

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS IV SDN INPRES MONGINSIDI**

SKRIPSI



Oleh

**ELEN
4516103067**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA**

2023

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS IV SDN INPRES MONGINSIDI**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

BOSOWA

**ELEN
4516103067**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV
SDN INPRES MONGINSIDI**

Disusun dan diajukan oleh

ELEN


4516103067

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi

Pada tanggal 20 Maret 2023

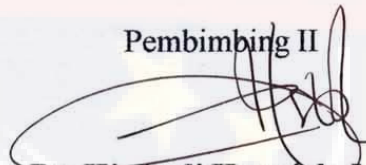
Menyetujui:

Pembimbing I



Dr. Burhan, S.p.d., M.pd
NIK : D.450375

Pembimbing II



Dr. Hj. Andi Hamsiah, M.pd
NIK : D.450346

Mengetahui:

Dekan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Asdar, S.p.d., Mpd
NIK : D.450375

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Burhan, S.p.d., Mpd
NIK : D.450591

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: ELEN

NIM: 4516103067

Judul Skripsi : Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan
Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN
Inpres Monginsidi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiasi, baik sebagai atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, 20 Desember 2023

Yang membuat pernyataan



Elen

Nim : 4516103067

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

“Tidaklah kelemahan-lembutan berada pada sesuatu kecuali dia akan memperindahkannya, dan tidaklah kelemahan-lembutan dicabut dari sesuatu kecuali dia akan memperburuknya”

“Orang-orang di sekitarku mengajari aku untuk maju dan sukses karena aku memiliki bakat dan potensi. Tetapi orang tuaku mengajari aku untuk merangkak dan berjalan justru ketika aku sangat lemah dan tersungkur”

“Janganlah mengukur keberhasilan seseorang dari jabatan dan kekayaan yang diraih dalam kehidupan karena mungkin saja itu hanya ujian yang dititipkan tuhan untuknya. Tetapi ukurlah keberhasilan dari seberapa besar manfaat orang itu bagi orang-orang di sekitarnya karena sesungguhnya dia telah menjalankan amanah yang diberikan tuhan kepadanya”

ABSTRAK

Elen. 2023. Penerapan Metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa Makassar. Di bimbing oleh Burhan dan Andi Hamsiah.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimanakah meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode *role playing* pada siswa kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode *role playing* pada siswa kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Lokasi dan waktu penelitian adalah kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 25 orang yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil yang di capai secara kuantitatif yaitu: (1) Pada siklus pertama diperoleh nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa Kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar yaitu 62 (2) Pada siklus kedua di peroleh nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa kelas

IV SDN Monginsidi Kota Makassar lebih tinggi yang mencapai 94. Ketuntasan kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassa juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, dari 10 (40%) siswa mencapai ketuntasan belajar, sedangkan pada siklus II sebanyak 24(96%) siswa mencapai ketuntasan belajar dan ketuntasan belajar klasikal tercapai. Hal ini berarti ketuntasan belajar pada siklus II tercapai secara klasikal karena jumlah siswa yang tuntas mencapai 80%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan hasil belajar kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar melalui penerapan metode *Role Playing* mengalami peningkatan.

Kata kunci: Kemampuan Berbicara metode *role playing*.

ABSTRACT

Elen 2023. Application of the *role playing* method in improving speaking skills in class IV students at SDN Monginsidi Makassar City. Thesis. Education Department Teacher School Base Faculty teacher training And Knowledge Education University Bosowa Makassar. mentored by Burhan and Andi Hamsiah .

Problem main in study This is how increase ability to speak through the *role playing method* in class IV SDN students Monginsidi City Macassar. Study This aim For increase ability to speak through the *role playing method* in class IV SDN students Monginsidi City Macassar.

Type study This is study action class (*ClassactionResearch*) which consists of two cycles where each cycle is carried out as much as four time meeting. Location And time study is class IV elementary school Monginsidi Makassar City. This research was conducted in the even semester of the year lesson 2022/2023. The research subjects were 25 grade IV student sperson consisting of 13 men and 12 girls. Procedure study cover splanning, implementation action, observation And reflection. Data collection techniques through observation, tests, and documentation. data that collected analyzed with use quantitative analysis And qualitative.

Results Which achieved in a manner quantitative that is: (1) On cycle First obtained the average value of the ability to speak Class IV SDN Monginsidi City Macassar that is 62 (2) On cycle second obtained mark average ability _speak student class IV elementary school Monginsidi City Macassar more which reached 94. Completeness of the speaking ability of grade IV SDN students Monginsidi Macassar City also experienced an increase. In cycle I, from 10 (40%) students achieved learning mastery, while in cycle II there were 24 (96%) students achieve mastery learning and classical learning mastery is achieved. This means that learning mastery in cycle II is achieved classically because amount student Whic hcomplete reach 80%.

Based on results study the on, can concluded results learning speaking skills for fourth grade students at SDN Monginsidi Macassar City through application of the *Role method Playing* has increased.

Saykey: Speakability method *role playing*.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini tepat pada waktunya. Proposal yang berjudul “ Penerapan Metode *Role Playing* Dalam meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN Inpres Monginsidi” disusun untuk memenuhi serta melengkapi syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Universitas Bosowa.

Dalam penyelesaian proposal ini penulis tidak akan selesai tanpa motivasi, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak sehingga proposal ini dapat selesai. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universita Bosowa, Prof. Dr, Ir, Batara Surya, ST.,M.,Si., yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Bosowa
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra. Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd., yang telah membina dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Bosowa.

3. Wakil dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, A. Vivit Angreani S.Pd., M.P.d., yang telah membina dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Bosowa.
4. Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra , Dr. A. Hamsiah, M.Pd., yang telah membina dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Bosowa .
5. . Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd yang memotivasi telah membina dan penulis dalam menyelesaikan proposal ini .
6. Dosen Pembimbing I, Bapak Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd dan Pembimbing II , Ibu Dr. Hj. Andi Hamsiah, M.Pd yang dengan sabar membina dan memberikan masukan serta pengarahan kepada penulis dalam menyelesaikan proposal .
7. Bapak Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bosowa.
8. Keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan Proposal ini . terkhusus dari lubuk hati penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang besar kepada bapak tercinta Efendi Sido dan Ibu tercinta Gamaria yang telah mencurahkan segala kasih sayangnya, merawat, membesarkan yang senantiasa menesehati, membimbing, dan telah memberikan segala yang terbaik buat penulis berupa doa yang tulus

9. Kepada kakak penulis Alm Edi Efendi, Arfan Efendi, Emalia Efendi, Erni Wahyuni, yang telah memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan Proposal ini dengan baik.

10. Kepada sahabat penulis Boy Hardian, Siti nurhaliza, Zelyn Riskiya Zarui, Citra, Kiki, Iis Ariska, Rena Fatmawati, Kiki Rahmatulese, Iftita Aurelia, A. Nurul Annisa, Dheva Dhelvia, Eka Permatasari, Muthmainnah, Rika yang telah memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan proposal ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa hasil penelitian ini jauh dari kesempurnaan. Karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis butuhkan untuk kesempurnaan hasil penelitian ini. Semoga segala amal baik yang mereka berikan kepada penulis semoga mendapat balasan dari Allah SWT dan peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Wassalamualaikum Wb. Wb

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LatarBelakang	1
B. RumusanMasalah	5
C. TujuanPenelitian.....	5
D. ManfaatPenelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
B. Penelitian yang Relevan.....	36
C. Kerangka Pikir	39
D. Hipotesis	41
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	43
C. Subjeck Penelitian.....	43
D. Prosedur Penelitian	43
E. DefinisiOperasional Variabel.....	50
F. Teknik Pengumpulan Data.....	50

G. Instrumen Penelitian	52
H. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Deskripsi Kondisi Awal	55
B. Deskripsi Siklus I	55
C. Deskripsi Siklus II	62
D. Hasil Penelitian	71
E. Pembahasan Hasil Penelitian	79
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	83
A. Simpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

3.1 Jumlah Siswa Kelas IV SDN Monginsidi	43
3.2 Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara	52
3.3 Kategori Keberhasilan	53
4.1 Hasil Evaluasi Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I	61
4.2 Hasil Evaluasi Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II	70
4.3 Rekapitulasi Hasil observasi aktifitas Siswa Siklus I Pertemuan I, Pertemuan II, dan Pertemuan III	72
4.4 Nilai Statistik Pemahaman Keterampilan Berbicara setelah penerapan metode <i>RoleP laying</i> pada siklus	73
4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Kemampuan Berbicara setelah penerapan metode <i>Role Playing</i> pada siklus I	74
4.6 Persentase Ketuntasan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV setelah penerapan metode <i>Role Playing</i> pada siklus I	75
4.7 Rekapitulasi Hasil observasi aktifitas Siswa Siklus II Pertemuan I, Pertemuan II ,dan Pertemuan III	76
4.8 Nilai Statistik Pemahaman Keterampilan Berbicara Siswa setelah penerapan metode <i>Role Playing</i> pada siklus II	77
4.9 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Keterampilan Berbicara Siswa setelah penerapan metode <i>Role Playing</i> pada siklus II	78
4.10 Persentase Ketuntasan Keterampilan Berbicara Siswa metode <i>Role Playing</i> pada siklus II	79

DAFTAR GAMBAR

2.1 Bagan Kerangka Pikir.....	41
3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas.....	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran B

1. Lembar Kerja Siswa Siklus I
2. Lembar Kerja Siswa SiklusII
3. Tes Siklus I
4. Tes Siklus II

Lampiran C

1. Kategori Skor Hasil Belajar Siswa

Lampiran D

1. Lembar Observasi Guru
2. Lembar Observasi Siswa
3. Daftar Hadir Siswa

Lampiran E

1. Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses mengembangkan kemampuan, sikap, dan tingkah laku positif yang bisa didapatkan di dalam lembaga pendidikan formal maupun non formal. Hal ini tertuang dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat 3 yang berbunyi Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan Undang-Undang. Pelaksanaan proses pendidikan di Sekolah Dasar (SD) terdiri atas beberapa mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Bukian (2017, h.134) “Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup 4 aspek keterampilan berbahasa di antaranya keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*)”. Menurut (Azmi, 2019) Dari keempat aspek keterampilan berbahasa, keterampilan berbicara merupakan keterampilan aktif produktif, yaitu berkenaan dengan kegiatan menggunakan bahasa dalam bentuk memperoleh siswa.

Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari adalah keterampilan berbicara sebagai media komunikasi lisan yang efektif. Henry Guntur (2021:132) menyatakan bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Henry Guntur (2021:16) berpendapat bahwa berbicara adalah

kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa lisan yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain.

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Menurut Sani (2019, h. 166) “Metode pembelajaran merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran.”. Metode pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai suatu proses penyampaian materi kepada siswa yang dilakukan secara sistematis dan teratur oleh guru dan merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran.

Proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir rasional, kreatif dan kritis pada peserta didik. Agar dapat berpikir kreatif maka siswa harus terlibat langsung dalam proses pembelajaran, yaitu kegiatan mental dari menerima sampai pemahaman konsep-konsep. Keberhasilan proses belajar mengajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dipengaruhi keberhasilan guru dan siswa itu sendiri, yang merupakan tokoh utama dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal tersebut proses pembelajaran Bahasa Indonesia harus dipahami benar, karena dengan kita mendengarkan maka dapat berbicara, dengan kita berbicara akan dapat membaca, dengan kita membaca akan

dapat menulis. Dengan empat hal di atas akhirnya kita dapat melakukan komunikasi dengan orang lain. Namun kenyataannya pembelajaran aspek kemampuan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri Inpres Monginsidi, saat ini belum dapat mewujudkan tercapainya tujuan seperti yang diharapkan dalam kurikulum. Khususnya kemampuan berbicara pada siswa yang masih cenderung kesulitan untuk berbicara di depan kelas. Hal ini disebabkan kurangnya motivasi dan kondisi siswa itu sendiri yang cenderung merasa malu dan gugup untuk menyampaikan pendapat atau gagasan.

Kemampuan berbicara tersebut di dalamnya antara lain mengemukakan pendapat, berdialog, bermain peran drama dan berpidato. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang selama ini diterapkan sebagian besar masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa tidak terlibat secara penuh dalam pembelajaran. Akibatnya belum dapat mewujudkan proses pembelajaran bermakna dengan rasa senang. Dalam pembelajaran ini siswa masih memperoleh nilai ulangan yang rendah pada materi pembelajaran yang memuat kompetensi dasar aspek berbicara, Pada setiap kali kegiatan praktik berbicara, yang dilakukan anak masih bersifat monoton sehingga belum mampu mencerminkan keterampilan berbicara yang wajar. Dari 35 siswa hanya 76% (24 siswa) yang mencapai penguasaan materi KKM 70.

Dengan demikian siswa belum dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengekspresikan ide, gagasan, perasaan dan pengetahuan yang dimilikinya melalui berbicara. Proses pembelajaran yang selama ini masih cenderung hanya menggunakan metode ceramah dan berpatokan materi pada buku perlu dibenahi,

Contohnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia didalam aspek kemampuan berbicara mereka menjadi pasif karena hanya duduk, dengar dan catat, begitu berulang-ulang. Efektifitas proses pembelajaran dapat dilakukan guru dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode *role playing*.

Penelitian ini menggunakan metode *role playing* sebagai metode pembelajaran keterampilan berbicara. Adapun alasan pemilihan metode *role playing* adalah dengan pertimbangan bahwa metode ini dirasa lebih tepat yaitu lebih efektif dan lebih efisien untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Metode *role playing* diterapkan untuk menjawab permasalahan berbagai penyebab rendahnya keterampilan berbicara siswa. Metode *role playing* dikatakan efektif karena penerapan metode bermain peran akan lebih menghemat waktu, hal ini disebabkan karena murid dapat tampil praktik berbicara secara berkelompok. Selain itu, murid dapat menghilangkan perasaan takut dan malu karena mereka dapat tampil dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Sedangkan dikatakan efisien, dimungkinkan karena proses belajar di SD lebih banyak dilakukan dengan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Permainan adalah hal paling menarik untuk anak-anak usia sekolah dasar.

Martinis (2015:76) menyatakan bahwa metode bermain peran (*role playing*) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua murid atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Murid melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang diperankannya. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut

Wahab (2019: 109) *role playing* yaitu berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* (bermain peran) merupakan salah satu metode pembelajaran yakni peserta didik melakukan kegiatan memainkan peran tokoh lain dengan penuh penghayatan dan kreativitas berdasarkan peran suatu kasus yang sedang dibahas sebagai materi pembelajaran pada saat itu. Melalui penerapan metode ini diharapkan murid mampu memfokuskan pikiran, kemampuan, dan pengetahuan yang mereka miliki ke dalam perannya sehingga murid akan lebih mudah mengorganisasikan ide-ide dan gagasannya dalam bahasa lisan. Selain itu, dengan penerapan metode *role playing* diharapkan siswa mampu memerankan dari karakter tokoh yang di perankannya.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul Efektivitas Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Inpres Monginsidi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya dapat disimpulkan bahwa masalah yang diselesaikan dalam penelitian ini, apakah penerapan Metode *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri Inpres Monginsidi ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk memecahkan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas sehingga tercipta perbaikan dan peningkatan mutu dalam kualitas pembelajaran.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan berbicara Bahasa Indonesia melalui penerapan Metode *Role Playing* pada siswa kelas IV di SDN Inpres Monginsidi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, guru dan sekolah. Adapun manfaat dalam penelitian ini, terbagi menjadi dua bagian berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu :

1. Manfaat Teoretis

Secara etis, hasil penelitian ini dapat dijadikan pendapat untuk memperkuat teori yang sudah ada. Misalnya, teori tentang pembelajaran dengan menggunakan Metode *Role Playing*. Selain itu, dapat digunakan sebagai acuan dalam penerapan model pembelajaran berbicara dengan Metode *Role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

2. Manfaat Praktis

Dengan melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia aspek kemampuan berbicara yang dirancang dalam penelitian ini, diharapkan akan bermanfaat bagi guru, siswa dan sekolah. Adapun manfaat seperti yang dimaksud adalah :

a) Bagi Guru :

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah pemahaman konsep penerapan Metode *Role Playing* sehingga dapat memperoleh umpan balik dari kemungkinan munculnya kesulitan dan kendala yang dihadapi untuk melakukan perbaikan.

b) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan perolehan nilai prestasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Khususnya pada kemampuan berbicara, siswa akan mendapatkan kesempatan belajar lebih bermakna. Dengan kemampuan berbicara, siswa dapat terlatih keberanian, sikap dan mental untuk berkomunikasi baik terampil berbicara di depan kelas, di dalam kelompok bahkan lebih luas lagi terampil berbicara di depan publik.

c) Bagi Sekolah :

Hasil penelitian ini merupakan sumbangan positif bagi sekolah, karena dapat menerapkan pembelajaran aktif bagi siswa-siswanya dan dapat dijadikan acuan bagi guru-guru Sekolah Dasar untuk dapat memperbaiki proses pembelajaran dengan menerapkan Metode *Role Playing*.

d) Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk peneliti selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Role playing merupakan pementasan drama yang sangat sederhana. Peran diambil dari kehidupan sehari-hari (bukan imajinatif). *Role playing* merupakan langkah awal dalam pengajaran drama. Dari *role playing* dapat dicapai aspek perasaan, sikap, nilai, persepsi, keterampilan pemecahan masalah, dan pemahaman terhadap pokok permasalahan.

Munir (2017) metode *role playing* sebagai salah satu metode pembelajaran yang dipilih dalam proses belajar mengajar bagi siswa. Siswa sangat antusias atau memperhatikan sekali terhadap pelajaran apabila pelajaran tersebut memang menyangkut kehidupan dia sehari-hari di lingkungan masyarakat. Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Guru sebagai perancang pembelajaran, merancang skenario yang akan diperankan oleh siswa, dengan demikian, kondisi belajar yang menyenangkan dan bermakna akan terwujud sehingga menyebabkan minat belajar siswa meningkat.

Martinis (2015:76) menyatakan bahwa metode bermain peran (*role playing*) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang dilakoninya. Mereka berinteraksi dan melakukan peran

terbuka. Siswa diberikan kesempatan seluas luasnya untuk memerankan sehingga menemukan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya.

Treffinger (dalam Herman J, 2012:189) mengungkapkan bahwa *role playing is the acting of roles decided upon in advanced, for such purpose as recreating historical scenes of the past, possible event of the future, significant current events, or imaginary situations at any place or time*. Dapat diartikan bahwa bermain peran adalah memerankan dari suatu keputusan peraturan yang teratur, untuk tujuan seperti menciptakan kembali adegan sejarah dari peristiwa masa lalu, memungkinkan peristiwa yang akan datang, peristiwa nyata yang signifikan, atau situasi imajiner di setiap tempat atau waktu.

Sumantri &Permana (2016:56) berpendapat bahwa metode *role playing* termasuk dalam kelompok model interaksi sosial. Bermain peran adalah siswa mengkaji masalah-masalah hubungan manusia dengan memerankan situasi - situasi masalah kemudian mendiskusikannya. Siswa dapat menjelajah dan mengkaji perasaan, sikap, nilai, dan strategi pemecahan masalah.

Joyce, Bruce, Weil &Calhoun (2019:91), mengemukakan bahwa *In role playing, students explore human relations problems by enacting problem situations and then discussing the enactments*. Diartikan bahwa dalam metode *roleplaying*, siswa mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antar manusia dengan cara memainkan peran dalam situasi permasalahan kemudian mendiskusikan peraturan-peraturan. *Role playing* merupakan metode pembelajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Metode ini membantu siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan

membantu memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Dalam level yang sangat sederhana, *role playing* dimainkan dalam beberapa rangkaian tindakan yaitu menguraikan masalah, memerankan, dan mendiskusikan masalah tersebut.

Wahab (2019: 109) berpendapat bahwa *role playing* yaitu beracting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Metode bermain peran (*role playing*) adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (*education games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain dengan memerankan peran orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran dengan menempatkan peserta didik untuk melakukan kegiatan bermain atau memainkan peran tokoh lain dengan penuh penghayatan dan kreativitas berdasarkan peran suatu kasus yang sedang dibahas sebagai materi pembelajaran bermain peran pada saat itu.

b. Alasan Penggunaan Metode *Role Playing*

Penggunaan metode *role playing* yang akan diterapkan oleh seorang guru dalam pembelajaran tentu didasarkan adanya alasan atau pertimbangan. Alasan tersebut dimungkinkan bahwa metode *role playing* sangat tepat untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. *Role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa karena dalam bermain peran, siswa diharuskan untuk terampil berbicara kepada pemeran lainnya

Menurut Joyce, Bruce, Weil & Calhoun (2019:341), ada dua alasan seorang guru memutuskan untuk menggunakan metode *role playing* dengan sekelompok siswa. Salah satunya adalah untuk memulai program pendidikan sosial yang sistematis, *role playing* banyak menyediakan materi untuk didiskusikan dan dianalisis. Untuk itu, sebuah masalah dalam situasi tertentu mungkin akan dipilih. Alasan yang kedua adalah untuk memberi saran pada sekelompok siswa dalam menghadapi sebuah masalah keseharian. *Role playing* bisa memunculkan permasalahan untuk diteliti siswa dan membantu siswa memecahkan masalah.

Penanaman dan pengembangan aspek nilai, moral, dan sikap siswa akan lebih mudah dicapai apabila siswa secara langsung mengalami (memerankan) peran tertentu, dari pada hanya mendengarkan penjelasan ataupun melihat dan mengamati saja. Penjelasan tersebut memberikan alasan kuat bahwa penggunaan metode *role playing* dapat mengembangkan aspek sikap atau kepribadian siswa menjadi lebih baik. Pengalaman dengan melakukan langsung (bermain peran) akan lebih membekas pada diri siswa dari pada hanya melihat atau mendengarkan saja.

