum atau tawa bagi pembaca atau pendengar. Contoh: Pak Pandir, Pak Belalang, dan Lebai Malang.
 - b. Mite adalah cerita berhubungan dengan kepercayaan suatu benda, peristiwa gaib, alam gaib, atau yang dipercayai mempunyai kekuatan gaib, seperti dewa, peri, dan Tuhan. Contoh: Putri Tunjung Buih dan Putri dari Bambu
 - c. Fabel adalah cerita dengan tokoh-tokoh binatang yang diceritakan hidup dan bermasyarakat seperti manusia. Contoh: Kancil dengan Buaya dan Burung Bangau.
 - d. Legenda adalah cerita lama mengisahkan riwayat terjadinya suatu tempat atau wilayah, kejadian alam, asal-usul suatu benda, atau

kejadian di suatu tempat atau daerah. Contoh: Terjadinya Gunung Tangkuban Perahu dan Malinkundang

e. Saga adalah cerita lama yang mengandung unsur sejarah, misalnya kepahlawanan. Contoh: Calon Arang dan Lutung Kasarung.

2. Cerpen, adalah cerita fiksi yang memaparkan kisah ataupun cerita tentang kehidupan manusia melalui tulisan pendek. Cerpen dapat selesai dibaca dalam sekali duduk. Contoh: cerpen-cerpen anak pada majalah atau surat kabar.

G. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan: :*Scientefik*, (Mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengkomunikasikan.

Metode : Role Playing



Lampran 2

H. PENILAIAN

Teknik Penilaian

Bentuk Penilaian: Tes lisan

Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara

| No | Aspek yang dinilai | Rentang Skala | | | | Skor |
|-------|--------------------|---------------|---|---|---|------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1 | Pelafalan | | | | | |
| 2 | Tata Bahasa | | | | | |
| 3 | Kelancaran | | | | | |
| 4 | Pemahaman | | | | | |
| 5 | keberanian | | | | | |
| Total | | | | | | |
| Nilai | | | | | | |

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

1. Perankan teks bermain peran bersama anggota kelompok masing-masing!
2. Pertikan dan simaklah peran dari masing-masing kelompok pemeranan (bermain peran). Serta berikan masukan atas penampilan masing-masing kelompok, kemudian disikusikanlah hasilnya!

Berikan tanggapanmu mengenai kelancaran dialog yang diperagakan oleh kelompok yang tampil!

Berikan tanggapanmu mengenai keberanian perorangan yang diperagakan oleh kelompok yang tampil!

Berikan tanggapanmu mengenai tata bahasa yang digunakan saat bermain peran oleh kelompok yang tampil!

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 5 Lembah Sabil
Kelas / semester : IV / 1
Tema : 8 (Daerah Tempat Tinggalku)
Sub Tema : 1 (Lingkungan Tempat tinggalku)
Pembelajaran : 3
Alokasi Waktu : 50 menit

I. Kompetensi Inti (KI)

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

B. kompetensi Dasar (KD)

Muatan Bahasa Indonesia

| KOMPETENSI DASAR | INDIKATOR |
|---|---|
| 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi | 3.9.1 Mengidentifikasi tokoh dan sifat masing-masing tokoh dengan benar 3.9.2 Menentukan pesan moral yang terdapat dalam teks fiksi |
| 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi | 4.9.1 Mempresentasikan hasil identifikasi tokoh dan sifat masing-masing tokoh dengan jelas 4.9.2 Menyimpulkan pesan moral yang terdapat dalam teks fiksi |

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengidentifikasi tokoh dan sifat masing-masing tokoh dengan benar
2. Siswa mampu menentukan pesan moral yang terdapat dalam teks fiksi
3. Siswa mampu mempresentasikan hasil identifikasi tokoh dan sifat masing-masing tokoh dengan jelas
4. Siswa mampu menyimpulkan pesan moral yang terdapat dalam teks fiksi

❖ Karakter Siswa Yang diharapkan

1. Percaya Diri
2. Tanggung jawab
3. Peduli
4. Jujur
5. Bekerja sama
6. Kreatif mandiri
7. Gemar membaca

D. Kegiatan Pembelajaran

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan salam• Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran siswa• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai agar proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik• Guru memberi acuan dengan menyampaikan Tema/Subtema, dan Pb yang akan diajarkan hari ini.• Guru menyampaikan garis besar dari pokok materi yang akan disampaikan dengan merangsang pengetahuan siswa dan kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran dimulai. Seperti memberikan peratanyaan kepada siswa terkait materi yang akan dipelajari. | 5 menit |
| Inti | <p>Mengamati جامعة الرانري</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru meminta siswa untuk mengamati teks cerita fiksi “Kisah Pengembala dan Biri-Biri”<ul style="list-style-type: none">- Siapakah tokoh-tokoh yang terdapat dalam teks fiksi tersebut?- bagaimana sifat tokoh tersebut?- sebutkan pesan moral yang dapat di ambil dari kisah tersebut? <p>Mengeksplorasi</p> | 40 menit |

