

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA
KELAS V MIN 10 ACEH TENGGARA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

RINA PUJIANA
NIM. 180209106

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH**

2022M/1444 H

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERBICARA SISWA KELAS V MIN 10 ACEH TENGGARA**

SKRIPSI

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

Oleh:

RINA PUJIANA

NIM. 180209106

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. Khadijah, M.Pd
NIP. 197008301994122001

Pembimbing II



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

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERBICARA SISWA KELAS V MIN 10 ACEH TENGGARA**

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, 20 Desember 2022 M
26 Jumadil Awal 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

Dr. Khadijah, M.Pd
NIP.197008301994122001

Sekretaris

Fanny Fajria, M.Pd

Penguji I

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

Penguji II

Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M. Pd
NIDN. 2003078903

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Mengetahui,

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



Prof. Safrul Mubuk S. Ag., MA., M. Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rina Pujiana

Nim : 180209106

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V MIN 10 Aceh Tenggara

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

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

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

Dan pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan pihak lain.

Banda Aceh, 11 Oktober 2022

Yang Menyatakan


Rina Pujiana
METRAKAI
TEMPEL
021BAAJX242559677

ABSTRAK

Nama : Rina Pujiana
NIM : 180209106
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V MIN 10 Aceh Tenggara
Pembimbing I : Dr. Khadijah, M.Pd
Pembimbing II : Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd
Kata Kunci : Penerapan, Metode *Role Playing*, Kemampuan Berbicara Siswa

Berdasarkan hasil observasi di MIN 10 Aceh Tenggara, peneliti menemukan masalah dalam aspek kemampuan berbicara yaitu guru mengajar halnya dengan penjelasan lisan (ceramah) dan kurang melibatkan siswa. Siswa dituntut menerima apa yang dianggap penting oleh guru dan menghafalkannya. Dalam kegiatan pembelajaran, kemampuan berbicara khususnya berlangsung monoton dan membosankan sehingga masih dalam kategori rendah. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui aktivitas guru dan aktivitas siswa, serta peningkatan kemampuan berbicara siswa setelah menerapkan metode *Role Playing* kelas V MIN 10 Aceh Tenggara. Metode penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian pada aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh persentase 73,95% dan siklus II menjadi 94,79%. Pada aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh persentase 86,45% dan siklus II menjadi 96,87%. Kemampuan berbicara siswa pada siklus I memperoleh persentase 40% kategori kurang mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 76% kategori baik. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka dapat dikatakan bahwa adanya penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V MIN 10 Aceh Tenggara.

KATA PENGANTAR

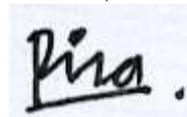
Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Ta'ala yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi sebagaimana mestinya. Selanjutnya shalawat beserta salam penulis sanjungkan kepangkuan alam Nabi Besar Muhammad Salallahu Alaihi Wasalam yang telah membawa manusia dari alam kebodohan ke alam yang penuh ilmu pengetahuan.

Alhamdulillah dengan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini guna memenuhi dan melengkapi persyaratan untuk mencapai gelar sarjana (S-1) pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul **“Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V MIN 10 Aceh Tenggara”**. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Teristimewa kepada ayahanda tercinta Zainuddin dan ibunda tercinta Ratna Wati yang telah memberi dukungan, motivasi, kasih sayang, dan doa kepada penulis serta abang wo Selamat Amin, kakak ipar Robi Tahta Sari, kak wo Samsidar, Adik Suib, dan seluruh keluarga yang sudah memberikan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Rektor Prof. Mujibburrahman, MAg. Atas segala kebijakan dan fasilitas yang telah diberikan kepada penulis.

3. Bapak Dr. Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah memberikan pelayanan yang baik selama kuliah.
4. Ibu Dr. Khadijah, M.Pd pembimbing pertama dan Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd selaku pembimbing kedua serta penasehat akademik yang telah senantiasa ikhlas dalam memotivasi dan membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan secara baik.
5. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd. sebagai Ketua Prodi serta seluruh Staf Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang selalu membantu kelancaran segala hal sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
6. Karyawan dan karyawan pustaka yang sudah memberikan buku pinjaman untuk mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak M.Z Alasan, S.Pd.I sebagai Kepala MIN 10 Aceh Tenggara, wali kelas VA bapak Julpan Ependi, S.Pd, Staf dan Dewan guru beserta siswa siswi yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data penelitian ini.
8. Teristimewa kepada sahabat saya, Wirda Vareza, S.Pd, Ifna, S.Pd, Ria Fitria, Mayang, dan teman-teman lainnya yang telah banyak memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.s
9. Sahabat-sahabat seperjuangan leting PGMI'18 yang telah memberi semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Banda Aceh, 11 Oktober 2022
Penulis,

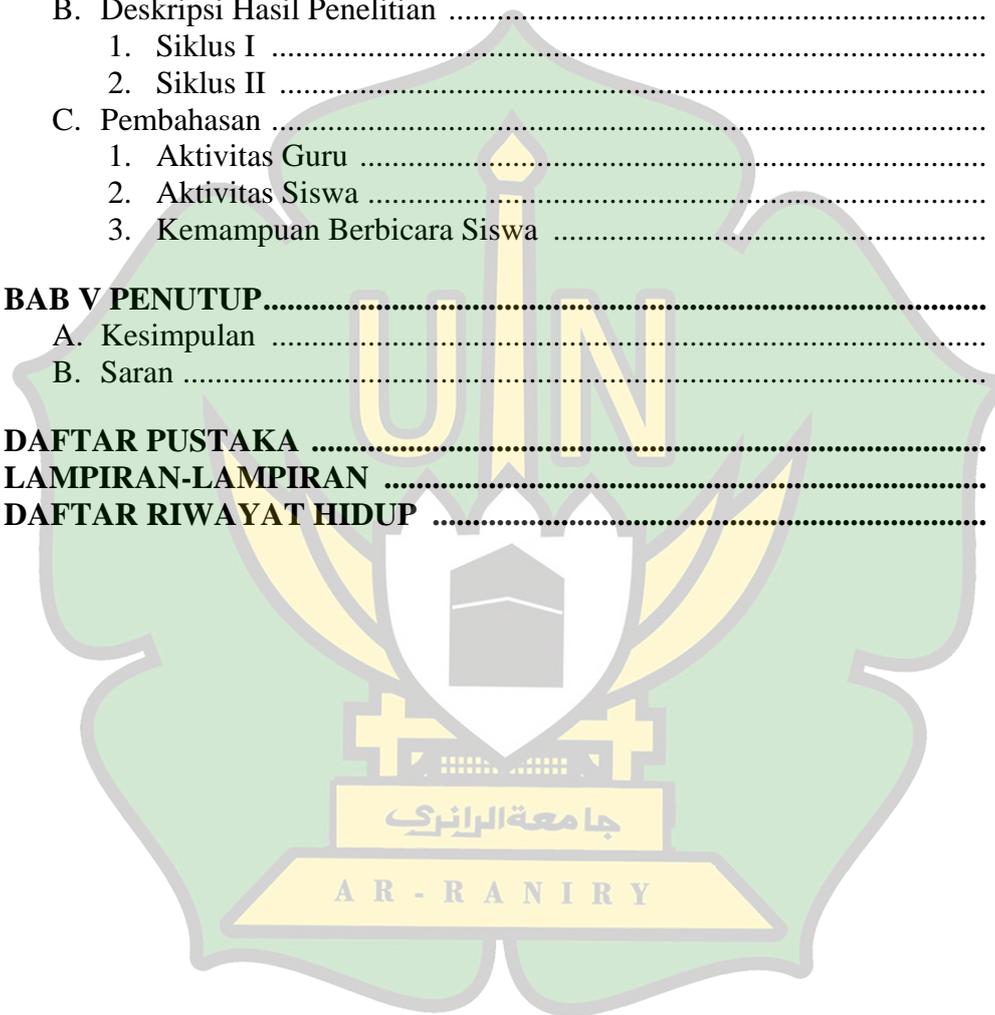


Rina Pujiana
NIM. 180209106

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
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	8
E. Definisi Operasional.....	9
BAB II LANDASA TEORI	11
A. Pengertian Penerapan.....	11
B. Metode <i>Role Playing</i>	12
1. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	12
2. Langkah-Langkah Metode <i>Role Playing</i>	14
3. Alasan <i>Role Playing</i> Digunakan di Kelas	15
4. Keunggulan dan Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	16
C. Hakikat Kemampuan Berbicara	17
1. Pengertian Kemampuan Berbicara.....	17
2. Tujuan Kemampuan Berbicara.....	18
3. Manfaat Berbicara	19
4. Syarat-Syarat Berbicara yang Baik	19
5. Ciri-Ciri Pembicara yang Baik	20
6. Bentuk-Bentuk Kemampuan Berbicara	20
7. Indikator Kemampuan Berbicara	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
A. Rancangan Penelitian	23
B. Tahap-Tahap Penelitian Tindakan Kelas	24
1. Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>)	25
2. Pelaksanaan Tindakan (<i>Acting</i>)	26
3. Observasi/Pengamatan (<i>Observing</i>)	27
4. Refleksi (<i>Reflecting</i>)	27
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	28

D. Subjek Penelitian	28
E. Instrumen Pengumpulan Data	28
F. Teknik Pengumpulan Data	29
G. Teknik Analisis Data	31
H. Indikator Keberhasilan Kemampuan Berbicara Siswa	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	33
B. Deskripsi Hasil Penelitian	33
1. Siklus I	34
2. Siklus II	48
C. Pembahasan	59
1. Aktivitas Guru	59
2. Aktivitas Siswa	60
3. Kemampuan Berbicara Siswa	61
BAB V PENUTUP	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN-LAMPIRAN	68
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	111



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 : Keunggulan dan Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	17
Tabel 3.1 : Kategori Kriteria Hasil Pengamatan Guru dan Siswa	32
Tabel 3.2 : Kategori Kemampuan Berbicara	32
Tabel 4.1 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I	35
Tabel 4.2 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	38
Tabel 4.3 : Skor Hasil Kemampuan Berbicara Siswa (Tes Lisan) Siklus I	41
Tabel 4.4 : Hasil Temuan Masalah (Refleksi) Siklus I	42
Tabel 4.5 : Hasil Temuan Masalah (Refleksi) Siklus I	43
Tabel 4.6 : Hasil Temuan Masalah (Refleksi) Siklus I	45
Tabel 4.7 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	49
Tabel 4.8 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Kelas II	52
Tabel 4.9 : Skor Hasil Kemampuan Berbicara Siswa (Tes Lisan) Siklus II ..	55
Tabel 4.10: Hasil Temuan Masalah (Refleksi) pada Siklus II	57



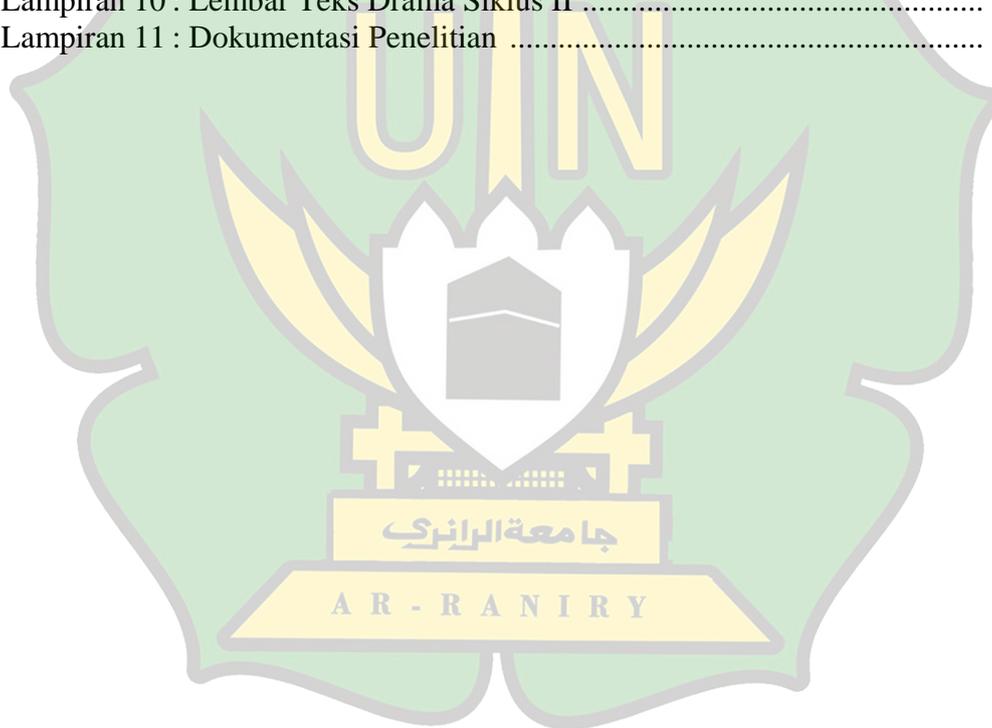
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Siklus Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Menurut Arikunto	25
Gambar 4.1 : Diagram Aktivitas Guru	59
Gambar 4.2 : Diagram Aktivitas Siswa	59
Gambar 4.3 : Diagram Kemampuan Berbicara Siswa	61



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Surat Keputusan dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.....	64
Lampiran 2 : Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh	65
lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari sekolah....	66
Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	67
Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	73
Lampiran 6 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II	78
Lampiran 7 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	81
Lampiran 8 : Lembar Kemampuan Berbicara Siswa Siklus I dan Siklus II ..	84
Lampiran 9 : Lembar Teks Drama Siklus I	86
Lampiran 10 : Lembar Teks Drama Siklus II	90
Lampiran 11 : Dokumentasi Penelitian	97



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar siswa melalui berbagai interaksi pengalaman belajar. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran hendaknya dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar siswa, siswa dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka mencapai kompetensi.

Pembelajaran bahasa Indonesia dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya kesastraan manusia Indonesia.

Menurut Azwardi Bahasa Indonesia mencakup lima kompetensi dasar yaitu: aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.¹ Pembelajaran bahasa Indonesia di madrasah ibtidaiyah (MIN) bertujuan meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi lisan maupun tertulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya kesastraan manusia Indonesia.

Kemampuan berbicara sangatlah penting untuk diajarkan di sekolah karena kemampuan berbicara sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari siswa

¹Azwardi, *Menulis Ilmiah Bahasa Indonesia*, (Banda Aceh: Bina Karya Akademik, 2018), hlm. 90.

dan diperlukan sebagai salah satu dasar untuk berkomunikasi dengan individu lainnya.

Mayani menyatakan bahwa siswa kelas V MIN seharusnya mampu mengungkapkan pikiran, pendapat, perasaan fakta secara lisan dengan menanggapi suatu persoalan, menceritakan hasil pengamatan atau wawancara.² Standar Kompetensi tersebut tersusun dalam kompetensi dasar yang telah ditetapkan dengan melakukan kegiatan berupa berwawancara sederhana dengan narasumber (petani, pedagang, nelayan, karyawan dll.) dengan memperhatikan pilihan kata dan santun berbahasa. Hal tersebut diwujudkan dalam beberapa indikator pembelajaran yang dicanangkan oleh guru dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yaitu siswa dapat mencermati persoalan atau masalah dan menanggapi masalah yang diajukan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi di MIN 10 Aceh Tenggara, peneliti menemukan masalah dalam aspek kemampuan berbicara: yaitu guru mengajar halnya dengan penjelasan lisan (ceramah) dan kurang melibatkan siswa. Proses pembelajarn di kelas pada umunya lebih menekankan pada aspek kognitif yang lebih menekankan pada pemahaman bahan pengetahuan dan ingatan. Dalam situasi demikian siswa dituntut untuk menerima apa yang dianggap penting oleh guru dan menghapalnya. Di dalam kegiatan pembelajaran kemampuan berbicara khususnya berlangsung monoton dan membosankan padahal berbicara sebagai suatu kemampuan yang bisa dikuasi dengan latihan-latihan atau praktik-praktik berbicara secara teratur dan berencana. Sedangkan dalam kehidupan sehari-hari

²Mayani Skripsi, *penerapan metode Role Playing untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm 328.

siswa selalu melakukan dan dihadapkan pada kegiatan berbicara. Namun pada kenyataannya pembelajaran berbicara di sekolah belum maksimal, sehingga kemampuan berbicara siswa dalam berbicara pun masih rendah. Dari hasil observasi awal maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial dan kemampuan berbicara siswa kelas V MIN 10 Aceh Tenggara masih rendah. Data yang didapat dari asesmen awal menunjukkan masih rendahnya keterampilan sosial dan kemampuan berbicara siswa yang belum optimal.

Hasil dari pembelajaran yang sudah dilakukan terlihat bahwa guru yang mengakibatkan rendahnya hasil kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Rendahnya kemampuan siswa itu dapat dilihat dari metode yang digunakan oleh guru sehingga rendah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) maka dari itu guru harus menggunakan model yang inovatif dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga tujuan dari pembelajaran di kelas itu juga dapat tercapai dengan yang diharapkan. Guru merupakan komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru.³ Sebagai guru, harus mempunyai strategi dalam mengatur dan membimbing kondisi belajar siswa yang dapat melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajarannya. Untuk meningkatkan siswa dalam kemampuan berbicara ialah dengan menggunakan metode *Role Playing*. Upaya yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa adalah melakukan penelitian tindakan

³Vera Mardiana Skripsi: *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan kemampuan berbicara siswa Siswa Kelas V MIN 3 Aceh Besar*. (2018), hlm. 29.

kelas (PTK) dengan menerapkan metode *Role Playing* atau metode bermain peran.

Penerapan metode *Role Playing* atau bermain peran salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan karena dengan menggunakan metode *Role Playing* siswa dapat percaya diri berbicara di depan kelas karena siswa diminta untuk berimajinasi dan penghayatan di depan kelas dengan memerankan suatu tokoh. Melalui bermain peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan mengenal perasaan memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam bermain peran.

Banyak penelitian serupa sudah dikaji yang antara lain, yaitu Indrayani menyatakan dalam penelitiannya yang berjudul penerapan metode diskusi untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa kelas V MIN 9 Aceh Tenggara merupakan skripsi FKIP PGSD Universitas Usman Safri Aceh Tenggara. Penelitian ini berkesimpulan bahwa dengan penerapan metode diskusi yang dirancang dan dipersiapkan dengan baik akan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.⁴

Mardani menyatakan, dalam penelitian yang berjudul mengefektifkan penggunaan media foto untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V SDN Mbacang Kumbang merupakan skripsi FKIP PGSD Universitas Usman Safri Aceh Tenggara. Mardani dalam penelitian yang berjudul mengefektifkan penggunaan media foto untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V SDN Mbacang Kumbang merupakan Skripsi FKIP PGSD Universitas Usman

⁴Indrayani, *metode diskusi untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa kelas V*, (Aceh tenggara, 2018), hlm. 25.