Soebrata (2017:49) menyatakan bahwa *role playing* dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghayati pikiran dan perasaan orang lain yang mungkin berbeda dengan pikiran dan perasaannya sehingga sikap toleran dapat berkembang. Kondisi tersebut dapat dijadikan alasan bahwa *role playing* digunakan karena dapat menanamkan sikap toleran siswa kepada yang lainnya atau termasuk dampak pengiring dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa pendapat sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa alasan penggunaan metode *role playing* yaitu metode ini dapat memupuk jiwa sosial anak dan membantu siswa dalam memecahkan masalah kehidupannya serta mengembangkan aspek nilai, moral, dan sikap siswa.

c. Tujuan Metode *Role Playing*

Tujuan merupakan sesuatu yang harus ditentukan di dalam membuat suatu perencanaan sehingga memiliki arah yang jelas. Metode *role playing* ini digunakan untuk mencapai beberapa bentuk tujuan pembelajaran baik secara instruksional maupun pengiring. Metode *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, misalnya dalam bermain drama pendek.

Menurut Hamalik (2013:199) tujuan *role playing* sesuai dengan jenis belajar adalah sebagai berikut: (1) Belajar dengan berbuat yaitu siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau reaktif. (2) Belajar melalui peniruan yaitu pengamat (siswa) menyamakan diri dengan pelaku dan tingkah laku pemeran. (3) Belajar melalui balikan, pengamat menanggapi perilaku para pemain peran yang telah ditampilkan. (4) Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan yaitu pemeran dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikutnya.

Mulyani & Johar (2016:60) mengemukakan bahwa tujuan bermain peran (*role playing*) di desain terutama untuk memupuk :

1) Analisis nilai dan perilaku sosial.

- 2) Pengembangan strategi untuk memecahkan masalah antar pribadi.
- 3) Perkembangan empati atau penghargaan terhadap orang lain.

Esensi *role playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi masalah yang sebenarnya dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang muncul dari keterlibatan tersebut. Menurut Joyce, Bruce, Marsha & Weil (2019:329), *role playing* berperan/bertujuan untuk, (1) mengeksplorasi perasaan siswa, (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa, (3) mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan tingkah laku, (4) mengeksplorasi materi pelajaran dalam cara yang berbeda.

Mulyani & Johar (2016:65) metode bermain peran digunakan dengan tujuan:

- 1) Agar menghayati suatu kejadian atau hal yang sebenarnya terdapat dalam realita kehidupan,
- 2) Agar memahami sebab akibat suatu kejadian,
- 3) Sebagai penyaluran/pelepasan ketegangan dan perasaan tertentu,
- 4) Sebagai alat mendiagnosa keadaan, kemampuan dan kebutuhan siswa,
- 5) Pembentukan konsep diri (self concept),
- 6) Menggali peran-peran seseorang dalam suatu kehidupan kejadian dan keadaan,

Berdasarkan dari beberapa pendapat sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa tujuan *role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana dengan bermain peran untuk mencapai keterampilan-keterampilan interaktif dan memupuk perilaku sosial siswa dalam kehidupannya. Perilaku sosial tersebut

diantaranya sikap empatik dan senang bekerjasama. Bermain peran dapat meningkatkan dan menumbuhkan kerja sama siswa dalam proses belajar. Kerja sama merupakan fenomena kehidupan masyarakat. Melalui kerja sama manusia dapat membangkitkan dan menghimpun tenaga atau energi secara bersama-sama yang kemudian disebut sinergi. Metode *Role Playing* diterapkan dengan cara bekerjasama antar siswa

d. Manfaat Metode *Role Playing*

Fannie R. Shaftel dan George (dalam Wahab, 2019:109) mengemukakan bahwa *role playing* memiliki dua manfaat utama yaitu education for citizen and group counseling, masih terdapat beberapa manfaat lainnya. Penggunaan metode ini akan memberikan manfaat apabila dilakukan dengan langkah-langkah yang benar.

Manfaat *role playing* menurut Joyce, Bruce, Marsha & Calhoun (2019:341), adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengenali dan memperhitungkan perasaannya sendiri serta perasaan orang lain. Siswa bisa memiliki perilaku baru dalam menghadapi situasi sulit yang tengah dihadapi, dan siswa meningkatkan skill memecahkan masalah.
- 2) *Role playing* bisa merangsang timbulnya beberapa aktivitas siswa menikmati tindakan atau pemeranan. *Role playing* adalah salah satu sarana untuk mengembangkan materi instruksional. Tingkatan dalam metode ini tidak akan pernah berakhir dengan sendirinya, tetapi hanya membantu siswa untuk

mengekspos nilai-nilai, perasan, solusi masalah, dan tingkah laku yang ada dan terpendam dalam diri siswa.

Mulyani & Johar (2016:75) manfaat penggunaan metode bermain peran adalah sebagai berikut :

- 1) Membantu siswa menemukan makna dirinya dalam kelompok.
- 2) Membantu siswa memecahkan persoalan pribadi dengan bantuan kelompok.
- 3) Memberi pengalaman bekerjasama dalam memecahkan masalah.
- 4) Memberi siswa pengalaman mengembangkan sikap dan keterampilan memecahkan masalah.

Berpijak dari pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat *role playing* adalah untuk membantu siswa memahami perasaan dirinya sendiri maupun orang lain dan meningkatkan kemampuan memecahkan masalah masalah sosial.

Bahwa yang menjadi reflensi dalam pelaksanaan penilaian di lakukan menerapkan tahap metode *role playing* yang di kemukakan oleh Huda dengan pertimbangan bahwa tahap yang di tempuh relatif lebih praktis dan mudah di terapkan pada siswa kelas IV Sdn Monginsidi.

e. Langkah-langkah Penggunaan Metode *Role Playing*

Shaftel (dalam Mulyani & Johar, 2016:56), menyarankan sembilan langkah *role playing* yaitu :

- 1) Fase pertama: membangkitkan semangat kelompok, memperkenalkan siswa dengan masalah sehingga mereka mengenalnya sebagai suatu bidang yang harus dipelajari.
- 2) Fase kedua: pemilihan peserta, guru dan siswa siswa menggambarkan berbagai karakter/bagaimana rupanya, bagaimana rasanya, dan apa yang mungkin mereka kemukakan. Guru dapat menentukan berbagai kriteria dalam memilih siswa untuk peran tertentu.
- 3) Fase ketiga: menentukan arena panggung, para pemain peran membuat garis besar skenario, tetapi tidak mempersiapkan dialog khusus.
- 4) Fase keempat: mempersiapkan pengamat. Melibatkan pengamat secara aktif sehingga seluruh anggota kelompok mengalami kegiatan itu dan kemudian dapat menganalisisnya. Siswa yang tidak maju untuk bermain peran diberikan tugas mengamati atau menanggapi hasil unjuk kerja bermain peran kelompok yang maju terutama dari segi keterampilan berbicara.
- 5) Fase kelima: pelaksanaan kegiatan pemeranan, para pemeran mengansumsikan perannya dan menghayati situasi secara spontan dan saling merespon secara realistik.
- 6) Fase keenam: berdiskusi dan mengevaluasi, apakah masalahnya penting, dan apakah peserta dari pengamat terlibat secara intelektual dan emosional.
- 7) Fase ketujuh: memerankan kembali, siswa dan guru dapat berbagi interpretasi baru tentang peran dan menentukan apakah harus dilakukan oleh individu-individu baru atau tetap oleh orang semula. Dengan demikian, permainan peran ini menjadi kegiatan konseptual yang dramatis.

- 8) Fase kedelapan: berdiskusi dan mengevaluasi. Siswa mungkin mau menerima solusi, tetapi guru mendorong solusi yang realistik. Selama mendiskusikan pemeranan ini guru menampakkan tentang apa yang akan terjadi kemudian dalam pemecahan masalah itu.
- 9) Fase kesembilan: saling berbagi dan mengembangkan pengalaman, guru harus mencoba untuk membentuk diskusi, setelah mengalami strategi bermain peran yang cukup lama, untuk dapat menggeneralisasi mengenai pendekatan terhadap masalah serta akibat dari pendekatan itu.

Menurut Huda (2016: 209) tahap-tahap metode *role playing* sebagai berikut:

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

f. Kelebihan Metode *Role Playing*

Santoso (2013:23) kelebihan model *role playing* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Djumingin (2012: 175-176) Selain itu, kelebihan model ini adalah, sebagai berikut:

- 1) Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka.
- 2) Siswa berperan seperti orang lain, sehingga ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi.
- 3) Melatih siswa untuk mendesain penemuan.
- 4) Berpikir dan bertindak kreatif.
- 5) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya.
- 6) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
- 7) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- 8) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.
- 9) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 10) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- 11) Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.

12) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

13) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

g. Kelemahan Metode *Role Playing*

Djumingin (2012: 175-176) berikut kelemahan-kelemahan penggunaan *role playing*:

- 1) Model bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
- 3) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini. Santoso (2013:28) kelemahan metode *role playing* yaitu:
 - 1) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
 - 2) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

2. Hakikat Kemampuan Berbicara

a. Pengertian Berbicara

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Dalam kehidupan sehari-hari kita lebih sering memilih berbicara untuk berkomunikasi. Komunikasi akan lebih efektif jika dilakukan dengan berbicara. Oleh karena itu, berbicara memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari.

Berbicara (KBBI, 2017:148) adalah berkata, bercakap, berbahasa, dan melahirkan pendapat dengan perkataan. Berbicara itu mengutarakan isi pikiran atau melisankan sesuatu yang dimaksudkan.

Beberapa ahli bahasa telah mendefinisikan pengertian berbicara, di antaranya adalah Henry (2021:16) menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan seseorang dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata yang bertujuan untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan orang tersebut. Berbicara merupakan sistem tanda-tanda yang audible (dapat didengar) dan visible (dapat dilihat) dengan memanfaatkan otot dan jaringan tubuh manusia untuk menyampaikan maksud dan tujuan, gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan.

Henry (2021:132) berpendapat bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Dikemukakan pula bahwa kaitan antara pesan dan bahasa lisan sebagai media penyampaian sangat erat. Pesan yang diterima oleh pendengar tidaklah dalam wujud asli, melainkan dalam bentuk lain yakni bahasa. Pendengar kemudian mencoba mengalihkan pesan dalam bentuk bunyi bahasa itu menjadi seperti semula.

Sejalan dengan pendapat di atas, Slamet (2021:33) mengungkapkan bahwa berbicara merupakan suatu penyampaian maksud bisa berupa gagasan, pikiran, isi

hati seseorang kepada orang lain. Selain itu, dijelaskan juga berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologi, neurologis, semantik, dan linguistik sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting terutama bagi kontrol sosial.

Menurut Mulgrave (dalam Tarigan, Henry, 2021:16) berbicara bukan sekedar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata tetapi berbicara merupakan suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun sesuai dengan kebutuhan pendengar. Melalui berbicara seseorang berusaha untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya kepada orang lain secara lisan. Tanpa usaha untuk mengungkapkan dirinya, orang lain tidak akan mengetahui apa yang dipikirkan dan dirasakannya. Tanpa berbicara, seseorang akan mengucilkan diri sendiri dan akan terkucilkan dari orang di sekitarnya.

Berdasarkan beberapa pendapat sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah suatu kegiatan mengujarkan bunyi-bunyi bahasa untuk menyampaikan pesan berupa ide, gagasan, maksud atau perasaan kepada orang lain secara lisan yang bersifat aktif dan produktif. Berbicara merupakan kegiatan berbahasa yang aktif dari seorang pemakai bahasa, yang menuntut prakarsa nyata dalam penggunaan bahasa untuk mengungkapkan diri secara lisan.

b. Pengertian Keterampilan Berbicara

Menurut Dadang (2021:241), keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan alat ucap seseorang merupakan persyaratan alamiah

yang memungkinkannya untuk memproduksi suatu ragam yang luas bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan, dan lagu bicara. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain.

Akhadiah (2012:153) mengungkapkan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Apabila isi pesan itu dapat dapat diketahui oleh penerima pesan, maka akan terjadi komunikasi antara pemberi pesan dan penerima pesan. Komunikasi itu pada akhirnya akan menimbulkan pengetian atau pemahaman terhadap isi pesan bagi penerimanya.

Henry (2021:16) berpendapat bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atas kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.

Speaking is the productive skill in the oral mode. It, like the other skills, is more complicated than it seems at first and involves more than just pronouncing words. (SIL internasional: 1999). Diartikan bahwa berbicara adalah keterampilan yang sangat produktif dalam segi linguistik. Keterampilan berbicara itu seperti keterampilan lainnya, keterampilan berbicara ternyata lebih rumit dari kelihatannya dan melibatakan lebih dari mengucapkan kata-kata.

Keterampilan berbicara adalah tingkah laku manusia yang paling distingtif dan berarti. (Tarigan, Henry, 2021:146). Tingkah laku ini harus dipelajari, baru dapat dikuasai. Anak anak usia sekolah dasar harus belajar dari manusia di

sekitarnya, anggota keluarga, teman sepermainan, teman satu sekolah, dan guru di sekolah. Semua pihak turut membantu anak belajar keterampilan berbicara.

Slamet (2021:35) menyatakan bahwa keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mekanistik. Dari pendapat ini dapat dijelaskan bahwa semakin banyak berlatih, semakin dikuasai dan terampil seseorang dalam berbicara. Tidak ada orang yang langsung terampil berbicara tanpa melalui proses berlatih. Di dalam berlatih berbicara, seseorang perlu dilatih diantaranya dari segi pelafalan, pengucapan, intonasi, pemilihan kata (diksi), dan penggunaan bahasa secara baik dan benar.

Betolak dari beberapa pendapat sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide atau gagasan secara lisan bersifat produktif dan mekanistik, yang hanya dapat dikuasai dengan berlatih berbicara dan merupakan bagian tingkah laku hidup manusia yang sangat penting sebagai alat komunikasi kepada orang lain. Keterampilan berbicara merupakan sebuah keterampilan menyampaikan gagasan, informasi atau pesan kepada orang lain dengan menggunakan media yang berupa simbol-simbol fonetis.

c. Tujuan Berbicara

Berbicara tentu memiliki tujuan yang ingin disampaikan kepada lawan bicaranya. Agar tujuan itu dapat tersampaikan dengan baik dan efektif, maka 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.

Henry (2021:16) mengungkapkan bahwa kegiatan berbicara memiliki tujuan utama untuk berkomunikasi. Untuk menyampaikan pikiran secara efektif, berbicara harus memahami makna sesuatu hal yang akan dikomunikasikan. Dia juga harus dapat mengevaluasi efek komunikasinya terhadap para pendengar dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan.

Gorys (dalam Slamet, 2021:37) berpendapat bahwa tujuan berbicara adalah (1) mendorong pembicara untuk memberi semangat, (2) meyakinkan pendengar, (3) berbuat atau bertindak, (4) memberitahukan, (5) menyenangkan atau menghibur.

Sejalan dengan pendapat Gorys dalam Tarigan, (2021:134) mengemukakan bahwa tujuan orang berbicara adalah untuk :

1) Menghibur

Berbicara yang bertujuan menghibur biasa dilakukan oleh pelawak. Pembicara berusaha bermain kata-kata untuk menciptakan suasana yang santai, penuh canda, dan menyenangkan. Tidak semua orang terampil berbicara yang dapat menghibur orang yang diajak berbicara atau yang mendengarkan pembicaraannya.

2) Menginformasikan

Tujuan lain dari aktivitas berbicara adalah untuk menyampaikan informasi. Orang akan lebih mudah menyampaikan atau menerima informasi secara lisan. Pembicara dengan tujuan menginformasikan sering dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menjelaskan suatu proses, menguraikan,

menafsirkan atau menginterpretasikan sesuatu hal, memberi, menyebarkan, dan menanamkan pengetahuan serta menjelaskan kaitan, hubungan, relasi antar benda, hal atau peristiwa.

3) Menstimulasi

Seorang guru sering berbicara kepada siswanya untuk membangkitkan semangat belajar dan gairah mengerjakan tugas rumah. Guru berbicara sebagai upaya membangkitkan inspirasi, kemauan, dan minat siswa. Berbicara semacam ini memiliki tujuan untuk menstimulasi pendengarnya. Seseorang berbicara juga ada yang bertujuan meyakinkan atau mengubah sikap pendengarnya. Berbicara dengan tujuan seperti ini membutuhkan keterampilan tersendiri, karena jika pembicara cukup terampil akan dapat mengubah suatu penolakan menjadi penerimaan, tidak setuju menjadi setuju, permusuhan menjadi persahabatan, dan akan dapat meyakinkan pendengarnya.

4) Menggerakkan pendengarnya

Satu lagi tujuan orang berbicara yaitu untuk menggerakkan pendengarnya. Menggerakkan dimaksudkan sebagai upaya untuk membuat atau menggerakkan orang agar berbuat, bertindak atau beraksi seperti yang diinginkan pembicara. Melalui kepiawaian berbicara, kecakapan memanfaatkan situasi, dan penguasaan terhadap ilmu jiwa, maka seseorang dapat dengan mudah menggerakkan pendengarnya untuk melakukan sesuatu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa berbicara memiliki tujuan untuk berkomunikasi dengan maksud menghibur,

meyakinkan, menginformasikan, dan menggerakkan orang lain sebagai lawan bicaranya.

d. Jenis-jenis Berbicara

Haryadi dan Zamzami (dalam Slamet, 2021:38) menyatakan bahwa jenis berbicara secara garis besar dapat dibagi atas: (1) berbicara di muka umum (public speaking), yang mencakup berbicara yang bersifat pemberitahuan, kekeluargaan, bujukan, dan perundingan, (2) berbicara pada konferensi (conference speaking) yang meliputi diskusi kelompok, prosedur parlementer, dan debat.

Pendapat Tarigan, Henry (dalam Slamet, 2021:38) membedakan macam berbicara berdasarkan pada: (1) situasi, (2) tujuan, (3) metode penyampaian, (4) jumlah menyimak, dan (5) peristiwa khusus. Menurutnya berbicara menjadi beragam tergantung dasar apa yang dipergunakan untuk membedakannya.

Puji (2021: 6.36) menyatakan bahwa jenis berbicara berdasarkan situasinya sebagai berikut:

1) Berbicara formal

Di dalam situasi formal, pembicara dituntut untuk berbicara secara formal. Misalnya: pidato, ceramah, dan wawancara.

2) Berbicara nonformal Di dalam situasi nonformal, pembicara harus berbicara secara tidak formal, Misalnya: bertelepon dan bercakap-cakap.

Menurut Gorys (dalam Slamet, 2021:38) ada tiga jenis berbicara yaitu: (1) persuasif, (2) instruktif, dan (3) rekreatif. Termasuk jenis persuasif adalah mendorong, meyakinkan, dan bertindak. Jenis berbicara instruktif bertujuan untuk memberitahukan, sedangkan berbicara jenis rekreatif bertujuan untuk menghibur

atau menyenangkan orang lain. Jenis-jenis berbicara tersebut menghendaki reaksi dari pendengar yang berbeda-beda pula.

Bertolak dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis berbicara menjadi beragam tergantung dari sudut pandang yang digunakan, tetapi secara garis besar jenis berbicara yaitu berbicara di muka umum dan berbicara pada konferensi.

e. Faktor-faktor Penunjang Keefektifan Berbicara

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat berkomunikasi secara baik, pembicara harus mempunyai kemampuan berbicara yang baik pula. Oleh karena itu, agar pesan atau gagasan pembicara dapat diterima oleh pendengar, maka pembicara harus mampu menyampaikan isi pembicaraan secara baik dan efektif. Sebagaimana diungkapkan oleh Maidar G. Arsjad dkk. (2013: 87) bahwa untuk keefektifan berbicara, pembicara perlu memperhatikan faktor kebahasaan dan nonkebahasaan.

Faktor kebahasaan, antara lain: (1) ketepatan ucapan (meliputi ketepatan pengucapan vokal dan konsonan), (2) penempatan tekanan, (3) penempatan persendian, (4) penggunaan nada/irama, (5) pilihan kata, (6) pilihan ungkapan, (7) variasi kata, (8) tata bentukan, (9) struktur kalimat, dan (10) ragam kalimat.

Faktor nonkebahasaan, meliputi: (1) keberanian/semangat, (2) kelancaran, (3) kenyaringan suara, (4) pandangan mata, (5) gerak-gerik dan mimik, (6) keterbukaan, (7) penalaran, dan (8) penguasaan topik. Aspek-aspek kebahasaan dan nonkebahasaan di atas diarahkan pada pemakaian bahasa yang baik dan benar.

Menurut Akhadiah, (2012:154-160) faktor-faktor penunjang keefektifan berbicara seseorang adalah (1) faktor kebahasaan yang meliputi pelafalan bunyi, penempatan tekanan, nada, jangka, intonasi, dan ritme, serta penggunaan kata dan kalimat. (2) Faktor nonkebahasaan meliputi sikap berbicara, pandangan mata kepada lawan bicara, kesediaan menghargai pendapat orang lain, keberanian, mimik dan pantomimik, kenyaringan suara, kelancaran, dan santun berbicara.

Kedua faktor berbicara tersebut sangat menunjang keberhasilan seseorang di dalam berbicara (berkomunikasi) kepada orang lain. Dalam pembicaraan formal aspek nonkebahasaan sangat diperlukan, karena faktor nonkebahasaan akan menjadi modal utama dan mempermudah penerapan faktor kebahasaan. Alangkah baiknya, faktor nonkebahasaan ditanamkan kepada siswa terlebih dahulu sebelum faktor kebahasaan karena keberanian dan mental anak sangat berpengaruh terhadap keefektifan berbicara.

Bertolak dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor penunjang keefektifan berbicara adalah adanya faktor kebahasaan dan nonkebahasaan yang keduanya memiliki hubungan erat. Oleh karena itu, agar dapat berbicara efektif maka faktor faktor tersebut harus dikuasai dengan baik dan benar.

f. Manfaat Berbicara

Zulkifli (2021:11-17) menyatakan bahwa beberapa manfaat dapat dikemukakan melalui butir-butir sebagai berikut:

- (1) Memperlancar komunikasi antar sesama.
- (2) Mempermudah pemberian berbagai informasi.