| | | |
|--|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan • Guru menjelaskan langkah-langkah mengenai metode <i>role playing</i> kepada siswa agar siswa lebih mudah untuk memahami dan proses belajar dapat berlangsung dengan baik • Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4 orang siswa yang heterogen. • Guru membagikan skenario kepada siswa untuk dipelajari dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan mengajar • Guru menentukan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita sesuai dengan karakter siswa, sehingga siswa tersebut mudah mempelajarinya. • Siswa diminta untuk melakonkan skenario yang sudah disiapkan dan dijelaskan sebelumnya. • Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. • Siswa membahas penampilan masing-masing kelompok pada lembar kerja yang diberikan guru dan masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulannya. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta untuk mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari . | |
|--|---|--|

| | | |
|---------|--|---------|
| | <p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menanyakan materi yang tidak dipahami. • Guru mengevaluasi kemampuan siswa setelah mereka mempresentasikan hasil kesimpulan atas penampilan dari masing-masing kelompok | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dijelaskan • Guru memberitahu materi pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. • Guru memberikan motivasi kemudian memberikan salam penutup | 6 menit |

F. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Buku penilaian Bupena Jilid 4B, Kelas IV (Buku Tematik Terpadu) 2013Rev.2017Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2016).
2. Buku Guru Tema 8: Daerah Tempat Tinggal ku, Kelas IV (Buku Tematik Terpadu 2013Rev.2017Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017)

Mengetahui,

Kepala Madrasah

Wali kelas IV

Nurhilma , S.Pd

Nip. 19691110 199411 2 001

Eva Nurdian, S. Pd

Nip. 19861108 200604 200

Lampiran 1

G. MATERI

Pengertian tokoh, peranan tokoh dan pesan moral pada teks fiksi dan teks fiksi “Pengembala Biri-biri”

1. Pengertian tokoh

Tokoh cerita menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro) adalah orang ditampilkan dalam suatu karya sastra atau drama yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan.

Berdasarkan perannya dalam sebuah cerita, tokoh dibagi menjadi 2, yaitu:

a. Tokoh protagonis

Tokoh protagonis adalah tokoh yang kita kagumi, yang salah satu jenisnya secara populer disebut hero, yaitu tokoh yang merupakan pengejawantahan norma-norma, nilai-nilai yang ideal bagi kita (Altenbernd dan Lewis dalam Nurgiyantoro, 2002:178).

b. Tokoh antagonis

Tokoh antagonis adalah tokoh yang menjadi penyebab timbulnya konflik dan ketegangan yang dialami oleh tokoh protagonis.

2. Pesan Moral

Pesan moral adalah amanat dalam sebuah cerita atau karya lainnya yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca. Pesan yang ingin disampaikan biasanya berupa pesan moral berupa nilai-nilai baik yang bisa dijadikan teladan atau contoh bagi para pembaca. Pesan moral pada cerita dapat disampaikan secara tersirat atau tersurat. Secara tersirat artinya tidak langsung, dapat disampaikan melalui perkembangan tokoh, sedangkan pesan moral yang tersurat ditunjukkan secara langsung, misalnya lewat percakapan antartokoh.

H. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan :Scientific (Mengamati, Menanya, Menalar, Mencoba, Mengkomunikasikan)

Metode : Role Playing

Lampran 2

I. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

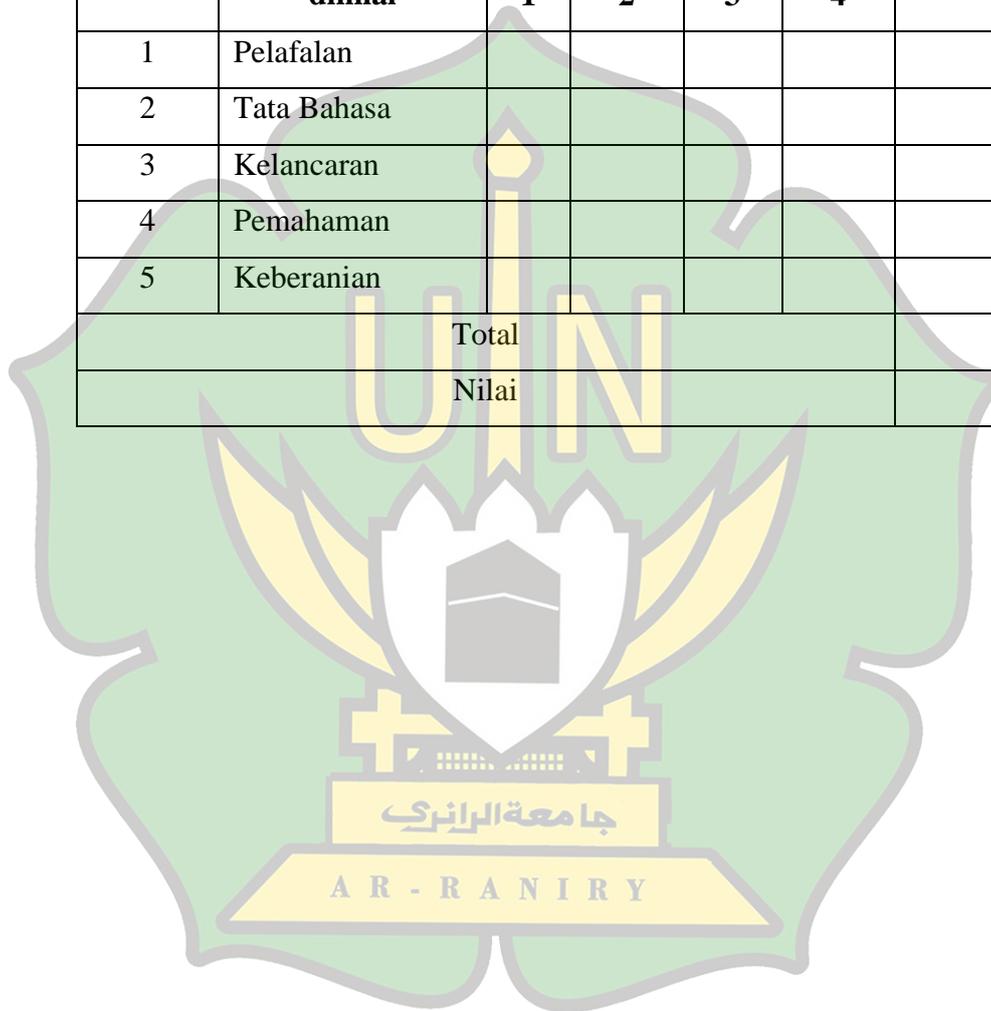
| No | Kriteria | Sangat baik | Baik | Cukup baik | Kurang |
|----|-------------------|---|---|--|--|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Santun | Selalu berbahasa santun dalam mengeluarkan pendapat | Selalu berbahasa santun dalam mengeluarkan pendapat | Kadang-kadang berbahasa santun dalam mengeluarkan pendapat | Tidak berbahasa santun dalam mengeluarkan pendapat |
| 2 | Percaya Diri | Selalu menyampaikan pendapat | Menyampaikan pendapat dengan penuh keberanian | Menyampaikan pendapat dengan terbata-bata | Tidak pernah menyampaikan pendapat |
| 3 | Bertanggung Jawab | Selalu bertanggung jawab dalam bersikap dan bertindak terhadap guru dan teman | Sering bertanggung jawab dalam bersikap dan bertindak terhadap guru dan teman | Kadang-kadang tanggung jawab dalam bersikap dan bertindak terhadap guru dan tman | Tidak pernah tanggung jawab dalam bersikap dan bertindak |