Safri Aceh Tenggara. Melalui penelitian ini peneliti dapat membuktikan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah menggunakan media foto dalam pembelajaran bahasa Indonesia.⁵

Asmawati menyatakan, dalam penelitiannya yang berjudul peningkatan keterampilan berbicara dengan metode *team quis* pada siswa kelas V di MIN 11 Aceh Tenggara merupakan Skripsi FKIP PGSD Universitas Aceh Tenggara. penelitiannya menjelaskan bahwa dalam proses belajar mengajar bahasa Indonesia di sekolah, siswa mengembangkan kemampuan secara vertikal tidak horizontal. Maksudnya mereka sudah dapat mengucapkan perasaan secara lengkap meskipun meskipun belum sempurna. Oleh karena itu, agar keterampilan berbicara siswa dapat di optimalkan, guru perlu mencari alternatif-alternatif metode pembelajaran dan dalam peneliti ini menyimpulkan bahwa melalui penerapan metode *Team Quis* keterampilan berbicara siswa dapat ditingkatkan.⁶

Atas dasar keberhasilan dari peneliti terdahulu tersebut yang mendorong peneliti untuk mengujicobakan metode bermain peran (*Role Playing*) untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam mengatasi masalah yang ada di madrasah. Untuk peneliti yang akan dilakukan nantinya untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Salah satunya yaitu mengajar dengan metode *Role Playing*. Dalam metode pembelajaran ini siswa dituntut dapat bekerja sama untuk bermain peran sehingga akan timbul saling berinteraksi satu sama lain. Pada metode pembelajaran *Role Playing* ini akan disediakan naskah drama yang harus

⁵Mardani, *mengefektifkan penggunaan media foto untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V*, (Aceh Tenggara, 2019), hlm. 29.

⁶Asmawati, *peningkatan keterampilan berbicara dengan metode team quis pada siswa kelas V*, (Aceh Tenggara, 2016), hlm. 35.

diperankan oleh siswa secara berkelompok. Penggunaan metode *Role Playing* ini dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran serta dapat menunjang pencapaian prestasi belajar siswa. Disamping itu juga dengan menggunakan metode *Role Playing* merupakan suatu alternatif bagi guru untuk menghindari metode yang menonton dalam proses belajar mengajar. Dengan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, maka akan tumbuh minat siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia. Dan diharapkan penggunaan metode *Role Playing* akan bisa meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V MIN 10 Aceh Tenggara.

Pengembangan imajinasi dan pengahayatan siswa dapat dilakukan dengan memerankannya sebagai pemeran hidup atau sebagai benda mati karena metode ini harus banyak melibatkan siswa agar membuat siswa menyenangkan dalam pembelajaran. Permainan akan menjadi pengalaman yang sangat menyenangkan bagi siswa. metode *Role Playing* adalah aktivitas yang dramatik dan biasanya di tampilkan oleh sekelompok siswa tujuannya untuk mengeluarkan beberapa masalah ditemukan untuk melengkapi partisipasi siswa dan pengamat dengan pengalaman pembelajaran agar nantinya dapat meningkatkan pemahaman siswa sehingga penerapan metode pembelajaran ini sangat diharapkan agar dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah yakni sebagai berikut :

1. Bagaimanakah aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode *Role Playing* siswa kelas V MIN 10 Aceh Tenggara ?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode *Role Playing* siswa kelas V MIN 10 Aceh Tenggara ?
3. Bagaimanakah penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V MIN 10 Aceh Tenggara?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat dihasilkan beberapa tujuan dalam penelitian, yakni sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode *Role Playing* siswa kelas V MIN 10 Aceh Tenggara.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode *Role Playing* siswa kelas V MIN 10 Aceh Tenggara.
3. Untuk mengetahui penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V MIN 10 Aceh Tenggara.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat berkaitan dengan:

1. Secara teoritis

Kegunaan penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang metode *Role Playing* sehingga siswa akan mampu meningkatkan kemampuan berbicara pembelajaran bahasa Indonesia dan bertanggung jawab di sekolah.

2. Secara praktis

- a. Bagi siswa

- 1) Dari penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, merasa nyaman, dan menyenangkan.
 - 2) Hasil dari penelitian ini diharapkan membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

- b. Bagi Guru

- 1) Hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat dalam membantu guru untuk memilih dan menggunakan metode pengajaran yang tepat guna mencapai tujuan yang sesuai dengan rencana pembelajaran yang harus dibuat guru sebelum mengajar.
 - 2) Penerapan metode *Role Playing* (bermain peran) membantu guru mengembangkan ke empat aspek berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Terutama pada berbicara yang

akan mempengaruhi kemampuan berbicara siswa pada aspek kebahasaan yang lainnya.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan manfaat yang baik untuk perbaikan pembelajaran dan meningkatkan mutu proses pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Agar dapat menerapkan pemahaman teoritis yang di peroleh selama di bangku kuliah dalam pembelajaran di dalam kelas dan juga sebagai bahan masukan yang nantinya dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam penelitian.

E. Definisi Operasional

1. Metode *Role Playing*

Role Playing atau bermain peran yang dimaksud dalam pelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan dengan bermain peran oleh siswa sehingga dalam pelaksanaannya siswa menjadi lebih aktif dan tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, ketika siswa bermain peran akan terdorong motivasi belajar sehingga berdampak pada meningkatnya kemampuan berbicara siswa.

2. Keterampilan Berbicara

Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan siswa yang di dahului oleh keterampilan menyimak, pada masa

tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Berbicara sudah barang tentu erat hubungannya dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh siswa melalui kegiatan menyimak dan membaca. Sebelum matang dalam perkembangan bahasa juga merupakan suatu keterlambatan dalam kegiatan berbahasa.⁷

Jadi kesimpulan berbicara adalah kemampuan mengucapkan kata-kata dalam rangka menyampaikan atau menyatakan maksud, ide, gagasan, pikiran, serta perasaan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyimak agar apa yang disampaikan dapat dipahami oleh penyimak.



⁷Teni Nurrita *Jurnal kemampuan berbicara siswa Syari'ah dan Tarbiyah*. 2018. Hlm. 30.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Penerapan

Penerapan adalah perbuatan menerapkan. Menurut Lukman Ali, penerapan adalah mempraktikkan sesuatu untuk mencapai tujuan.⁸ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) penerapan adalah proses, cara, dan perbuatan menerapkan. Arti lain dari penerapan adalah pemasangan.

Menurut Setiawan penerapan adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana, birokrasi yang efektif.⁹ Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa penerapan merupakan suatu perbuatan mempraktikkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

Metode merupakan pembelajaran sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran adalah langkah atau rancangan yang terstruktur dan terencana, sesuai tujuan yang ingin dicapai dalam pendidikan. Suatu cara yang ditempuh untuk menyajikan sesuatu, sehingga tujuan pembelajaran efektif dan efisien dapat tercapai.¹⁰

⁸Lukman Ali, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, (Jakarta: Modern English Perss, 2022), hlm. 1598.

⁹Setiawan, *pengertian penerapan*, (Yogyakarta: Buku Media, 2014), hlm. 23.

¹⁰ Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta Pada Murid*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), hlm. 20-21

B. Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*

Bermain peran (*Role Playing*) adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Metode bermain peran bermanfaat untuk mempelajari masalah-masalah dan memupuk komunikasi antar insasi dikalangan siswa di kelas. Metode bermain peran nonintervensi dari guru tetap berlaku. Peran siswa memainkan watak, perasaan dan gagasan-gagasan persona lain didalam suatu situasi yang khusus.¹¹

Jadi *Role Playing* (bermain peran) sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema yang dinyatakan Uno Hamzah, bahwa Hal ini berarti, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.¹²

Hamdani menyatakan pembelajaran *Role Playing* yaitu suatu metode menguasai suatu materi-materi pelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa.¹³

Fatmawati menyatakan *Role Playing* atau bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang meminta siswa untuk melaksanakan suatu peran sesuai

¹¹ Oemar Hamalik, Pendekatan Baru..., hlm. 48

¹²Uno Hamzah, *Pengertian Metode Role Playing*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012). Hlm. 23-25.

¹³ Hamdani , *Pengertian Role Playing*, (Yogyakarta: MEDIA PRESS, 2011). Hlm. 87

dengan skenario yang telah disusun, tujuannya untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.¹⁴

Mengembangkan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah yaitu:

- a. Dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuan dalam bekerja sama hingga berhasil.
- b. Permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.
- c. Permainan pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.¹⁵

Metode *Role Playing* ini dilakukan oleh beberapa siswa yang memainkan peran atau tokoh seperti pada soal yang diberikan, kemudian siswa yang lain mengidentifikasi informasi yang berikan dari soal tersebut seperti apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan, setelah itu siswa mendiskusikan soal tersebut beserta penyelesaiannya, kemudian salah satu siswa menuliskan jawaban yang diperoleh di papan tulis dan dibahas bersama-sama. Penggunaan metode bermain peran digunakan dengan harapan meningkatkan kemampuan pemahaman masing-masing peserta didik mengenai suatu materi, sebab dengan metode bermain peran

¹⁴ Fatmawati, *Pengertian Metode Role Playing*, (Jakarta: Media PRESS, 2015), hlm. 76.

¹⁵ Irmalati, *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V Pelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal guru kita (JGK)*. Vol 1(2) maret 2017. Hlm 85-87

Metode *Role Playing* ini dilakukan oleh beberapa siswa yang memainkan peran atau tokoh seperti pada soal yang diberikan, kemudian siswa yang lain mengidentifikasi informasi yang berikan dari soal tersebut seperti apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan, setelah itu siswa mendiskusikan soal tersebut beserta penyelesaiannya, kemudian salah satu siswa menuliskan jawaban yang diperoleh di papan tulis dan dibahas bersama-sama. Penggunaan metode bermain peran digunakan dengan harapan meningkatkan kemampuan pemahaman masing-masing peserta didik mengenai suatu materi, sebab dengan metode bermain peran dapat mengarahkan siswa lebih merasakan secara langsung berproses nyata seperti dalam kehidupan sehari-hari misalnya banyaknya macam-macam kebutuhan berbagai cara pemenuhan kebutuhan, berbagai kegiatan ekonomi dan lain-lain. Dalam hal ini, guru berperan tergantung pada kualitas ekonomi dan lain-lain. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator. Keberhasilan metode pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).

2. Langkah-Langkah Metode *Role Playing*

Keberhasilan metode pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Ada beberapa prosedur bermain peran terdiri atas Sembilan langkah-langkah yaitu:

- a. Pemanasan (*warming up*),
- b. Memilih partisipan,

- c. menyiapkan pengamati (observasi),
- d. Menata panggung,
- e. Memainkan peran (manggung ulang),
- f. Diskusi dan evaluasi kedua,
- g. Memainkan peran ulang (manggung ulang),
- h. Diskusi dan evaluasi kedua,
- i. Berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Berdasarkan penjelasan di atas, langkah-langkah yang dapat di tempuh dalam penerapan metode *Role Playing* antara lain:

- a. Pemilihan masalah oleh guru, yaitu mengemukakan masalah yang diangkat dari materi pokok bahasan agar mereka dapat merasakan masalah itu terdorong untuk mempelajarinya.
- b. Pemilihan peran, yaitu memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh pemain peran.
- c. Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog sendiri atau scenario, namun siswa dapat menambahkan dialog sendiri yang sesuai dengan materi.
- d. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah para siswa yang tidak sedang bermain/tidak menjadi peran dengan cara mengisi lembar aktivitas siswa.
- e. Pemeran/pelaksanaa, para siswa mulai beraksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.

- f. Diskusi dan evaluasi, membicarakan masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari siswa.
- g. Pengambilan kesimpulan dari permainan/bermain peran yang telah dilakukan.¹⁶

3. Alasan *Role Playing* Digunakan di Kelas

Menurut Hisyam Zaini, dkk alasan *Role Playing* digunakan didalam kelas di bawah ini:

- a. Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang yang diperoleh
- b. Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis.
- c. Menerapkan pengetahuan dan pemecahan masalah
- d. Menjadikan problem yang abstrak menjadi konkrit
- e. Melibatkan siswa dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial
- f. Mengembangkan pemahaman yang empatik¹⁷

Berdasarkan hal tersebut, penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*) untuk menambah - aktivitas siswa sehingga kemampuan siswa menyelesaikan soal evaluasi akan meningkat dan berdampak positif pada aktivitas kemampuan berbicara siswa. Dalam bermian peran, pemeran maupun tokoh disesuaikan dengan usia anak dan permasalahannya. Melalui metode *Role*

¹⁶Nur Ayani Sri Andini, dkk. *Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V*, (Bengkalis-Riau: Dotplus Publisher, 2012). Hlm 35-38.

¹⁷ Hisyam Zaini, dkk, *Role Playing Atau Bermain Peran Di Kelas*, (Makasar: Media Press, 2008), hlm. 100.

Playing, siswa akan tertarik, senang dan bersemangat mengerjakan soal yang berikan karena dapat menyerap konsep keterampilan berbicara siswa

Penerapan metode *Role Playing* atau bermain peran salah alternatif metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan karena dengan menggunakan metode *Role Playing* siswa dapat percaya diri berbicara didepan kelas karena siswa diminta untuk berimajinasi dan penghayatan didepan kelas dengan memerankan suatu tokoh. Melalui bermain peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan berbicara, mengenal perasaan memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam bermain peran.

4. Keunggulan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Menurut Warsanto metode *Role Playing* mempunyai beberapa keunggulan dan kelemahan diantaranya:

Tabel 2.1: Keunggulan dan Kelemahan Metode *Role Playing*¹⁸

No.	Keunggulan Metode <i>Role Playing</i>	Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>
a.	Melibatkan seluruh siswa ikut untuk berpartisipasi.	Memerlukan banyak waktu.
b.	Membuat keputusan dan berekspresi	Perlunya tempat yang lebih bagus.
c.	Guru dapat menilai pemahaman siswa melalui pengamatan siswa dalam memainkan perannya.	Dapat mengganggu kelas lain yang lagi belajar.
d.	Dapat memperbanyak pengalaman siswa baru belajar efektif dan menyenangkan.	

¹⁸Warsanto, *Pembelajaran Metode Role Playing*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004). hlm. 117.

e.	Bahasa siswa dilatih menjadi bahasa yang lebih baik.	
----	--	--

C. Hakikat Kemampuan Berbicara

1. Pengertian Kemampuan Berbicara

Teori belajar Subhayni, dkk menyatakan bahwa siswa memperoleh pengetahuan bahasa melalui tiga proses: asosiasi, imitasi, dan penguhan. Asosiasi berarti melazimkan suatu bunyi dengan objek tertentu. Imitasi berarti menirukan pengucapan dan struktur kalimat yang didengarnya. Penguhan yang dimaksud sebagai ungkapan kegembiraan yang dinyatakan ketika siswa mengucapkan kata-kata yang benar.¹⁹

Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan siswa atau anak-anak yang didahului oleh keterampilan menyimak, pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Berbicara sudah barang tentu erat berhubungan dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh oleh siswa melalui kegiatan menyimak dan membaca..

Kegiatan berbicara merupakan aktivitas yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia normal dari zaman dahulu sampai ke zaman sekarang ini. Sebab, berbicara itu merupakan salah satu aspek kemampuan berbahasa yang alami yang dimiliki manusia. Kemampuan berbicara yang diharapkan dari pembelajaran di sekolah adalah agar siswa terampil berbicara. Keterampilan berbicara yang diharapkan adalah kemampuan mengungkapkan pendapat, ide, gagasan, pemikiran atau perasaannya di muka umum dalam Bahasa Indonesia

¹⁹Subhayni, dkk, *Keterampilan Berbicara*, (Darussalam, Banda Aceh: Syiah Kuala, 2017), hlm. 298.

yang baik dan benar. Kemampuan berbicara dalam segala situasi inilah yang belum dimiliki oleh siswa di sekolah.

2. Tujuan Kemampuan Berbicara

Berbicara tentu memiliki tujuan yang ingin disampaikan kepada lawan bicaranya. Agar tujuan itu dapat tersampaikan dengan baik dan efektif, pembicara harus memahami hal yang akan disampaikan dan menguasai aspek keterampilan berbicara. Dalam hal ini pendengar akan memaknai informasi atau pesan yang disampaikan oleh pembicara.

Tujuan lain dari aktivitas berbicara adalah untuk menyampaikan informasi. Orang akan lebih mudah menyampaikan atau menerima informasi secara lisan. Pembicara dengan tujuan menginformasikan sering mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari seperti menjelaskan suatu informasi, menguraikan, menafsir, atau menginterpretasikan sesuatu hal, memberi, menyebarkan, dan menanamkan pengetahuan.²⁰

3. Manfaat Berbicara

Zulkifli menyatakan bahwa beberapa manfaat dapat dikemukakan melalui butir-butir sebagai berikut:

- a. Memperlancar komunikasi siswa
- b. Mempermudah pemberian berbagai informasi
- c. Meningkatkan kepercayaan diri
- d. Meningkatkan dukungan publik atau masyarakat
- e. Menjadi penunjang meraih profesi dan pekerjaan

²⁰Amrita, *Keterampilan Berbicara*, (Yogyakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 32.

- f. Meningkatkan mutu profesi dan pekerjaan ²¹

4. Syarat-syarat Berbicara Yang Baik

Menurut Santosa syarat-syarat berbicara yang baik adalah sebagai berikut:

- a. Ada pengirim (orang yang menyampaikan pesan)
- b. Ada pesan (isi pembicaraan)
- c. Penerima (orang menerima pesan)
- d. Media (bahasa lisan)
- e. Sarana (waktu, tempat, sarana, dan peralatan yang digunakan dalam menyampaikan pesan.
- f. Interaksi (searah, dua arah, multi arah.)²²

5. Ciri-ciri Pembicara Yang Baik

- a. Memilih topik yang tepat
- b. Menguasai materi
- c. Memahami latar belakang pendengar
- d. Mengetahui situasi
- e. Tujuan yang jelas
- f. Kontak dengan pendengar
- g. Kemampuan linguistiknya tinggi
- h. Menguasai pendengar
- i. Memanfaatkan alat bantu
- j. Berencana

²¹Zulkifli, *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Role Playing*, (Jakarta: Media Press, 2013), hlm. 34.