- (3) Meningkatkan kepercayaan diri.
- (4) Mempertinggi dukungan publik atau masyarakat.
- (5) Menjadi penunjang meraih profesi dan pekerjaan.
- (6) Meningkatkan mutu profesi dan pekerjaan.

g. Pembelajaran Keterampilan Berbicara di SD

Pembelajaran keterampilan berbicara di SD dijabarkan dari kurikulum menjadi standar kompetensi dan kompetensi dasar serta materi-materi pokok pada tiap kelas. Keterampilan berbicara merupakan salah satu kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang harus diajarkan di kelas IV sekolah dasar.

Tujuan pembelajaran berbicara di sekolah adalah agar siswa mampu mengungkapkan gagasan, pendapat, dan pesan secara lisan. Di samping itu, pengajaran berbicara diarahkan pada kemampuan siswa untuk berinteraksi dan menjalin hubungan dengan orang lain secara lisan. (Depdikbud, 2014: 2).

Pembelajaran keterampilan berbicara di SD dapat dilakukan dengan banyak cara. Pembelajaran keterampilan berbicara sangat terkait dengan pembelajaran keterampilan berbahasa lainnya. Puji (2021:6.38) mengemukakan bahwa tujuan keterampilan berbicara di SD adalah melatih siswa dapat berbicara dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, guru dapat menggunakan bahan pembelajaran membaca atau menulis, kosakata, dan sastra sebagai bahan pembelajaran berbicara. Misalnya, menceritakan pengalaman yang mengesankan, menceritakan kembali cerita yang pernah dibaca dan didengar, mengungkapkan pengalaman pribadi, bermain peran (role playing), dan berpidato. Pengamatan guru terhadap aktivitas

berbicara siswa dapat direkam dengan menggunakan format yang telah dipersiapkan sebelumnya. Faktor-faktor yang diamati adalah lafal kata, intonasi kalimat, kosakata, tata bahasa, kefasihan berbicara, dan pemahaman.

Melihat pentingnya tujuan pembelajaran keterampilan berbicara di SD, maka seharusnya pembelajaran tersebut lebih dioptimalkan dengan mengingat bahwa keterampilan berbicara bukanlah sesuatu yang dapat diajarkan melalui uraian atau keterangan guru saja. Melainkan murid harus dihadapkan pada aneka bentuk teks lisan ataupun kegiatan-kegiatan nyata yang mempergunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Keberhasilan pembelajaran tersebut juga tidak lepas dari bagaimana cara atau metode yang diterapkan oleh guru dalam menjalankan tugas pembelajaran keterampilan berbicara. Metode pembelajaran adalah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami, dan digunakan siswa dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara di SD berperan penting dalam meningkatkan keterampilan berbahasa lainnya, sehingga perlu diterapkan cara atau metode yang tepat dalam pembelajarannya. Salah satu penerapan metode yang dapat dipilih dalam pembelajaran keterampilan berbicara di Sekolah Dasar (SD) adalah dengan metode *role playing*.

h. Penilaian Keterampilan Berbicara di SD

Penilaian keterampilan berbicara di SD lebih sulit dilaksanakan dibanding dengan penilaian keterampilan berbicara lainnya karena persiapan, pelaksanaan,

dan perskorannya memerlukan banyak waktu dan tenaga. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika banyak guru SD yang melaksanakan kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara tetapi tidak disertai dengan penilaian. Memang banyak sekali aspek atau faktor yang harus diidentifikasi dalam penilaian keterampilan berbicara. Semua ini merupakan masalah penilaian kemampuan berbicara yang harus dihadapi guru. Namun demikian, upaya melaksanakan penilaian keterampilan berbicara harus dilaksanakan demi pencapaian tujuan pembelajaran keterampilan berbicara yang diharapkan.

Keterampilan berbahasa hanya dapat diperoleh dengan jalan praktik dan banyak latihan. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya perlu diadakan tes untuk mengetahui seberapa jauh hasil yang telah dicapai siswa. Menurut Harris (dalam Tarigan, Henry, 2021:3), komponen-komponen yang perlu diperhatikan khusus dalam tes (penilaian) empat keterampilan berbahasa adalah sebagai berikut:

- 1) Menyimak
- 2) Berbicara
- 3) Membaca
- 4) Menulis

Puji (2021:7.19 - 7.24) mengungkapkan bahwa ada tiga tes yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa, yaitu tes:

- 1) Tes Respon Terbatas

Tes yang digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa secara terbatas atau secara singkat. Tes ini meliputi tes respon terarah, tes penanda gambar, dan tes berbicara nyaring.

2) Tes Terpadu

Tes terpadu dapat membantu siswa yang kurang terampil berbicara untuk mengungkapkan gagasan atau kemampuan kognitifnya melalui kegiatan menjelaskan. Siswa akan berperan aktif dalam pembelajaran berbicara di kelas. Tes terpadu meliputi tes parafrase, tes penjelasan, dan tes bermain peran terpadu.

3) Tes Wawancara

Tes wawancara menerapkan siswa untuk saling melakukan percakapan seperti halnya mereka berbicara dalam kehidupan sehari-hari. Tes wawancara harus dilakukan siswa secara wajar dan tidak dibuat-buat.

Lebih lanjut, Nurgiyantoro (2011:291-294), membagi tes keterampilan berbicara menjadi tiga tingkatan. Berikut tiga tingkatan keterampilan berbicara beserta uraiannya:

1). Tes Keterampilan Berbicara Tingkat Ingatan

Tes keterampilan berbicara pada tingkat ingatan umumnya lebih bersifat teoritis, menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tugas berbicara, misalnya tentang pengertian, fakta, dan sebagainya. Tes tingkatan ini dapat juga berupa tugas yang dimaksudkan untuk mengungkap kemampuan ingatan siswa secara lisan. Tes ini dapat berupa permintaan untuk menyebutkan fakta atau kejadian. Misalnya rumusan pancasila, nama-nama tokoh, acara televisi yang disukai, dan baris-baris puisi.

2). Tes Keterampilan Berbicara Tingkat Pemahaman

Tes keterampilan berbicara pada tingkat ini juga masih sama lebih bersifat teoritis, menanyakan masalah-masalah yang berhubungan dengan berbagai tugas berbicara. Tes tingkat pemahaman dapat pula dimaksudkan untuk mengungkap kemampuan pemahaman siswa secara lisan

3) Tes keterampilan berbicara tingkat penerapan

Tes keterampilan berbicara pada tingkat penerapan tidak lagi bersifat teoritis, melainkan menghendaki siswa untuk praktik berbicara. Tes tingkat ini menuntut siswa untuk mampu menerapkan keterampilan berbahasanya untuk berbicara dalam situasi dan masalah tertentu untuk keperluan berkomunikasi.

Beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam mengevaluasi keterampilan berbicara seseorang adalah sebagai berikut:

- 1) Apakah bunyi-bunyi tersendiri (vokal dan konsonan) diucapkan dengan tepat?
- 2) Apakah pola-pola intonasi, naik dan turunnya suara, serta tekanan suku kata, memuaskan?
- 3) Apakah ketepatan dan ketepatan ucapan mencerminkan bahwa sang pembicara tanpa referensi internal memahami bahasa yang digunakannya?
- 4) Apakah kata-kata yang diucapkan itu dalam bentuk dan urutan yang tepat?
- 5) -native-speaker- yang tercermin bila seseorang berbicara

(Brooks, dalam Tarigan, 2021: 28)

Arsjad dkk. (2013:86-93) menjelaskan bahwa penilaian keterampilan berbicara didasarkan pada faktor penunjang keefektifan berbicara yang sudah dijelaskan pada bagian sub bab sebelumnya, yakni meliputi faktor kebahasaan dan

nonkebahasaan. Hal ini dilakukan untuk menghindari kebiasaan penilaian berdasarkan kesan umum sehingga penilaian didasarkan pada faktor- faktor penunjang berbicara yang dapat diukur secara jelas. Selain itu, diungkapkan pula bahwa secara garis besar pelaksanaan penilaian keterampilan berbicara dapat digambarkan sebagai berikut :

- 1) Guru memberikan tugas kepada siswa untuk melakukan kegiatan berbicara secara individual atau kelompok dalam waktu tertentu.
- 2) Guru menentukan faktor-faktor yang dinilai atau diamati.
- 3) Siswa yang tidak mendapatkan giliran berbicara diberikan tugas mengamati berdasarkan pedoman penilaian.
- 4) Guru dan siswa aktif mengamati kegiatan siswa yang sedang berbicara.
- 5) Selesai kegiatan berbicara para pengamat mengemukakan komentarnya. Guru juga aktif memberikan masukan/komentar untuk pembenahan kesalahan siswa.
- 6) Kegiatan berbicara diulang kembali untuk mengetahui perubahan berbicara setelah terdapat umpan balik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka penulis memberikan batasan terhadap penilaian keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Inspres Monginsidi sesuai dengan pendapat dari ahli yaitu Maidar G. Arsjad dkk (2013). Sehingga penilaian yang digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara dalam penelitian ini adalah tes unjuk kerja yang dilengkapi dengan lembar penilaian pengamatan terhadap keterampilan berbicara siswa. Pengamatan dilakukan terhadap beberapa aspek keterampilan berbicara sewaktu siswa tampil berbicara di depan kelas.

Menurut Nurgiyantoro. (2011:74) faktor/aspek keterampilan berbicara sebagai berikut:

1. Lafal

Kemampuan melafalkan bunyi kata di jelaskan sebagai berikut :

- a. Lafal sangat jelas : mengucapkan kata maupun kalimat dengan sangat jelas yaitu benar-benar dapat di bedakan bunyi konsonan dan vokal (hampir tidak ada kesalahan).
- b. Lafal jelas: mengucapkan kata maupun kalimat dengan jelas yaitu dapat di bedakan bunyi konsonan dan vokal (artikulasi jelas tetapi sesekali melakukan kesalahan).
- c. Lafal cukup jelas: cukup kesulitan mengucapkan bunyi konsonan dan vokal dengan jelas tetapi masih dapat di pahami pendengar.
- d. Lafal kurang jelas: melafalkan kata-kata yang susah sekali di pahami karena masalah pengucapan yaitu bunyi konsonan dan vokal kurang jelas untuk di bedakan sehingga memaksa pendengar harus mendengarkan dengan teliti ucapannya.
- e. Lafal tidak jelas: kesulitan (tidak jelas) melafalkan bunyi konsonan dan vokal sehingga kesalahan dalam pelafalan terlalu banyak menyebabkan bicaranya tidak dapat di pahami dan salah pengertian.

2. Intonasi

Kemampuan memberikan intonasi dapat di jelaskan sebagai berikut:

- a. Intonasi sangat tepat: penempatan tekanan kata/suku kata sangat tepat sehingga bicaranya tidak terkesan datar dan membosankan.

- b. Intonasitepat: sedikit sekali kesalahan penempatan tekanan kata/suku kata, pembicaraan juga tidak terkesan datar.
- c. Intonasi cukup tepat: terkadang membuat kesalahan dalam penempatan tekanan kata/suku kata sehingga cukup terkesandatar.
- d. Intonasi kurang tepat: sering tidak memberikan tekanan kata/suku kata yang seharusnya mendapatkan intonasi dan cukup membosankan lawan bicara.
- e. Intonasi tidak tepat: sama sekali tidak ada tekanan kata/suku kata dalam pembicaraannya dari awal sampai akhir sehingga membosankan lawan bicara dan keseluruhan bicaranya terkesan datar.

3. Kelancaran

Kemampuan kelancaran berbicara dapat di jelaskan sebagai berikut:

- a. Berbicara sangat lancar: berbicara dengan sangat lancar, tidak terputu sputus, dan sejenisnya.
- b. Berbicara lancar: sedikit sekali berbicara dengan terputus tetapi tidak terdapat sejenisnya.
- c. Berbicara cukup lancar: terkadang berbicara dengan terputus-putus dan,
- d. Berbicara kurang lancar: berbicara sering terputus-putus dan menyisipkan
- e. Berbicara tidak lancar: berbicara selalu terputus-putus, banyak pengucapan.

4. Ekspresi Berbicara

Kemampuan ekspresi berbicara dijelaskan sebagai berikut:

- a. Ekspresi berbicara sangat tepat: hampir keseluruhan terdapat mimik/pantomimik berbicara yang meyakinkan dan komunikatif.

- b. Ekspresi berbicara tepat: terkadang menggunakan mimik/pantomimik berbicara yang dapat membangkitkan perhatian lawan bicara.
- c. Ekspresi berbicara cukup tepat: terdapat mimik/pantomimik berbicara tetapi tidak proporsional (terlalu berlebihan/tidak tepat pada keadaan).
- d. Ekspresi berbicara kurang tepat: ragu-ragu dalam memberikan gerak-gerik (mimik/pantomimik) yang dapat meyakinkan lawan bicara.
- e. Ekspresi berbicara tidak tepat: berbicara tanpa ada gerakan, statis, dan terkesan kaku.

5. Pemahaman Isi

Kemampuan pemahaman isi pembicaraan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Sangat paham isi pembicaraan: isi pembicaraan sesuai dengan topik dan tokoh yang diperankan tanpa kesulitan.
- b. Memahami isi pembicaraan: isi pembicaraan sesuai dengan topik dan tokoh yang diperankan tetapi sedikit mengalami kesulitan (kekeliruan).
- c. Cukup memahami isi pembicaraan: terkadang berbicara tidak sesuai topik dan tokoh yang diperankan.
- d. Kurang memahami isi pembicaraan: sering berbicara tidak sesuai topik/isi pembicaraan dan tokoh yang diperankan.
- e. Tidak memahami isi pembicaraan: selalu berbicara di luar dari topik dan tokoh yang diperankan, membingungkan lawan bicara.

B. Penelitian Relevan

Banyak penelitian terkait dengan metode *role playing* (bermain peran) yang sudah berhasil, namun penulis mengambil 2 contoh penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai acuan dalam penulisan proposal ini, antara lain:

1. Nurahma (2012) "Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui metode *role playing* pada siswa kelas V SD Inpres Bontoramba Kabupaten Gowa", hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas V SD Inpres Bontoramba Kabupaten Gowa, Pada siklus I rata-rata 57 sedangkan ketuntasan belajar masih 46% belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan memperhatikan refleksi pada siklus I diadakan perbaikan dan siklus II terdapat peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Bontoramba Kabupaten Gowa setelah menerapkan metode *role playing* pada Siklus II rata-rata kelas 88 sedangkan ketuntasan belajar mencapai 89% berarti telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Nurjannah (2016) "Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas III SDN 232 Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar", hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar yang dicapai yaitu rata-rata 54 atau dalam kategori cukup yang mencapai 43%, tetapi cukup banyak pula siswa yang memperoleh nilai di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 mencapai 57 persen. dan pada Siklus II hasil belajar Bahasa Indonesia yang diperoleh mencapai rata-

rata 87 bahkan semua siswa telah memperoleh nilai batas minimal sesuai standar KKM yaitu 70.

3. Ismail (2012) dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa SD dalam di Sekolah Dasar. *Jurnal Metodik Didaktif*, Vol. 6. No. 2 Tahun 2012. Dengan hasil penelitian bahwa: (1) penggunaan metode *role playing* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara telah mampu mengubah keadaan awal pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia itu sendiri. Hal ini disebabkan metode *role playing* telah mampu menarik minat belajar peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran tersebut; (2) pemilihan metode *role playing* ternyata telah mampu memupuk kerja sama di antara peserta didik baik yang terjadi di luar proses pembelajaran seperti; meminjamkan kostum yang diperlukan oleh teman-temannya, mengajak temannya untuk menghafalkan naskah atau berlatih beracting, (3) dengan diterapkannya metode *role playing* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara terbukti telah menunjukkan hasil yang baik.

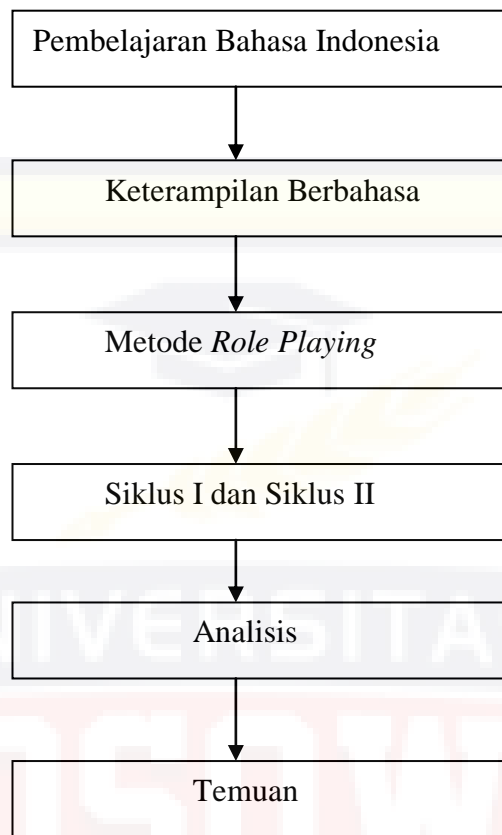
Penelitian yang disajikan oleh penulis pada saat ini adalah Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN Inpres Monginsidi. Peneliti menelusuri tentang apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa kelas IV.

C. Kerangka Pikir

Memperhatikan uraian pada bagian terdahulu, maka pada bagian ini diuraikan beberapa hal yang dijadikan penulis sebagai landasan berpikir yang mengarahkan penulis untuk mengemukakan data dan informasi dalam penelitian ini. Dalam proses belajar mengajar dikenal beberapa jenis model pembelajaran salah satunya metode *roleplaying*. Dengan penerapan metode *role playing* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, khususnya dalam belajar bahasa dan sastra Indonesia.

Oleh karna itu, untuk mengetahui metode *role playing* sangat penting terhadap keterampilan berbicara dalam belajar bahasa dan sastra Indonesia siswa kelas IV SDN Inpres Monginsidi, maka diadakanlah penelitian. Dalam penelitian ini, digunakanlah metode *role playing* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas guna mengumpulkan data yang akurat tentang objek yang sedang diteliti tersebut. Data tersebut dikumpulkan lalu dianalisis dan pada akhirnya menghasilkan sebuah temuan sebagai suatu jawaban yang logis dan akurat dari hasil penelitian.

Berdasarkan pemikiran yang dikemukakan diatas, pemikiran dapat digambarkan melalui bagan berikut:



Gambar 2.1Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah jika menerapkan metode *Role Playeng* maka dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa indonesia siswa kelas IV SDN Inpres Monginsidi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Karena ada tiga kata yang membentuk pengertian penelitian tindakan kelas maka ada tiga pengertian yang diterangkan (Arikunto, 2019: 2-3) yaitu:

1. Penelitian-menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan-menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja di lakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
3. Kelas-dalam hal ini tidak terkait pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik.

Dalam penelitian PTK harus mengacu pada desain penelitian yang telah dirancang sesuai dengan prosedur penelitian yang berlaku. Fungsinya sebagai patokan untuk mengetahui metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas IV SDN Inpres Monginsidi.

Dalam PTK urutan metode adalah sama dengan urutan langkah-langkah dalam siklus penelitian, yakni: (1) perencanaan, (2) implementasi, (3) observasi, dan (4) refleksi.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri Inpres Monginsidi, JL. Monginsidi, Maricaya Baru, kota Makassar.

Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada semester Genap tahun 2022/2023.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Inpres Monginsidi yang berjumlah 25 siswa (13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan). Sedangkan objek penelitian ini adalah pembelajaran siswa kelas IV SDN Inpres Monginsidi pada pokok bahasa Indonesia.

Tabel 3.1 Jumlah Siswa kelas IV SDN Inpres Monginsidi

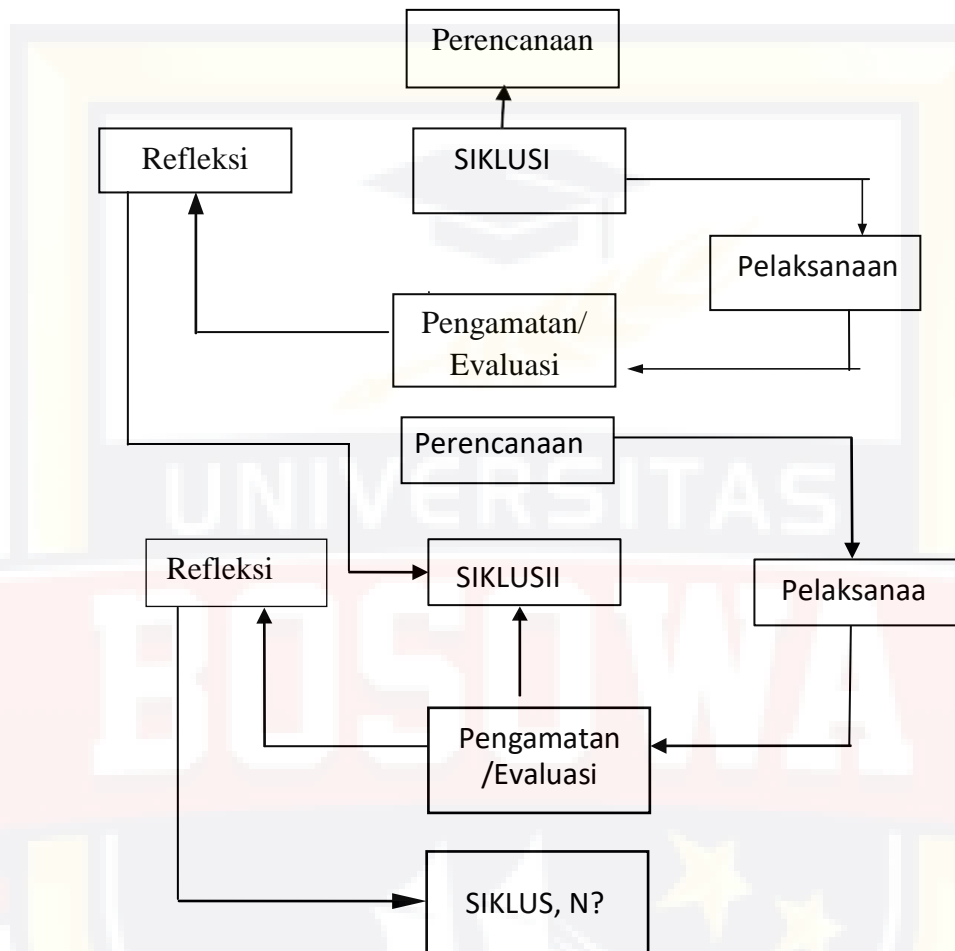
NO	Siswa Kelas IV SDN Monginsidi	Jumlah
1	Siswa Laki-Laki	13
2	Siswa Perempuan	12
	Total	25

(Sumber: Tata Usaha, 2016: 35)

D. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus tindakan. Penelitian tindakan kelas, yaitu rancangan penelitian berdaur ulang hal ini mengacu pada pendapat (Suharsimi, 2019: 16) bahwa Penelitian Tindakan Kelas terdiri atas empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi (perenungan).