2. Teknik Penilaian Pengetahuan

Bentuk Penilaian: Tes lisan

Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara

| No | Aspek yang dinilai | Rentang Skala | | | | Skor |
|-------|--------------------|---------------|---|---|---|------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1 | Pelafalan | | | | | |
| 2 | Tata Bahasa | | | | | |
| 3 | Kelancaran | | | | | |
| 4 | Pemahaman | | | | | |
| 5 | Keberanian | | | | | |
| Total | | | | | | |
| Nilai | | | | | | |



Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

3. Perankan teks bermain peran bersama anggota kelompok masing-masing!
4. Pertikan dan simaklah peran dari masing-masing kelompok pemeranan (bermain peran). Serta berikan masukan atas penampilan masing-masing kelompok, kemudian disiskusikanlah hasilnya!

Berikan tanggapanmu mengenai kelancaran dialog yang diperagakan oleh kelompok yang tampil!

Berikan tanggapanmu mengenai keberanian perorangan yang diperagakan oleh kelompok yang tampil!

Berikan tanggapanmu mengenai tata bahasa yang digunakan saat bermain peran oleh kelompok yang tampil!

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Nama Sekolah :

Kelas / Semester :

Hari / tanggal :

Siklus / Peretmuan :

| No | Aktivitas yang diamati | Skala Nilai | | | | Jumlah skor |
|-----------|--|-------------|---|---|---|-------------|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| A. | Kegiatan awal | | | | | |
| 1 | Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa | | | | | |
| 2 | Guru mengkondisikan kelas | | | | | |
| 3 | Guru melakukan apresepsi (menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman awal siswa) | | | | | |
| 4 | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran | | | | | |
| B | Inti | | | | | |
| 1 | Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan | | | | | |
| 2 | Guru menyuruh siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar | | | | | |
| 3 | Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok | | | | | |
| 4 | Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin di capai | | | | | |
| 5 | Guru memanggil para siswa untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan | | | | | |
| 6 | Guru menyuruh masing- masing siswa berada di kelopompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan | | | | | |
| 7 | Guru memberikan lembar kerja kepada peserta didik untuk membahas penampilan masing- masing kelompok | | | | | |
| 8 | Guru meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kesimpulannya | | | | | |

| | | | | | | |
|------------|---|--|--|--|--|--|
| | Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum | | | | | |
| C. | Penutup | | | | | |
| 1 | Guru memberikan evaluasi berupa tes akhir | | | | | |
| 2 | Pembelajaran ditutup dengan doa | | | | | |
| 3 | Guru mengakiri pembelajaran dengan salam | | | | | |
| Jumlah | | | | | | |
| Presentase | | | | | | |