²²Santosa, *Peningkatan Keterampilan Bericara Melalui Metode Bermain Peran Kelas* VJpgsd vol, 3, no, 2, 2015, h. 415-116.

6. Bentuk-bentuk Kemampuan Berbicara

Bentuk kemampuan berbicara yang dapat digunakan untuk menilai keberhasilan berbicara siswa adalah dengan cara menugaskan kembali sesuai dengan apa yang hendak dinilai. Contoh tes kemampuan berbicara siswa yang dapat digunakan adalah:

- a. Mengucapkan huruf, nama, keadaan
- b. Menceritakan kembali dialog, cerita, peristiwa yang didengar atau yang dibaca
- c. Menceritakan gambar
- d. Melakukan wawancara
- e. Menyampaikan pengalaman, peristiwa, ilmu pengetahuan secara lisan.
- f. Menjawab pertanyaan sederhana dan kompleks
- g. Bermain peran²³

Berbicaralah ramah pada setiap orang perkataan/artikulasi pun harus jelas agar tidak terjadi kesalah pahaman. Perhatikan pula pemilihan kata. Meski bertujuan baik, jika salah berkata-kata dalam melakukannya maka tujuan itu tidak akan tercapai. Lakukan kontak mata pada lawan bicara, saat berbicara dengan atasan, usahakan fokus, berbicara seperlunya, jangan ngelantur sehingga intinya malah tidak jelas. Kalau atasan membicarakan masalah personal seorang rekan sekerja, sebagai bawahan yang profesional sebaiknya kita bicarakan diplomatis.

²³Nur Huda, *Teknik Penilaian Kemampuan Berbicara*, (Makasar: K. Media, 2012), hlm. 55.

Sebagai pembatasan, bentuk kemampuan berbicara yang peneliti gunakan dalam tulisan ini yaitu bermain peran.

7. Indikator Kemampuan Berbicara

Menurut Zuniar Kamaluddin mabruri, Kesuksesan individu ketika berkomunikasi tidak lepas dari karakter individu, mulai dari kedewasaan hingga kedalam dan keluasan pengetahuan.

Indikator kemampuan berbicara siswa dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Intonasi
- b. Pelafalan
- c. Jeda
- d. Kelancaran
- e. Ekspresi
- f. Penampilan
- g. Mimik, serta
- h. Nada untuk setiap siklusnya²⁴

²⁴ Zuniar Kamaluddin Mabruri, Ferry Aristya, *Peningkatan keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V Melalui Metode Role Playing*, Jurnal kajian Penelitian Dan Pembelajaran vol 1,2, 2017, h. 115.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian adalah upaya seorang untuk mengumpulkan data dan informasi sebanyak mungkin. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat menganalisis lebih dalam mengenai suatu permasalahan yang akan diteliti. Oleh karena itu, peneliti harus terlibat langsung pada proses pengumpulan data.

Penelitian ini dirancang menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), dimana peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas juga diartikan sebagai suatu penelitian atau berupa tindakan yang terencana untuk memecahkan masalah yang dihadapi kelas sekaligus agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional.²⁵

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan efisien dan kualitas pendidikan terutama proses dan hasil belajar siswa pada level kelas. Penelitian formal yang selama ini banyak dilakukan, pada umumnya belum menyentuh langsung persoalan nyata yang dihadapi guru di kelas sehingga belum mampu meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran. Selain meningkatkan kualitas pembelajaran, PTK juga berguna bagi guru untuk menguji suatu teori pembelajaran, apakah sesuai dengan kondisi kelas yang dihadapi atau tidak. Melalui PTK guru dapat memilih dan menerapkan teori atau

²⁵Suharsimi, Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Jakarta: Bima Aksara, 2008), hlm. 95.

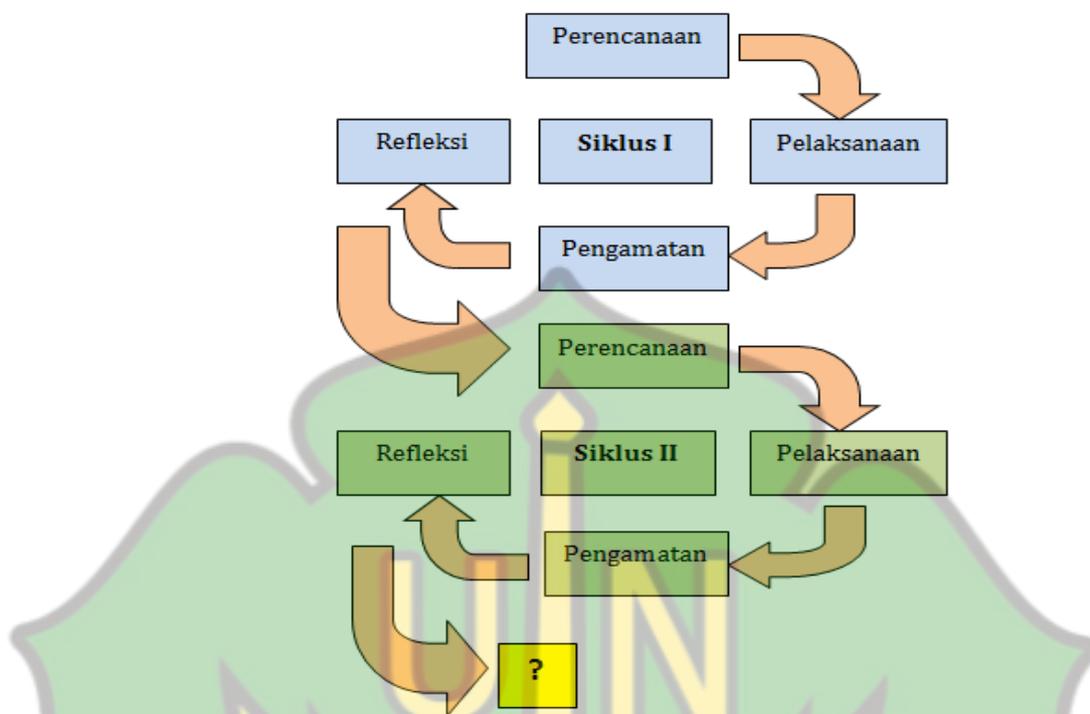
strategi pembelajaran yang paling sesuai dengan kondisi kelasnya. Hal ini perlu disadari karena setiap proses pembelajaran biasanya dihadapkan dengan konteks tertentu yang bersifat khusus. Melalui PTK, permasalahan yang terjadi dalam suatu pembelajaran di kelas dapat teridentifikasi dan dipecahkan melalui suatu tindakan yang sudah diperhitungkan kemudian dilakukan perbaikan yang mana pelaksanaan dari perbaikan dilakukan dengan cermat untuk diukur tingkat keberhasilannya.

Bersarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan upaya yang dilakukan seseorang dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi guna meningkatkan kualitas pembelajaran didalam kelas.²⁶

B. Tahap-tahap Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas meliputi beberapa tahapan yang pelaksanaannya terdiri dari beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Tahapan-tahapan penelitian dalam setiap tindakan terjadi secara berulang-ulang hingga akhirnya menghasilkan suatu ketuntasan nilai yang telah ditetapkan menurut kriteria penilaiannya. Berikut ini adalah gambaran tahapan pelaksanaan.

²⁶Nurdiah Hanifah, *Memahami Penelitian Kelas*, (Bandung: UPI PRESS, 2014), hlm. 1.



Gambar 3.1 Siklus Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas menurut Arikunto

Berikut ini adalah langkah-langkah yang akan dijalankan dalam setiap siklus.

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dengan cara menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan.²⁷

Tahapan dalam perencanaan yang dilakukan peneliti di MIN 10 Aceh Tenggara menggunakan metode *Role Playing* adalah melakukan kegiatan

²⁷Suhardjono, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 75.

praobservasi untuk mengumpulkan fakta-fakta lapangan guna memastikan adanya masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran yang berlangsung selama ini, kemudian menetapkan materi yang akan diajarkan, menentukan jumlah siklus yang akan dilakukan, kemudian menyusun perangkat pembelajaran untuk masing-masing siklus yaitu RPP, setelah itu mempersiapkan metode *Role Playing* yang akan digunakan dalam pembelajaran, menyusun instrument yang akan digunakan, berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta format penilaian siswa, adanya pengamat untuk mengamati aktivitas guru dan siswa.

2. Pelaksanaann Tindakan (*Acting*)

Langkah kedua yang perlu diperhatikan adalah tindakan, yaitu pelaksanaan yang akan diimplementasikan atau penerapan isi rancangan pada tahap ini, tindakan harus sesuai dengan rencana dan dilaksanakan secara sadar dan terkontrol.²⁸ Tahap ini peneliti mengimplementasikan perencanaan yang telah disusun. Dan melaksanakan pembelajaran (RPP) yang telah dirancang. Setelah selesai untuk mengetahui sejauh mana hasil yang diperoleh siswa setelah pemberian tindakan pada siklus pertama demikian seterusnya hingga pada siklus terakhir.

Langkah-langkah kegiatan pada siklus pembelajaran yang peneliti lakukan harus sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*.

²⁸Suhardjono, dkk, Penelitian Tindakan Kelas..., hlm. 9.

3. Observasi/Pengamatan (*Observing*)

Tahap observasi atau pengamatan dilakukan dengan peneliti bertugas sebagai pengajar yang menerapkan metode *Role Playing*, sedangkan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia bertugas sebagai pengamat dalam proses belajar mengajar yang dilakukan guru dan siswa. Observasi dilakukan untuk memperoleh data dalam pelaksanaan tindakan. Observasi ini dilakukan berdasarkan bahan ajar yang telah disusun. Observasi dilakukan terhadap pembelajaran ialah dengan metode *Role Playing*.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi merupakan tahap akhir dari siklus satu yang bertujuan untuk memperoleh kesimpulan mengenai sejauh mana terlaksanakannya pembelajaran yang telah dirancang dan sejauh mana indikator yang telah dicapai. Dalam refleksi ini, peneliti bersama guru pengampu mata pelajaran tematik khususnya pada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia akan membahas data-data hasil observasi untuk selanjutnya digunakan sebagai bahan pertimbangan pelaksanaan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

Siklus lanjutan merupakan siklus lanjutan dari siklus satu yang bertujuan untuk memperbaiki siklus satu. Siklus lanjutan ini dilaksanakan dengan mempertimbangkan peningkatan yang telah dicapai pada siklus sebelumnya, jika belum mencapai tujuan yang diinginkan maka siklus akan terus dilanjut. Langkah-langkah siklus lanjutan ini dilakukan sama dengan siklus satu yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 10 Aceh Tenggara. Adapun proses pembelajaran siswa di MIN 10 Aceh Tenggara berlangsung pada pagi hari dimulai Pukul 07.45 WIB sampai dengan 12.55 WIB. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2021/2022.

D. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 10 Aceh Tenggara. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswa kelas V MIN 10 Aceh Tenggara yang berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah seluruh kegiatan guru dan siswa dalam penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dikelas V MIN 10 Aceh Tenggara.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam pengumpulan data dan analisis data, dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen berupa lembar observasi dan butir soal tes, maka dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti dibantu oleh guru dengan cara pengamatan yang dilakukan secara langsung selama pembelajaran. Observasi ini

dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*.

2. Tes

Menurut Arikunto bahwa tes adalah pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, integensi, kemampuan bakat yang dimiliki setiap individu atau kelompok. Metode ini dilakukan untuk memperoleh data hasil belajar kognitif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran. Data hasil belajar peserta didik diperoleh dari hasil evaluasi akhir siklus.²⁹

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan agar kegiatan dalam mengumpul data menjadi mudah. Teknik pengumpulan data sangat penting dalam keabsahan data yang di peroleh. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk melihat dan mengukur kemampuan guru (peneliti) dalam mengelola proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan metode metode *Role Playing* pada materi mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran. Lembar observasi yang berikan kepada pengamat untuk mengamati kegiatan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, serta untuk memperoleh

²⁹Arikunto, *Metode Role Playing*, (Jakarta: Grenmedia, 2010), hlm.199.

data tentang kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*. Pengamat menuliskan hasil pengamatannya dengan memberikan tanda *check-list* pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan apa yang telah diamati.

2. Lembar pengamatan aktivitas siswa

Aktivitas siswa juga penting diamati dalam proses pembelajaran sebagai umpan balik dari aktivitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Lembar pengamatan aktivitas siswa digunakan untuk mengamati sejauh mana respon siswa terhadap materi yang diajarkan. Pengamatan ini dilakukan oleh teman sejawat dari peneliti yang telah memahami penggunaan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran.

3. Soal tes

Tes adalah sejumlah soal yang berikan kepada siswa yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan. Tes digunakan untuk mengukur pencapaian kemampuan memahami siswa mengenai mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran tentunya akan mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan satu tes, yaitu tes akhir (*post-test*). Tes akhir sering dikenal dengan istilah *post-test* akhir dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah materi yang diajarkan dapat dikuasai dengan baik.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan tahap yang paling penting dalam suatu penelitian, pada tahap ini hasil penelitian dapat dirumuskan setelah semua data terkumpul. Untuk mendeskripsikan data penelitian diberikan perhitungan sebagai berikut:

1. Analisis data hasil observasi

Analisis hasil observasi yaitu suatu terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar, yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, penutup, alokasi dan pengelolaan waktu serta pengelolahan kelas. Observasi dilakukan dengan cara melihat secara langsung keadaan proses pembelajaran di kelas V MIN 10 Aceh Tenggara, baik pengamatan terhadap aktivitas guru maupun aktivitas siswa.

2. Analisis data aktifitas guru

Data aktivitas guru dan siswa diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis dara hasil observasi aktivitas guru dan siswa melalui penerapan metode Role Playing pada materi mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran dilakukan dengan menganalisis persentase berikut ini:

$$\text{Penentuan Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.1: Kategori Kriteria Hasil Pengamatan Guru dan Siswa³⁰

No.	Nilai	Katagori penilaian
1	80-100	Baik sekali
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-55	Kurang
5	30-39	Gagal

Tabel 3.2: Kategori Kemampuan Berbicara

No.	Nilai	Katagori penilaian
1	80-100	Baik sekali
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-55	Kurang

H. Indikator Keberhasilan Kemampuan Berbicara Siswa

Menurut Ardiwati ada beberapa indikator untuk mengetahui keberhasilan meningkatkan keampuan berbicara siswa di antaranya sebagai berikut:

1. Kecepatan bunyi-bunyi vocal dan konsonan
2. Intonasi suara
3. Ketetapan dan ketepatan ucapan
4. Urutan yang tepat
5. Kelancaran³¹

³⁰Suharsimi, Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hlm. 245

³¹ Ardiwati, *Kemampuan Berbicara Siswa, Tematik Role Playing Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, vol 4, No 6, 2020, h. 1290.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Proses penelitian dan pengumpulan data dilaksanakan di MIN 10 Aceh Tenggara mulai tanggal 4 Oktober 2022 sampai dengan selesai tahun ajaran 2021/2022. MIN 10 Aceh Tenggara merupakan salah-satu madrasah yang terletak di Jalan Kutacane-Mamas KM. 15,5 Desa Simpang IV Tanjung Kabupaten Aceh Tenggara.

Penelitian ini dimulai dengan menjumpai kepala sekolah MIN 10 Aceh Tenggara untuk meminta izin dalam melakukan penelitian serta memberikan surat pengantar dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada tanggal 4 Oktober 2022.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan metode *Role Playing* sesuai langkah-langkah dan tahapan-tahapan (sintaks) pada metode tersebut. Pada penelitian ini membahas materi “mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran (drama).” Penelitian ini diamati oleh wali kelas VA MIN 10 Aceh Tenggara yaitu bapak Julpan Ependi, S.Pd sebagai pengamat dalam penelitian ini untuk membantu peneliti dalam pengisian lembar pengamatan aktivitas guru. Pada aktivitas siswa diamati oleh teman sejawat yaitu Surtia sebagai pengamat dalam penelitian ini untuk membantu peneliti dalam pengisian lembar pengamatan aktivitas siswa. Metode

yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/pengamatan, dan refleksi.

1. Siklus I

Pada siklus I terbagi atas 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/pengamatan, dan refleksi yang akan dijelaskan sebagai berikut.

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahap menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan. Pada tahap ini, peneliti menyusun perangkat pembelajaran untuk tiap siklus, mempersiapkan langkah/sintaks metode *Role Playing* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, menyusun instrument yang akan digunakan yaitu lembar pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa, serta lembar penilaian tes lisan/kemampuan berbicara siswa.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Setelah mempersiapkan segala kebutuhan pada tahap perencanaan, maka akan dilanjutkan ke tahap pelaksanaan tindakan. Tahap pelaksanaan merupakan tahap yang akan diimplementasikan atau penerapan isi rancangan, tindakannya disesuaikan dengan rencana, dan akan dilaksanakan secara sadar serta terkontrol. Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan perencanaan yang sudah disusun sebelumnya. Pelaksanaan ini dilakukan pada hari Rabu 5 Oktober 2022 di kelas VA. Pembelajaran ini berlangsung dan diikuti oleh 25 orang, 12 perempuan dan

13 laki-laki. Kegiatan pembelajaran terbagi menjadi 3 yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dengan menerapkan metode *Role Playing*.

c. Tahap Observasi/Pengamatan

Tahap observasi/pengamatan merupakan tahapan dalam mengamati aktivitas guru, aktivitas siswa, serta kemampuan berbicara siswa. Pengamatan aktivitas guru dilakukan oleh wali kelas VA yaitu bapak Julpan Ependi, S.Pd dan pengamatan aktivitas siswa dilakukan oleh teman sejawat yaitu Surtia.

1) Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

Tabel 4.1: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 1

Aspek yang Diamati	Nilai			
	1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan				
1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, tegur sapa, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa.				√
2. Guru menanyakan kepada siswa “apakah kalian sudah siap untuk belajar hari ini?”.				√
3. Guru menyampaikan pembelajaran yang akan diajarkan pada hari ini yaitu mengenai “ungkapan pikiran melalui drama” serta melakukan apersepsi			√	
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				√
5. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran.				√
Kegiatan Inti				
6. Guru membagikan siswa menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 6 orang siswa.				√
7. Guru menyuruh siswa untuk membuka serta memperhatikan buku teks siswa.			√	
8. Guru bertanya kepada siswa “mengungkapkan pikiran secara lisan dalam diskusi dan bermain peran (drama)”.			√	

Aspek yang Diamati	Nilai			
	1	2	3	4
9. Guru mempersilahkan kelompok pertama untuk maju ke depan bermain peran (drama).				√
10. Guru mengenali dan menjelaskan serta bertanya kepada siswa tentang mengungkapkan pikiran secara lisan dalam diskusi dan bermain peran (drama).				√
11. Guru menetapkan semua kelompok yang telah dibagikan menjadi 4 kelompok untuk maju ke depan satu-persatu.			√	
12. Guru mengarahkan masing-masing kelompok untuk memainkan peran yang sudah ditentukan.			√	
13. Guru menyuruh siswa yang sudah maju ke depan kembali ke tempat duduknya masing-masing.				√
14. Guru meminta siswa untuk mengulang cerita yang sudah mereka mainkan di depan kelas.		√		
15. Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk membaca hasil teks drama dari temannya atau ada mungkin siswa lain memberikan pendapat tentang cerita yang telah dimainkan di depan kelas.		√		
16. Guru menyuruh siswa untuk memperhatikan dan memberikan komentar jika masih kurang memahami apa yang kelompok lain tampilkan di depan kelas.	√			
17. Guru memberikan penguatan hasil diskusi yang telah mereka tampilkan, bermain peran di depan kelas, siswa membetulkan jika ada yang salah dan membantu kelompok yang lain jika tidak bisa ikut serta dalam bermain peran tersebut.		√		
18. Guru menanyakan kepada siswa “apakah kalian sudah mengerti?” dan bagaimana perasaan kalian ketika bermain peran di depan kelas dan di depan banyak teman kalian.			√	
Kegiatan Penutup				
19. Guru memberikan pujian serta apresiasi kepada setiap kelompok bermain peran.				√
20. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dan apa kesan yang didapatkan dalam bercerita bermain peran (drama).	√			

Aspek yang Diamati	Nilai			
	1	2	3	4
21. Guru membagikan kertas dan meminta siswa untuk menuliskan bagaimana proses pembelajaran pada hari ini.	√			
22. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat dalam belajar walaupun dalam keadaan bagaimanapun dan meminta siswa mengulang kembali apa yang telah diperoleh pada pertemuan hari ini di rumah serta membaca materi untuk pertemuan selanjutnya di rumah.			√	
23. Guru menyampaikan materi selanjutnya dan menyampaikan pesan moral serta penutup pembelajaran dengan mengucapkan Alhamdulillah dan salam penutup.				√
Jumlah Skor Perolehan	71			
Persentase	73,95%			

Dengan digunakan rumus di bawah ini, maka hasil observasi aktivitas guru dapat ditentukan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{71}{96} \times 100\% = 73,95\%$$

Keterangan:

80-100 = Baik Sekali

66-79 = Baik

56-65 = Cukup

40-55 = Kurang

30-39 = Gagal

Berdasarkan hasil observasi data pada aktivitas guru yang dilakukan oleh pengamat, jumlah keseluruhannya memuat dari kegiatan

pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup adalah 71 dengan nilai rata-rata memperoleh persentase 73,95%. Dengan demikian, hasil observasi aktivitas guru pada siklus I termasuk ke dalam kategori baik.

2) Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

Tabel 4.2: Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Aspek yang Diamati	Nilai			
	1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan				
1. Siswa menjawab salam, berdoa bersama-sama, dan menjawab kehadiran.				√
2. Siswa menjawab dan memperhatikan guru.				√
3. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang pembelajaran yang akan dipelajari yaitu mengenai “ungkapan pikiran melalui drama” dan melakukan apersepsi.				√
4. Siswa mendengarkan dan mencermati tujuan pembelajaran dalam bermain peran atau drama yang disampaikan oleh guru.				√
5. Siswa mendengarkan penyampaian langkah-langkah pembelajaran tentang bagaimana caranya bermain peran yang baik dan benar.				√
Kegiatan Inti				
6. Siswa mengikuti arahan guru berkumpul sesuai kelompok yang telah ditentukan yang terdiri dari 6 orang.				√
7. Siswa sebelum maju ke depan untuk bermain peran (drama), guru menyuruh siswa untuk mengulang kembali atau membaca teks cerita di buku tersebut.				√
8. Siswa menjawab tentang hal yang diketahui mengenai mengungkapkan pikiran secara lisan dalam diskusi dan bermain peran (drama).			√	
9. Siswa dipersilahkan untuk maju ke depan bermain peran (drama) dimulai dari kelompok pertama.				√
10. Siswa memperhatikan kelompok lain bermain peran di depan kelas yang telah diberikan judul cerita yang sudah ditentukan dengan mengungkapkan pikiran secara lisan dalam diskusi dan bermain peran (drama).			√	

Aspek yang Diamati	Nilai			
	1	2	3	4
11. Siswa ditetapkan dan dibagikan menjadi 4 kelompok untuk maju ke depan satu-persatu.				√
12. Siswa yang sudah diarahkan masing-masing kelompok untuk memainkan peran yang sudah ditentukan.				√
13. Siswa kembali ke kursinya masing-masing.				√
14. Siswa diminta untuk mengulang cerita yang sudah mereka ceritakan di depan kelas.			√	
15. Siswa diminta perwakilan dari setiap kelompok untuk menceritakan perasaan mereka setelah selesai bermain peran (drama), dan dari temannya atau ada mungkin siswa lain memberikan pendapat tentang cerita yang telah dimainkan di depan kelas.			√	
16. Siswa yang lain akan memperhatikan dan memberikan komentar jika masih kurang memahami apa yang kelompok lain ceritakan di depan kelas.	√			
17. Siswa diberikan penguatan hasil dari diskusi yang telah mereka tampilkan, bermain peran di depan kelas, siswa membetulkan jika ada yang salah dan membantu kelompok yang lain jika tidak bisa ikut serta dalam bermain peran tersebut.			√	
18. Siswa sudah mengerti, dan mengungkapkan perasaan mereka ketika bermain peran di depan kelas dan di depan banyak teman-temannya.				√
Kegiatan Penutup				
19. Siswa membalas pujian dari guru serta tepukan tangan bersama.				√
20. Siswa diminta untuk menyimpulkan materi pembelajaran dan kesan apa yang mereka dapat dalam bercerita bermain peran (drama).	√			
21. Siswa diberikan kertas dan meminta mereka untuk menuliskan bagaimana proses pembelajaran pada hari ini.	√			
22. Siswa mendengarkan motivasi dari guru dan memperhatikannya.				√
23. Siswa mendengarkan dan menjawab salam.				√
Jumlah Skor Perolehan	83			

Aspek yang Diamati	Nilai			
	1	2	3	4
Persentase	86,45%			

Hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat berdasarkan penyelesaian sesuai rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{83}{96} \times 100\% = 86,45\%$$

Keterangan;

80-100 = Baik Sekali

66-79 = Baik

56-65 = Cukup

40-55 = Kurang

30-39 = Gagal

Berdasarkan hasil observasi data pada aktivitas siswa yang dilakukan oleh pengamat, jumlah keseluruhannya memuat dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup adalah 83 dengan nilai rata-rata memperoleh persentase 86,45%. Dengan demikian, hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I termasuk ke dalam kategori baik sekali.

Hasil Kemampuan Berbicara Siswa

Tabel 4.3: Skor Hasil Kemampuan Berbicara Siswa (Tes Lisan) Siklus I

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan
1.	S ¹	75	Tuntas
2.	S ²	75	Tuntas
3.	S ³	50	Tidak Tuntas
4.	S ⁴	60	Tidak Tuntas
5.	S ⁵	60	Tidak Tuntas
6.	S ⁶	65	Tidak Tuntas
7.	S ⁷	80	Tuntas
8.	S ⁸	50	Tidak Tuntas
9.	S ⁹	60	Tidak Tuntas
10.	S ¹⁰	60	Tidak Tuntas
11.	S ¹¹	65	Tidak Tuntas
12.	S ¹²	80	Tuntas
13.	S ¹³	65	Tidak Tuntas
14.	S ¹⁴	65	Tidak Tuntas
15.	S ¹⁵	80	Tuntas
16.	S ¹⁶	80	Tuntas
17.	S ¹⁷	65	Tidak Tuntas
18.	S ¹⁸	80	Tuntas
19.	S ¹⁹	60	Tidak Tuntas
20.	S ²⁰	80	Tuntas
21.	S ²¹	80	Tuntas
22.	S ²²	75	Tuntas
23.	S ²³	60	Tidak Tuntas
24.	S ²⁴	70	Tidak Tuntas

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan
25.	S ²⁵	70	Tidak Tuntas

Berdasarkan data tersebut dengan menggunakan rumus di bawah ini, maka hasil kemampuan berbicara siswa dapat ditentukan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{10}{25} \times 100\% = 40\%$$

Keterangan:

80-100 = Baik Sekali

66-79 = Baik

56-65 = Cukup

40-55 = Kurang

30-39 = Gagal

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan pada MIN 10 Aceh Tenggara adalah 75. Siswa dapat dikatakan tuntas belajarnya apabila sudah mencapai nilai KKM tersebut. Pada tabel di atas menunjukkan bahwa siswa tuntas sejumlah 10 orang dengan memperoleh nilai 40% kategori kurang. Kemudian siswa tidak tuntas sejumlah 15 orang.

Siswa yang Kurang dibidang Keberhasilan kemampuan Berbiacra
Tabel 4.3: Hasil Temuan Masalah (Refleksi) siklus I

No.	Kemampuan Berbicara Siswa	Jumlah Siswa
1.	Kecepatan bunyi-bunyi vocal atau konsonan.	14
2.	Intonasi suara.	7
3.	Ketetapan dalam ketepatan ucapan.	14

4.	Urutan yang tepat.	14
5.	Kelancaran.	15

d. Tahap Refleksi

Refleksi merupakan tahap akhir dari siklus I yang bertujuan untuk memperoleh kesimpulan mengenai sejauh mana terlaksanakannya pembelajaran yang sudah dirancang dan sejauh mana indikator yang tercapai.

Tabel 4.5: Hasil Temuan Masalah (Refleksi) Siklus I

Refleksi	Temuan	Perbaikan
Aktivitas Siswa	Siswa melakukan kegiatan menjawab tentang hal yang mereka ketahui mengenai mengungkapkan pikiran secara lisan dalam diskusi dan bermain peran (drama).	Untuk kedepannya siswa melakukan lebih baik menjawab tentang hal yang mereka ketahui mengenai mengungkapkan pikiran secara lisan dalam diskusi dan bermain peran (drama).
	Siswa melakukan kegiatan dalam memperhatikan kelompok lain yang sedang bermain peran di depan kelas.	Untuk kedepannya siswa harus melakukan lebih baik dalam memperhatikan kelompok lain yang sedang bermain peran di depan kelas.
	Siswa melakukan kegiatan diminta untuk menggulang cerita yang sudah mereka ceritakan di depan kelas.	Kedepannya siswa harus melakukan lebih baik menetapkan 4 kelompok diminta untuk menggulang cerita yang sudah mereka ceritakan di depan kelas.
	Siswa melakukan kegiatan diminta perwakilan setiap kelompok untuk membaca hasil teks drama dari temannya atau siswa lain	Selanjutnya siswa harus melakukan lebih baik diminta perwakilan setiap kelompok untuk membaca hasil teks drama dari

Refleksi	Temuan	Perbaikan
	memberikan pendapat tentang cerita yang telah dimainkan di depan kelas.	temannya atau siswa lain memberikan pendapat tentang cerita yang telah dimainkan di depan kelas.
	Siswa tidak melakukan kegiatan memperhatikan dan memberikan komentar kepada kelompok lain di depan kelas.	Kedepannya siswa harus melakukan lebih baik kegiatan memperhatikan dan memberikan komentar kepada kelompok lain di depan kelas.
	Siswa melakukan kegiatan diberikan penguatan hasil dari diskusi yang telah mereka tampilkan, bermain peran di depan kelas, siswa yang lain membetulkan jika ada yang salah dan membetulkan kelompok yang lain jika tidak bisa ikut serta dalam bermain peran tersebut.	Pertemuan selanjutnya siswa harus melakukan lebih baik diberikan penguatan hasil dari diskusi yang telah mereka tampilkan, bermain peran di depan kelas, siswa yang lain membetulkan jika ada yang salah dan membetulkan kelompok yang lain jika tidak bisa ikut serta dalam bermain peran tersebut.
	Siswa tidak melakukan kegiatan untuk menyimpulkan materi pembelajaran dan kesan apa yang mereka dapat dalam bercerita bermain peran (drama).	Selanjutnya siswa harus melakukan lebih baik untuk menyimpulkan materi pembelajaran dan kesan apa yang mereka dapat dalam bercerita bermain peran (drama).
	Siswa tidak melakukan kegiatan diberikan kertas dan meminta mereka untuk menuliskan bagaimana proses pembelajaran pada hari ini.	Kedepannya siswa harus melakukan lebih baik diberikan kertas dan meminta mereka untuk menuliskan bagaimana proses pembelajaran pada hari ini.

Tabel 4.6: Hasil Temuan Masalah (Refleksi) Siklus I

Refleksi	Temuan	Perbaikan
Aktivitas Guru	Guru melakukan kegiatan dalam menyampaikan pembelajaran yang akan diajarkan, serta melakukan apersepsi.	Untuk kedepannya guru melakukan lebih baik dalam menyampaikan pembelajaran yang akan diajarkan, dan melakukan apersepsi dengan mengaitkan pembelajaran pada kehidupan sehari-hari.
	Guru melakukan kegiatan dalam menyuruh siswa untuk memperhatikan buku teks siswa.	Selanjutnya guru harus melakukan lebih baik dalam menyuruh siswa untuk memperhatikan buku teksnya secara tegas.
	Guru melakukan kegiatan dalam bertanya kepada siswa mengenai pembelajaran hari ini.	Untuk kedepannya guru harus melakukan lebih baik dalam bertanya kepada siswa mengenai pembelajaran hari ini dengan media gambar.
	Guru melakukan kegiatan dalam menetapkan semua kelompok yang sudah dibagikan menjadi 4 kelompok untuk maju ke depan kelas satu-persatu.	Kedepannya guru harus melakukan lebih baik menetapkan 4 kelompok yang sudah dibagi untuk maju ke depan kelas secara heterogen (mengelompokkan siswa pintar dengan siswa kurang pintar).
	Guru melakukan kegiatan dalam mengarahkan masing-masing kelompok untuk memainkan peran yang sudah ditentukan.	Selanjutnya guru harus melakukan lebih baik mengarahkan masing-masing kelompok untuk memainkan peran yang sudah ditentukan dengan memberikan nasehat tentang tanggung jawab kepada siswa agar mereka bisa bertanggung jawab terhadap peran yang sudah ditentukan.

Refleksi	Temuan	Perbaikan
	Guru melakukan kegiatan dalam meminta siswa untuk mengulang cerita yang sudah mereka mainkan di depan kelas.	Kedepannya guru harus melakukan lebih baik dalam meminta siswa mengulang cerita yang sudah mereka mainkan di depan kelas dengan memberikan pujian.
	Guru kurang melakukan dalam meminta perwakilan setiap kelompok untuk membaca hasil teks drama dari temannya atau siswa lain memberikan pendapat tentang cerita yang telah dimainkan di depan kelas.	Pertemuan selanjutnya guru harus melakukan lebih baik meminta perwakilan setiap kelompok membaca hasil teks drama dari temannya atau siswa lain saling memberikan pendapat dengan cara memberikan apresiasi.
	Guru tidak melakukan kegiatan menyuruh siswa untuk memperhatikan dan memberikan komentar jika masih kurang memahaminya.	Selanjutnya guru harus melakukan lebih baik dalam menyuruh siswa memperhatikan dan memberi komentar jika masih kurang memahaminya dengan penuh perhatian.
	Guru kurang melakukan kegiatan dalam memberikan penguatan hasil diskusi yang telah mereka tampilkan.	Kedepannya guru harus melakukan lebih baik memberikan penguatan hasil diskusi kepada siswa dengan kalimat yang mudah dipahami.
	Guru melakukan kegiatan dalam menanyakan kepada siswa “apakah kalian sudah mengerti” dan bagaimana perasaan kalian ketika bermain peran.	Selanjutnya guru harus melakukan lebih baik menanyakan kepada siswa dan bagaimana perasaannya ketika bermain peran dengan penuh semangat.
	Guru tidak melakukan kegiatan dalam meminta siswa untuk	Pertemuan kedepannya guru harus melakukan lebih baik meminta siswa

Refleksi	Temuan	Perbaikan
	menyimpulkan materi pembelajaran dan apa kesan yang didapatkannya.	menyimpulkan materi pembelajaran dan kesan yang didapatkannya, tidak hanya menyuruh siswa tapi juga membimbingnya.
	Guru tidak melakukan kegiatan dalam membagikan kertas dan meminta siswa untuk menuliskan bagaimana proses pembelajaran hari ini.	Pertemuan kedepannya guru harus melakukan lebih baik membagikan kertas dan meminta siswa menuliskan proses pembelajaran hari ini secara tegas dan teliti.
	Guru melakukan kegiatan memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat dan meminta siswa mengulang kembali di rumah apa yang telah diperoleh hari ini	Selanjutnya guru harus melakukan lebih baik memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu semangat dan meminta siswa mengulang kembali di rumah dengan memberikan masukan atau kata-kata penyemangat bagi siswa.

Demikianlah temuan masalah (refleksi) yang sudah ditemukan pada siklus I dan berlanjut ke siklus II untuk menyempurnakan kekurangan/kesalahan yang terdapat pada siklus I ini.

2. Siklus II

Setelah pelaksanaan siklus I belum mencapai keberhasilan, maka dilanjutkan tahapan ke siklus II untuk memperbaiki segala kekurangan atau kesalahan yang terdapat pada siklus I. Siklus II dilaksanakan dengan 4 tahapan juga yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/pengamatan, serta refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan di siklus II adalah memperbaiki segala kekurangan atau kesalahan yang diperoleh dari siklus I. Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah menyusun perangkat pembelajaran untuk tiap siklus, mempersiapkan langkah/sintaks metode *Role Playing* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, menyusun instrument yang akan digunakan yaitu lembar pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa, serta lembar penilaian tes lisan/kemampuan berbicara siswa.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pada siklus II dilakukan pada hari Kamis 7 Oktober 2022 di kelas VA. Pembelajaran ini berlangsung dan diikuti oleh 25 siswa, laki-laki sebanyak 13 siswa dan perempuan sebanyak 12 siswa. Kegiatan/tahapan pembelajarannya juga terbagi menjadi 3 yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dengan menerapkan metode *Role Playing*. Setiap kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan perbaikan pada siklus I.

c. Tahap Observasi/Pengamatan

Tahap pengamatan dilakukan sesuai dengan perbaikan pada siklus I mengenai pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa, serta hasil kemampuan berbicara siswa. Pengamatan aktivitas guru dilakukan oleh wali kelas VA yaitu bapak Julpan Ependi, S.Pd dan pengamatan aktivitas siswa dilakukan oleh teman sejawat yaitu Surtia.