Adapun tahapan pelaksanaan penelitian ini adalah seperti tampak pada bagan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas (Sumber: Arikunto, 2019:16)

Deskripsi tentang komponen penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

- a. Mengadakan konsultasi dengan Kepala Sekolah dalam hal pelaksanaan penelitian.
- b. Melakukan diskusi dengan guru kelas IV untuk mendapatkan gambaran bagaimana penggunaan model pembelajaran bermain peran dalam pembelajaran keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

- c. Mengadakan observasi awal terhadap pelaksanaan model bermain peran, sekaligus memahami karakteristik pembelajaran. Tujuannya untuk mengetahui gambaran pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas sebagai langkah awal membuat rancangan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan.

SIKLUS I

1. Rencana Tindakan

Rencana pelaksanaan tindakan di lakukan sebanyak dua siklus, penelitian ini dilaksanakan untuk melihat pengaruh penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Inpres Monginsidi. Rencana tindakan yang dilakukan pada siklus I ini adalah sebagai berikut :

- a. Menelaah kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.
- b. Membuat rencana pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - 1) Menyatakan kegiatan atau tema utama pembelajaran yang akan di berikan, kompetensi dasar dan alokasi waktu.
 - 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan indicator pencapaian hasil belajar
 - 3) Merinci media untuk mendukung kegiatan pembelajaran bermain peran
 - 4) Membuat scenario tahap demi tahap kegiatan siswa
- c. Menyiapkan media/alat bantu yang akan digunakan dalam perbaikan
- d. Menyiapkan pembentukan kelompok-kelompok kecil untuk keperluan pembelajaran keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing*.

- e. Menyiapkan lembar observasi yang berisi instrumen yang akan di amati dalam proses pembelajaran
- f. Membuat alat evaluasi berupa soal-soal yang di susun berdasarkan indikator

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan ini direncanakan di kelas IV SDN Inpres Monginsidi. Dalam penelitian ini, peneliti dibantu oleh teman sejawat duduk di belakang untuk membantu mengamati jalannya pembelajaran dengan mengisi instrumen-instrumen yang terdapat dalam observasi. Adapun kegiatan yang akan dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Guru menunjukkan beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- c. Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang.
- d. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan

3. Pengamatan/Evaluasi

Tahap observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi ini dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung yang dibantu oleh teman sejawat yang mengisi instrumen yang terdapat dalam lembar observasi saat kegiatan pembelajaran

berlangsung. Instrumen-instrumen yang diamati oleh peneliti saat kegiatan perbaikan berlangsung adalah perilaku siswa dan peneliti yang muncul selama pembelajaran berlangsung instrumen yang dinilai sudah ada kenampakan meskipun masih perlu peningkatan dan instrumen-instrumen yang dinilai itu berupa partisipasi siswa, motivasi, dan menilai kemampuan berbicara siswa saat tampil melakukan peran di depan kelas.

4. Refleksi

Mengadakan refleksi untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya berdasarkan objek yang diobservasi pada siklus berjalan. Dalam kompetensi ini didiskusikan apa kelemahan dan kelebihan yang muncul selama proses perbaikan pembelajaran dan menyepakati hal-hal yang perlu ditindaki pada pertemuan siklus II.

SIKLUS II

1. Rencana Tindakan

Rencana kegiatan yang akan dilaksanakan pada siklus II yaitu :

- a. Merancang tindakan baru berdasarkan hasil refleksi tindakan siklus I
- b. Peneliti dan guru menyusun rencana pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran bermain peran
- c. Membuat alat penilaian berupa tes lisan dan tes tertulis untuk melihat hasil belajar siswa
- d. Membuat lembar observasi siklus II sebagai lanjutan dari siklus I

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan siklus II direncanakan di SDN Monginsidi kelas IV, pembelajaran diberikan berdasarkan refleksi pada siklus I kemampuan siswa dalam menguasai konsep materi pelajaran masih perlu ditingkatkan. Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan pada siklus II sebagai berikut :

- a. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Guru menunjukkan beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- c. Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang.
- d. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakoni skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberikan kesimpulan.
- j. Memberikan tes akhir siklus II

3. Pengamatan/Evaluasi

Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti dan rekan sejawat yang mengisi lembar observasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Instrumen yang

diamati peneliti saat kegiatan pembelajaran berlangsung adalah perilaku siswa dan guru yang muncul, instrumen-instrumen itu adalah keberanian siswa partisipasi siswa, penguasaan kelas, penguasaan materi dan motivasi belajar siswa.

Instrumen-instrumen tersebut dikumpulkan dan dianalisis bersama dan dari hasil observasi itu terungkap bahwa keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Monginsidi meskipun masih ada beberapa kekurangan di antaranya partisipasi siswa secara keseluruhan masih kurang optimal dan belum berani mengambil inisiatif sendiri dalam pembelajaran.

4. Refleksi

Dari hasil observasi pada siklus II ini diperoleh keterangan bahwa penguasaan materi keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Mnoginsidi Pajalau melalui metode *role playing* sangat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Kegiatan peneliti yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi penampilan temannya saat melakukan peran di depan kelas membuat suasana pembelajaran lebih bersemangat meskipun masih ada beberapa siswa yang kurang berpartisipasi dan belum mampu mengambil inisiatif dalam mencari jalan keluar dari masalah yang diberikan.

Berdasarkan analisis dan refleksi hasil pembelajaran siklus II menunjukkan sudah ada peningkatan yang cukup menggembirakan meskipun belum terlalu optimal.

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah definisi yang disusun berdasarkan apa yang diamati dan diukur tentang variabel tersebut. Definisi operasional variable pada penelitian ini adalah penerapan metode *role playing* untuk mengetahui kemampuan berbicara bahasa Indonesia pada siswa.

1. Metode *Role Playing*

Menurut Yamin (2015:76) Metode *role playing* adalah Suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan

2. Kemampuan Berbicara

Menurut Tarigan (2021:132) Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada dan penempatan persendian.

F. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2011: 193) terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data atau disebut

dengan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu :

1. Teknik observasi

Observasi dimaksudkan untuk mengamati proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* di kelas IV SDN Paccinang Kota Makassar. Objek pengamatan yaitu pengamatan terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* yang dilaksanakan selama proses tindakan, sekaligus mengamati dampak dari tindakan yang dilaksanakan berkaitan dengan pembelajaran bahasa Indonesia, seperti: keaktifan, kreatifitas dan keterampilan berbicara.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu memperoleh data dengan cara meninjau, membaca dan mempelajari dokumen yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

3. Teknik tes

Teknik pengumpulan instrumen utama penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data peneliti untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana dengan menerapkan metode *role playing*. Tes berisi pertanyaan tertulis dalam bentuk soal-soal isian yang diberikan pada akhir tindakan setiap siklus, dan dilakukan sebanyak dua kali dengan isi tes berbeda.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes hasil belajar

Tes keterampilan berbicara yang diberikan berbentuk soal uraian objektif.

Skala penilaian aspek keterampilan berbicara dari tiap-tiap deskriptor dapat di perinci pada tabel 3.1 di bawah ini :

Tabel 3.2. Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara

No	Aspek yang Diamati	Deskriptor	Skor
1	Lafal	a. Pelafalan sangatj elas	3
		b. Pelafalan kurang jelas	2
		c. Pelafalan tidak jelas	1
2	Intonasi	a. Intonasi kata/suku kata sangat tepat	3
		b. Intonasi kata/suku kata kurang tepat	2
		c. Intonasi kata/suku kata tidak tepat	1
3	Kelancaran	d. Berbicara sangat lancar	3
		e. Berbicara kurang lancar	2
		f. Berbicara tidak lancar	1
4	Ekspresi berbicara	d. Ekspresi berbicara sangat tepat	3
		f. Ekspresi berbicara kurang tepat	2
		f. Ekspresi berbicara tidak tepat	1
5	Pemahaman Isi	d. Sangat memahami isi pembicaraan	3
		e. Kurang memahami isi pembicaraan	2
		f. Tidak memahami isi pembicaraan	1

Sumber: Nurgiyantoro (2011:74)

2) Lembar observasi

Data tentang proses pembelajaran diambil dengan menggunakan lembar observasi.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian (Sanjaya, 2011: 86). Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk melihat data hasil tes belajar siswa, atau digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar murid sebagai pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan. Sedangkan analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru. Menurut Miles dan Huberman (Rahmi, 2012: 23) data hasil belajar siswa dapat ditafsirkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NA = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan} \times 100}{\text{Jumlah Skor Maksimal}}$$

Analisis kuantitatif dapat digunakan teknik kategorisasi dengan berpedoman pada skala angka 0-100 seperti pada Tabel 3.1 di bawah ini.

Tabel.3.3. Kategori Keberhasilan

No.	Nilai	Kategori
1	85 – 100	Sangat Tinggi
2	70 – 84	Tinggi
3	55 – 69	Sedang
4	46 – 54	Rendah
5	0 – 45	Sangat Rendah

(Sumber: Depdikbud, 2016: 35)

I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan kinerja dari penelitian ini adalah nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar meningkat dari siklus kesiklus berikutnya. Berdasarkan KKM (kriteria ketuntasan minimal), jika mendapat skor minimal 70 secara klasikal dan terdapat 80% siswa yang tuntas dari keseluruhan siswa.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian ini telah dilaksanakan selama dua siklus pada siswa kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar yang dimulai tanggal 21 Desember 2022 dan berakhir pada tanggal 12 Januari 2023 semester II tahun pelajaran 2022/2023. Metode pelaksanaannya mengikuti prinsip kerja PTK yang terdiri dari empat tahap, yaitu:

(1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi (pengamatan), dan (4) refleksi tindakan.

Pelaksanaan tindakan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai pelaksana pembelajaran (guru). Tahap-tahap pembelajaran setiap tindakan di sesuaikan dengan tahap-tahap pembelajaran yang berdasarkan pada metode *role playing*. Deskripsi pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia siswa disajikan sebanyak dua siklus. Adapun perincian setiap siklus adalah sebagai berikut :

B. Deskripsi Siklus I

1. Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada tanggal 5 Desember 2022 peneliti melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar mengenai rencana penelitian. Pada pertemuan tersebut disepakati jadwal pelaksanaan rencana

tindakan penelitian. Diskusi antara peneliti dan guru kelas IV menyepakati bahwa

pelaksanaan tindakan siklus I dimulai pada tanggal 7 dan 8 Desember, serta 24 dan 25 Desember 2022.

Rencana pelaksanaan pembelajaran untuk setiap tindakan siklus telah disusun sebagaimana ketentuan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memuat: materi pembelajaran adalah memerankan tokoh drama. Dengan kompetensi dasar adalah memerankan dalam tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat. Indikatornya adalah siswa dapat menghafalkan teks naskah drama, siswa dapat memperagakan drama, dan siswa dapat menjelaskan cerita yang diperagakan.

Sesuai dengan tahap-tahap pelaksanaan metode pembelajaran *role playing*, pelaksanaan tindakan dimulai dengan mempersiapkan pembelajaran. Dalam mempersiapkan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti adalah menyiapkan materi pembelajaran. Adapun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) I dapat dilihat pada lampiran A. Selain itu, pengamat melaksanakan tugas pengamatan sesuai lembar pengamatan.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

1). Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan 21 Desember 2022, indikator yang di harapkan di capai pada pertemuan ini adalah menghafalkan teks naskah drama, memperagakan drama, menjelaskan cerita yang di peragakan.

Pertama-tama guru memberi salam kemudian mengabsen siswa. Setelah mengabsen guru memotivasi siswa berani menjawab pertanyaan dengan memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang akan di pelajari. Guru

menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti guru menjelaskan macam-macam pengalaman yang dialami sehari-hari. Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama, Guru menjelaskan arti drama. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama, Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan. Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan. Guru memberikan pekerjaan rumah, memberikan pesan-pesan moral, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

2). Pertemuan kedua

Pertemuan kedua di laksanakan tanggal 25 Desember 2022, indikator yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini adalah menghafalkan teks naskah drama, memperagakan drama, menjelaskan cerita yang diperagakan.

Pertama-tama guru memberisalam kemudian mengabsen siswa. Setelah mengabsen guru memotivasi siswa berani menjawab pertanyaan dengan memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang akan di pelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti guru menjelaskan macam-macam pengalaman yang dialami sehari-hari. Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama, Guru menjelaskan arti drama. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama, Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang di rasakan. Guru

meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan.

Guru memberikan pekerjaan rumah, memberikan pesan-pesan moral, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

3). Pertemuan ketiga

Pertemuan ini dilaksanakan pada tanggal 28 Desember 2022, indikator yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini adalah menghafalkan teks naskah drama, memperagakan drama, menjelaskan cerita yang diperagakan.

Pertama-tama guru memberisalam kemudian mengabsen siswa. Setelah mengabsen guru memotivasi siswa berani menjawab pertanyaan dengan memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang akan di pelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti guru menjelaskan macam-macam pengalaman yang dialami sehari-hari. Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama, Guru menjelaskan arti drama. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama, Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan. Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan.

Guru memberikan pekerjaan rumah, memberikan pesan-pesan moral, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

4). Pertemuan keempat

Pertemuan keempat dilaksanakan pada tanggal 2 Januari 2022. Pertama-tama guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian mengecek kesiapan siswa dan menginstruksikan untuk menyiapkan alat tulis-menulisnya.

Setelah siswa siap, guru membagikan tes siklus I yang harus di kerjakan oleh setiap siswa, siswa tidak di perbolehkan untuk menyontek dan bekerjasama, waktu yang diberikan sampai bel pergantian pelajaran berbunyi.

Kegiatan evaluasi siklus I ini berjalan dengan lancar. Dan hasilnya di kumpulkan tepat pada waktu yang telah di tentukan. Setelah semua siswa mengumpulkan lembar jawabannya, guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

3. Observasi

Observasi yang dilakukan oleh observer di kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar pada pembelajaran tindakan siklus I menyangkut pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai rencana yang telah disusun. Adapun aspek yang diamati adalah aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang terdiri dari 3 tahap yaitu tahap awal, inti dan akhir pembelajaran. Pada awal pembelajaran guru telah menyiapkan RPP, LKS dan alat/bahan pembelajaran. Guru mengawali pembelajaran mengucapkan salam kemudian berdoa bertanda pelajaran akan dimulai, selanjutnya mengabsen kehadiran siswa. Dan membagi siswa ke dalam kelompok.

Berikut hasil observasi yang di peroleh selama kegiatan pembelajaran berupa belum maksimal beberapa hal yang di lakukan oleh peneliti berdasarkan hasil observasi berupa pada tahap instruksi; (1) pengorganisasian tempat duduk belum

maksimal siswa terlihat duduk tidak berdasarkan kelompoknya, (2) kurang jelasnya instruksi yang di berikan oleh guru baik instruksi langsung serta instruksi pada lembar kerja siswa (LKS). Pada tahap bermain peran berupa; (1) kurang maksimalnya siswa dalam proses bermain peran yang terjadi di depan kelas. Pada tahap diskusi dan evaluasi; (1) siswa kurang aktif pada diskusi dalam kelompoknya, (2) siswa kurang memberikan respon pada proses tanya jawab.

4. Refleksi Tindakan Siklus I

Pada awal pelaksanaan siklus I, siswa masih kurang bersemangat dan kurang memperhatikan pelajaran sehingga peneliti berusaha bagaimana dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yakni mengarahkan siswa dengan memberikan motivasi dan memberikan banyak latihan yang menyenangkan berdasarkan materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil tes pada siklus I di peroleh rata-rata 62 yang berada pada kategori rendah. Dari segi ke tuntasan belajar, terdapat 11 siswa yang tidak tuntas dalam mengerjakan ujian dan dengan kesalahan yang cukup fatal siswa masih kurang teliti dalam menyelesaikan soal yang di berikan oleh guru. Setelah di terapkan siklus I sebesar 30% berada pada kategori sangat rendah, 25% berada pada kategori rendah, 40% berada pada kategori sedang, 5% berada pada kategori tinggi, dan 0% berada pada kategori sangat tinggi.

Hal ini terjadi karena siswa masih canggung dengan keberadaan penelitian dengan metode *role playing* yang di terapkan peneliti sehingga kondisi siswa masih terlihat bingung dengan metode tersebut sehingga masih kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu siswa masih ragu dan malu

menjawab pertanyaan lisan ketika diberikan pertanyaan oleh guru, terlebih lagi jika di berikan kesempatan untuk berkomentar atau bertanya dan berpendapat, biasanya hanya di dominasi oleh dua sampai tiga orang saja. Hal ini masih terjadi pada pertemuan dua dan tiga.

Berdasarkan hasil yang diperoleh siswa pada siklus I mengindikasikan bahwa nilai yang di peroleh oleh siswa mayoritas masih di bawah standar ketuntasan belajar yang telah di tetapkan departemen pendidikan nasional nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)yaitu 70, sehingga peneliti merasa perlu mengadakan siklus II sebagai perbaikan pada siklus I.

5. Hasil Evaluasi Kemampuan Berbicara

Berdasarkan hasil evaluasi kemampuan berbicara peneliti menggambarkan data yang di peroleh sebagai berikut:

Tabel4.1Hasil Evaluasi Kemampuan Berbicara Siswa Siklus I

Nomor Urut	Aspek yang Di Nilai											
	Pelafalan			Intonasi			Ekspresi			Penghayatan		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1		√				√		√			√	
2		√				√		√			√	
3		√				√		√			√	
4		√				√		√			√	
5		√			√			√			√	
6		√			√				√		√	
7		√			√				√			√
8		√			√			√			√	
9		√			√			√			√	
10			√		√			√				√
11			√			√		√			√	
12			√			√		√			√	

13			√		√			√			√	
14			√			√		√		√		
15		√				√		√		√		
16			√			√			√			√
17		√			√			√			√	
18		√				√		√			√	
19			√			√		√			√	
20			√			√		√			√	
21		√			√				√		√	
22		√			√				√			√
23		√			√			√			√	
24		√			√			√			√	
25		√			√			√				√

Keterangan: 1= Baik, 2 = Sedang,3 = Kurang

Tabel 4.1 di menunjukkanmaka hasil evaluasi kemampuan berbicara siswa menunjukkan pada aspek pelafalan ada 17 siswa dengan penilaian sedang dan 8 siswa dengan penilaian kurang, pada aspek intonasi ada 13 siswa dengan penilaian sedang dan 12 siswa dengan penilaian kurang, pada aspek ekspresi ada 21 siswa dengan penilaian sedang dan 4 siswa dengan penilaian kurang, dan pada aspek penghayatan ada 2 siswa dengan penilaian baik, 18 siswa dengan penilaian sedang serta 5 siswa dengan penilaian kurang.

C. Deskripsi Siklus II

Tahap pelaksanaan pada siklus II selama 4 kali pertemuan yang di implementasikan berdasarkan RPP yang telah di susun dan dapat dilihat pada lampiran.

Pelaksanaan tindakan II hampir sama dengan pelaksanaan tindakan I hanya pada pelaksanaan tindakan II ini terdapat perbaikan yang masih di perlukan dari

tindakan I. Materi yang di sampaikan pada pelaksanaan tindakan II, yaitu memerankan tokoh drama. Penerapan pembelajaran keterampilan berbicara pada siklus II melalui penerapan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan kelas yang akan berlangsung pada siklus II sebagian sama dengan kegiatan pada siklus I. Pembelajaran pada siklus II merupakan tindak lanjut pelaksanaan siklus pertama yang telah di tetapkan 4 x pertemuan yakni Jumat 4 Januari, Selasa 8 Januari, Rabu 9 Januari dan Sabtu 12 Januari 2022.

Berdasarkan hasil observasi, evaluasi, dan refleksi pelaksanaan tindakan Siklus I belum mencapai target indikator keberhasilan penelitian yang di tentukan oleh peneliti, maka peneliti merencanakan tindakan pada Siklus II. Kelemahan-kelemahan dan kekurangan-kekurangan yang ada pada Siklus I akan di perbaiki pada Siklus II, begitupun keberhasilan-keberhasilan pada Siklus I akan di pertahankan dan di kembangkan di Siklus II.

Hal-hal yang perlu dilakukan dalam rangka memperbaiki kelemahan-kelemahandan kekurangan dalam Siklus I yaitu:

- 1). Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai dalam pembelajaran yang akan di laksanakan, sehingga siswa dapat terarah dalam belajar.
- 2). Memberikan motivasi kepada seluruh siswa agar mereka lebih aktif dan semangat dalam belajar.
- 3). Mengoptimalkan pengaturan posisi tempat duduk siswa sehingga semua siswa yang tergabung dalam kelompoknya masing-masing dapat lebih leluasa berdiskusi dalam kelompoknya.