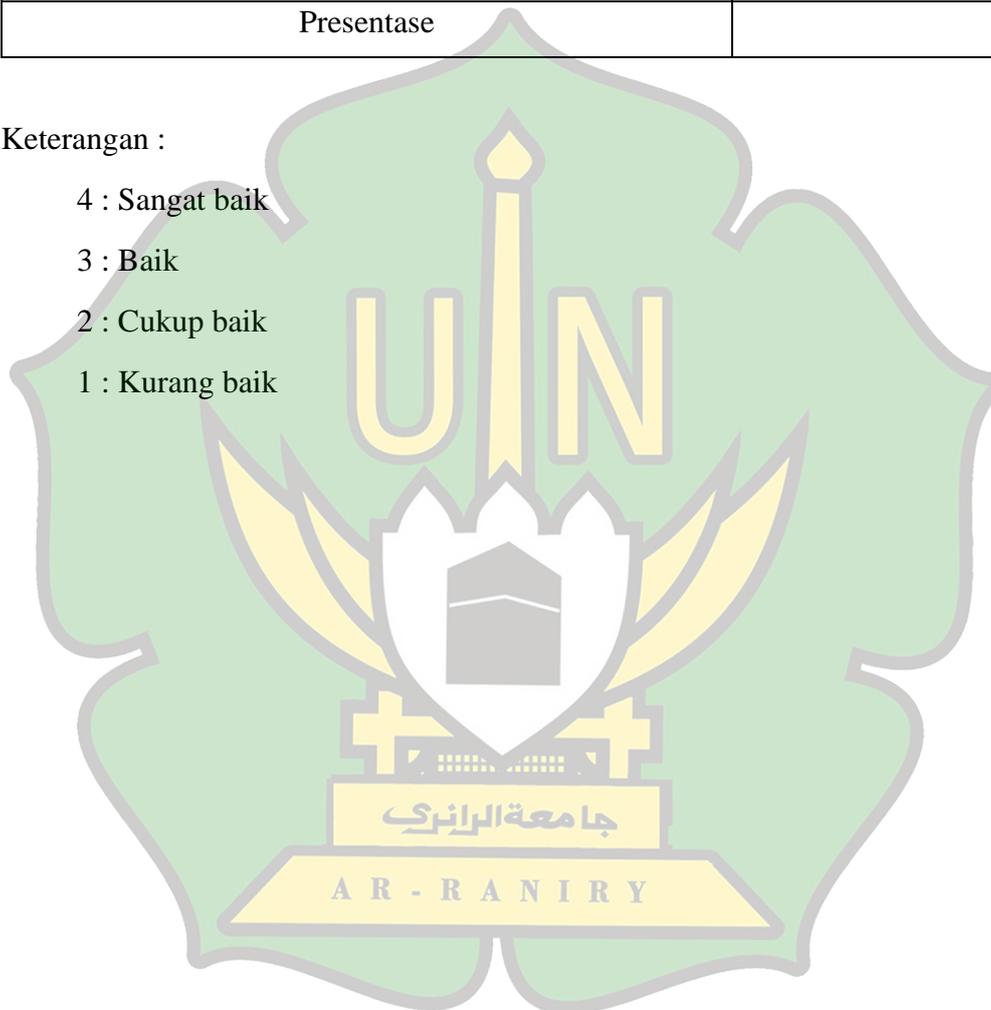
Keterangan :

4 : Sangat baik

3 : Baik

2 : Cukup baik

1 : Kurang baik



Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Nama Sekolah :

Kelas / Semester :

Hari / tanggal :

Siklus / Peretmuan :

| No | Aktivitas yang diamati | Skala Nilai | | | | Jumlah skor |
|-----------|--|-------------|---|---|---|-------------|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| A. | Kegiatan awal | | | | | |
| 1 | Siswa menjawab salam dan berdoa bersama guru | | | | | |
| 2 | Siswa mendengarkan arahan guru | | | | | |
| 3 | Siswa mendengarkan apresepasi yang disampaikan oleh guru | | | | | |
| 4 | Siswa mendengarkan guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan | | | | | |
| 5 | Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya | | | | | |
| B | Inti | | | | | |
| 1 | Siswa memperhatikan skenario yang ditampilkan guru | | | | | |
| 2 | Siswa mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar | | | | | |
| 3 | Siswa membentuk beberapa kelompok | | | | | |
| 4 | Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin di capai | | | | | |
| 5 | Siswa melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan | | | | | |
| 6 | Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sudah dipersiapkan | | | | | |
| 7 | Siswa membahas penampilan masing-masing kelompok pada lembar kerja yang diberikan guru | | | | | |

| | | | | | | |
|------------|---|--|--|--|--|--|
| 8 | Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya | | | | | |
| 9 | Siswa mendengarkan guru menyampaikan kessimpulan | | | | | |
| C. | Penutup | | | | | |
| 1 | Siswa melakukan evaluasi yang diberikan oleh guru secara individu | | | | | |
| 2 | Siswa dan guru membaca doa penutup bersama-sama | | | | | |
| 3 | Siswa menjawab salam dari guru | | | | | |
| Jumlah | | | | | | |
| Presentase | | | | | | |