1) Hasil Pengamatan Aktivitas Guru
Tabel 4.7: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Aspek yang Diamati	Nilai			
	1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan				
1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, tegur sapa, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa.				√
2. Guru menanyakan kepada siswa “apakah kalian sudah siap untuk belajar hari ini?”.				√
3. Guru menyampaikan pembelajaran yang akan diajarkan pada hari ini yaitu mengenai “ungkapan perasaan melalui drama” serta melakukan apersepsi		√		
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				√
5. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran.				√
Kegiatan Inti				
6. Guru membagikan siswa menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 6 orang siswa.				√
7. Guru menyuruh siswa untuk membuka serta memperhatikan buku teks siswa.				√
8. Guru bertanya kepada siswa “mengungkapkan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran (drama)”.				√
9. Guru mempersilahkan kelompok pertama untuk maju ke depan bermain peran (drama).				√
10. Guru mengenali dan menjelaskan serta bertanya kepada siswa tentang mengungkapkan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran (drama).				√
11. Guru menetapkan semua kelompok yang telah dibagikan menjadi 4 kelompok untuk maju ke depan satu-persatu.				√

Aspek yang Diamati	Nilai			
	1	2	3	4
12. Guru mengarahkan masing-masing kelompok untuk memainkan peran yang sudah ditentukan.				√
13. Guru menyuruh siswa yang sudah maju ke depan kembali ke tempat duduknya masing-masing.				√
14. Guru meminta siswa untuk mengulang cerita yang sudah mereka mainkan di depan kelas.				√
15. Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk membaca hasil teks drama dari temannya atau ada mungkin siswa lain memberikan pendapat tentang cerita yang telah dimainkan di depan kelas.				√
16. Guru menyuruh siswa untuk memperhatikan dan memberikan komentar jika masih kurang memahami apa yang kelompok lain tampilkan di depan kelas.				√
17. Guru memberikan penguatan hasil diskusi yang telah mereka tampilkan, bermain peran di depan kelas, siswa membetulkan jika ada yang salah dan membantu kelompok yang lain jika tidak bisa ikut serta dalam bermain peran tersebut.				√
18. Guru menanyakan kepada siswa “apakah kalian sudah mengerti?” dan bagaimana perasaan kalian ketika bermain peran di depan kelas dan di depan banyak teman kalian.				√
Kegiatan Penutup				
19. Guru memberikan pujian serta apresiasi kepada setiap kelompok bermain peran.				√
20. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dan apa kesan yang didapatkan dalam bercerita bermain peran (drama).				√
21. Guru membagikan kertas dan meminta				√

Aspek yang Diamati	Nilai			
	1	2	3	4
siswa untuk menuliskan bagaimana proses pembelajaran pada hari ini.				
22. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat dalam belajar walaupun dalam keadaan bagaimanapun dan meminta siswa mengulang kembali apa yang telah diperoleh pada pertemuan hari ini di rumah serta membaca materi untuk pertemuan selanjutnya di rumah.				√
23. Guru menyampaikan materi selanjutnya dan menyampaikan pesan moral serta penutup pembelajaran dengan mengucapkan Alhamdulillah dan salam penutup.				√
Jumlah Skor Perolehan	91			
Persentase	94,79%			

Hasil observasi aktivitas guru dapat ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{91}{96} \times 100\% = 94,79\%$$

Keterangan:

80-100 = Baik Sekali

66-79 = Baik

56-65 = Cukup

40-55 = Kurang

30-39 = Gagal

Berdasarkan hasil observasi data pada aktivitas guru yang dilakukan oleh pengamat, jumlah keseluruhannya memuat dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup adalah 91 dengan nilai rata-rata memperoleh persentase 94,79%. Peningkatan ini karena sudah melakukan perbaikan dari siklus I. Maka hasil observasi aktivitas guru pada siklus II termasuk ke dalam kategori baik sekali.

2) Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

Tabel 4.8: Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Aspek yang Diamati	Nilai			
	1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan				
1. Siswa menjawab salam, berdoa bersama-sama, dan menjawab kehadiran.				√
2. Siswa menjawab dan memperhatikan guru.				√
3. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang pembelajaran yang akan dipelajari yaitu mengenai “ungkapan perasaan melalui drama” dan melakukan apersepsi.				√
4. Siswa mendengarkan dan mencermati tujuan pembelajaran dalam bermain peran atau drama yang disampaikan oleh guru.				√
5. Siswa mendengarkan penyampaian langkah-langkah pembelajaran tentang bagaimana caranya bermain peran yang baik dan benar.				√
Kegiatan Inti				
6. Siswa mengikuti arahan guru berkumpul sesuai kelompok yang telah ditentukan yang terdiri dari 6 orang.				√
7. Siswa sebelum maju ke depan untuk bermain peran (drama), guru menyuruh siswa untuk mengulang kembali atau				√

Aspek yang Diamati	Nilai			
	1	2	3	4
membaca teks cerita di buku tersebut.				
8. Siswa menjawab tentang hal yang diketahui mengenai mengungkapkan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran (drama).				√
9. Siswa dipersilahkan untuk maju ke depan bermain peran (drama) dimulai dari kelompok pertama.				√
10. Siswa memperhatikan kelompok lain bermain peran di depan kelas yang telah diberikan judul cerita yang sudah ditentukan dengan mengungkapkan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran (drama).				√
11. Siswa ditetapkan dan dibagikan menjadi 4 kelompok untuk maju ke depan satu-persatu.				√
12. Siswa yang sudah diarahkan masing-masing kelompok untuk memainkan peran yang sudah ditentukan.				√
13. Siswa kembali ke kursinya masing-masing.				√
14. Siswa diminta untuk mengulang cerita yang sudah mereka ceritakan di depan kelas.				√
15. Siswa diminta perwakilan dari setiap kelompok untuk menceritakan perasaan mereka setelah selesai bermain peran (drama), dan dari temannya atau ada mungkin siswa lain memberikan pendapat tentang cerita yang telah dimainkan di depan kelas.				√
16. Siswa yang lain akan memperhatikan dan memberikan komentar jika masih kurang memahami apa yang kelompok lain ceritakan di depan kelas.				√
17. Siswa diberikan penguatan hasil dari diskusi yang telah mereka tampilkan, bermain peran di depan kelas, siswa membetulkan jika ada yang salah dan membantu kelompok yang lain jika				√

Aspek yang Diamati	Nilai			
	1	2	3	4
tidak bisa ikut serta dalam bermain peran tersebut.				
18. Siswa sudah mengerti, dan mengungkapkan perasaan mereka ketika bermain peran di depan kelas dan di depan banyak teman-temannya.				√
Kegiatan Penutup				
19. Siswa membalas pujian dari guru serta tepukan tangan bersama.				√
20. Siswa diminta untuk menyimpulkan materi pembelajaran dan kesan apa yang mereka dapat dalam bercerita bermain peran (drama).				√
21. Siswa diberikan kertas dan meminta mereka untuk menuliskan bagaimana proses pembelajaran pada hari ini.				√
22. Siswa mendengarkan motivasi dari guru dan memperhatikannya.				√
23. Siswa mendengarkan dan menjawab salam.				√
Jumlah Skor Perolehan	93			
Persentase	96,87%			

Hasil observasi aktivitas siswa dapat ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{93}{96} \times 100\% = 96,87\%$$

Keterangan;

80-100 = Baik Sekali

66-79 = Baik

56-65 = Cukup

40-55 = Kurang

30-39 = Gagal

Hasil observasi data pada aktivitas siswa yang dilakukan oleh pengamat, jumlah keseluruhannya memuat dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup adalah 93 dengan nilai rata-rata memperoleh persentase 96,87%. Peningkatan ini juga terjadi karena sudah memperbaiki pada siklus I. Dengan demikian, hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II termasuk ke dalam kategori baik sekali.

3) Kemampuan Berbicara Siswa

Tabel 4.9 Skor Hasil Kemampuan Berbicara Siswa (Tes Lisan) Siklus II

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan
1.	S ¹	75	Tuntas
2.	S ²	80	Tuntas
3.	S ³	60	Tidak Tuntas
4.	S ⁴	70	Tidak Tuntas
5.	S ⁵	75	Tuntas
6.	S ⁶	80	Tuntas
7.	S ⁷	80	Tuntas
8.	S ⁸	70	Tidak Tuntas
9.	S ⁹	75	Tuntas
10.	S ¹⁰	75	Tuntas
11.	S ¹¹	80	Tuntas
12.	S ¹²	75	Tuntas
13.	S ¹³	75	Tuntas
14.	S ¹⁴	80	Tuntas

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan
15.	S ¹⁵	80	Tuntas
16.	S ¹⁶	75	Tuntas
17.	S ¹⁷	70	Tidak Tuntas
18.	S ¹⁸	80	Tuntas
19.	S ¹⁹	75	Tuntas
20.	S ²⁰	75	Tuntas
21.	S ²¹	80	Tuntas
22.	S ²²	80	Tuntas
23.	S ²³	65	Tidak Tuntas
24.	S ²⁴	70	Tidak Tuntas
25.	S ²⁵	80	Tuntas

Hasil kemampuan berbicara siswa dapat ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{19}{25} \times 100\% = 76\%$$

Keterangan:

80-100 = Baik Sekali

66-79 = Baik

56-65 = Cukup

40-55 = Kurang

30-39 = Gagal

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan pada MIN 10 Aceh Tenggara adalah 75. Siswa dapat dikatakan tuntas belajarnya apabila sudah mencapai nilai KKM tersebut. Pada tabel di

atas menunjukkan bahwa siklus II siswa tuntas sejumlah 19 orang dengan memperoleh nilai 76% kategori baik. Kemudian siswa tidak tuntas sejumlah 6 orang.

d. Tahap Refleksi

Hasil observasi dari segala kegiatan pada siklus I sudah mengalami peningkatan di siklus II maka hasil observasi akan berakhir di siklus II saja. Tahap refleksi pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.10: Hasil Temuan Masalah (Refleksi) pada Siklus II

Refleksi	Temuan	Keterangan
Aktivitas guru	Aktivitas guru dalam menerapkan metode <i>Role Playing</i> untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa yaitu memperoleh persentase 94,79% dengan kategori baik sekali.	Hasil observasi aktivitas guru sudah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.
Aktivitas siswa	Aktivitas siswa dalam menerapkan metode <i>Role Playing</i> untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa yaitu memperoleh persentase 96,87% dengan kategori baik sekali.	Hasil observasi aktivitas siswa sudah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.
Kemampuan berbicara siswa	Jumlah kemampuan berbicara siswa sudah meningkat dengan menerapkan metode <i>Role Playing</i> dan telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 19 siswa tuntas dengan nilai persentase 76% kategori baik.	Kemampuan berbicara siswa kelas VA MIN 10 Aceh Tenggara sudah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

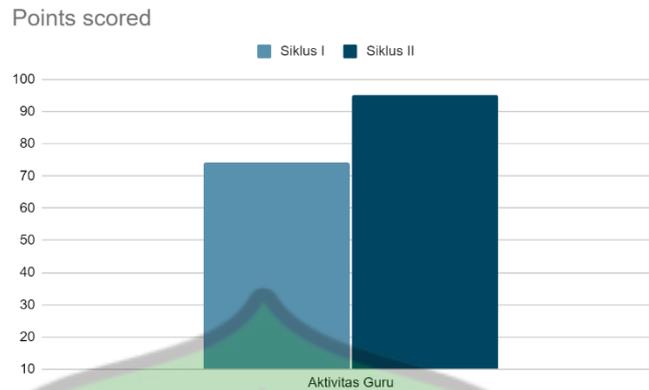
Berdasarkan hasil refleksi di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V MIN 10 Aceh Tenggara dikatakan sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

C. Pembahasan

Penelitiannya menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas V MIN 10 Aceh Tenggara dengan menerapkan 2 siklus, siklus I dilakukan hari Selasa 5 Oktober 2022. Siklus II dilakukan tanggal 7 Oktober 2022. Penelitian ini bertujuan mengetahui kemampuan berbicara siswa dengan menerapkan metode *Role Playing* pada materi mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui sebuah drama. Penelitian ini juga mengamati aktivitas guru dan siswa dengan menerapkan metode *Role Playing*. Hasil penelitiannya akan dinilai dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar penilaian tes lisan/kemampuan berbicara siswa pada setiap siklus.

1. Aktivitas Guru

Pengamatan aktivitas guru yaitu dilakukan oleh wali kelas VA bernama bapak Julpan Ependi, S.Pd. Hasil dari kegiatan pada siklus I menuju siklus II mengalami peningkatan.



Gambar 4.1 Diagram Aktivitas Guru

Berdasarkan gambar di atas, nilai diagram aktivitas guru pada siklus I memperoleh persentase 73,95% kategori baik dan pada siklus II memperoleh persentase 94,79% kategori baik sekali. Peningkatan ini terjadi karena guru sudah melakukan berbagai perbaikan yang masih belum atau kurang maksimal pada siklus I, seperti halnya guru melakukan apersepsi, guru memberikan motivasi, guru memberikan penguatan, dan umpan balik kepada siswa.

2. Aktivitas Siswa

Pengamatan aktivitas siswa yaitu dilakukan oleh teman sejawat bernama Surtia. Hasil dari kegiatan pada siklus I menuju siklus II mengalami peningkatan.

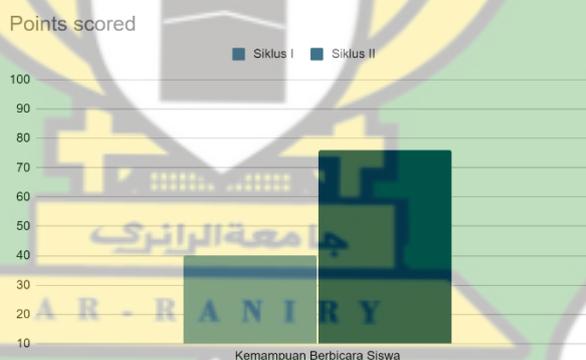


Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Siswa

Berdasarkan gambar di atas, nilai diagram aktivitas siswa pada siklus I memperoleh persentase 86,45% kategori baik sekali dan pada siklus II memperoleh persentase 96,87% kategori baik sekali. Peningkatan ini terjadi karena siswa sudah melakukan berbagai perbaikan yang masih belum atau kurang maksimal pada siklus I, seperti halnya siswa menjawab apa yang diketahui, siswa memperhatikan kelompok lain, siswa mengulang cerita, dan sebagainya.

3. Kemampuan Berbicara Siswa

Adanya peningkatan kemampuan berbicara siswa dalam menerapkan metode *Role Playing* dapat dilihat dengan lembar penilaian tes lisan/kemampuan berbicara siswa pada setiap siklus. Kemampuan berbicara siswa disesuaikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan di MIN 10 Aceh Tenggara yaitu 75.



Gambar 4.3 Diagram Kemampuan Berbicara Siswa

Berdasarkan gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa pada siklus I memperoleh persentase 40% dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 10 orang dan siswa tidak tuntas sebanyak 15 orang. Pada siklus II memperoleh persentase 76% dengan jumlah siswa tuntas 19 orang dan siswa tidak tuntas sebanyak 6 orang.