- 4). Memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada semua siswa untuk mengemukakan pendapatnya, dan menanyakan semua hal-hal yang belum di pahami selama pembelajaran berlangsung.
- 5). Peneliti harus membangkitkan keberaniandan minat siswa dalam mengungkapkan pendapatnya dan menanyakan hal-hal yang kurang di mengerti sehubungan dengan materi pelajaran.
- 6). Lebih intensif membimbing siswa yang masih mengalami kesulitan dalam belajar.
- 7). Peneliti harus tegas menegur siswa yang kurang memperhatikan pelajaran agar diakhir pembelajaran siswa dapat mengerjakan tes dan menjawab soal dengan baik.

Materi pembelajaran yang dilaksanakan pada tindakan siklus II adalah jenis-jenis pekerjaan dan semangat kerja. Perencanaan disusun dan di kembangkan oleh peneliti berupa rencana pelaksanaan pembelajaran, Lembar Kerja Siswa, tes formatif. Selain itu, peneliti menyiapkan lembar pengamatan guru dan siswa dan alat peraga berupa gambar-gambar jenis-jenis pekerjaan dan semangat kerja. Adapun langkah-langkah perencanaan tindakan Siklus II, yaitu antara lain:

- 1). Menyiapkan RPP untuk tindakan siklus II (lampiran A).
- 2). Menyiapkan media dan bahan pembelajaran yakni gambar-gambar, lem, dan gunting (lampiran A).
- 3). Menyiapkan LKS, tes formatif dan lembar observasi untuk guru dan siswa selama proses pembelajaran tindakan siklus II (lampiran B, dan lampiran D).

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

1). Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama di laksanakan pada tanggal 14 Januari 2022. Indikator yang di harapkan di capai pada pertemuan ini adalah menghafalkan teks naskah drama,memperagakan drama, menjelaskan cerita yang di peragakan.

Pertama-tama guru memberi salam kemudian mengabsen siswa.Setelah mengabsen guru memotivasi siswa berani menjawab pertanyaan dengan memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang akan di pelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti guru menjelaskan macam-macam pengalaman yang dialami sehari-hari. Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama, Guru menjelaskan arti drama. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama, Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang di rasakan.Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan.

Guru memberikan pekerjaan rumah, memberikan pesan-pesan moral,kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

2). Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 8 Januari 2022. Indikator yang di harapkan dicapai pada pertemuan ini adalah menghafalkan teks naskah drama, memperagakan drama, menjelaskan cerita yang di peragakan.

Pertama-tama guru memberi salam kemudian mengabsen siswa. Setelah mengabsen guru memotivasi siswa berani menjawab pertanyaan dengan memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang akan di pelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti guru menjelaskan macam-macam pengalaman yang dialami sehari-hari. Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama, Guru menjelaskan arti drama. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama, Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang di rasakan. Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan.

Guru memberikan pekerjaan rumah, memberikan pesan-pesan moral, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

3). Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga di laksanakan pada tanggal 9 Januari 2022. Pertemuan ketiga ini diawali dengan mengucapkan salam kemudian di lanjutkan dengan mengabsen siswa. Indikator yang di harapkan di capai pada pertemuan ini adalah menghafalkan teks naskah drama, memperagakan drama, menjelaskan cerita yang di peragakan.

Pertama-tama guru memberi salam kemudian mengabsen siswa. Setelah mengabsen guru memotivasi siswa berani menjawab pertanyaan dengan memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang akan di pelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti guru menjelaskan macam-macam pengalaman yang di alami sehari-hari. Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama, Guru menjelaskan arti drama. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama, Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang di rasakan. Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan.

Guru memberikan pekerjaan rumah, memberikan pesan-pesan moral, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

4). Pertemuan keempat

Pertemuan keempat di laksanakan pada tanggal 10 Januari 2022. Pertama-tama guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian mengecek kesiapan siswa dan menginstruksikan untuk menyiapkan alat tulis menulisnya dan mengumpulkan alat tulisnya di meja guru.

Setelah siswa siap, guru membagikan tes siklus II yang harus di kerjakan oleh setiap siswa, siswa tidak di perbolehkan untuk menyontek dan bekerjasama, waktu yang di berikan sampai bel pergantian pelajaran berbunyi.

Kegiatan evaluasi siklus II ini berjalan dengan lancar. Dan hasilnya di kumpulkan tepat pada waktu yang telah di tentukan. Setelah semua siswa mengumpulkan

lembar jawabannya, guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

3. Observasi

Observasi yang dilakukan oleh observer di kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar pada pembelajaran tindakan siklus I menyangkut pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai rencana yang telah disusun. Adapun aspek yang diamati adalah aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang terdiri dari 3 tahap yaitu tahap awal, inti dan akhir pembelajaran. Pada awal pembelajaran guru telah menyiapkan RPP, LKS dan alat/bahan pembelajaran. Guru mengawali pembelajaran mengucapkan salam kemudian berdoa bertandap pelajaran akan dimulai, selanjutnya mengabsen kehadiran siswa. Dan membagi siswa ke dalam kelompok.

Berikut hasil observasi pada tahap instruksi berupa; (1) peneliti telah mengorganisir kelas dengan mengatur tempat duduk siswa secara berkelompok, (2) peneliti dengan jelas memberikan instruksi dalam LKS dan siswa tidak terlihat bingung lagi dalam mengerjakannya. Pada tahap bermain peran berupa; (1) proses bermain peran sudah lebih maksimal. Pada tahap diskusi dan evaluasi berupa; (1) siswa sudah terlihat aktif dalam kelompoknya, (2) siswa aktif dalam proses tanya jawab.

4. Refleksi Tindakan Siklus II

Setelah merefleksi hasil pelaksanaan siklus I, diperoleh suatu gambaran tindakan yang akan di laksanakan pada siklus II sebagai perbaikan dari tindakan yang di lakukan pada siklus I.

Pada siklus II terlihat peningkatan dalam proses belajar mengajar. Hal ini

terlihat dari keberanian siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang kurang di pahami dan keaktifan mereka untuk memberi tanggapan terhadap suatu pertanyaan yang di ajukan oleh guru dan kelompok lain. Selain itu, siswa yang melakukan aktivitas lain saat proses pembelajaran berlangsung semakin berkurang, mereka terlihat senang menerima pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Siswa mulai berani tampil di depan teman-temannya. Kepercayaan diri siswa meningkat. Selain itu, siswa yang lain mulai serius untuk memperhatikan temannya yang tampil melaporkan hasil diskusinya setelah secara berkelompok menganalisa dan menyelesaikan soal-soal kelompok, dan mereka aktif untuk mengemukakan pendapat mereka.

Secara umum hasil yang di capai siswa kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar setelah pelaksanaan tindakan melalui metode pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan dari kategori sedang menjadi kategori sangat tinggi.

5. Hasil Evaluasi Keterampilan Berbicara

Berdasarkan hasil evaluasi keterampilan berbicara peneliti menggambarkan data yang di peroleh sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Evaluasi Kemampuan Berbicara Siswa Siklus II

Nomor Urut	Aspek yang Di Nilai											
	Pelafalan			Intonasi			Ekspresi			Penghayatan		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	√			√				√		√		
2	√				√		√			√		
3	√			√			√			√		
4	√			√			√			√		
5	√				√		√			√		
6		√			√		√			√		
7		√		√			√				√	
8	√			√				√		√		
9		√		√			√			√		
10	√			√			√					
11	√			√			√			√		
12	√			√			√			√		
13	√				√		√			√		
14	√			√			√			√		
15		√		√			√			√		
16	√			√			√				√	
17	√				√		√			√		
18	√			√			√			√		
19	√			√			√			√		
20	√			√			√			√		
21	√			√			√				√	
22	√				√		√			√		
23	√			√			√			√		
24	√			√			√			√		
25	√			√			√			√		

Keterangan: 1= Baik, 2= Sedang, 3= Kurang

Berdasarkan tabel 4.2 sebelumnya maka hasil evaluasi keterampilan berbicara siswa menunjukkan pada aspek pelafalan ada 21 siswa dengan penilaian baik dan

4 siswa dengan penilaian sedang, pada aspek intonasi ada 19 siswa dengan penilaian baik dan 6 siswa dengan penilaian sedang, pada aspek ekspresi ada 23 siswa dengan penilaian baik dan 2 siswa dengan penilaian sedang, dan pada aspek penghayatan ada 22 siswa dengan penilaian baik, dan 3 siswa dengan penilaian sedang.

D. Hasil Penelitian

Penelitian ini di laksanakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar.

Penelitian ini terdiri dari beberapa tahap yang saling terkaitnya itu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan tindakan ini di lakukan dalam 2 siklus kegiatannya itu siklus I dan siklus II .Adapun yang dianalisis yaitu hasil tes siklus I dan siklus II, serta hasil pengamatan dari lembar observasi yang di lakukan oleh peneliti sebagai pengamat.

1. Siklus I

a. Analisis data aktivitas belajar siswa

Berikut ini data hasil observasi yang di gunakan untuk mengetahui seberapa jauh penerapan metode pembelajaran *role playing* pada siswa kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar.

Berdasarkan hasil observasi itulah peneliti menggambarkannya data yang di peroleh sebagai berikut:

Tabel 4.3: Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar siswa kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar selama penerapan metode pembelajaran *role playing* pada Siklus I Pertemuan I, Pertemuan II, dan Pertemuan III

No	Komponen yang Di amati	SIKLUS I				
		I	II	III	Rata-Rata	Persentase
1	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran	24	24	25	24,3	97,2
2	Siswa yang memperhatikan materi Yang di ajarkan	20	20	20	20	80
3	Siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran	10	10	10	10	40
4	Siswa yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran	3	3	3	3	12
5	Siswa yang mengajukan tanggapan / komentar kepada kelompok lain	10	10	10	10	40
6	Siswa yang bertanya Pada saat proses pembelajaran	5	5	5	5	20
7	Siswa yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok	20	20	10	16,7	66
8	Siswa yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis	5	5	5	5	20
9	Siswa yang bekerja sama dan berpartisipasi dalam kelompok	10	10	10	10	40

Sumber: Hasil Olahan Data Peneliti

Berdasarkan data pada tabel 4.3 di atas, di peroleh gambaran mengenai aktivitas belajar siswa pada siklus I, di mana dari 25 siswa Kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar yang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar, hasilnya dapat di jelaskan dalam skala deskriptif sebagai berikut; Siswa yang hadir pada saat

pembelajaran sebesar 97,2%; Sifat yang memperhatikan materi yang di ajarkan sebesar 80%; Siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran sebesar 40%; Siswa yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran sebesar 12%; siswa yang mengajukan tanggapan/komentar kepada kelompok lain saat mempersentasekan hasil kerja sama mereka sebesar 40%; Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran sebesar 20%; Siswa yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok sebesar 66%; Siswa yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis sebesar 20%; dan Siswa yang Bekerja sama dan berpartisipasi dalam kelompok sebesar 40%.

b. Analisis data hasil belajar siswa

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar, peneliti memperoleh dan mengumpulkan data melalui instrumen tes siklus I. Dari hasil tes Siklus I dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4: Nilai Statistik Pemahaman Kemampuan berbicara Siswa Kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar setelah penerapan Metode pembelajaran *Role playing* pada siklus I

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	25
Nilai ideal	100
Nilai tertinggi	80
Nilai terendah	40
Nilai rata-rata	62

Sumber: hasil penelitian tes siklus I

Berdasarkan tabel 4.4 sebelumnya dapat di lihat bahwa nilai rata – rata hasil belajar keterampilan berbicara siswa sebanyak 62. Nilai terendah yang di peroleh siswa adalah 40 dari nilai yang mungkin dicapai 100 dan nilai tertinggi yang di

peroleh siswa adalah 80 dari nilai ideal yang mungkin di capai 100, ini menunjukkan kemampuan siswa cukup bervariasi.

Jika nilai hasil belajar kemampuan berbicara di kelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagaimana berikut ini:

Tabel 4.5: Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Kemampuan berbicara Siswa Kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar setelah penerapan metode pembelajaran *role playing* pada siklus I

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	85 – 100	Sangat Tinggi	-	0
2	70 – 84	Tinggi	10	40
3	55 – 69	Sedang	5	20
4	46 – 54	Rendah	5	20
5	0 – 45	Sangat Rendah	5	20
Jumlah			25	100

Sumber: Data Tes Siklus I

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa persentase nilai pemahaman Siswa setelah diterapkan siklus I adalah 5 orang siswa atau 20% berada pada kategori sangat rendah, 5 orang siswa atau 20% berada pada kategori rendah, 5 orang siswa atau 20% berada pada kategori sedang, 10 orang siswa atau 40% berada pada kategori tinggi, dan tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori sangat tinggi

Adapun presentase ketuntasan kemampuan berbicara yang di peroleh dari hasil belajar Keterampilan berbicara Siswa Kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar setelah penerapan siklus I di tunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6: Persentase Ketuntasan Pemahaman Kemampuan berbicara Siswa

Kelas IV setelah penerapan Pembelajaran *Role playing* pada siklus I

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 69	Tidak Tuntas	15	60
2	70-100	Tuntas	10	40
Jumlah			25	100

Diolah dari data pada lampiran C

Berdasarkan tabel 4.6 di atas hasil belajar kemampuan berbicara yang di peroleh siswa dengan nilai rata-rata dan pada ketuntasan hasil belajar Keterampilan berbicara di peroleh 60% di kategorikan tidak tuntas dan 40% tuntas. Dari hasil yang di peroleh ini, dapat di nyatakan bahwa tidak terjadi ketuntasan dalam proses belajar mengajar karena siswa yang mencapai ketuntasan hanya 10 siswa dari 25 siswa. Karena itulah, peneliti berusaha untuk mengadakan perbaikan dengan cara melanjutkan penelitian pada siklus II untuk melihat seberapa jauh pemahaman belajar keterampilan berbicara siswa itu tercapai.

2. Siklus II

a. Analisis data aktivitas belajar siswa

Berikut ini data dari hasil observasi siklus II yang di gunakan untuk mengetahui seberapa jauh penerapan pembelajaran *role playing* pada siswa kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar. Berdasarkan hasil observasi itulah peneliti menggambarkannya data yang di peroleh sebagai berikut:

Tabel 4.7:Rekapitulasi hasil observasi aktivitas siswa kelas SDN Monginsidi Kota Makassar selama penerapan metode pembeajaran *Role playing* pada Siklus II Pertemuan I, Pertemuan II, dan Pertemuan III

No	Komponen yang Diamati	SIKLUS II				
		I	II	III	Rata-Rata	Persentase
1	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran	25	25	25	25	100
2	Siswa yang memperhatikan materi yang di ajarkan	20	20	20	20	80
3	Siswa yang melakukan Kegiatan lain pada saat pembelajaran	2	2	2	2	8
4	Siswa yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran	2	2	2	2	8
5	Siswa yang mengajukan tanggapan / komentar kepada kelompok lain saat mempersentasikan Hasil kerja sama mereka	20	20	20	20	80
6	Siswa yang bertanya Pada saat proses pembelajaran	20	20	20	20	80
7	Siswa yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok	5	5	-	3,3	13,2
8	Siswa yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis	20	20	20	20	80
9	Siswa yang bekerja sama Dan berpartisipasi dalam kelompok	20	20	20	20	80

Sumber:Data Hasil Observasi Siklus II

Berdasarkan data pada tabel 4.7 di atas, diperoleh gambaran mengenai aktivitas belajar siswa pada siklus I, di mana dari 25 siswa Kelas IV SDN

Monginsidi Kota Makassar yang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar, hasilnya dapat dijelaskan dalam skala deskriptif sebagai berikut; Siswa yang hadir pada saat pembelajaran sebesar 100%; Siswa yang memperhatikan materi yang di ajarkan sebesar 80%; Siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran sebesar 8%; Siswa yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran sebesar 8%; siswa yang mengajukan tanggapan/komentar kepada kelompok lain saat mempersentasikan hasil kerja sama mereka sebesar 80%; Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran sebesar 80%; Siswa yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok sebesar 13,2%; Siswa yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis sebesar 80%; dan Siswa yang bekerja sama dan berpartisipasi dalam kelompok sebesar 80%.

b. Analisis data hasil belajar siswa

Berdasarkan penelitian yang telah di lakukan pada Siswa kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar, peneliti memperoleh dan mengumpulkan data melalui instrumen tes siklus II, dan hasil tes Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8: Nilai Statistik Pemahaman Kemampuan berbicara pada siklus II

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	25
Nilai ideal	100
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	60
Nilai rata-rata	94

Sumber: Data Tes Siklus II

Berdasarkan tabel 4.8 di atas dapat di lihat bahwa Nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa sebanyak 94. Nilai yang terendah yang di peroleh siswa adalah 55 dari Nilai yang mungkin dicapai 100 sampai Nilai tertinggi yang

diperoleh siswa 100 dari Nilai ideal yang mungkin dicapai 100, ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa cukup bervariasi.

Jika Nilai pemahaman di kelompokkan kedalam lima kategori, maka di peroleh distribusi frekuensi dan persentase sebagaimana berikut ini:

Tabel 4.9: Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Kemampuan berbicara Siswa Kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar Setelah penerapan Pembelajaran *role playing* pada siklus II

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	85 – 100	Sangat Tinggi	20	80
2	70 – 84	Tinggi	4	16
3	55 – 69	Sedang	1	4
4	46 – 54	Rendah	-	0
5	0 – 45	Sangat Rendah	-	0
Jumlah			25	100

Sumber: Hasil Olahan Data (2023)

Tabel 4.9 menunjukkan bahwa persentase nilai pemahaman siswa setelah di terapkan siklus II adalah tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori sangat rendah, tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori rendah, 1 orang siswa atau 4% berada pada kategori sedang, 4 orang siswa atau 16% berada pada kategori tinggi dan 20 orang siswa atau 80% berada pada kategori sangat tinggi.

Adapun presentase ketuntasan keterampilan berbicara yang diperoleh dari hasil belajar Siswa Kelas SDN Monginsidi Kota Makassar setelah penerapan siklus II di tunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10: Persentase Ketuntasan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar pada siklus II

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
1	0 – 69	Tidak tuntas	1	4
2	70 -100	Tuntas	24	96
Jumlah			25	100

Diolah dari data pada lampiran C

Berdasarkan tabel 4.10 di atas hasil belajar kemampuan berbicara yang di peroleh siswa nilai rata-rata dan pada ketuntasan hasil belajar Keterampilan berbicara di peroleh 4% di kategorikan tidak tuntas dan 96% tuntas. Dari hasil yang di peroleh ini, dapat dinyatakan bahwa terjadi ketuntasan dalam proses belajar mengajar karena siswa yang mencapai ketuntasan 24 siswa dari 25 siswa. Berarti tinggal 1 siswa yang perlu di bimbing dan di adakan perbaikan karena mereka belum mencapai kriteria ketuntasan belajar. Dari hasil yang di peroleh, ini dapat dinyatakan bahwa terjadi ketuntasan dalam proses belajar mengajar. Karena itulah, peneliti beranggapan keterampilan berbicara itu telah tercapai, maka peneliti menghentikan siklusnya.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini diterapkan metode pembelajaran *role playing* yang terdiri dari dua siklus. Penelitian ini membuahkan hasil yang signifikan yakni meningkatnya hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal mata pelajaran Keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar .Sebagaimana pendapat yang dikemukakan Nana Sudjana (1989: 111) bahwa hasil belajar adalah hasil belajar yang diperoleh siswa adalah sebagai akibat dari proses

belajar yang di lakukan oleh siswa, harus semakin tinggi hasil belajar yang di peroleh siswa. Proses belajar merupakan penunjang hasil belajar yang dicapai siswa.

Pada siklus I belum mencapai hasil yang di harapkan karena belum sesuai dengan target yang ditetapkan. Di awal pertemuan banyak kendala yang di hadapi siswa dalam proses pembelajaran antara lain siswa masih bingung dalam menyelesaikan soal atau evaluasi yang diberikan oleh guru. Metode pembelajaran *role playing* dimaksudkan agar siswa mampu menyelesaikan soal- soal.

Setelah melakukan refleksi pada siklus I, maka harus dilakukan kegiatan yang di anggap perlu demi peningkatan hasil belajar pada siklus II. Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku di sebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang di berikan dalam proses belajar mengajar.