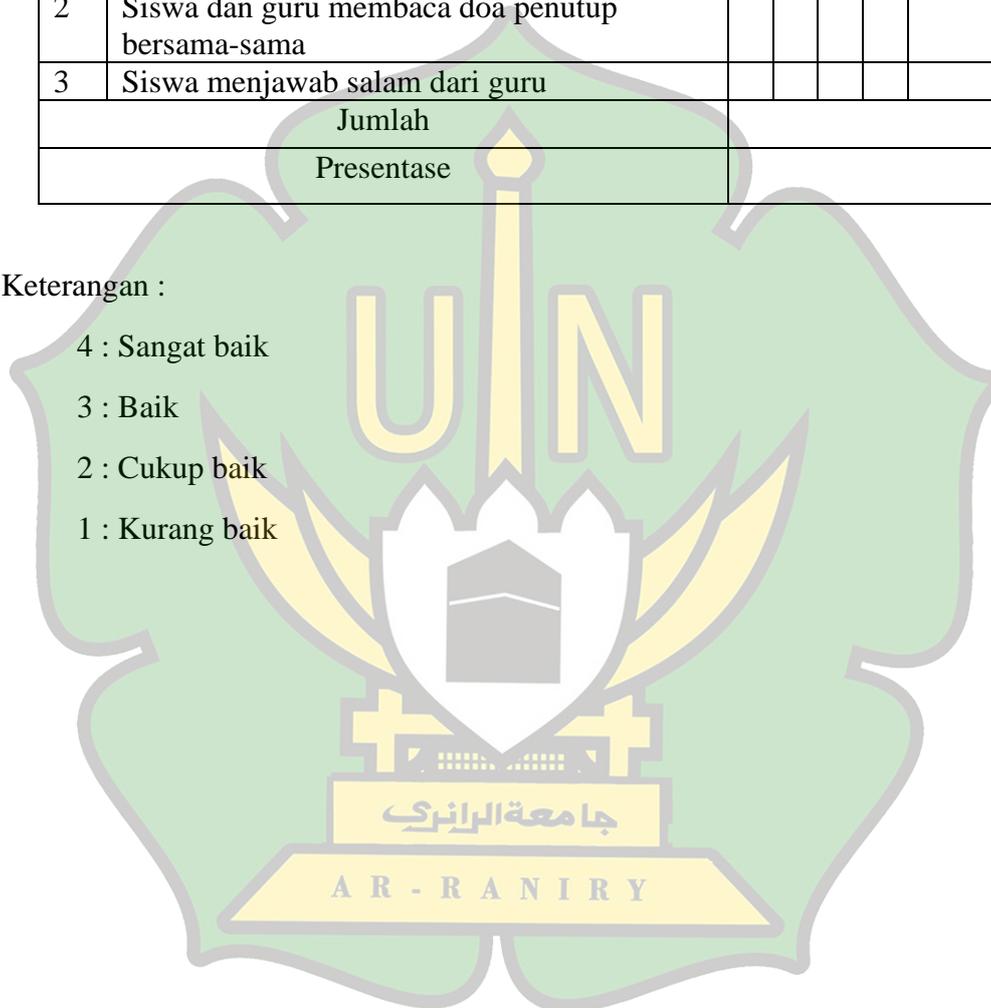
Keterangan :

4 : Sangat baik

3 : Baik

2 : Cukup baik

1 : Kurang baik



Lembar Keterampilan Berbicara

Nama Sekolah :

Kelas / Semester :

Hari / tanggal :

Siklus / Peretmuan :

Petunju: Berilah penilaian atas indikator keterampilan berbicara siswa dengan angka 4 (untuk nilai sangat baik), angka 3 untuk (nilai baik), angka 2 (untuk nilai cukup baik), dan angka 1 (untuk nilai kurang baik). Sesuai dengan pedoman

| No | Kode siswa | Indikator Keterampilan Berbicara | | | | | Jumlah Skor |
|-------|------------|----------------------------------|---|---|---|---|-------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Siswa 001 | | | | | | |
| 2 | Siswa 002 | | | | | | |
| 3 | Siswa 003 | | | | | | |
| 4 | Siswa 004 | | | | | | |
| 5 | Siswa 005 | | | | | | |
| 6 | Siswa 006 | | | | | | |
| 7 | Siswa 007 | | | | | | |
| 8 | Siswa 008 | | | | | | |
| 9 | Siswa 009 | | | | | | |
| Total | | | | | | | |
| Nilai | | | | | | | |

indikator keterampilan berbicara siswa pada kolom 1 s.d 5.

Keterangan indikator keterampilan berbicara siswa

1. Lafal
2. Tata bahasa
3. Kelancaran
4. Pemahaman
5. Keberanian



Teks skenario Drama

LAGENDA BATU DEMAM

Pada zaman dahulu kala, hiduplah sebuah keluarga yang terdiri dari seorang ayah yang merupakan seorang petani, ibu dan seorang anak gadis yang cantik dan baik hati yang bernama nirma, meraka hidup bahagia hingga ibunya meninggal dunia. Kesedihanpun menyelimuti keluarga kecil tersebut.

Ayah : Ayah akan pergi ke ladang dahulu. Sudah sepekan ayah tidak ke ladang. Sesedih apapun kita tetap harus melanjutkan hidup, nak. Ayah berangkat. Jaga dirimu ayah akan segera pulang.

Nirma : baik ayah (menjawabnya dengan sangat pelan).

Perasaan Nirma masih terus dibalut rasa sedih akan kehilangan ibunya, melihat anaknya seperti itu ayahnya kemudian berencana untuk mencari teman untuk putrinya, hal tersebut didengar oleh seorang janda yaitu ibu dari meurah. Ia kemudian mendatangi ke rumah nirma untuk membantu nirma mengerjakan pekerjaan rumah atau sekedar menemaninya saja.

Ibu meurah: Nirma kau tidak boleh sedih dan tidak boleh terlalu lelah, sini ibu bantu pekerjaanmu.

Nirma : terimakasih bu, ibu sangat baik kepadaku dan selalu membantuku.