Dengan demikian, perolehan nilai siklus I ke siklus II mengalami peningkatan kemampuan berbicara siswa.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V MIN 10 Aceh Tenggara”, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Aktivitas guru melalui penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa yang dilakukan di MIN 10 Aceh Tenggara mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh persentase 73,95% dan siklus II memperoleh persentase 94,79%
2. Aktivitas siswa melalui penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa yang dilakukan di MIN 10 Aceh Tenggara mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh persentase 86,45% dan siklus II memperoleh persentase 96,87%.
3. Kemampuan berbicara siswa setelah menerapkan metode *Role Playing* yang dilakukan di MIN 10 Aceh Tenggara mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh persentase 40% kategori kurang dengan jumlah siswa tuntas 10 orang dan siswa tidak tuntas 15 orang. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus II memperoleh persentase 76% kategori baik dengan jumlah siswa tuntas 19 orang dan siswa tidak tuntas 6 orang

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, agar tercapainya tujuan pembelajaran dalam setiap pelaksanaan pembelajaran, maka disarankan:

1. Guru diharapkan dapat memilih metode pembelajaran yang cocok dengan aspek yang ingin dicapai, salah-satunya seperti metode *Role Playing* yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Dengan adanya metode *Role Playing* maka dapat menumbuhkan antusias siswa dalam melatih kemampuan berbicara yang dilakukan dengan memerankan sebuah drama tertentu.
2. Untuk mencapai kemampuan berbicara siswa yang maksimal, guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang sesuai. Seorang guru haruslah pandai dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai agar siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan semangat yang tinggi.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat untuk pembaca dan dapat menjadi pedoman untuk penulis yang lainnya.
4. Kepada peneliti lainnya jika menggunakan metode *Role Playing*/bermain peran diharapkan harus melakukan secara baik dan benar sesuai dengan ketentuan seperti, menata panggung/kelas, menggunakan alat yang diperlukan dalam bermain peran, dan memakai baju yang sesuai dengan perannya masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Lukman. 2022. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English Perss
- Amrita. 2012. *Keterampilan Berbicara*. Yogyakarta: BumiAksara
- Andini, Nur Ayani Sri dkk. 2012. *Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V*. Bengkalis-Riau: Dotplus Publisher.
- Ardiwati. 2020. *Kemampuan Berbicara Siswa Tematik Role Playing*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran. Vol. 4 No. 6
- Arikunto. 2010. *Metode Role Playing*. Jakarta: Grenmedia
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: BimaAksara
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asmawati. 2016. *Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Team Quis pada Siswa Kelas V*. Aceh Tenggara
- Azwardi, 2018, *Menulis Ilmiah Bahasa Indonesia*. Banda Aceh: Bina Karya Akademik
- Fatmawati, 2015. *Pengertian Metode Role Playing*. Jakarta: Media PRESS
- Hamzah, Uno. 2012. *Pengertian Metode Role Playing*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hanifah, Nurdiah. 2014. *Memahami Penelitian Kelas*. Bandung: UPI PRESS

- Huda, Nur. 2012. *Teknik Penilaian Kemampuan Berbicara*. Makassar
- Indrayani. 2018. *Metode Diskusi untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Siswa Kelas V. Aceh Tenggara*
- Hamdani, 2011. *Pengertian Role Playing*, Yogyakarta: MEDIA PRESS
- Irmalati. 2017. *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Pelajaran Bahasa Indonesia*
Jurnal guru kita (JGK). Vol 1(2)
- Mabruri, Zuniar Kamaluddin. dkk. 2017. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V melalui Metode Role Playing*.
Jurnal kajian Penelitian dan Pembelajaran. Vol 1,2
- Mardani. 2019. *Mengefektifkan Penggunaan Media Foto untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V. Aceh Tenggara*
- Mardiana, Vera. 2018. *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V MIN 3 Aceh Besar. Aceh Besar*
- Mayani. 2006. *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nurrita, Teni. 2018. *Jurnal Kemampuan Berbicara Siswa Syari'ah dan Tarbiyah*
- Santosa. 2015. *Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran Kelas V*. Jurnal PGSD. Vol. 3 No. 2

Subhayni, dkk. 2017. *Keterampilan Berbicara*. Darussalam, Banda Aceh: Syiah

Kuala

Suhardjono, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

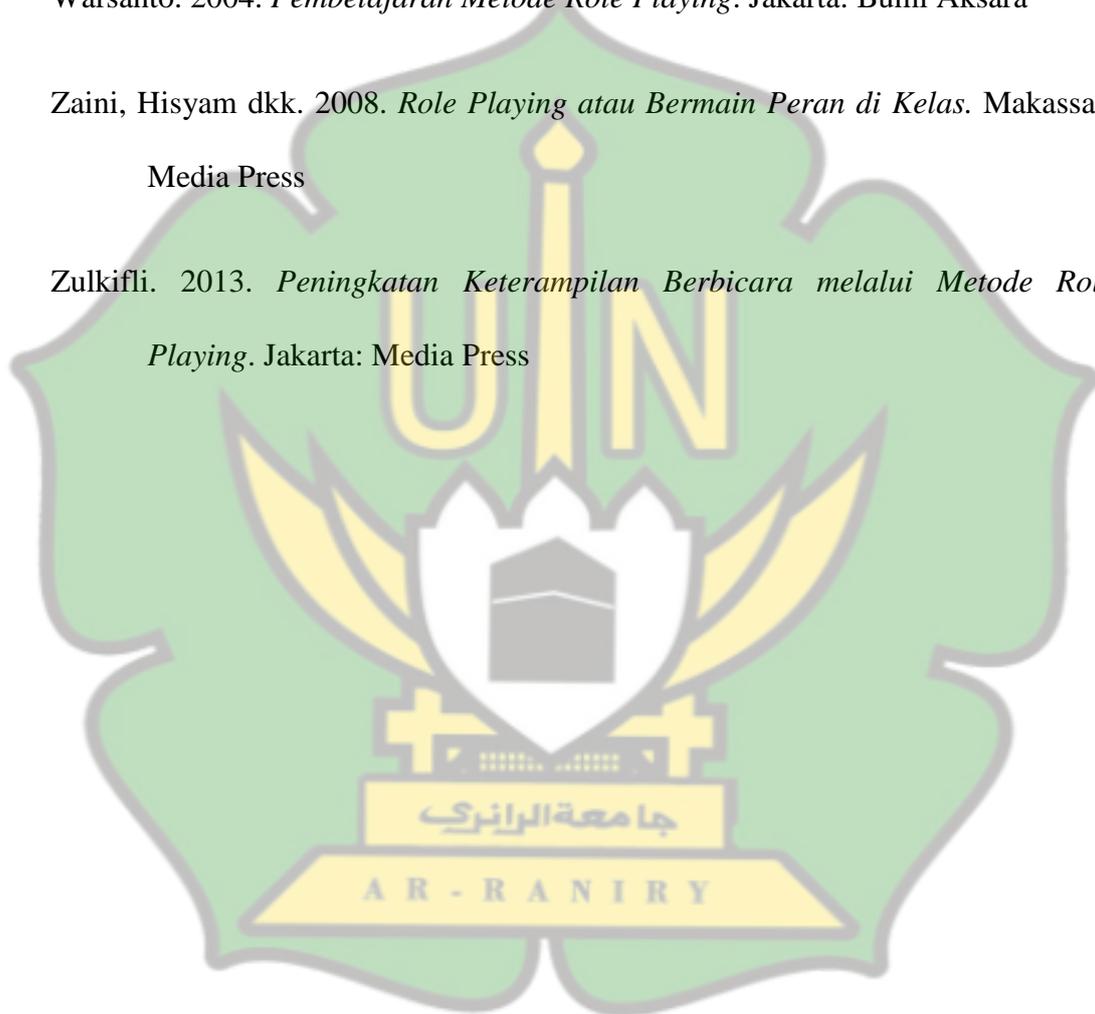
Warsanto. 2004. *Pembelajaran Metode Role Playing*. Jakarta: Bumi Aksara

Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Role Playing atau Bermain Peran di Kelas*. Makassar:

Media Press

Zulkifli. 2013. *Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Role*

Playing. Jakarta: Media Press





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

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

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

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

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama : Rina Pujiana
NIM : 180209106
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V MIN 10 Aceh Tenggara
Pembimbing 1 : Dr. Khadijah, M.Pd
Pembimbing 2 : Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari senin tanggal 5 Desember 2022 dengan nomor Paper ID 1971863753 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 15% (< 35 %).

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

Banda Aceh, 5 Desember 2022
Admin TURNITIN
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

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

Lampiran 1

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
 Nomor: B-4229/U.08/FTK/KP.07.6/03/2022

TENTANG
PENGANGKATAN 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 09 Maret 2022

MEMUTUSKAN

Menetapkan
 PERTAMA : Menunjuk Saudara
 1. Dr. Khadijah, M.Pd sebagai pembimbing pertama
 2. Silvi Sandi Wisuda Lubis, M. Pd sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi
 Nama : Rina Pujiana
 NIM : 180209106
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan Kemampuan berbicara siswa kelas V MIN 10 Aceh Tenggara.

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap 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 : 23 Maret 2022
 An, Rektor
 Dekan
 Muslim Razali

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

Lampiran 2



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-13248/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2022
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah MIN 10 Aceh Tenggara

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

Nama/NIM : **Rina Pujiana / 180209106**
Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat sekarang : Gampoeng Rukoh, Lorong Bakti Kec. Syiah Kaula 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 **Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V MIN 10 Aceh Tenggara**

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

Banda Aceh, 04 Oktober 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 04 November
2022

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

جامعة الرانيري
AR - RANIRY



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH TENGGARA
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 10 ACEH TENGGARA
 Jalan Kutacane – Mamas KM. 15, 5 Desa Simpang IV Tanjung

Nomor : B - 109 /MI.01.10.10/KP.00.4/10/2022
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Hal : Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Yth,
 Dekan Bidang Akademik Dan Kelembagaan
 UIN Ar-Raniry Banda Aceh
 Di-
 Tempat

Dengan Hormat,
 Sehubungan dengan surat dari UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor:B-13248/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2022 Tanggal 04 Oktober 2022 tentang hal penelitian ilmiah mahasiswa pada MIN 10 Aceh Tenggara maka kami menyatakan:

Nama : **Rina Pujiana**
 Nim : 180209106
 Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melakukan tugas mengumpulkan data untuk penelitian ilmiah mahasiswa dengan judul **“Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Ssiswa Kelas V MIN 10 Aceh Tenggara”**

Demikian surat Keterangan ini kami keluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya

Simpang IV Tanjung, 13 Oktober 2022
 Kepala Madrasah



M. ALASTA, S.Pd.I
 19750504 200701 1030

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP) SIKLUS I

Satuan Pendidikan : MIN 10 Aceh Tenggara
 Kelas/Semester : V/II
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok :Mengungkapkan Pikiran Melalui Drama
 Alokasi Waktu : 2x35 Menit
 Pertemuan : 1
 Hari/Tanggal : Selasa, 5 Oktober 2022

A. STANDAR KOMPETENSI

Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.	1. Menjelaskan makna drama. 2. Menyebutkan isi cerita dalam drama. 3. Menentukan karakter tokoh, dialog, lafal, intonasi, ekspresi yang tepat dalam sebuah drama. 4. Mengidentifikasi pikiran melalui drama

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui media yang ditampilkan guru, siswa dapat menjelaskan pengertian drama, jenis-jenis drama, dan unsur-unsur drama.
2. Melalui diskusi, siswa dapat menjelaskan isi cerita dalam drama.
3. Melalui diskusi, siswa dapat menentukan karakter tokoh, dialog, lafal, intonasi, ekspresi yang tepat dalam sebuah drama.
4. Melalui metode *Role Playing*, siswa mampu mengidentifikasi pikirannya melalui sebuah drama.

5. Melalui metode *Role Playing*, siswa mampu bermain peran dengan baik dan menghayati karakternya masing-masing.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengertian, jenis-jenis, dan unsur-unsur drama.
2. Ungkapan pikiran melalui drama
3. Drama terlampir.

E. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan :*Saintifik*

Metode :*Role Playing*

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No	Langkah Pembelajaran	Kegiatan	Alokasi waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, tegur sapa, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru menanyakan kepada siswa “apakah kalian sudah siap untuk belajar hari ini?”. 3. Guru menyampaikan pembelajaran yang akan diajarkan pada hari ini yaitu mengenai “ungkapan pikiran melalui drama” serta melakukan apersepsi. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 5. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran. 	10 menit
2.	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru membagikan siswa menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 6 orang siswa. 7. Guru meminta siswa untuk membuka serta memperhatikan buku teks siswa. 8. Guru bertanya kepada siswa 	50 menit

		<p>“mengungkapkan pikiran secara lisan dalam diskusi dan bermain peran (drama)”.</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Guru mempersilahkan kelompok pertama untuk maju kedepan bermain peran (drama). 10. Guru mengenali dan menjelaskan serta bertanya kepada siswa tentang mengungkapkan pikiran secara lisan dalam diskusi dan bermain peran (drama). 11. Guru menetapkan semua kelompok yang telah dibagikan menjadi 4 kelompok untuk maju ke depan satu-persatu. 12. Guru mengarahkan masing-masing kelompok untuk memainkan peran yang sudah ditentukan. 13. Guru meminta siswa yang sudah maju ke depan kembali ketempat duduknya masing-masing. 14. Guru meminta siswa untuk mengulang cerita yang sudah merekamainkan di depan kelas. 15. Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk membaca hasil teks drama dari temannya atau ada mungkin siswa lain memberikan pendapat tentang cerita yang telah dimainkan di depan kelas. 16. Guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan dan memberikan komentar jika masih kurang memahami apa yang kelompok lain tampilkan di depan kelas. 17. Guru memberikan penguatan hasil diskusi yang telah mereka tampilkan, bermain peran di depan kelas, siswa membetulkan jika ada yang salah dan membantu kelompok yang lain jika tidak bisa ikut serta dalam bermain peran tersebut. 18. Guru menanyakan kepada siswa “apakah kalian sudah mengerti?” 	
--	--	--	--

		dan bagaimana perasaan kalian ketika bermain peran di depan kelas dan di depan banyak teman kalian.	
3.	Kegiatan Penutup	<p>19. Guru memberikan pujian serta apresiasi kepada setiap kelompok bermain peran.</p> <p>20. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dan apa kesan yang didapatkan dalam bercerita bermain peran (drama).</p> <p>21. Guru membagikan kertas dan meminta siswa untuk menuliskan bagaimana proses pembelajaran pada hari ini.</p> <p>22. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat dalam belajar walaupun dalam keadaan bagaimana pun dan meminta siswa mengulang kembali apa yang telah diperoleh pada pertemuan hari ini di rumah serta membaca materi untuk pertemuan selanjutnya di rumah.</p> <p>23. Guru menyampaikan materi selanjutnya dan menyampaikan pesan moral serta penutup pembelajaran dengan mengucapkan Alhamdulillah dan salam penutup.</p>	10 menit

G. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. Media Gambar
2. Spidol
3. Teks Cerita (Drama)

H. SUMBER BELAJAR

1. Buku cetak Bahasa Indonesia
2. Bahan ajar lainnya yang diperoleh dari internet dan sebagainya

I. PENILAIAN

Lembar Penilaian Tes Lisan/ Berbicara

Penilaian untuk kerja dapat dilakukan dengan menggunakan daftar cek (baik - tidak baik) dengan menggunakan daftar cek, siswa mendapatkan nilai bila kriteria penguasaan kompetensi tertentu dapat diamati oleh guru. Jika tidak dapat diamati, siswa tidak memperoleh nilai. Kelemahan cara ini adalah guru hanya mempunyai dua pilihan mutlak, misalnya benar-salah dapat diamati-tidak dapat diamati, baik-tidak baik. Dengan demikian tidak terdapat nilai tengah. Daftar cek (check list) pada penilaian berbicara tampak pada rubrik di bawah ini:

Rubrik Penilaian Berbicara

No.	Unsur yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Ekspresi Suara a. Mampu mengucapkan bunyi vocal dan konsonan seperti, a, i, u, e, dan o b. Berbicara dengan kata-kata yang jelas c. Nada dan suara berubah-ubah sesuai pernyataan d. Berbicara cukup keras untuk didengar khalayak				
2.	Ekspresi Verbal a. Berdiri tegak melihat khalayak b. Memilih kata-kata yang tepat untuk menegaskan arti c. Tidak mengulang-ulang pernyataan				

	d. Menggunakan kalimat yang lengkap untuk mengutarakan satu pikiran				
3.	Kelancaran				



Lampiran 5

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)
SIKLUS II**

Satuan Pendidikan : MIN 10 Aceh Tenggara
 Kelas/Semester : V/II
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok : Mengungkapkan Pikiran Melalui Drama
 Alokasi Waktu : 2 x35 Menit
 Pertemuan : 1
 Hari/Tanggal : Kamis, 7 Oktober 2022

A. STANDAR KOMPETENSI

Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**Bahasa Indonesia**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.	5. Menentukan karakter tokoh, dialog, lafal, intonasi, ekspresi yang tepat dalam sebuah drama yang ingin dimainkan. 6. Mengidentifikasi perasaan melalui drama.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui diskusi, siswa dapat menentukan karakter tokoh, dialog, lafal, intonasi, ekspresi yang tepat dalam sebuah drama yang ingin dimainkan.
2. Melalui metode *Role Playing*, siswa mampu mengidentifikasi perasaannya melalui sebuah drama.
3. Melalui metode *Role Playing*, siswa mampu bermain peran dengan baik dan menghayati karakternya masing-masing.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Karakter tokoh, dialog, lafal, intonasi, ekspresi yang tepat
2. Ungkapan perasaan melalui drama
3. Drama terlampir

E. PENDEKATAN, MODEL, METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Saintifik*

Metode : *Role Playing*

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No.	Langkah Pembelajaran	Kegiatan	Alokasi waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, tegur sapa, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru menanyakan kepada siswa “apakah kalian sudah siap untuk belajar hari ini?”. 3. Guru menyampaikan pembelajaran yang akan diajarkan pada hari ini yaitu mengenai “ungkapan perasaan melalui drama” serta melakukan apersepsi. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 5. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran. 	10 menit
2.	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru membagikan siswa menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 6 orang siswa. 7. Guru menyuruh siswa untuk membuka serta memperhatikan buku teks siswa. 8. Guru bertanya kepada siswa “mengungkapkan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran (drama)”. 9. Guru mempersilahkan kelompok 	50 menit

		<p>pertama untuk maju ke depan bermain peran (drama).</p> <ol style="list-style-type: none">10. Guru mengenali dan menjelaskan serta bertanya kepada siswa tentang mengungkapkan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran (drama).11. Guru menetapkan semua kelompok yang telah dibagikan menjadi 4 kelompok untuk maju ke depan satu-persatu.12. Guru mengarahkan masing-masing kelompok untuk memainkan peran yang sudah ditentukan.13. Guru menyuruh siswa yang sudah maju ke depan kembali ke tempat duduknya masing-masing.14. Guru meminta siswa untuk mengulang cerita yang sudah mereka mainkan di depan kelas.15. Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk membaca hasil teks drama dari temannya atau ada mungkin siswa lain memberikan pendapat tentang cerita yang telah dimainkan di depan kelas.16. Guru menyuruh siswa untuk memperhatikan dan memberikan komentar jika masih kurang memahami apa yang kelompok lain tampilkan di depan kelas.17. Guru memberikan penguatan hasil diskusi yang telah mereka tampilkan, bermain peran di depan kelas, siswa membetulkan jika ada yang salah dan membantu kelompok yang lain jika tidak bisa ikut serta dalam bermain peran tersebut.18. Guru menanyakan kepada siswa “apakah kalian sudah mengerti?” dan bagaimana perasaan kalian ketika bermain peran di depan kelas dan di depan banyak teman kalian.	
--	--	---	--

3.	Kegiatan Penutup	<p>19. Guru memberikan pujian serta apresiasi kepada setiap kelompok bermain peran.</p> <p>20. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dan apa kesan yang didapatkan dalam bercerita bermain peran (drama).</p> <p>21. Guru membagikan kertas dan meminta siswa untuk menuliskan bagaimana proses pembelajaran pada hari ini.</p> <p>22. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat dalam belajar walaupun dalam keadaan bagaimanapun dan meminta siswa mengulang kembali apa yang telah diperoleh pada pertemuan hari ini di rumah serta membaca materi untuk pertemuan selanjutnya di rumah.</p> <p>23. Guru menyampaikan materi selanjutnya dan menyampaikan pesan moral serta penutup pembelajaran dengan mengucapkan Alhamdulillah dan salam penutup.</p>	10 menit
----	-------------------------	--	----------

G. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. Media Gambar
2. Spidol
3. Teks Cerita (Drama)

H. SUMBER BELAJAR

1. Buku cetak Bahasa Indonesia
2. Bahan ajar lainnya yang diperoleh dari internet dan sebagainya

I. PENILAIAN

Lembar Penilaian Tes Lisan/ Berbicara

Penilaian untuk kerja dapat dilakukan dengan menggunakan daftar cek (baik-tidak baik) dengan menggunakan daftar cek, siswa mendapatkan nilai bila kriteria penguasaan kompetensi tertentu dapat diamati oleh guru. Jika tidak dapat diamati, siswa tidak memperoleh nilai. Kelemahan cara ini adalah guru hanya mempunyai dua pilihan mutlak, misalnya benar-salah dapat diamati-tidak dapat diamati, baik-tidak baik. Dengan demikian tidak terdapat nilai tengah. Daftar cek (check list) pada penilaian berbicara tampak pada rubrik di bawah ini:

Rubrik Penilaian Berbicara

No.	Unsur yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Ekspresi Suara a. Mampu mengucapkan bunyi vocal dan konsonan seperti, a, i, u, e, dan o b. Berbicara dengan kata-kata yang jelas c. Nada dan suara berubah-ubah sesuai pernyataan d. Berbicara cukup keras untuk didengar khalayak				
2.	Ekspresi Verbal a. Berdiri tegak melihat khalayak b. Memilih kata-kata yang tepat untuk menegaskan arti c. Tidak mengulang-ulang pernyataan				

	d. Menggunakan kalimat yang lengkap untuk mengutarakan satu pikiran				
3.	Kelancaran				



Lampiran 6

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU**SIKLUS I DAN SIKLUS II**

Nama guru :

Materi pokok :

Kelas/Semester :

Petunjuk!