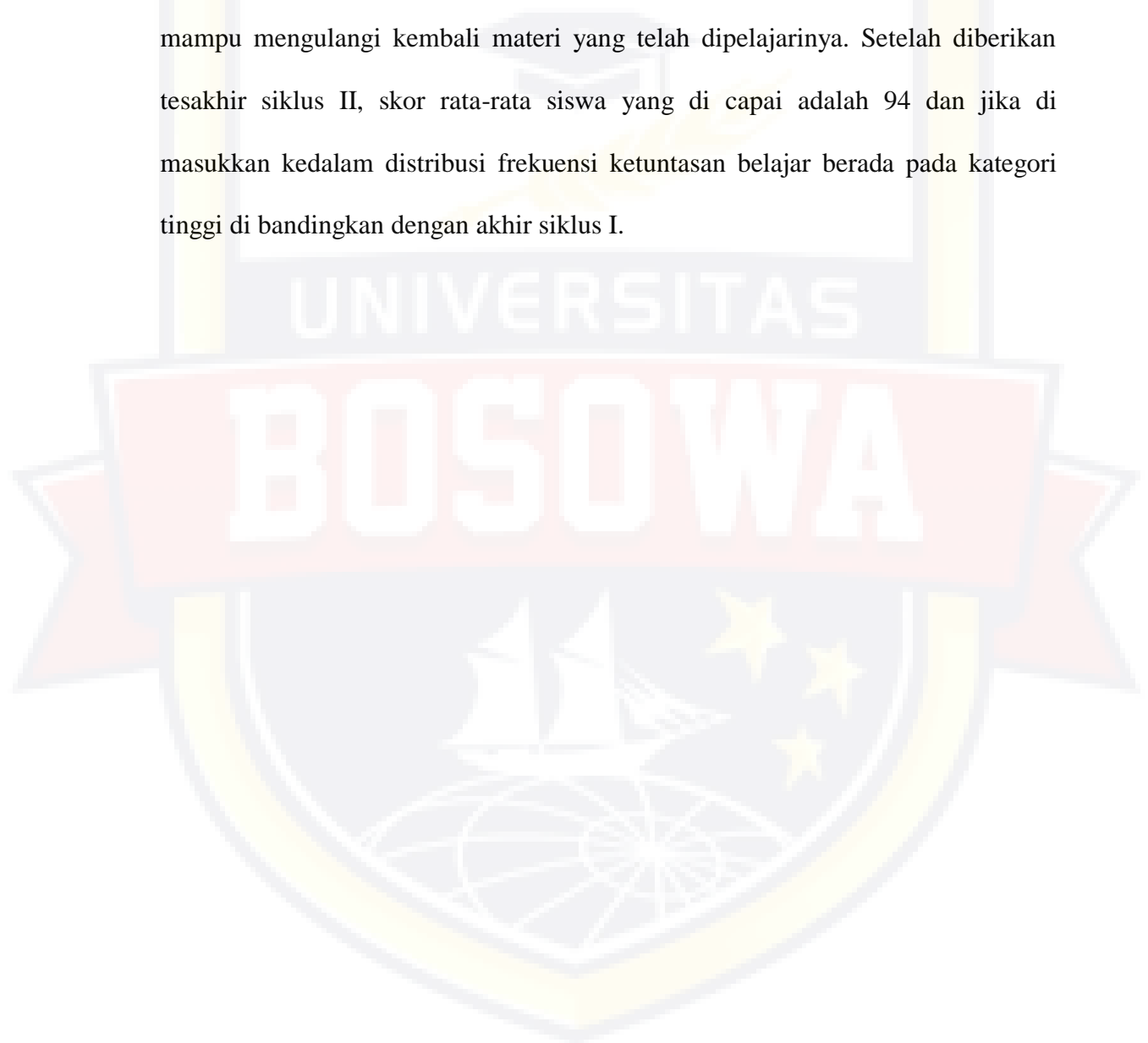
Dengan melihat dari persentase ketuntasan belajar yang mengalami peningkatan, maka jelas terlihat bahwa hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar telah mencapai tuntas. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar meningkat setelah diterapkannya metode pembelajaran *role playing*. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar Keterampilan berbicara siswa kelas IV di SDN Monginsidi Kota Makassar yang diajar melalui penerapan metode pembelajaran *role playing*. Pada siklus I sebesar 62 dan siklus II sebesar 94. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar keterampilan berbicara siswa yang diajar melalui penerapan metode

pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan nilai dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I peneliti lebih mendorong siswa untuk mencintai pelajarannya terlebih dahulu, selama kegiatan pembelajaran berlangsung siswa yang sebelumnya menanggapi pelajaran dengan cuek, secara perlahan beberapa yang mulai ada kemauan untuk mengikuti pelajaran. Hal ini disebabkan adanya tugas yang di berikan pada setiap akhir pertemuan sampai pada akhir siklus I telah dapat terlihat kesenangan pada siswa untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Akibatnya hasil belajar siswa mencapai skor rata-rata 54 dan jika di masukkan ke dalam kategori distribusi frekuensi ketuntasan hasil belajar berada pada kategori sedang.

Setelah diadakan refleksi kegiatan pada siklus I, maka dilakukan beberapa perbaikan kegiatan yang dianggap perlu, salah satunya memperbanyak kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dan berpendapat. Hal ini di lakukan untuk membangkitkan semangat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus II.

Pada siklus II, terlihat bahwa kemauan siswa untuk belajar mengalami peningkatan, di mana siswa yang dulunya belum mampu menjawab pertanyaan yang di tanyakan peneliti, kini sudah mulai berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan. Siswa juga sudah percaya diri untuk mengeluarkan pendapatnya dan mampu mengulangi kembali materi yang telah di pelajarnya, dan menjelaskan serta memaparkan jawaban atas pertanyaan yang di berikan. Pendapat yang sama di kemukakan oleh Sukmadinata (2004:155) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-

pola respon yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan. Pendapat yang hampir sama yang dinyatakan oleh Sukmadinata (2004:155-156) belajar merupakan di perolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru. Belajar dikatakan berhasil jika msiswa mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya. Setelah diberikan tesakhir siklus II, skor rata-rata siswa yang di capai adalah 94 dan jika di masukkan kedalam distribusi frekuensi ketuntasan belajar berada pada kategori tinggi di bandingkan dengan akhir siklus I.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A.Simpulan

Setelah penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat di simpulkan bahwa hasil belajar keterampilan berbicara dan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar mengalami peningkatan. Penelitian ini di laksanakan dengan dua siklus, nilai rata-rata yang di peroleh siswa setelah mengikuti tes akhir dari siklus I ke siklus II setelah di terapkan metode pembelajaran mengalami peningkatan yaitu dari 62 pada siklus I menjadi 94 pada siklus II dari nilai ideal yang mungkin di capai yaitu 100. Ketuntasan belajar Keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Momginsidi Kota Makassar juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, dari 10 (40%) siswa pada siklus II sebanyak 24 (96%) siswa mencapai ketuntasan belajar dan ketuntasan belajar klasikal tercapai. Aktivitas belajar siswa dari awal pembelajaran siklus I sampai dengan akhir pembelajaran siklus II mengalami peningkatan yang positif. Hal tersebut terlihat dari siswa yang hadir, bertanya, menjawab pertanyaan semakin bertambah, siswa semakin aktif menyelesaikan tugas, dan siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran semakin berkurang. Keseluruhan dari hasil analisis kuantitatif dan deskriptif dapat di simpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat di jadikan acuan dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN Monginsidi Kota Makassar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah di uraikan, di kemukakan beberapa saran-saran sebagai berikut:

1. Penggunaan metode pembelajaran *Role playing* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat di terapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Dalam memberikan pembelajaran sebaiknya lebih memperhatikan keaktifan siswa dengan memberikan berbagai latihan yang akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Di harapkan pada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan dan meningkatkan hasil penelitian ini dengan mengadakan penelitian selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti dkk. 2012. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Arsjad dkk. (2013:87). *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: Nissula Pres.
- Abdul Azis Wahab. 2019. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Azmi Sri Rezki Maulina. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Of Science And Social Researce* 2 (1).
- Bukian Putu Ardana. (2017). Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ika*, 15(2), 134
- Dadang, Suhendar. 2021. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosdakarya
- Depdikbud. 2014. *Kurikulum Pendidikan Dasar. Garis-Garis Besar Program Pengajaran Sekolah Dasar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud
- Depdiknas. 2017. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarata : Balai Pustaka.
- Djumingin. 2012. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Herman J. (2020 : 189). Penerapan Model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 013 Kembang Sari Kecamatan Ukui. Skripsi Jurusan PGSD, Universitas Riau.
- Hamalik. (2013:199)). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SDN 032 Kulu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*.
- Henry. (2021:16). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Di Sekolah Dasar. *Jurnal PILES Institut Agama Islam Negeri Palopo*.

- Huda Miftahul. 2016. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismail, Asep Yusuf. 2012. Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Murid di Sekolah Dasar. *Jurnal Metodik Didaktif*, Vol. 6. No. 2 Tahun 2012 (<http://jurnal.upi.edu/md/view/1126/>).
- Joyce, Bruce, Marsha Weil & Emily Calhoun. 2019. *Models of Teaching*. America: A. Person Education Compani.
- Munir (2017). Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Peserta didik. Yogyakarta: Deepublish.
- Martinis (2015:76) strategi mengajar multiple intelegences (Jakarta ; kencana).
- Maidar G. Arsjad dkk. 2013. Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia. Jakarta: Erlangga.
- Mulyani., & Johar, F. (2016:60). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing SD Negeri Ploso 1 Pacitan. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, STKIP PGRI Pacitan Jawa Timur*.
- Mulyani Sumantri & Johar Permana. 2016. Pendidikan Keterampilan. Jakarta: Depdikbud.
- Nurahma. 2012. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing Pada Murid Kelas V SD Inpres Bontoramba Kabupaten Gowa. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Nurgiyantoro. 2011. Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa
- Nurjannah. 2016. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia murid kelas IV SDN 232 Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Nurjannah. 2016. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia murid kelas IV SDN 232 Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Oemar, Hamalik. 2013. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Puji Santosa dkk. 2021. Berbahasa Indonesia dengan Benar, Jakarta : Puspa suara.

- Puji, I. A. N. (2021). Penerapan Metode Roll Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*.
- Rahmi, . (2012: 23). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol 3, No.2.
- Santoso. 2013. *Metode dan Model Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sil Internasional. 2019. *Cooperaktive Learning Theory, Research and Practice*, London: Allymand Bacon, 2005, diterjemahkan oleh Nurulita dengan judul *Cooperaktive Learning teori, riset dan Praktik*, Cet, III; Bandung: Nusa Media.
- Sanjaya. 2011. *Metode Penelitian PTK*. Jakarta: Rosda.
- Soebrata. 2017. *Strategi Pembelajaran PLB*. Surakarta: UNS Press.
- St. Y Slamet. 2021. *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar*. Surakarta: UNS Press.
- Sani (2019, H 166). Penerapan Metode Bermain Peran (ROLE PLAYING) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini.
- Tarigan, Henry Guntur. 2021. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wahab (2019: 109). *Teori Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Waluyo, Herman J. 2012. *Apresiasi Puisi*. Jakarta: PT Gramedia.
- Yamin, Martinis. 2015. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Gaung Persada Press. Yunus, Surya. 2013. *Kapita Selekta Kependidikan SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zulkifli. 2021. *Kurikulum Berbasis Kompetensi. Karakteristik dan Implementasinya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

L

A

M

P

BOSOWA

R

A

N



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUSI PERTEMUAN I

Nama Sekolah : SDN Monginsidi

Mata pelajaran: Bahasa Indonesia

Kelas/semester :IV/II

Alokasi waktu :6x35 menit (3xpertemuan)

Kompetensi Dasar :

Memerankan dalam tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

Indikator:

- ~Siswa dapat menghafalkan teks naskah drama
- ~ Siswa dapat memperagakan drama.
- ~ Siswa dapat menjelaskan cerita yang di peragakan

Tujuan Pembelajaran :

Setelah mempelajari tentang materi “Menirukan Dialog dalam Naskah Drama”melalui metode bermain peran siswa di harapkan dapat:

- ~ Menghafalkan naskah drama
- ~ Memperagakan drama pendek
- ~ Menjelaskan cerita yang di peragakan

Materi

- ~ Memerankan Tokoh Drama

Model/Metode Pembelajaran

- ~ Metode pembelajaran: *Role Playing*

Langkah-langkah Pembelajaran Kegiatan Awal

- ~ Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a
- ~ Guru menanyakan kabar siswa dan memberikan motivasi kepada siswa
- ~ Guru melakukan presensi
- ~ Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan“Anak anak pernah bermain drama atau belum? Jika sudah, kalian tahu tidak drama ituapa?”

~ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

- ~ Guru menjelaskan macam-macam pengalaman yang di alami sehari-hari.
- ~ Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama
- ~ Guru menjelaskan arti drama
- ~ Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama
- ~ Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama
- ~ Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan
- ~ Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan

Kegiatan Akhir

- ~ Guru meminta siswa menjelaskan cerita yang di perankan
- ~ Guru memberikan kesimpulan dari proses pembelajaran
- ~ Guru memberikan naskah drama untuk dihafalkan di rumah, kemudian di peragakan dalam pertemuan berikutnya.
- ~ Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam

Alat dan Sumber Belajar

- Alat :Gambar, LKS, Video
- Sumber belajar :Buku Tematik kelas IV SD

Penilaian

- Penilaian Proses :Lembar penilaian
- Penilaian Hasil :LKS
- Penilaian sosial :Melakukan komunikasi dan kerjasama

Makassar , 20 Desember 2022

Peneliti

Elen
Nim.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUSI PERTEMUANII

Nama Sekolah: SDN Monginsidi

Mata pelajaran: Bahasa Indonesia

Kelas/semester :IV/II

Alokasi waktu :6x35 menit (3xpertemuan)

Kompetensi Dasar

Memerankan dalam tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

Indikator:

- Siswa dapat menghafalkan teks naskah drama
- Siswa dapat memeragakan drama.
- Siswa dapat menjelaskan cerita yang di peragakan

Tujuan Pembelajaran :

Setelah mempelajari tentang materi “Menirukan Dialog dalam Naskah Drama” melalui metode bermain peran siswa di harapkan dapat:

- Menghafalkan naskah drama
- Memeragakan drama pendek
- Menjelaskan cerita yang di peragakan

Materi

- Memerankan Tokoh Drama

Model/Metode Pembelajaran

- Metode pembelajaran: *Role Playing*

Langkah-langkah Pembelajaran Kegiatan Awal

- Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a
- Guru menanyakan kabar siswa dan memberikan motivasi kepada siswa
- Guru melakukan presensi
- Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan“ Anak anak pernah bermain drama atau belum? Jika sudah, kalian tahu tidak drama itu apa?”
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan macam-macam pengalaman yang di alami sehari-hari.
- Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama
- Guru menjelaskan arti drama
- Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama
- Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama
- Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang di rasakan
- Guru meluruskan kesalahan pemah aman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan

Kegiatan Akhir

- Guru meminta siswa menjelaskan cerita yang di perankan
- Guru memberikan kesimpulan dari proses pembelajaran
- Guru memberikan naskah drama untuk di hafalkan di rumah, kemudian di peragakan dalam pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam

Alat dan Sumber Belajar

- Alat :Gambar, LKS, Video
- Sumber Belajar : Buku Tematik kelas IV SD Penilaian

Penilaian

- Penilaian Proses :Lembar penilaian
- Penilaian Hasil :LKS
- Penilaian sosial :Melakukan komunikasi dan kerjasama

Makassar , 20 Desember 2022

Peneliti

Elen
Nim.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I PERTEMUAN III

Nama Sekolah : SDN Monginsidi

Matapelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/semester : IV/II

Alokasi waktu : 6x35 menit (3x pertemuan)

Kompetensi Dasar

Memerankan dalam tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat

Indikator:

- Siswa dapat menghafalkan teks naskah drama
- Siswa dapat memperagakan drama.
- Siswa dapat menjelaskan cerita yang di peragakan

Tujuan Pembelajaran :

Setelah mempelajari tentang materi “ Menirukan Dialog dalam Naskah Drama” melalui metode bermain peran siswa di harapkan dapat:

- Menghafalkan naskah drama
- Memperagakan drama pendek
- Menjelaskan cerita yang di peragakan

Materi

- Memerankan Tokoh Drama

Model/Metode Pembelajaran

- Metode pembelajaran: *Role Playing*

Langkah-langkah Pembelajaran Kegiatan Awal

- Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a
- Guru menanyakan kabar siswa dan memberikan motivasi kepada siswa
- Guru melakukan presensi
- Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan “Anak anak pernah bermain drama atau belum? Jika sudah, kalian tahu tidak drama itu apa?”
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan macam-macam pengalaman yang dialami sehari-hari.
- Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama
- Guru menjelaskan arti drama
- Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama
- Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama
- Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan
- Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan

Kegiatan Akhir

- Guru meminta siswa menjelaskan cerita yang diperankan
- Guru memberikan kesimpulan dari proses pembelajaran
- Guru memberikan naskah drama untuk di hafalkan di rumah, kemudian di peragakan dalam pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam

Alat dan Sumber Belajar

- Alat :Gambar, LKS, Video
- Sumber Belajar : Buku Tematik kelas IV SD Penilaian

Penilaian

- Penilaian Proses :Lembar penilaian
- Penilaian Hasil :LKS
- Penilaian sosial :Melakukan komunikasi dan kerja sama

Makassar , 20 Desember 2022

Peneliti

Elen
Nim.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II PERTEMUAN I

Nama Sekolah : SDN Monginsidi

Mata pelajaran: Bahasa Indonesia

Kelas/semester :IV/II

Alokasi waktu :6x35 menit(3xpertemuan)

Kompetensi Dasar

Memerankan dalam tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

Indikator:

- Siswa dapat menghafalkan teks naskah drama
- Siswa dapat memeragakan drama.
- Siswa dapat menjelaskan cerita yang diperagakan

Tujuan Pembelajaran :

Setelah mempelajari tentang materi “Menirukan Dialog dalam Naskah Drama” melalui metode bermain peran siswa diharapkan dapat:

- Menghafalkan naskah drama
- Memeragakan drama pendek
- Menjelaskan cerita yang diperagakan

Materi

- Memerankan Tokoh Drama

Model/Metode Pembelajaran

- Metode pembelajaran: *Role Playing*

Langkah-langkah Pembelajaran Kegiatan Awal

- Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a
- Guru menanyakan kabar siswa dan memberikan motivasi kepada siswa
- Guru melakukan presensi
- Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan “Anak anak pernah bermain drama atau belum? Jika sudah, kalian tahu tidak drama itu apa?”
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan macam-macam pengalaman yang di alami sehari-hari.
- Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama
- Guru menjelaskan arti drama
- Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama
- Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama
- Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan
- Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan

Kegiatan Akhir

- Guru meminta siswa menjelaskan cerita yang di perankan
- Guru memberikan kesimpulan dari proses pembelajaran
- Guru memberikan naskah drama untuk di hafalkan di rumah, kemudian di peragakan dalam pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam

Alat dan Sumber Belajar

- Alat :Gambar, LKS, Video
- Sumber Belajar : Buku Tematik kelas IV SD

Penilaian

- Penilaian Proses: Lembar penilaian
- Penilaian Hasil:LKS
- Penilaian social:Melakukan komunikasi dan kerjasama

Makassar , 20 Desember 2022

Peneliti

**Elen
Nim.**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II PERTEMUAN II

Nama Sekolah : SDN Monginsidi

Mata pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/semester :IV/II

Alokasi waktu :6x35 menit(3xpertemuan)

Kompetensi Dasar

Memerankan dalam tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

Indikator:

- Siswa dapat menghafalkan teks naskah drama
- Siswa dapat memeragakan drama.
- Siswa dapat menjelaskan cerita yang diperagakan

Tujuan Pembelajaran :

Setelah mempelajari tentang materi “Menirukan Dialog dalam Naskah Drama” melalui metode bermain peran siswa di harapkan dapat:

- Menghafalkan naskah drama
- Memeragakan drama pendek
- Menjelaskan cerita yang diperagakan

Materi

- Memerankan Tokoh Drama

Model/Metode Pembelajaran

- Metode pembelajaran: *Role Playing*

Langkah-langkah Pembelajaran Kegiatan Awal

- Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a
- Guru menanyakan kabar siswa dan memberikan motivasi kepada siswa
- Guru melakukan presensi
- Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan “Anak anak pernah bermain drama atau belum? Jika sudah, kalian tahu tidak drama itu apa?”
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan macam-macam pengalaman yang di alami sehari-hari.
- Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama
- Guru menjelaskan arti drama
- Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama
- Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama
- Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan
- Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan

Kegiatan Akhir

- Guru meminta siswa menjelaskan cerita yang di perankan
- Guru memberikan kesimpulan dari proses pembelajaran
- Guru memberikan naskah drama untuk di hafalkan di rumah, kemudian di peragakan dalam pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam

Alat dan Sumber Belajar

- Alat :Gambar, LKS, Video
- Sumber Belajar : Buku Tematik kelas IV SD

Penilaian

- Penilaian Proses :Lembar penilaian
- Penilaian Hasil :LKS
- Penilaian sosial :Melakukan komunikasi dan kerjasama

Makassar , 20 Desember 2022

Peneliti

Elen
Nim.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUSII PERTEMUAN III

Nama Sekolah: SDN Monginsidi

Mata pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/semester :IV/II

Alokasi waktu :6x35 menit(3xpertemuan)

Kompetensi Dasar

Memerankan dalam tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

Indikator:

- Siswa dapat menghafalkan teks naskah drama
- Siswa dapat memperagakan drama.
- Siswa dapat menjelaskan cerita yang diperagakan

Tujuan Pembelajaran :

Setelah mempelajari tentang materi “Menirukan Dialog dalam Naskah Drama” melalui metode bermain peran siswa diharapkan dapat:

- Menghafalkan naskah drama
- Memperagakan drama pendek
- Menjelaskan cerita yang diperagakan

Materi

- Memerankan Tokoh Drama

Model/Metode Pembelajaran

- Metode pembelajaran: *Role Playing*

Langkah-langkah Pembelajaran Kegiatan Awal

- Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a
- Guru menanyakan kabar siswa dan memberikan motivasi kepada siswa
- Guru melakukan presensi
- Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan “Anak anak pernah bermain drama atau belum? Jika sudah, kalian tahu tidak drama itu apa?”
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

KegiatanInti

- Guru menjelaskan macam-macam pengalaman yang dialami sehari-hari.
- Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama
- Guru menjelaskan arti drama
- Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama
- Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama
- Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang di rasakan
- Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan

Alat dan Sumber Belajar

- Alat :Gambar, LKS,Video
- Sumber Belajar : Buku Tematik kelas IV SD

Penilaian

- Penilaian Proses :Lembar penilaian
- Penilaian Hasil : LKS
- Penilaian sosial: Melakukan komunikasi dan kerja sama

Makassar , 20 Desember 2022

Peneliti

Elen
Nim.

LEMBAR KERJA SISWA (LKM)**SIKLUS I**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Siklus : I

Kelompok :

1. Ketua:.....

2. 5.

3.

4.

Petunjuk:

1. Baca dan pahami teks percakapan pesan melalui telepon di bawah ini!

SOAL

Coba kerjakan bersama kelompok mu!