Meurah : Ah kamu, jangan berkata begitu. Kita kan tetangga jadi harus saling membantu, aku juga ingin selalu bersamamu agar kamu tidak kesepian lagi.

Melihat hal itu ayahnya berfikir akan menikahi ibu merah, ia merasa nirma perlu memiliki keluarga kembali agar tidak kesepian. Hingga ayah nirma menikahi ibu merah dan tinggal bersamanya.

Ibu meurah : Nirma.... (berteriak) apa yang kamu lakukan, mengapa meja ini sangat berantakan?

Nirma : Ma..... maafkan aku bu.....aku tadi sedang menyapu halaman dan belum sempat membersihkan meja.

Meurah : Ahhh, dasar kamu pemalas, alasan saja yang kamu ucapkan.

Nirma terkejut dan baru mengetahui sifat asli dari ibu tiri dan saudara tirinya itu, ia kerap mendapat siksaan dan selalu diberi pekerjaan yang berat setiap kali ayahnya ke ladang. Tiba-tiba terdengar suara gelas pecah dari arah dapur, nirma pun bergegas mendatangi arah dari suara tersebut.

Nirma : ayahhhhhhh (Nirma histeris), ada apa dengan ayah ibu?

Ibu meurah : i..ibuu juga tidak tahuu

Meurah : saat kami ke dapur, ayah sudah tergeletak di lantai

Setelah kepergian ayah, sikap ibu merah semakin menjadi-jadi. Ibu meurah menyuruh nirma ke ladang untuk mengambil beberapa sayuran.

Ibu meurah : nirmaaaa, nirma (dengan nada tinggi). Kemana saja kamu, cepat kemari

Nirma : iya bu, sebentar

Ibu : lama sekali kamu

Nirma : iya bu ada apa?

Ibu : saya lapar dan meurah juga seperti itu. Cepat ke ladang dan ambilkan beberapa sayuran dan segeralah memasak

Meurah : cepat sana pergi, dasar pemalas!

Nirma pun ke ladang, dan setelah selesai memetik sayuran ia pun bergegas pulang, namun pada saat ia sampai di depan pintu, ia pun mendengar percakapan ibu dengan saudara tirinya

Meurah : ibuu, kapan kita mengusir nirma dari rumah ini. Kitakan sudah merencakan dari awal, setelah kita membunuh ayah, kita akan mendapatkan rumah ini dan mengusir nirma dari sini,

Ibu : sabarlah anakku, cepat atau lambat nirma akan keluar dari rumah ini.

Nirma yang mendengar perkataan dari meurah pun terkejut dan segera menghampirinya.

Nirma : apaaa (terkejut), kalian yang telah membunuh ayah saya, tega sekali kalian, memangnya ayah salah apa dengan kalian?

Ibu : hahahaha, memang aku yang membunuh ayahmu, dan berusaha menyingkirkan mu dari rumah ini.

Meurah : memang kami yang sudah merencakan dari awal, kamu saja yang terlalu lugu dan percaya dengan perkataan kami

Nirma : Kalian begitu tega (sambil menangis dan berlari ke arah hutan dan berhenti di sebuah pohon yang besar)

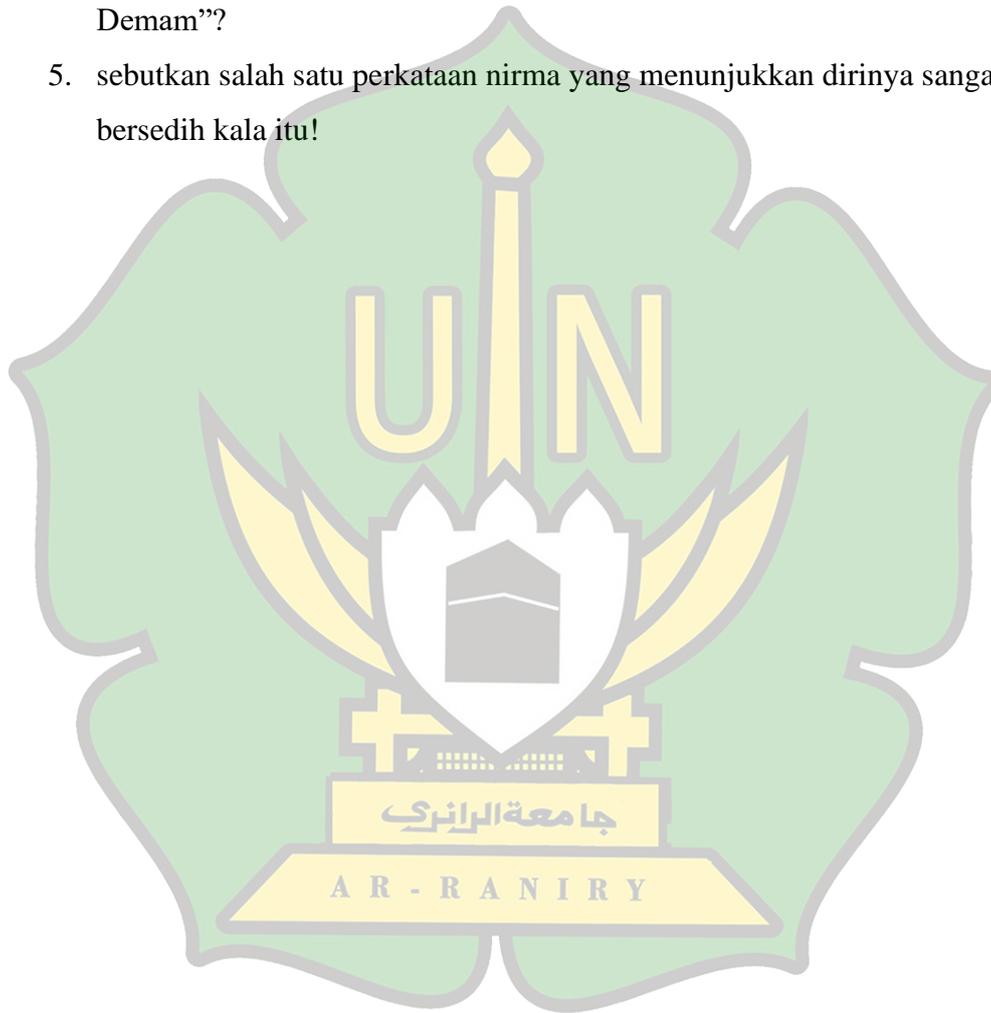
Nirma : aku sudah tidak tahan lagi, aku tidak sanggup menghadapi semua ini sendirian. Tolong bantu aku,