Berikan tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan saudara.

Dengan kriteria (bobot) sebagai berikut:

- 1 : Tidak Dilakukan
- 2 : Kurang Dilakukan
- 3 : Dilakukan
- 4: Dilakukan dengan baik

Aspek yang Diamati	Nilai			
	1	2	3	4
Kegiatan pendahuluan				
1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, tegur sapa, berdoa dan mengecek kehadiran siswa.				
2. Guru menanyakan kepada siswa “apakah kalian sudah siap untuk belajar hari ini?”.				
3. Guru menyampaikan tema, subtema serta pembelajaran yang akan di ajarkan pada hari ini serta melakukan apersepsi dengan cara mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa.				

4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai.				
5. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran.				

Jumlah

Kegiatan Inti				
6. Guru membagikan siswa menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 7 orang siswa secara heterogen.				
7. Guru menyuruh siswa untuk membuka serta memperhatikan buku teks siswa di halaman				
8. Guru bertanya kepada siswa siswa “mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran (drama)”.				
9. Guru mempersilahkan kelompok pertama untuk maju ke depan bermain peran (drama).				
10. Guru mengenali dan menjelaskan serta bertanya kepada siswa tentang mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran (drama).				
11. Guru menetapkan semua kelompok yang telah dibagikan menjadi 4 kelompok untuk maju ke depan satu-persatu.				
12. Guru mengarahkan masing-masing kelompok untuk memainkan peran yang sudah ditentukan.				
13. Guru menyuruh siswa yang sudah maju ke depan kembali ke tempat duduknya masing-masing.				
14. Guru meminta siswa untuk mengulang cerita yang sudah mereka mainkan di depan kelas.				
15. Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk membaca hasil teks drama dari temannya atau ada mungkin siswa lain memberikan pendapat tentang cerita yang telah dimainkan di depan kelas.				
16. Guru menyuruh siswa untuk memperhatikan dan memberikan komentar jika masih kurang memahami apa yang kelompok lain tampilkan di depan kelas.				
17. Guru memberikan penguatan hasil dari diskusi yang telah mereka tampilkan, bermain peran di depan kelas, siswa membetulkan jika ada yang salah dan membantu kelompok yang lain jika tidak bisa ikut serta dalam bermain peran tersebut.				
18. Guru menanyakan kepada siswa “apakah kalian sudah mengerti?” dan bagaimana				

perasaan kalian ketika bermain peran di depan kelas dan di depan banyak teman kalian.				
---	--	--	--	--

Jumlah

Kegiatan penutup				
19. Guru memberikan pujian serta apresiasi kepada setiap kelompok bermain peran.				
20. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dan apa kesan apa yang kalian dapat dalam bercerita bermain peran (drama).				
21. Guru membagikan kertas dan meminta siswa untuk menuliskan bagaimana proses pembelajaran pada hari ini.				
22. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat dalam belajar walaupun dalam keadaan covid dan meminta siswa mengulang kembali apa yang telah diperoleh pada pertemuan hari ini di rumah serta membaca materi untuk pertemuan selanjutnya di rumah.				
23. Guru menyampaikan materi selanjutnya dan menyampaikan pesan moral serta penutup pembelajaran dengan mengucapkan Alhamdulillah dan salam penutup.				
Jumlah				
Jumlah skor yang diperoleh				
Presentase				

Lampiran 7

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA**SIKLUS I DAN SIKLUS II**

Berikan tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan saudara.

Dengan kriteria (bobot) sebagai berikut:

- 1 : Tidak Dilakukan
- 2 : Kurang Dilakukan
- 3 : Dilakukan
- 4 : Dilakukan dengan baik

Aspek yang Diamati	Nilai			
	1	2	3	4
Kegiatan pendahuluan				
1. Siswa menjawab salam, berdoa bersama-sama dan menjawab kehadiran.				
2. Siswa menjawab dan memperhatikan guru.				
3. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang tema, subtema, serta pembelajaran yang akan di pelajari dalam bermain drama.				
4. Siswa mendengarkan dan mencermati tujuan pembelajaran dalam bermain peran atau drama yang disampaikan oleh guru				
5. Siswa mendengarkan penyampaian langkah-langkah pembelajaran tentang bagaimana caranya bermain peran yang baik dan benar.				

Jumlah

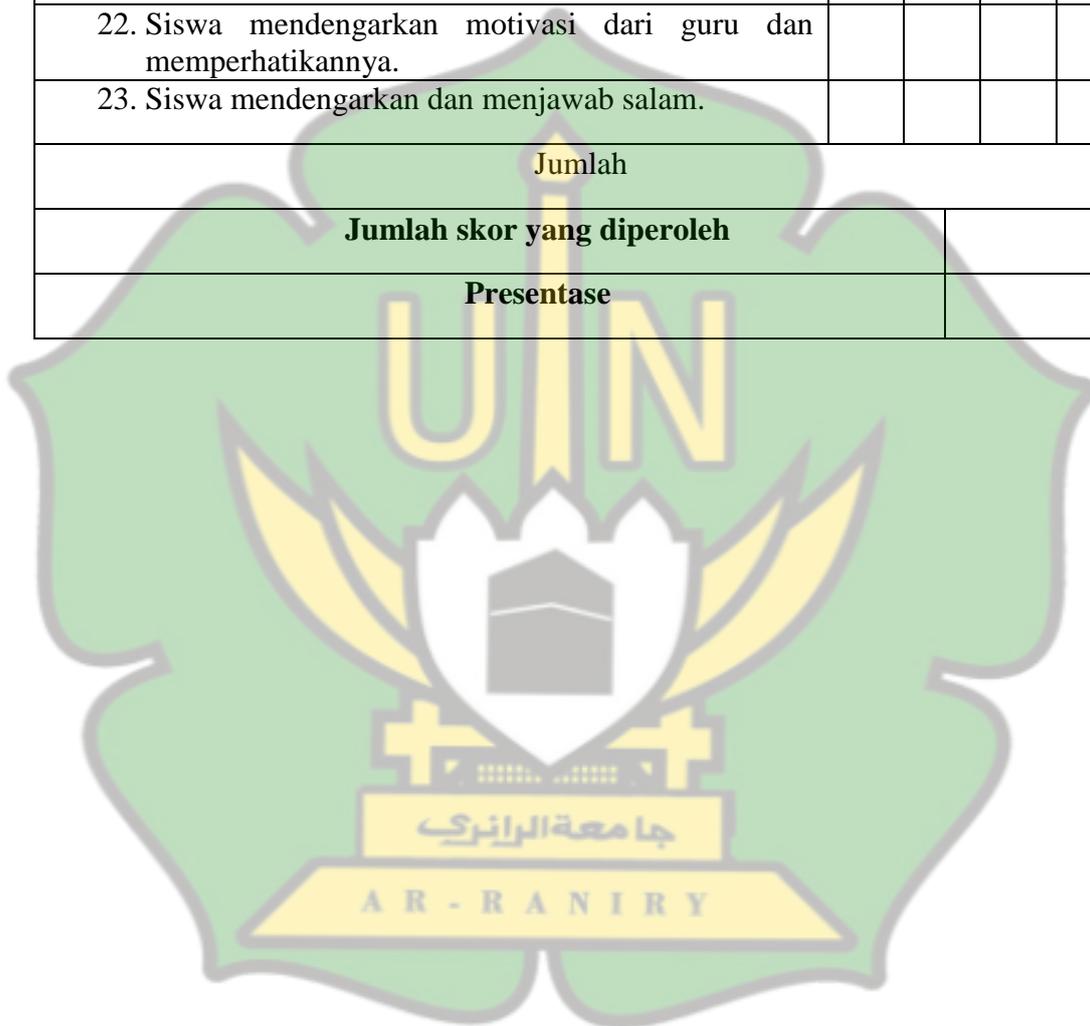
Kegiatan Inti				
6. Siswa mengikuti arahan guru berkumpul sesuai kelompok yang telah ditentukan yang terdiri 4 kelompok dari 7 orang.				

7. Siswa sebelum maju ke depan untuk bermain peran (drama), guru menyuruh siswa untuk mengulang kembali atau membaca teks cerita di buku tersebut.				
8. Siswa menjawab tentang hal yang diketahui mengenai mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran (drama).				
9. Siswa dipersilahkan kelompok pertama untuk maju ke depan bermain peran (drama).				
10. Siswa memperhatikan kelompok lain bermain peran di depan kelas yang telah berikan judul cerita yang sudah ditentukan dengan mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran (drama).				
11. Siswa ditetapkan semua kelompok yang telah dibagikan menjadi 4 kelompok untuk maju ke depan satu-persatu.				
12. Siswa yang sudah diarahkan masing-masing kelompok untuk memainkan peran yang sudah ditentukan.				
13. Siswa kembali ke kursinya masing-masing.				
14. Siswa diminta untuk mengulang cerita yang sudah mereka ceritakan di depan kelas.				
15. Siswa diminta perwakilan dari setiap kelompok untuk menceritakan perasaan mereka setelah selesai bermain peran (drama), dan dari temannya atau ada mungkin siswa lain memberikan pendapat tentang cerita yang telah dimainkan di depan kelas.				
16. Siswa yang lain akan memperhatikan dan memberikan komentar jika masih kurang memahami apa yang kelompok lain ceritakan di depan kelas.				
17. Siswa diberikan penguatan hasil dari diskusi yang telah mereka tampilkan, bermain peran di depan kelas, siswa membetulkan jika ada yang salah dan membantu kelompok yang lain jika tidak bisa ikut serta dalam bermain peran tersebut.				
18. Siswa sudah mengetri, dan mengungkapkan perasaan mereka ketika bermain peran di depan kelas dan di depan banyak teman-temannya.				

Jumlah

Kegiatan penutup				
------------------	--	--	--	--

19. Siswa membalas pujian dari guru serta tepukan tangan bersama.				
20. Siswa diminta untuk menyimpulkan materi pembelajaran dan kesan apa yang mereka dapat dalam bercerita bermain peran (drama).				
21. Siswa diberikan kertas dan meminta mereka untuk menuliskan bagaimana proses pembelajaran pada hari ini.				
22. Siswa mendengarkan motivasi dari guru dan memperhatikannya.				
23. Siswa mendengarkan dan menjawab salam.				
Jumlah				
Jumlah skor yang diperoleh				
Presentase				



Lampiran 8

LEMBAR KEMAMPUAN BERBICARA SISWA
SIKLUS I DAN SIKLUS II

Penilaian untuk kerja dapat dilakukan dengan menggunakan daftar cek (baik-tidak baik) dengan menggunakan daftar cek, siswa mendapatkan nilai bila kriteria penguasaan kompetensi tertentu dapat diamati oleh guru. Jika tidak dapat diamati, siswa tidak memperoleh nilai. Kelemahan cara ini adalah guru hanya mempunyai dua pilihan mutlak, misalnya benar-salah dapat diamati-tidak dapat diamati, baik-tidak baik. Dengan demikian tidak terdapat nilai tengah. Daftar cek (check list) pada penilaian berbicara tampak pada rubrik di bawah ini:

Rubrik Penilaian Berbicara

No.	Unsur yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Ekspresi Suara a. Mampu mengucapkan bunyi vocal dan konsonan seperti, a, i, u, e, dan o b. Berbicara dengan kata-kata yang jelas c. Nada dan suara berubah-ubah sesuai pernyataan d. Berbicara cukup keras untuk didengar khalayak				
2.	Ekspresi Verbal a. Berdiri tegak melihat khalayak b. Memilih kata-kata yang				

	tepat untuk menegaskan arti c. Tidak mengulang-ulang pernyataan d. Menggunakan kalimat yang lengkap untuk mengutarakan satu pikiran				
3.	Kelancaran				



Lampiran 9

LEMBAR TEKS DRAMA SISWA SIKLUS I**Teks bermain Peran (*Role Playing*)****KELOMPOK PERTAMA (dokter dan pasien)**

- Putri :Assalamu'alaikum
- Dokter Gigi :Waalikumsalam (keluar dan mengajak mereka masuk ke dalam mari masuk dan silahkan duduk.
- Ibuk putrid :Iya buk dokter terimakasih.
- Dokter Gigi :Ada masalah apa ini?
- Ibuk putrid :Begini dok, mulut putrid bau, kenapa ya bisa begitu dok?
- Dokter Gigi :Coba sini saya periksa(dokter gigi menyuruh membuka Mulut Pasien dan memeriksa keadaan rongga mulut dengan alat Kedokteran gigi
- Putri :(membuka mulut)
- Dokter Gigi :Oooo... ternyata gigi Putri ada karang giginya.
- Ibuk Putri :Karang gigi? Apa itu karang gigi buk dokter
- Dokter Gigi :Karang gigi adalah sisa-sisa makanan yang berbentuk dan melekat erat pada permukaan gigi. Biasanya pada gigi itu terlihat berwarna kekuningan sampai kecoklatan. Perubahan warna tersebut disebabkan karena sering minum teh, kopi, dan merokok seperti yang dilakukan para lelaki. Dan karang gigi Putri tidak dapat dibersihkan dengan sikat gigi lagi karena bakteri, asam, sisa makanan, di dalam mulut itu sudah mengeras.

Putri :Lalu bagaimana cara menanganinya dok?

Dokter Gigi :Untuk mengobatinya adalah dengan melakukan pembersihan karang gigi dengan alat yang dinamakan scaller.

Ibuk Putri :Baik buk dokter

Putri :Okedeh .. sekarang Putri juga sudah paham sekarang. Harus rajin sikat gigi 2x sehari pagi sesudah makan dan malam sebelum tidur.

Dokter Gigi :Sip... benar sekali. Dan jangan lupa rajin memeriksa gigi 6 bulan sekali ke dokter gigi.

Putri :Oke dok, terimakasih.

(ibuk Putri dan Putri bergegas meninggalkan tempat praktik Dokter Gigi tersebut)



KELOMPOK KEDUA (Bermain Bola Voli)

Di MIN 10 Aceh Tenggara akan diadakan lomba olahraga bola voli antar MIN sekecamatan. Anton, Adit, Anjar, Dimas, dan Rio terpilih mewakili MIN 10 Aceh Tenggara dalam mengikuti perlombaan. Agar dapat memenangkan perlombaan dan terjalin kerja sama yang baik, mereka berlatih setiap hari.

Anton : Untuk menghadapi pertandingan minggu depan, kita harus sering latihan, nih!

Adit : Iya, betul!

Reno : Kira-kira kapan kita bisa latihan?

Adit : Bagaimana kalo besok kita mulai latihan?

Anjar : Aku setuju, soalnya kalo tidak segera latihan kapan lagi?

Dimas : Benar!

Rio : Iya, aku juga setuju!

Dimas : Berarti kita sepakat, ya!

Mereka selalu berlatih setiap sore. Namun pada hari keempat Dimas tidak datang.

Adit : Lho, kok sudah jam 4 lebih Dimas belum datang juga?

Anton : Iya, jangan-jangan enggak datang lagi.

Reno : Kalo begini caranya, gimana tim kita bisa menang?

Anjar : Padahal, tinggal dua hari lagi kita bertanding.

Rio : Benar, ini kan latihan terakhir kita.

Adit : Kalo begitu kita latihan sendiri saja.

Rio : OK

Waktu pertandingan telah tiba dan tim MIN 10 Aceh Tenggara mengalami kekalahan.

Adit : Aduh, kenapa bisa kalah, sih?

Anton : Ini semua gara-gara Dimas.

Rio : Iya, seandainya kamu tidak bolos latihan pasti menang.

Dimas : Maaf ya, teman-teman, waktu itu aku lagi capek.

Anjar : Kita semua juga capek, tetapi tetap datang.

Reno : Ya sudah, semuanya kan sudah terjadi, jadi buat apa menyesal. Lain kali jika ada pertandingan lagi, kita semua harus datang untuk latihan. Bukankah kita harus disiplin?

Adit : Iya, setuju. Kita semua harus disiplin biar tidak menyesal kemudian.



KELOMPOK 3 (Tukang Pangkas Rambut)

Pada setiap hari senin siswa mengadakan upacara mendera, dan setiap hari senin akan diperiksa pakaian, atribut sekolah dan rambut bagi siswa laki-laki. Jadi siswa laki-laki kelas V yaitu Anton, Adit, Reno, Dimas, dan Rio harus memotong rambut ke tukang pangkas.

Adit : Untuk senin depan kita jangan dihukum lagi ya, karena belum potong rambut!

Anton : Iya, betul!

Adit : Jadi kapan kita bisa potong rambut?

Reno : bagaimana besok aja kita pergi ke tempat tukang pangkas rambut

Dimas : Aku setuju, karena lebih cepat kita potong rambut lebih bagus
 biar kita gk dihukum lagi

Rio : Benar!

Anton : Iya , aku juga setuju!

Dimas : Berarti kita sepakat, ya!

Ke esok kan hari nya mereka semua pergi ke tempat tukang pangkas rambut

Reno : Assalamu'alaikum Pak

Tukang pangkas : Waalaikumsalam dek, ada yang bisa bapak bantu dek?

Adit : kami semua mau potong rambut pak.

Dimas : Iya, pak

Tukang pangkas : Baik adek-adek, siapa yang mau luan bapak potong rambutnya?

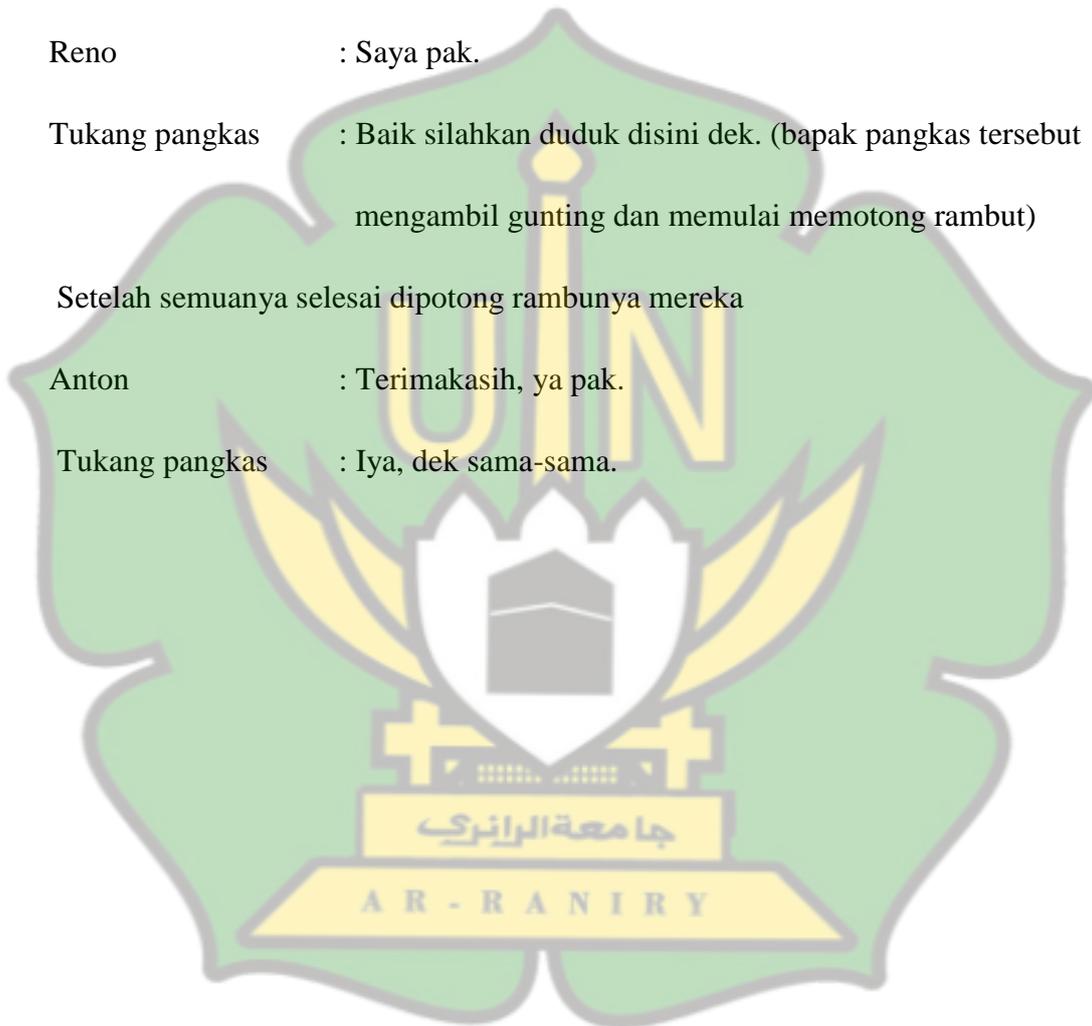
Reno : Saya pak.

Tukang pangkas : Baik silahkan duduk disini dek. (bapak pangkas tersebut mengambil gunting dan memulai memotong rambut)

Setelah semuanya selesai dipotong rambutnya mereka

Anton : Terimakasih, ya pak.

Tukang pangkas : Iya, dek sama-sama.



KELOMPOK 4 (Kebersamaan Makan di Kantin)

Setelah bel berbunyi semua siswa kelas V keluar menuju ke kantin untuk membeli makanan dan minuman bersama teman-temannya yaitu Salma, Santi, Risky, Pebri, Riska dan Iqbal

Salma : Kawan-kawan ayok kita ke kantin!

Santi : Ayok, kebetulan tadi pagi saya tidak sarapan.

Risky : Ya udah , ayok kita ke kantin.

Pebri : Kalian pesan apa? Biar saya yang bilang kepada bukkantin.

Riska : Aku memesan semangkok mie goreng.

Iqbal : Ya sudah disamakan saja semuanya pesanan kita.

Salma : Setuju.

Dan Pebri pun menuju ke ibuk kantin untuk memesan makanan teman-temannya

Santi : Sambil menunggu makanan kita datang, oh ya saya mau tanyak, kalian tahu tidak kenapa Dika tidak masuk sekolah hari ini? Apa dia sakit?

Risky : kemarin sore saya lihat Dika ketika saya hendak pergi ke warung dekat rumahnya. Dia sedang duduk termenung di teras rumahnya. Saya sempat tanya kenapa dia merenung dan tidak sekolah hari ini, dia jawab karena tadi pagi dia bangun

kesiangan.

Riska : Hmm, mungkin tadi pagi memang Dika bangun kesiangan.

Iqbal : Oh iya. Aku ingat, ibuku bercerita melihat Dika di pasar sedang membantu ibunya berjualan. Bukankah hari ini pertama Dika tidak masuk sekolah?

Salma : Sebaiknya sepulang sekolah nanti kita mengunjunginya untuk mengetahui apa yang terjadi pada Dika.

Santi : Boleh.

Risky : Setuju!

Setelah selesai istirahat mereka semuanya kembali ke kelas masing-masing!



*Lampiran 10***LEMBAR TEKS DRAMA SISWA SIKLUS II****Teks bermain Peran (*Role Playing*)****KELOMPOK PERTAMA (Dokter dan Pasien)**

- Putri : Assalamu'alaikum
- Dokter Gigi : Waalikumsalam (keluar dan mengajak mereka masuk ke dalam mari masuk dan silahkan duduk.
- Ibuk putri : Iya buk dokter terimakasih.
- Dokter Gigi : Ada masalah apa ini?
- Ibuk putri : Begini dok, anak saya sakit gigi, kenapa ya bisa begitu dok?
- Dokter Gigi : Coba sini saya periksa(dokter gigi menyuruh membuka mulut Pasien dan memeriksa keadaan rongga mulut dengan alat kedokteran gigi
- Putri : (Membuka mulut)
- Dokter Gigi : Oooo... ternyata gigi Putri berlubang.
- Ibuk Putri : Kok bisa dok, gigi anak saya berlubang?
- Dokter Gigi : Gigi gak berlugang dari atas. Lubang gigi nya terbentuk karena dari sisa makanan yang nyelip di sela-sela gigi. Dia bikin gigi anak ibuk Putri bolong dari bawah. Jadi kalau

dilihat sepintas, gigi kamu gak berlubang. Tetapi dibawahnya

sudah berlubang dan ini lubangnya cukup besar .

Putri : Lalu bagaimana cara menanganinya dok?

Dokter Gigi : Untuk mengobatinya adalah dengan melakukan pembersihan

giginya terlebih dahulu sebelum ditambal

Ibuk Putri : Baik bu dokter

Putri : okedeh .. sekarang Putri juga sudah paham sekarang.

Harus

rajin sikat gigi 2x sehari pagi sesudah makan dan malam sebelum tidur.

Dokter Gigi : Sip... benar sekali. Dan jangan lupa rajin memeriksa gigi 6

bulan sekali ke dokter gigi.

Putri : Oke dok, terimakasih.

(ibuk Putri dan Putri bergegas meninggalkan tempat praktik Dokter Gigi tersebut)



KELOMPOK KEDUA (Bermain Bola Kaki)

Di MIN 10 Aceh Tenggara akan diadakan lomba olahraga bola kaki antar kelas, Anton, Adit, Anjar, Reno, Dimas, dan Rio terpilih mewakili kelas V dalam mengikuti perlombaan. Agar dapat memenangkan perlombaan dan terjalin kerja sama yang baik, mereka berlatih setiap hari.

Anton : Untuk menghadapi pertandingan minggu depan, kita harus sering latihan, nih!

Adit : Iya, betul!

Reno : Kira-kira kapan kita bisa latihan?

Adit : Bagaimana kalo besok kita mulai latihan?

Anjar : Aku setuju, soalnya kalo tidak segera latihan kapan lagi?

Dimas : Benar!

Rio : Iya, aku juga setuju!

Dimas : Berarti kita sepakat, ya!

Mereka selalu berlatih setiap sore. Namun pada hari keempat Dimas tidak datang.

Adit : Lho, kok sudah jam 4 lebih Dimas belum datang juga?

Anton : Iya, jangan-jangan enggak datang lagi.

Reno : Kalo begini caranya, gimana tim kita bisa menang?

Anjar : Padahal, tinggal dua hari lagi kita bertanding.

Rio : Benar, ini kan latihan terakhir kita.

Adit : Kalo begitu kita latihan sendiri saja.

Rio : OK

Waktu pertandingan telah tiba dan tim kelas V mengalami kekalahan.

Adit : Aduh, kenapa bisa kalah, sih?

Anton : Ini semua gara-gara Dimas.

Rio : Iya, seandainya kamu tidak bolos latihan pasti menang.

Dimas : Maaf ya, teman-teman, waktu itu aku lagi capek.

Anjar : Kita semua juga capek, tetapi tetap datang.

Reno : Ya sudah, semuanya kan sudah terjadi, jadi buat apa menyesal. Lain kali jika ada pertandingan lagi, kita semua harus datang untuk latihan. Bukankah kita harus disiplin?

Adit : Iya, setuju. Kita semua harus disiplin biar tidak menyesal kemudian.



KELOMPOK 3 (Tukang Pangkas Rambut)

Pada setiap hari senin siswa mengadakan upacara mendera, dan setiap hari senin akan diperiksa pakaian, atribut sekolah dan rambut bagi siswa laki-laki. Jadi siswa laki-laki kelas V yaitu Anton, Adit, Reno, Dimas, dan Rio harus memotong rambut ke tukang pangkas.

Adit : Untuk senin depan kita jangan dihukum lagi ya, karena belum potong rambut!

Anton : Iya, betul!

Adit : Jadi kapan kita bisa potong rambut?

Reno : bagaimana besok aja kita pergi ke tempat tukang pangkas rambut

Dimas : Aku setuju, karena lebih cepat kita potong rambut lebih bagus
 biar kita gk dihukum lagi

Rio : Benar!

Anton : Iya , aku juga setuju!

Dimas : Berarti kita sepakat, ya!

Ke esok kan hari nya mereka semua pergi ke tempat tukang pangkas rambut

Reno : Assalamu'alaikum Pak

Tukang pangkas : Waalaikumsalam dek, ada yang bisa bapak bantu dek?

Adit : kami semua mau potong rambut pak.

Dimas : Iya, pak

Tukang pangkas : Baik adek-adek, siapa yang mau luan bapak potong rambutnya?

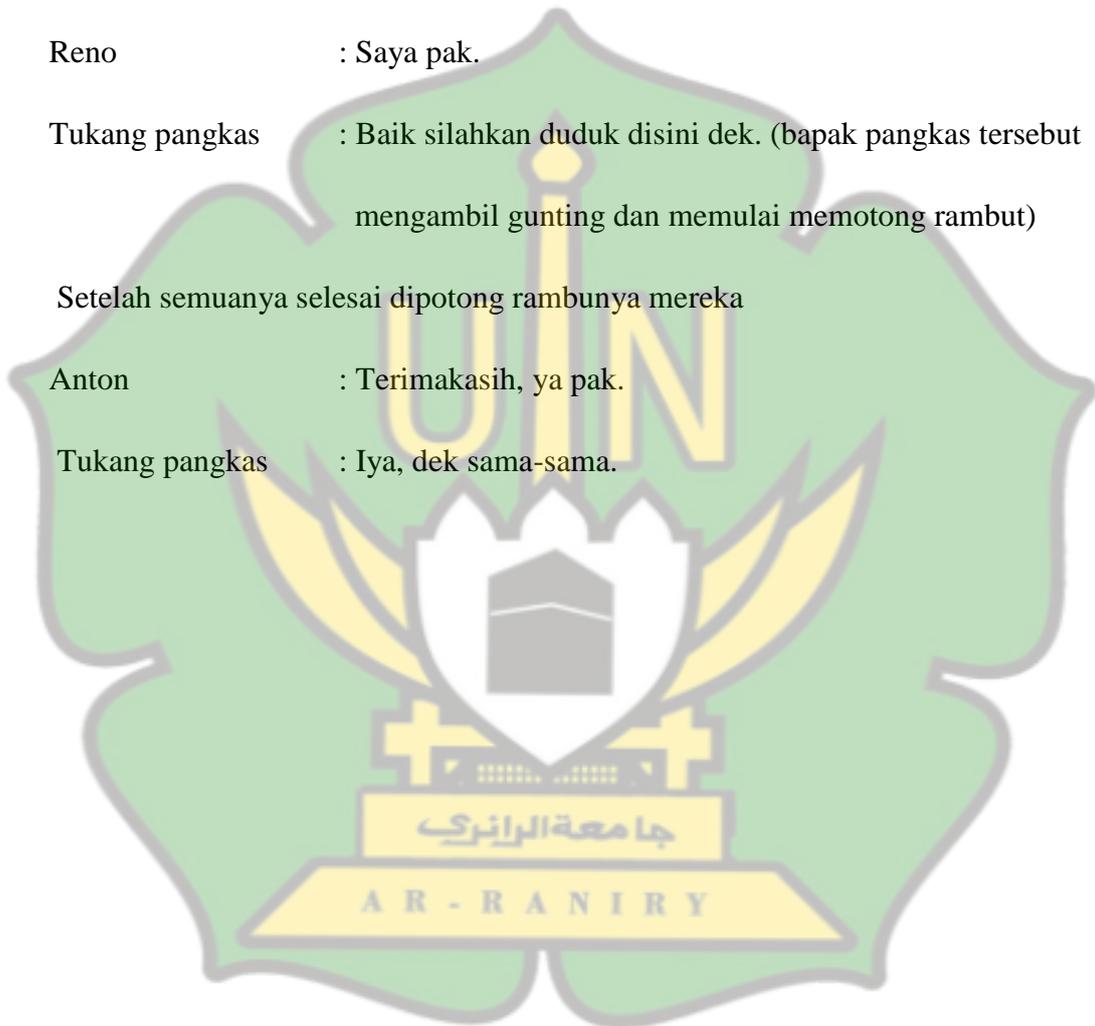
Reno : Saya pak.

Tukang pangkas : Baik silahkan duduk disini dek. (bapak pangkas tersebut mengambil gunting dan memulai memotong rambut)

Setelah semuanya selesai dipotong rambutnya mereka

Anton : Terimakasih, ya pak.

Tukang pangkas : Iya, dek sama-sama.



KELOMPOK 4 (Kebersamaan Makan di Kantin)

Setelah bel berbunyi semua siswa kelas V keluar menuju ke kantin untuk membeli makanan dan minuman bersama teman-temannya yaitu Salma, Santi, Risky, Pebri, Riska dan Iqbal

Salma : Kawan-kawan ayok kita ke kantin!

Santi : Ayok, kebetulan tadi pagi saya tidak sarapan.

Risky : Ya udah, ayok kita ke kantin.

Pebri : Kalian pesan apa? Biar saya yang bilang kepada bukkantin.

Riska : Aku memesan semangkok mie goreng.

Iqbal : Ya sudah disamakan saja semuanya pesanan kita.

Salma : Setuju.

Dan Pebri pun menuju ke ibuk kantin untuk memesan makanan teman-temannya

Santi : Sambil menunggu makanan kita datang, oh ya saya mau tanyak, kalian tahu tidak kenapa Dika tidak masuk sekolah hari ini? Apa dia sakit?

Risky : kemarin sore saya lihat Dika ketika saya hendak pergi ke warung dekat rumahnya. Dia sedang duduk termenung di teras rumahnya. Saya sempat tanya kenapa dia merenung dan tidak sekolah hari ini, dia jawab karena tadi pagi dia bangun

kesiangan.

Riska : Hmm, mungkin tadi pagi memang Dika bangun kesiangan.

Iqbal : Oh iya. Aku ingat, ibuku bercerita melihat Dika di pasar sedang membantu ibunya berjualan. Bukankah hari ini pertama Dika tidak masuk sekolah?

Salma : Sebaiknya sepulang sekolah nanti kita mengunjunginya untuk mengetahui apa yang terjadi pada Dika.

Santi : Boleh.

Risky : Setuju!

Setelah selesai istirahat mereka semuanya kembali ke kelas masing-masing!



*Lampiran 11***DOKUMENTASI PENELITIAN****A. Dokumentasi kegiatan Siklus I**

Gambar 1. Diskusi Kelompok Bermain Peran



Gambar 2. Bermain Peran
Tukang Pangkas Rambut



Gambar 3. Bermain Peran Dokter dan Pasien

B. Dokumentasi Kegiatan Siklus II



Gambar 4. Diskusi Kelompok Bermain Peran



Gambar 5. Membaca Teks Drama Bermain Peran



Gambar 6. Bermain Peran di Lingkungan Nyata
Permainan Bola Kaki



Gambar 7. Bermain Peran di Lingkungan Nyata
Jual beli

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Rina Pujiana
2. Tempat/Tanggal Lahir : Kuta Pasir/30 Juni 2000
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan : Indonesia
6. Status : Belum Kawin
7. Alamat : Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Kab. Aceh Besar
8. Pekerjaan : Mahasiswa
9. Orang Tua
 - a. Ayah : Zainuddin
Pekerjaan : Petani
Alamat : Kuta Pasir, Kec. Badar, Kab. Aceh Tenggara
 - b. Ibu : Ratna Wati
Pekerjaan : Petani
Alamat : Kuta Pasir, Kec. Badar, Kab. Aceh Tenggara
10. Pendidikan
 - a. Sekolah Dasar : SD Mbacang Kumbang (2006 – 2012)
 - b. SMP : SMPN 1 Badar (2012 – 2015)
 - c. SMA : SMAN 1 Badar (2015 – 2018)
 - d. Perguruan Tinggi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Prodi Pendidikan Guru Ibtidaiyah (PGMI)

Banda Aceh, 2022

Penulis

(Rina Pujiana)