1. Bentuk kelompok yang terdiri dari lima orang!
2. Berlatihlah bersama kelompok mu untuk memerankan drama di bawah ini!
3. Hafalkan dialog tokoh yang kamu perankan!
4. Jika telah siap, pentaskan drama tersebut secara bergantian!

Guru akan membimbing mu!

Judul: Anak Kera yang Nakal**Tokoh: Manintin (burung) Ulam (ulat) Pelatuk (burung) Anak Kera****Induk Kera**

(Manintin dan Ulam tampak bergembira setelah selesai membuat perahu dari mentimun. Mereka menyeret perahu ke telaga, dan di iringi musik mulut: bim-bambum, bim-bam-bum, bim-bam-bum, byur! Mereka sedang berlayar di telaga dan mendayung perahunya Di panggung terdapat dua orang yang memegang selendang besar seolah-olah perahu)

Minintin : Ulam! Kita bernyanyi, yuk, agar lebih menyenangkan! Ulam: Boleh jugatuh! Menintin: Tin, Tin, Manintin!

Ulam: Geng! (Manintin dan Ulam terus bernyanyi sampai masuk Pelatuk mendekati perahu)

Pelatuk: Hai kalian tampaknya sedang gembira! Boleh aku ikut bersama kalian ? Nanti aku akan bernyanyi juga!

Manintin:Tentu saja boleh! Mari lompat keperahu ku! (pelatuk melompati selendang dan seolah-olah duduk di dalam perahu)

Pelatuk : Tok, toroktok! Tok, toroktok! Tok, toroktok! Manintin:Kamu bernyanyi setelah giliran ku !

Pelatuk : Ya! Ya, aku mengerti. (sambil manggut-manggut) Manintin: Tin, Tin, Manintin! Tin, Tin, Manintin!

Pelatuk: Tok,toroktok! Tok, toroktok!Tok, toroktok!

Ulam: Geng! (setelah berulang-ulang mereka bernyanyi

bersahut-sahutan, masuklah anak kera. Meloncat-loncat di pentas kemudian mendekati perahu)

Anak Kera: Hai! Aku ikut!

Manintin ; Tidak boleh.Kamu suka nakal!

Ulam: Jangan! Kamu suka bandel! (hampir bersamaan Pelatuk juga melarang Anak Kera ikut dalam perahu mereka)

Anak Kera : Aku berjanji tidak akan nakal!

Pelatuk: Janji, ya? Jangan bandel lho!

Anak kera: Ya aku berjanji.

Manintin: Baiklah kalau begitu! Kamu boleh ikut. (anak kera melompat keselendang, bergabung dengan Manintin dan kawan-kawannya)

Manintin : Tin-tin Manintin!

Pelatuk: Tok, toroktok!

Anak kera: Nguk!

Ulam: Geng! (Perahu bergerak-gerak di pentas sambil tetap di iringi nyanyian

Manintin dengan kawan-kawannya)

Manintin : Sudah cukup lama kita berlayar, mari kita ke darat cari makanan!

Pelatuk: Ya, aku jugalapar!

Ulam : Aku juga! Kalau sudah makan kita bermain perahu lagi ya!

Ulamdan Pelatuk: Ayo! (meraih tangan anak kera)

Anak kera: Tidak! Aku tidak perlu ke darat, makanan sudah ada di sini!

Kugigitsaja perahu ini sedikit. Tak akan apa-apa. (Anak kera menggigit dan

memakan perahu. Selendang di gerak-gerakkan lebih kencang seperti perahu oleng.

Manintin, pelatuk, dan Ulam berlompatan kedarat. Selendang di gerakkan semakin kencang sambil makindi kebawahkan seolah perahu tenggelam)

Anak Kera: Tolong! Tolong! Tolong! Ibu, tolong! (panik berjalan dalam perahu, kemudian masuklah Induk Kera)

Induk Kera: Waduh! Mengapa bisa begini? (panik, kemudian menjulurkan ranting yang di temukan di situ) Peganglah ini!

Anak Kera: Ya! (gemetar memegang ranting dan melompat)

Induk Kera: Mengapa bisa begini, Nak? (Manintin, pelatuk dan Ulam masuk pentas lagi)

Manintin dkk: Makanya, jadi anak tak boleh nakal! Dengar nasihat teman! Jangan bandel! Bisa celaka tahu! (musik dan pentas selesai. Seluruh pemain meninggalkan panggung)

LEMBAR KERJA SISWA (LKM)**SIKLUS II**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Siklus : II

Kelompok :

1. Ketua:.....

2. 5.

3.

4.

Petunjuk:

1. Baca dan pahami teks percakapan pesan melalui telepon di bawah ini!

SOAL

Coba kerjakan bersama kelompok mu !

1. Bentuk kelompok yang terdiri dari lima orang!
2. Berlatihlah bersama kelompok mu untuk memerankan drama di bawah ini!
3. Hafalkan dialog tokoh yang kamu perankan!
4. Jika telah siap, pentaskan drama tersebut secara bergantian !
Guru akan membimbing mu !

“Pingsan” Tokoh:

1. BuYanti
2. PakMurdono
3. Satpam
4. Reny(pejalan kaki)

Di Sebuah Pasar. Seorang Perempuan bernama Ibu Yanti baru saja turun dari angkot, kemudian ia menyuruh seorang laki-laki untuk membawakan dagangannya kelapak tempat ia berdagang.

IbuYanti: Tolong itu, tukang panggulkan? bawakan karung-karung itu kelapak saya!

Pak Murdono: “Maaf bu, saya..... (belum selesai berbicara, sudah di potong oleh ibu Yanti)

IbuYanti: Alah, masalah harga gampang, sudah cepat! Saya sudah kesiangan ini..(sambil memaksa untuk mengangkat)

Pak Murdono: Ya, sabar sedikit. Tak perlu tergesa-gesa bu.. Karena terus-terusan di paksa akhirnya lelaki itu mau membantu membawakan dagangan Bu Yanti.

Ibu Yanti : Alah, cepat sedikit Pak! (marah-marah) Pak Murdono: Sabar bu, ini juga sedang saya bantu...

IbuYanti: Kamu seperti tidak biasa kerja saja, ngangkut segitu kok ya lama banget sih! (marah-marah) Tak berapa lama, keduanya sampai di lapak bu Yanti. Pak Murdono : Sudah bu, sudah selesai.

IbuYanti: (Sambil mengambil uang untuk upah) Ini uangnya, ambil. Seperti biasanya bukan?

Pak Murdono: Oh,terimakasih.Tidak usah..(Menolak)

Ibu Yanti : (Agak kesal dan marah) Apa? Tidak mau terima? Ini kan, sepertibiasanya. Kuli-kuli yang lain mau menerima. Ini sudah biasa. Tiap pagi saya biasa pakai jasa tukang angkut, harganya biasa segini!

Pak Murdono : Sudah, sudahlah. Terima kasih, terima kasih. Kemudian si Bapak pergi meninggalkan bu Yanti.

Ibu Yanti : Ah, sombongnya kamu!. Minta tambah, ya? Kurang, bayaran saya? Uuhh...! Jadi...., kamu tidak mau menerima uang ini? (marah-marah sendiri).(Sementara itu, datang seorang pejalan kaki bernama Reny dan seorang satpampenjagapasar mendekat)

Reny: Adaapa,Bu, sepertinya ribut-ribut dengan orangtadi?.

Ibu Yanti: Entah itu! Orang kok ya sombong banget. Biar sekalian tidak terima uangnya. Malah kebetulan, uangku utuh.

Reny:Pembayaran Ibu sudah seperti biasanya?

IbuYanti: Yaaa,seperti biasa.Artinya,seperti orang lain juga begitu. Memang orang yang tadi itu sombongnya minta ampun!

Reny : Oh... mungkin dia tersinggung karna Ibu bentak-bentak tadi,IbuYanti :Ah, sayakan hanya memintanya cepat.

Satpam:(Datang mendekati Ibu) Ada apa ini, kelihatannya marah-marah terus. Apakah Ibu tahu orang tadi?

Ibu Yanti : (Masih marah) Alah, tukang panggul ya tukang panggul. Masa sayaharus berkenalan dulu? dia kuli, tapi memang sedikit aneh sih, mungkin pekerjabaru.

Reny : Seharusnya Ibu harus Tanya dulu Bu, siapa tau dia juga pengunjung pasar,bukan kuli panggul.

Satpam: (Sedikit senyum)Nah.....,kalau Ibu belum tahu,sekarang saya beritahu.

Ibu Yanti: Siapa dia? Satpam : Orang tadi adalah..... Bapak Murdono, Camat Gunung mas.

Ibu Yanti: (Pejalan kaki terbelalak karena terkejut) Astaga! Alaaah,Bapakcamat to? Oooooohh..... (Langsung jatuh pingsan)

Satpam: Bagaimana ini, ayo kita bawa ke klinik mba' (Satpam dan pejalan kaki sibuk menolong). Tak berapa lama Pak Murdono datang lagi ke pasar, dan melihat IbuYanti pingsan.

Pak Murdono: Ada apa ini? kenapa bisa pingsan begitu Pak? (bertanya pada Satpam)

Satpam : Mungkin dia kaget Pak, setelah dia tahu orang yang dia suruh-suruh tadi adalah Bapak, seorang Camat.

Pak Murdono: Cepat sadarkan dia,

Reny; Ini sedang saya kasih minyak angin pak,, Sesaat kemudian Ibu Yanti siuman, kemudian melihat kearah sekitar,dia bingung karena tiba tiba berada di klinik.

Ibu Yanti: Kenapa saya bias disini? (bingung)

Reny : Tadi Ibu tiba-tiba saja pingsan, kemudian kami bawa Ibu ke mari. Ibu Yanti melihat di dekat pintu masuk ada Pak Murdon

Ibu Yanti ;Ya ampun..... bapak yang tadi?? Maaf Pak, saya benar-benar tidak tahu

kalau Bapak ini bukan tukang panggul. Maafkan saya Pak, sudah menyuruh-nyuruh Bapak tadi.

Pak Murdono : Sudahlah bu, sudah saya maafka, saya ikhlas membantu Ibu, hanya saja, lain kali jangan langsung menyuruh-nyuruh sembarang orang.

Sebaiknya Ibu Tanya dulu baik-baik.

Ibu Yanti : Wah, maaf pak,, (merasa malu dan tak enak pada Pak Camat) Ibu itusangat menyesali sikapnya. Ia merasa telah bersikap kurang ajar terhadap Bapak Camat.

TES SIKLUS I

Waktu :30 Menit

Petunjuk:a. Tulislah nama,dan kelas pada tempat yang tersedia!

b.Jawablah pertanyaan ini dengan benar!

1. Apakah yang di maksud dengan drama?
2. Pembelajaran drama disekolah dibagi menjadi berapa golongan, sebutkan dan jelaskan!
3. Sebutkan tiga hal yang harus diperhatikan oleh seorang aktor ketika memerankan sebuah karakter tokoh!
4. Apa yang dimaksud dengan mimik?
5. Apa yang dimaksud dengan lastik/gesture?

Alternatif Jawaban

1. Drama adalah sebuah rangkaian cerita yang berisi konflik manusia, berbentuk dialog, yang di ekspresikan melalui pentas pertunjukan dengan menggunakan percakapan dan action di hadapan para penonton.
2. Pembelajaran drama di sekolah dapat di bagi menjadi dua golongan, yaitu:
 - 1) pembelajaran teks drama yang termasuk sastra, dan Pementasan drama yang termasuk bidang teater
3. Mimik, Plastik/Gestur, Diksi.
4. Mimik adalah pernyataan atau perubahan muka: mata, mulut, bibir, hidung, kening. Mimik juga dapat diartikan sebagai ekspresi wajah. Tanpa mimik atau ekspresi, permainan drama akan terasa kurang lengkap.
5. Plastik/Gestur merupakan cara bersikap dan gerakan-gerakan anggota badan. Plastik juga dapat diartikan sebagai sikap. Gestur juga dapat diartikan sebagai gerakan tubuh.

TES SIKLUS II

Waktu : 30 Menit

Petunjuk : a. Tulislah nama, dan kelas pada tempat yang tersedia !

b. Jawablah pertanyaan ini dengan benar!

1. Jelaskan bagaimana pelafalan pada saat membaca dialog dalam naskah drama!
2. Di sebut dengan apakah Intonasi?
3. Bagaimanakah mimik dan gerakan tubuh pada saat memerankan drama ?
4. Apa saja yang harus di perhatikan dalam membaca naskah drama ?

5. Bagaimanakah seharusnya volume suara dalam memerankan drama?

Alternatif Jawaban

1. Pelafalan atau pengucapan kata-kata harus jelas.
2. Intonasi disebut juga lagu kalimat. Dalam membacakan dialog, intonasi harus tepat. Misalnya, untuk menyampaikan pertanyaan nada akhir harus naik.
3. Mimik merupakan ekspresi wajah ketika sedang berbicara. Mimik dangerak tubuh misalnya, tangan, bahu, dan kepala sangat membantu dalam berdialog. Dialog akan lebih hidup jika di sampaikan dengan penuh ekspresi disertai gerak yang wajar, sesuai dengan makna kalimat yang disampaikan.
4. Lafal, Intonasi, Jeda, Volume suara, Mimik dangerakan anggota tubuh.
5. Suara harus dapat diterima pendengar dengan jelas. Namun, tidak perlu terlalu keras

Data Hasil Belajar Siswa kelas IV Siklus I dan Siklus II

Nomor Urut	Siklus I		Siklus II	
	Skor	Ket	Skor	Ket
1.	40	Tidak Tuntas	100	Tuntas
2.	40	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
3.	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
4.	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
5.	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
6.	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
7.	40	Tidak Tuntas	90	Tuntas
8.	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
9.	40	Tidak Tuntas	90	Tuntas
10.	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
11.	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
12.	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas
13.	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas
14.	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas
15.	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas
16.	80	Tuntas	100	Tuntas
17.	80	Tuntas	100	Tuntas
18.	80	Tuntas	100	Tuntas
19.	80	Tuntas	100	Tuntas
20.	80	Tuntas	100	Tuntas
21.	80	Tuntas	100	Tuntas
22.	80	Tuntas	100	Tuntas
23.	80	Tuntas	100	Tuntas
24.	80	Tuntas	100	Tuntas
25.	80	Tuntas	100	Tuntas
Jumlah	1550		2350	
Rata-Rata	62		94	

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

SIKLUS I

Kegiatan	Keterangan		
	Ya	Tdk	Komentar
Kegiatan Awal: 1. Memberi Salam, mengecek kesiapan siswa, lalu berdo'a. 2. Mengabsen 3. Apersepsi: Menanyakan kembali pelajaran PKn sebelumnya, kemudian mengaitkannya dengan materi yang akan dibahas hari ini.	√		Guru sudah mengajak semua siswa berdo'a sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing
	√		Guru Sudah mengecek kehadiran siswa
	√		Guru sudah memberikan apersepsi
Kegiatan Inti: 1. Guru menyampaikan materi. 2. Membentuk 6 kelompok belajar. Anggota kelompok beragam dari segi kemampuan jenis, kelamin dan ras. 3. Guru memberikan buku siswa kepada setiap kelompok untuk di baca, mendiskusikan materi dan membagikan LKS untuk di kerjakan dalam kelompok. 4. Guru membagi siswa dalam meja-meja tournament dan Melakukan tournament dengan cara melakukan Permainan kartu soal dan berlomba untuk mengumpulkan poin yang sebanyak-banyaknya untuk kelompoknya. 5. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak dari hasil tournament. 6. Guru memberikan evaluasi	√		Guru sudah memberikan contoh kasus.
	√		Guru sudah membantu siswa membentuk kelompok belajar
		-	Guru belum memberikan buku siswa kepada setiap kelompok untuk dibaca
		-	Guru belum membagi siswa dalam meja-meja tournament dan Melakukan tournament Dengan cara melakukan permainan kartu soal
		-	Guru belum memberikan penghargaan
	√	-	Guru sudah memberikan evaluasi

<p>Kegiatan Akhir:</p> <p>1. Guru memberikan motivasi dan pesan- Pesan moral.</p> <p>2. Guru memberikan Pekerjaan Rumah (PR)</p> <p>3. Guru menutup pelajaran dengan Mengucapkan salam.</p>	<p>√</p> <p>√</p>	<p>-</p>	<p>Guru belum memberikan motivasi</p> <p>Guru sudah memberikan Pekerjaan Rumah (PR)</p> <p>Guru sudah menutup pelajaran Dengan mengucapkan salam</p>
--	-------------------	----------	--



LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

SIKLUS II

Kegiatan	Keterangan		
	Ya	Tdk	Komentar
Kegiatan Awal: 1. Memberi Salam, mengecek kesiapan siswa, lalu berdoa. 2. Mengabsen 3. Apersepsi: Menanyakan kembali pelajaran PKn sebelumnya, kemudian mengaitkannya Dengan materi yang akan di bahas hari ini.	√		Guru sudah mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing
	√		Guru Sudah mengecek kehadiran siswa
	√		Guru sudah memberikan apersepsi
Kegiatan Inti: 1. Guru menyampaikan materi. 2. Membentuk 6 kelompok belajar. Anggota kelompok beragam dari segi kemampuan jenis, kelamin dan ras. 3. Guru memberikan buku siswa kepada setiap kelompok untuk di baca, mendiskusikan materi dan membagikan LKS untuk di kerjakan dalam kelompok. 4. Guru membagi siswa dalam meja-meja tournament dan Melakukan tournament dengan cara melakukan permainan kartu soal dan berlomba untuk mengumpulkan poin yang sebanyak-banyaknya untuk kelompoknya. 5. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak dari hasil tournament. 6. Guru memberikan evaluasi	√		Guru sudah memberikan contoh kasus.
	√		Guru sudah membantu siswa membentuk kelompok belajar
	√		Guru sudah memberikan buku siswa kepada setiap kelompok untuk di baca
	√		Guru sudah membagi siswa dalam meja-meja tournament dan Melakukan tournament dengan cara melakukan permainan kartu soal
	√		Guru sudah memberikan penghargaan
	√		Guru sudah memberikan evaluasi

13.	√	√	√				√		
14.	√	√	√		√		√		√
15.	√	√	√				√		√
16.	√	√	√				√		√
17.	√	√	√				√		
18.	√	√	√				√		
19.	√	√	√				√		
20.	√	√	√				√		
21.	√	√	√				√		
22.	√	√	√				√		
23.	√			√					
24.	√			√					
25.				√					
Jumlah	24	20	10	3	10	5	20	5	10

Lembar Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan II

Berilah tanda (√) jika murid melaksanakan indikator dibawah ini! Aspek Yang Diamati

1. Siswa yang hadir pada saat pembelajaran
2. Siswa yang memperhatikan materi yang di ajarkan
3. Siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran
4. Siswa yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran
5. Siswa yang mengajukan tanggapan/komentar kepada kelompok lain
6. Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran
7. Siswa yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok
8. Siswa yang mengajukan diri mengerjakan soal di papantulis
9. Siswa yang bekerja sama dan berpartisipasi dalam kelompok

NOMOR URUT	INDIKATOR YANG DIAMATI								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	√	√			√	√	√	√	√
2.	√	√			√	√	√		√
3.	√	√			√		√		
4.	√	√			√	√	√	√	√
5.	√	√			√	√	√		√
6.	√	√			√		√	√	
7.	√	√			√	√	√	√	√

8.	√				√				√
9.	√								
10.	√				√			√	√
11.	√								
12.	√								
13.	√	√	√				√		
14.	√	√	√		√		√		√
15.	√	√	√				√		√
16.	√	√	√				√		√
17.	√	√	√				√		
18.	√	√	√				√		
19.	√	√	√				√		
20.	√	√	√				√		
21.	√	√	√				√		
22.	√	√	√				√		
23.	√			√					
24.	√			√					
25.				√					
Jumlah	24	20	10	3	10	5	20	5	10

Lembar Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan III

Berilah tanda (√) jika siswa melaksanakan indikator dibawah ini! Aspek Yang Diamati

1. Siswa yang hadir pada saat pembelajaran
2. Siswa yang memperhatikan materi yang di ajarkan
3. Siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran
4. Siswa yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran
5. Siswa yang mengajukan tanggapan/komentar kepada kelompok lain
6. Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran
7. Siswa yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok
8. Siswa yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis
9. Siswa yang bekerja sama dan berpartisipasi dalam kelompok

NOMOR URUT	INDIKATOR YANG DIAMATI								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	√	√			√	√	√	√	√
2.	√	√			√	√	√		√
3.	√	√			√		√		
4.	√	√			√	√	√	√	√
5.	√	√			√	√	√		√
6.	√	√			√		√	√	
7.	√	√			√	√	√	√	√
8.	√				√				√
9.	√								
10.	√				√			√	√
11.	√								
12.	√								
13.	√	√	√				√		
14.	√	√	√		√		√		√
15.	√	√	√				√		√
16.	√	√	√				√		√
17.	√	√	√				√		
18.	√	√	√				√		
19.	√	√	√				√		
20.	√	√	√				√		
21.	√	√	√				√		
22.	√	√	√				√		
23.	√			√					
24.	√			√					
25.	√			√					
Jumlah	25	20	10	3	10	5	20	5	10

Lembar Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II Pertemuan I

Berilah tanda (\checkmark) jika siswa melaksanakan indikator dibawah ini! Aspek Yang Di amati

1. Siswa yang hadir pada saat pembelajaran
2. Siswa yang memperhatikan materi yang di ajarkan
3. Siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran
4. Siswa yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran
5. Siswa yang mengajukan tanggapan/komentar kepada kelompok lain
6. Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran
7. Siswa yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok
8. Siswa yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis
9. Siswa yang bekerja sama dan berpartisipasi dalam kelompok