Seketika langit menjadi gelap suara gemuruh pun berdatangan, angin bertiup kencang dan disusuli dengan badai, yang membuat ibu dan saudara tirinya ketakutan dan berlari kencang ke arah hutan yang berdekatan dengan sungai. Dan tiba-tiba tubuh mereka pun mulai kaku dan berubah menjadi batu, pada mulanya tubuh mereka kaku hingga setengah badan. Karena itu ia memohon kepada sang pencipta untuk mengampuni kesalahannya sambil menangis, akan tetapi semua itu terlambat dan tubuhnya perlahan-lahan mejadi batu yang menangis, sejak saat itulah ketika hujan turun batu tersebut layaknya seperti orang demam dan hingga saat ini para penduduk menamainya batu deman.

Soal Tes Lisan

1. Bagaimanakah watak tokoh ayah yang terdapat pada cerita tersebut

2. Sebutkan pesan moral yang dapat di ambil dari cerita Lagenda Batu Demam!
3. Ceritakan sedikit latar belakang mengapa ibu meurah dan meurah berubah menjadi batu?
4. Sebutkan siapa saja tokoh-tokoh yang terdapat di dalam cerita “Batu Demam”?
5. sebutkan salah satu perkataan nirma yang menunjukkan dirinya sangat bersedih kala itu!



Teks skenario Drama

KISAH PENGEMBALA DAN BIRI-BIRI

Tokoh pemeran

1. Pengembala
2. Petani
3. Biri-Biri
4. Serigala

Pencerita: pada zaman dahulu, hiduplah seorang pengembala yang selalu rajin dan bersemangat membawa hewan ternaknya untuk menyantap rumput yang segar-segar diseberang gunung.

Pengembala: (sambil menyeduh kopi ditangganya) indah sekali hari ini, angin yang sepoi dan rasa kopi yang sangat nikmat. (sambil tersenyum melihat biri-biri)

Biri-biri : nyaammm.. nikmat sekali rumput ini rasanya seperti di surga hehe

Petani: Allhamdulillah, semoga hasil panen tahun ini memuaskan (Seraya Tersenyum)

Pencerita: pengembal dan biri-biri terlihat sangat menikmati suasana alam yang teduh dan angin yang sepoi pun terasa memeluk ringan tubuh sang pengembala.

Keesokan harinya dengan cuaca yang sedikit terik membuat si pengembala merasa bosan.

Pengembala: aduhhh... bosan sekali rasanya, hari pun sangat terik

Biri-biri: nyamm... nyammm

Pengembala: ahaa..!!! bagaimana jika aku bersandiwara saja ada serigala yang mengajar biri-biriku pasti seruu.. hahaha

Biri-biri: perasaanku ada yang kurang beres dengan tuanku.. ada apa yaa

Pencerita: tanpa berfikir panjang si penggembala langsung mempersiapkan aksinya

Penggembala: tolong..... tolongg..... ada serigala disini, tolonggggg... tolongg.....

Biri-biri: serigalaaa.... Aaaaaaa aku harus bersembunyi

Petani: rasanya ada yang meminta tolong

Penggembala: tolongg... tolonggg ada serigala disini

Petani: (berlari menuju sang penggembala) serigalaaa.. serigalaaa, dimana?

Penggembala: hahahhaahh, serigala tidak ada, biri-biri yang adaaa

Petani: kau membohongi kami?

Biri-biri: (geleng-geleng) aku fikir benar benar ada serigala heummm

Penggembala: hahaha, janganlah marah, aku hanya bercanda

Petani: baiklah, aku akan pergi melanjutkan perekerjaanku

Pencerita: sang penggembala terus tertawa setelah berhasil membohongi petani tadi. Sungguh, bukanlah perbuatan yang terpuji. Namun tiba-tibaaa seakan belum puas dengan apa yang telah dilakukannya, penggembala melakukan kembali aksi jahatnya

Penggembala: bagaimana jika aku mengulanginya sekali lagi hahaha
Tolong.... Tolong ada serigala disini tolongggg tolonggg

Biri-biri: hah... serigalaa aku harus bersembunyi

Petani: serigalaaa, serigalaa... mana.. manaaa

Penggembala: hahahha

Petani: kau berbohong lagi?

Penggembala: hahahhah saya hanya bermain-main saja

Pengembala: (sambil menanggis), serigala telah memakan semua biri-biriku tinggal lah saya seorang diri. Saya menyesal jika saya tidak berbohong kalian pasti bisa membantu selamatkan biri-biriku

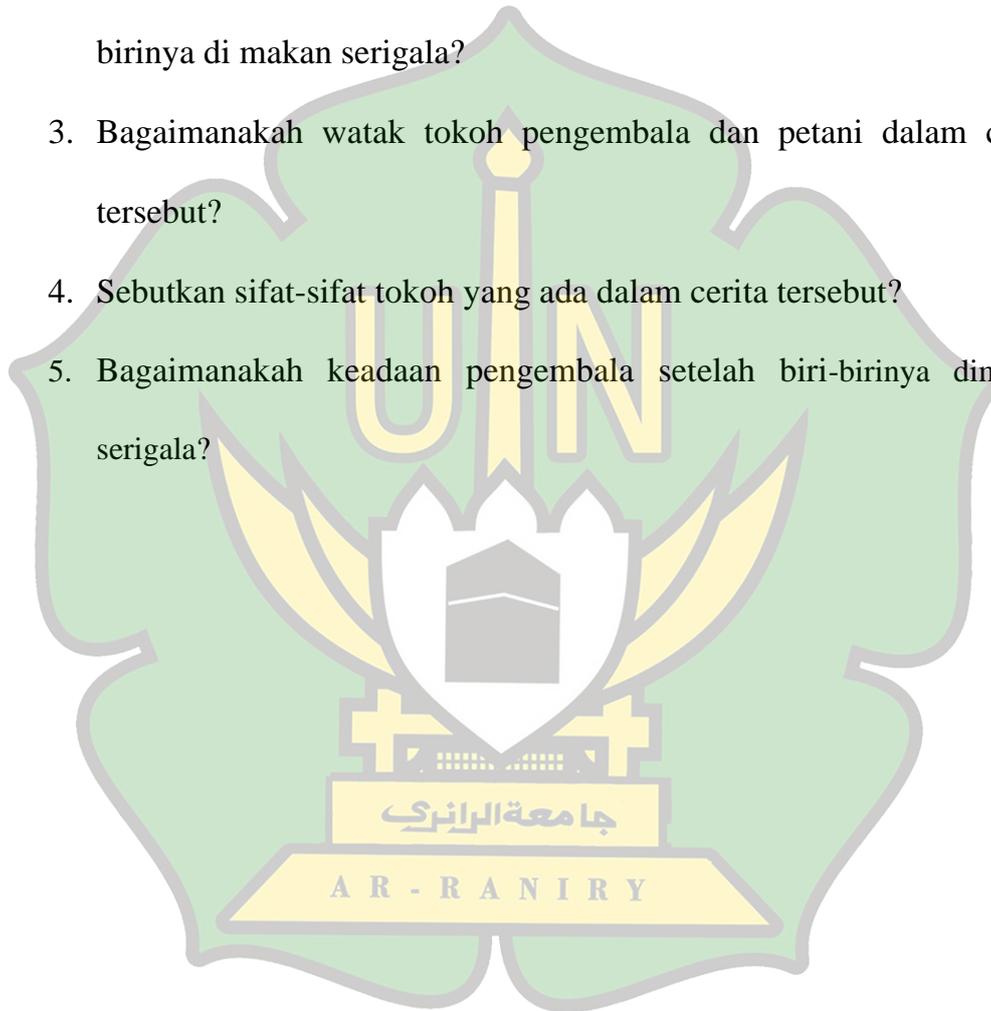
Petani: hemm.. sabarlah wahai pengembala, jadi lain kali jangan kamu membohongi orang lagi karena nantik kamu sendiri yang akan kena batunya..

Pencerita: sipetani punmemmeluk si pengembal tuk menennagkannya. Pesan yang dapat kita ambil dari kisah ini, janganlah kita suka berbohong, karena orang tidak akan mempercayai kita lagi.



Soal Tes Lisan

1. Sebutkan pesan moral yang dapat di ambil dari kisah Pengembala dan Biri-biri?
2. Berikan alasan mengapa petani tidak menolong pengembala saat biri-birinya di makan serigala?
3. Bagaimanakah watak tokoh pengembala dan petani dalam cerita tersebut?
4. Sebutkan sifat-sifat tokoh yang ada dalam cerita tersebut?
5. Bagaimanakah keadaan pengembala setelah biri-birinya dimakan serigala?



DOKUMESTASI



Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran



Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 orang

siswa



Guru membagikan teks skenario kepada masing-masing kelompok agar dipelajari



جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Guru menjelaskan kepada siswa mengenai skenario yang akan diperankan



masing- masing kelompok bersiap-siap untuk tampil bermain peran di depan kelas



guru mengamati siswa yang tampil bermain peran

جامعة الرانيري

AR - RANIRY



Setelah kelompok tampil guru membagikan LKPD pada siswa



Masing-masing kelompok mengerjakan LKPD yang telah dibagikan



جامعة الرانري
Guru memberikan beberapa pertanyaan ke siswa untu melihat peningkatan keterampilan berbicara siswa