NOMOR URUT	INDIKATOR YANG DIAMATI								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	\checkmark	\checkmark			\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
2.	\checkmark	\checkmark			\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
3.	\checkmark	\checkmark			\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
4.	\checkmark	\checkmark			\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
5.	\checkmark	\checkmark			\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
6.	\checkmark	\checkmark			\checkmark	\checkmark		\checkmark	\checkmark
7.	\checkmark	\checkmark			\checkmark	\checkmark		\checkmark	\checkmark
8.	\checkmark								
9.	\checkmark								
10.	\checkmark								
11.	\checkmark								
12.	\checkmark								
13.	\checkmark	\checkmark	\checkmark		\checkmark	\checkmark		\checkmark	\checkmark
14.	\checkmark	\checkmark	\checkmark		\checkmark	\checkmark		\checkmark	\checkmark
15.	\checkmark	\checkmark	\checkmark		\checkmark	\checkmark		\checkmark	\checkmark
16.	\checkmark	\checkmark	\checkmark		\checkmark	\checkmark		\checkmark	\checkmark
17.	\checkmark	\checkmark	\checkmark		\checkmark	\checkmark		\checkmark	\checkmark
18.	\checkmark	\checkmark	\checkmark		\checkmark	\checkmark		\checkmark	\checkmark
19.	\checkmark	\checkmark	\checkmark		\checkmark	\checkmark		\checkmark	\checkmark
20.	\checkmark	\checkmark	\checkmark		\checkmark	\checkmark		\checkmark	\checkmark
21.	\checkmark	\checkmark	\checkmark		\checkmark	\checkmark		\checkmark	\checkmark
22.	\checkmark	\checkmark	\checkmark		\checkmark	\checkmark		\checkmark	\checkmark
23.	\checkmark			\checkmark					

24.	√			√					
25.	√			√					
Jumlah	25	20	2	2	20	20	5	20	20

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II

Berilah tanda (√) jika siswa melaksanakan indikator dibawah ini! Aspek Yang Di amati

1. Siswa yang hadir pada saat pembelajaran
2. Siswa yang memperhatikan materi yang di ajarkan
3. Siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran
4. Siswa yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran
5. Siswa yang mengajukan tanggapan/komentar kepada kelompok lain
6. Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran
7. Siswa yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok
8. Siswa yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis
9. Siswa yang bekerja sama dan berpartisipasi dalam kelompok

NOMOR URUT	INDIKATOR YANG DIAMATI								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	√	√			√	√	√	√	√
2.	√	√			√	√	√	√	√
3.	√	√			√	√	√	√	√
4.	√	√			√	√	√	√	√
5.	√	√			√	√	√	√	√
6.	√	√			√	√		√	√
7.	√	√			√	√		√	√
8.	√								
9.	√								
10.	√								
11.	√								
12.	√								
13.	√	√	√		√	√		√	√
14.	√	√	√		√	√		√	√
15.	√	√	√		√	√		√	√
16.	√	√	√		√	√		√	√
17.	√	√	√		√	√		√	√

12.	√									
13.	√	√	√		√	√		√	√	
14.	√	√	√		√	√		√	√	
15.	√	√	√		√	√		√	√	
16.	√	√	√		√	√		√	√	
17.	√	√	√		√	√		√	√	
18.	√	√	√		√	√		√	√	
19.	√	√	√		√	√		√	√	
20.	√	√	√		√	√		√	√	
21.	√	√	√		√	√		√	√	
22.	√	√	√		√	√		√	√	
23.	√			√						
24.	√			√						
25.	√			√						
Jumlah	25	20	2	2	20	20	0	20	20	

Lembar Pengamatan Performansi Siswa Kelas IV Pada Siklus I

Nomor Urut	Aspek yang Di Nilai											
	Pelafalan			Intonasi			Ekspresi			Penghayatan		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1		√				√		√			√	
2		√				√		√			√	
3		√				√		√			√	
4		√				√		√			√	
5		√			√			√			√	
6		√			√				√		√	
7		√			√				√			√
8		√			√				√		√	
9		√			√				√		√	
10			√		√				√			√
11			√			√			√		√	
12			√			√			√		√	
13			√		√				√		√	
14			√			√			√	√		

15		√				√		√		√		
16			√			√			√			√
17		√			√			√			√	
18		√				√		√			√	
19			√			√		√			√	
20			√			√		√			√	
21		√			√				√		√	
22		√			√				√			√
23		√			√			√			√	
24		√			√			√			√	
25		√			√			√				√

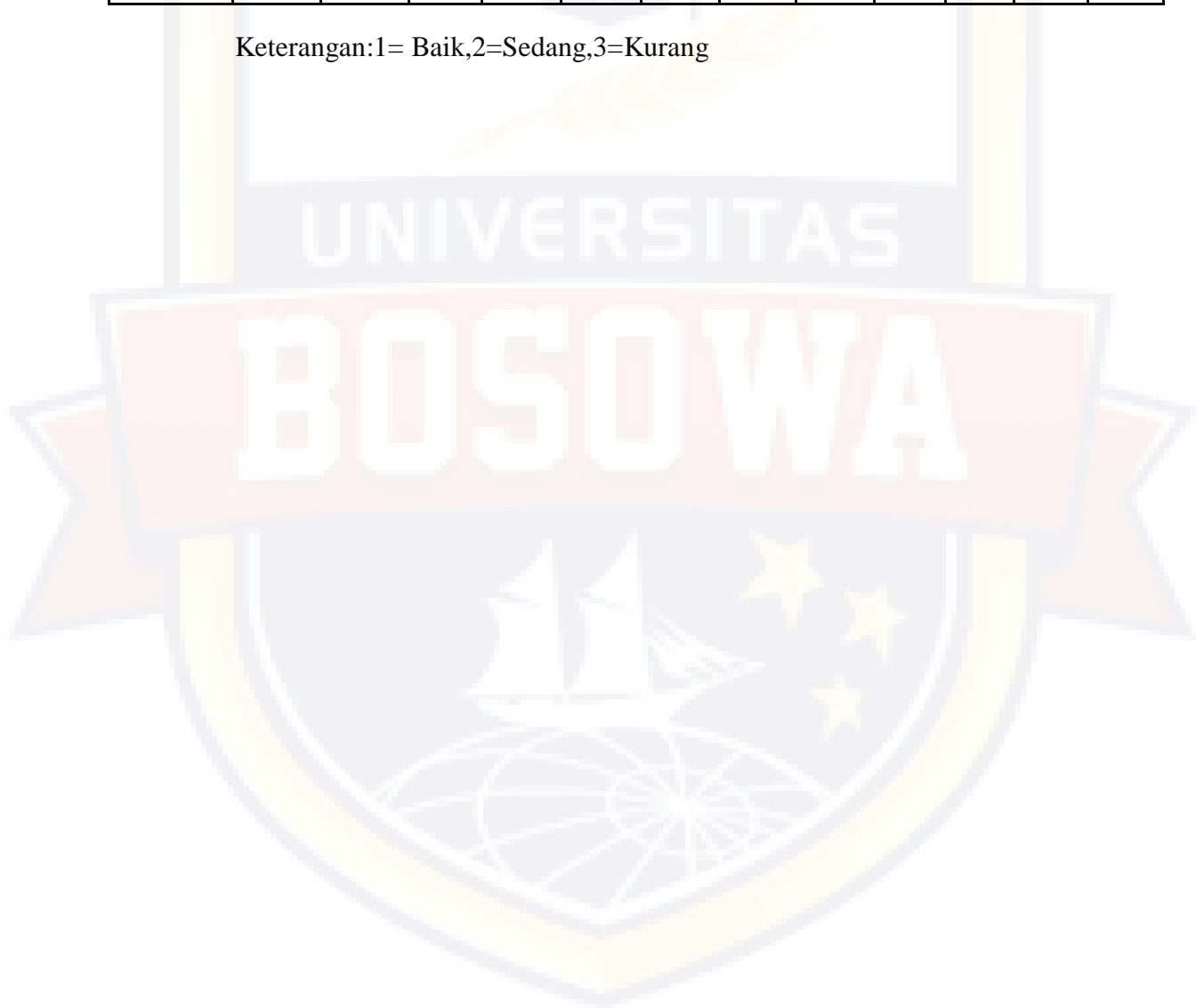
Keterangan: 1= Baik, 2= Sedang, 3= Kurang

Lembar Pengamatan Performansi Siswa Kelas IV Pada Siklus II



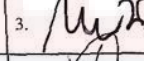
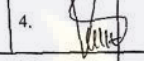
Nomor Urut	Aspek yang Di Nilai											
	Pelafalan			Intonasi			Ekspresi			Penghayatan		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	√			√				√		√		
2	√				√		√			√		
3	√			√			√			√		
4	√			√			√			√		
5	√				√		√			√		
6		√			√		√			√		
7		√		√			√				√	
8	√			√				√		√		
9		√		√			√			√		
10	√			√			√					
11	√			√			√			√		
12	√			√			√			√		
13	√				√		√			√		
14	√			√			√			√		
15		√		√			√			√		
16	√			√			√				√	
17	√				√		√			√		

18	√			√			√			√		
19	√			√			√			√		
20	√			√			√			√		
21	√			√			√				√	
22	√				√		√			√		
23	√			√			√			√		
24	√			√			√			√		
25	√			√			√			√		

Keterangan:1= Baik,2=Sedang,3=Kurang




Lampiran 1 : Surat Keterangan Perbaikan Proposal


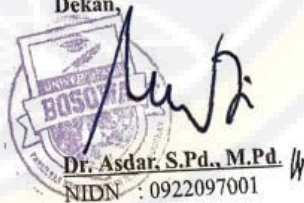
No.	Pembimbing/Penguji	Tanda Tangan
1.	Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd	
2.	Dr. Hji andi Hamsiah, M.,Pd	
3.	Dr. Asdar, S.Pd.,M.Pd	
4.	A.vivit angreani, S.Pd.,M.Pd	

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 16 januari 2023
KPS. Pend. Guru Sekolah Dasar,


Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd
NIK. D. 450591

Lampiran 2 : Surat Permohonan Izin Penelitian

	UNIVERSITAS BOSOWA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar-Sulawesi Selatan 90231 Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117, Faks. 0411 424 568 http://www.universitasbosowa.ac.id
	Nomor : A.032/FKIP/Unibos/I/2023 Lampiran : - Perihal : <u>Permohonan Izin Penelitian</u>
Kepada Yth, Kepala Sekolah SDN Inpres Monginsidi, Jln. Monginsidi, Maricaya Baru, Kota Makassar	di - Makassar
Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian studi Program S1.	
Nama : Elen NIM : 4516103067 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bosowa	
Judul Penelitian : <p style="text-align: center;">Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN Inpres Monginsidi</p>	
Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melaksanakan penelitian.	
Atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih.	
Makassar, 20 Januari 2023 Dekan,  Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd. // NIDN : 0922097001	

Tembusan:

1. Rektor Universitas Bosowa
2. Arsip.

Lampiran : 3 Surat Keterangan Penelitian

	<p>PEMERINTAH KOTA MAKASSAR UPT SPF SD INPRES MONGISIDI "TERAKREDITASI B" KEL. MARICAYA BARU KEC. MAKASSAR Email : sdinpresmongisidi745@gmail.com Jalan : R.W. Mongisidi No. 13 Kode Pos : 90142</p>	
NPSN. 40307624	NSS. 101196005152	

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : 421.2/039/UPT.SPF.SDIM/III/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Hasriyani,S.Sos.,S.Pd.,M.Pd
NIP	: 19710302 200604 2 020
Jabatan	: Kepala Sekolah
Alamat	: Jl.Veteran Utara Lorong 43 No.24

Menyatakan bahwa :

Nama	: Elen
Nim	: 4516103067
Program Studi	: PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)
Fakultas	: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bosowa

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di UPT SPF SD INPRES MONGISIDI sejak tanggal 07 Februari s/d 09 Maret 2023 dalam rangka penyusunan skripsi S1 dengan judul " PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SDN INPRES MONGINSIDI " .

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 08 Maret 2023
 Kepala Sekolah,

 Hasriyani, S.Sos.,S.Pd.,M.Pd
 NIP. 19710302 200604 2 020



Lampiran Dokumentasi**Gambar 1 : Siswa mempraktekan drama****BOSOWA**



Gambar 2 : Siswa mengerjakan soal yang di berikan oleh guru



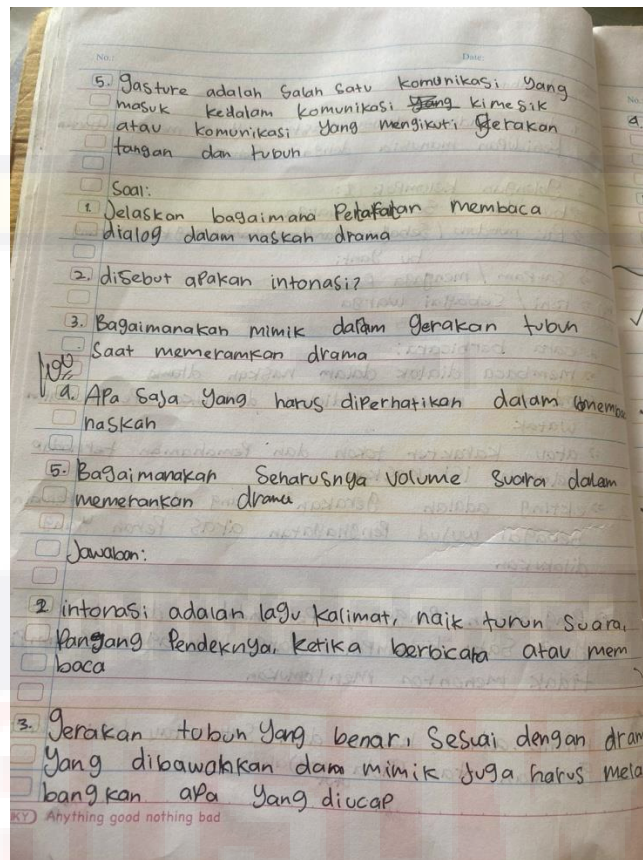
Gambar 3: Siswa Membacakan Drama

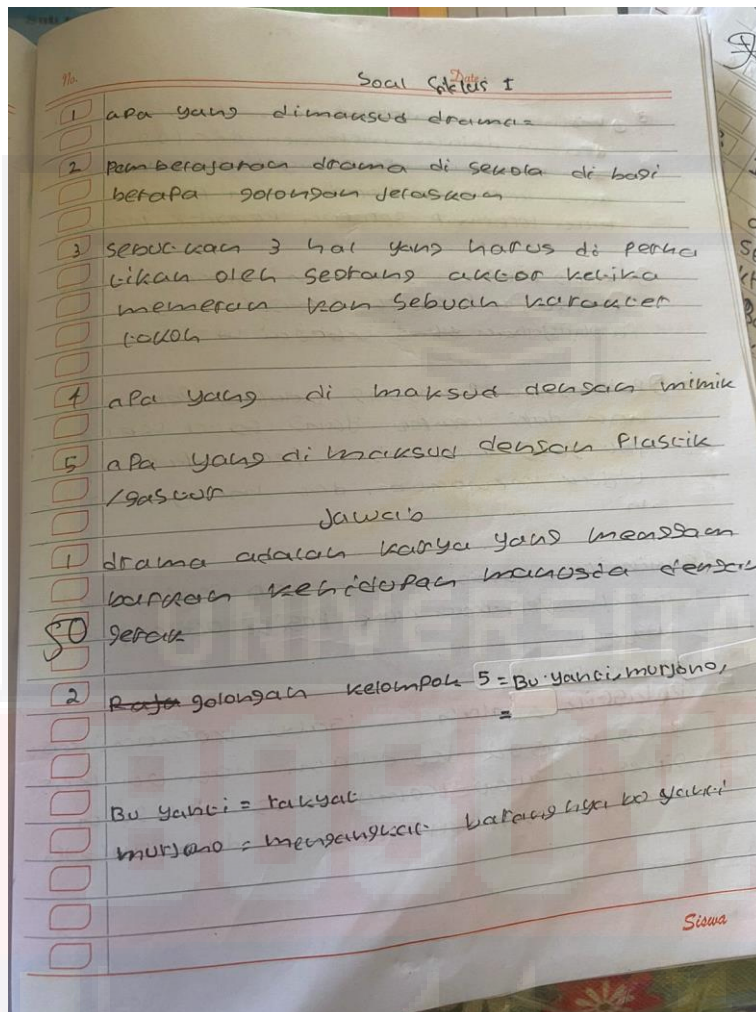


Gambar 4 : Siswa mempraktekan Drama



Gambar 5 : Siswa Membacakan Soal Drama





No. 7-5-2015
Date Kamis

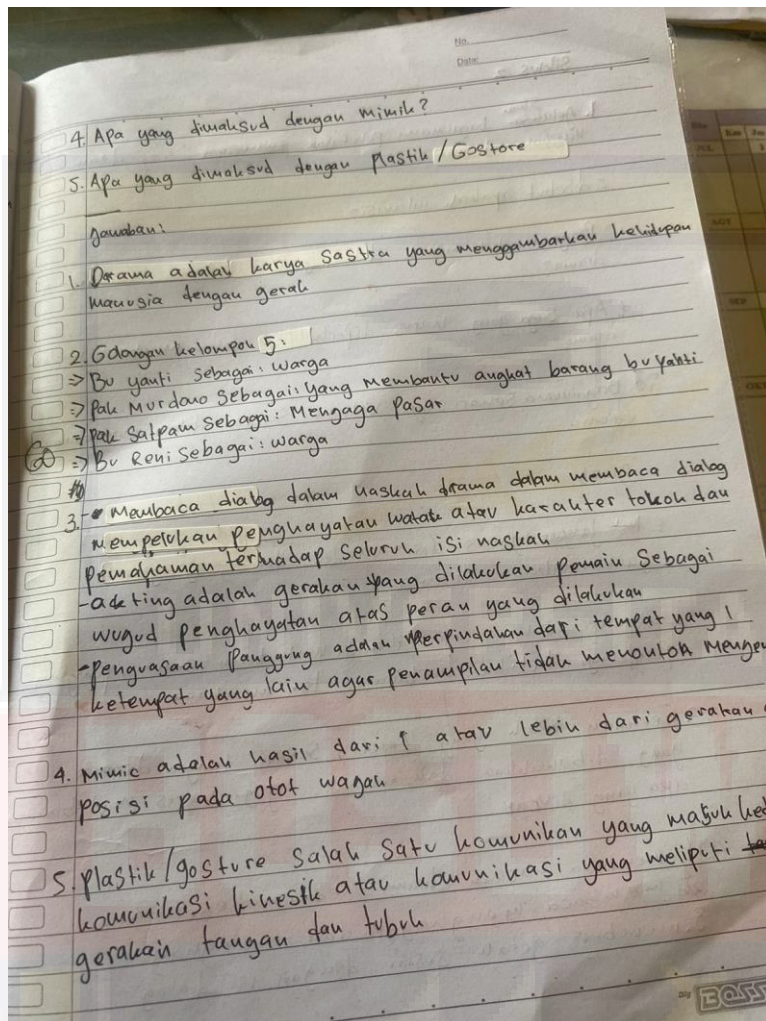
ADIBA FATHMAH / Tesiklus 1

1. Apa yang dimaksud dengan Drama
2. Pembelajaran Drama di sekolah dibagi menjadi
Berapa golongan, sebutkan dan jelaskan
3. Sebutkan tiga hal yang harus diperhatikan oleh
Seorang aktor ketika memerankan sebuah karakter
tokoh
4. Apa yang dimaksud dengan Mimik
5. Apa yang dimaksud dengan Prastik / Gesture

Jawaban ↓

1. Drama adalah karya sastra yang menggambarkan
kehidupan manusia dengan gerak
2. Golongan kelompok 5
 - Bu Yanti / sebagai warga
 - Pak Murdono / yang membantu Ibu Yanti mengangkat
barangnya Ibu Yanti
 - Satpam / menjaga Pasar
 - Reni / warga
 -
3.
 1. Membaca dialog dalam Naskah drama dalam
membaca dialog diperlukan penghayatan watak
atau karakter tokoh dan pemahaman terhadap
seluruh isi naskah
 2. Ekting adalah gerakan² yang dilakukan pemain
sebagai wujud penghayatan atas peran yang
dilakukakan
 3. Pengusahaan Panggung adalah perpindahan dari
tempat yang satu ke tempat yang lain

SEGITIGA



No. Lembar: 98-3-2023

Name: Alani

- 1 Apakah yang dimaksud dengan drama
- 2 Pembelajaran di sekolah dibagi menjadi beberapa golongan, sebutkan dan jelaskan
- 3 Sebutkan 3 hal yang harus diperhatikan oleh seorang aktor ketika memerankan sebuah karakter sebuah tokoh
- 4 Apa yang dimaksud dengan mimik
- 5 Apa yang dimaksud dengan plastik /

Soal 1. Drama adalah karya sastra yang menggambarkan kehidupan manusia

- 2 Gotongan kelompok ~~5~~ 5
 - Bu Yanti (warga)
 - Pak Mardani (membantu mengangkat barang bu Yanti)
 - Saopati (Mengasah Pasir)
 - Rani (warga)
- 3 1 Membaca dia bog dalam ~~menyebut~~ naskah drama dalam membaca dialog
- 2 Dal dipertunjukan penghayatan watak atau karakter tokoh atau pemahaman terhadap seluruh isi naskah

RIWAYAT HIDUP



Elen, lahir di Pulau Makasar Kota Bau-Bau pada tanggal 11 November 1996. Lahir dari pasangan suami istri Efendi Sido dan Gamaria. Tamat di SD Negeri 2 Bau-bau tahun 2010, melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 6 Bau-bau tahun 2013. Mendapat Ijaza Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Kartika XX-I Wirabuana Makassar pada tahun 2016.

Setelah mengenyam pendidikan di SMA selama 3 tahun, penulis melanjutkan studi ke salah satu Perguruan Tinggi Swasta (PTS) di Makassar yaitu Universitas Bosowa pada tahun 2016. Di perguruan Tinggi Swasta tersebut, peneliti mengambil studi program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), jurusan PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP).