

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAPILAN BERBICARA SISWA  
KELAS IV SDN LIMBUNG PUTERI KECAMATAN  
BAJENG KABUPATEN GOWA**



**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar**

**Oleh  
MUIS RIYADI  
10540 8791 13**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
2017**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**



**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **MUIS RIYADI**, NIM **10540 8791 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 176/Tahun 1439 H/2017 M, tanggal 09 Rabiul Awal 1439 H/28 November 2017 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal 08 Desember 2017.

Makassar, 19 Rabiul Awal 1439 H  
08 Desember 2017 M

**Panitia Ujian :**

- |                    |                                       |         |
|--------------------|---------------------------------------|---------|
| 1. Pengawas Umum : | Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M. | (.....) |
| 2. Ketua :         | Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.       | (.....) |
| 3. Sekretaris :    | Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd.          | (.....) |
| 4. Dosen Penguji : | 1. Dr. Sitti Aida Azis, M.Pd.         | (.....) |
|                    | 2. Dr. Muhammad Akhbir, M.Pd.         | (.....) |
|                    | 3. Dr. Abdul Munir K., M.Pd.          | (.....) |
|                    | 4. Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.      | (.....) |

Disahkan Oleh :  
  
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar  
  
**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**  
 NIKM : 860 934



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama Mahasiswa : **MUIS RIYADI**  
NIM : 10540 8791 13  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar  
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Role  
Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas  
IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten  
Gowa**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim  
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar.

Makassar, Desember 2017

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

**Dr. Sitti Aida Azis, M.Pd.**

Pembimbing II

**Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.**

Mengetahui,

Dekan FKIP  
Universitas Muhammadiyah Makassar

**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**  
NBM. 860 934

Ketua Prodi PGSD

**Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.**  
NBM : 970 635



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Muis Riyadi**

Nim : 10540 8791 13

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2017

Yang membuat pernyataan

**Muis Riyadi**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

---

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muis Riyadi

NIM : 10540 8791 13

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar , Agustus 2017  
Yang membuat perjanjian

**Muis Riyadi**

Mengetahui  
Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Sulfasyah, MA., Ph. D.**  
**NBM : 970 635**

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

”Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya dan usaha  
Yang disertai dengan doa, karena sesungguhnya nasib seorang  
Manusia tidak akan berubah dengan sendirinya tanpa berusaha”

Setiap usaha keras dan kesabaran  
Akan membuahkan hasil  
Sebab sesungguhnya sesudah kesulitan itu  
Ada kemudahan

Penyesalan tidak akan mengembalikan sesuatu yang telah hilang  
Kecemasan tidak akan membuat masa depan lebih baik  
Keteguhan hati dan kesabaran adalah kunci meraih kesuksesan

**Kupersembahkan karya ini buat:**  
**Kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku,**  
**Atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis**  
**Mewujudkan harapan menjadi kenyataan**

## ABSTRAK

Muis Riyadi, 2017. *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Sitti Aida Azis dan Pembimbing II Tasrif Akib.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif model eksperimen menggunakan desain *Pre-Eksperimental* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa yang berjumlah 26 siswa. Data yang dikumpulkan menggunakan observasi, tes dan dokumentasi, sedangkan data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif dan inferensial dengan uji t.

Berdasarkan rata-rata hasil *posttest* diperoleh rata-rata *posttest* keterampilan berbicara murid setelah diterapkan metode pembelajaran *Role Playing* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil *pretest* sebelum diterapkan metode pembelajaran *Role Playing*. Rata-rata *pretest* yang diperoleh sebelum diterapkan metode pembelajaran *Role Playing* yaitu 60,19. Setelah dilakukan tindakan dengan perlakuan metode pembelajaran *Role Playing*, maka diperoleh rata-rata nilai *posttest* yaitu 87,15. Jumlah peningkatan kelas berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 26,96%. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t, menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} = 14,98$  dengan db sebesar  $26-1 = 25$  pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh  $t_{tabel} = 2,060$  sehingga diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . maka disimpulkan  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima yang berarti bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa

**Kata Kunci:** Metode *Role Playing*, Keterampilan Berbicara

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa”** dapat diselesaikan.

Setiap orang dalam berkarya selalu mengharapkan kesempurnaan, termasuk dalam tulisan ini. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, tetapi penulis telah mengerahkan segala daya dan upaya untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Skripsi ini berupaya memberi gambaran dan informasi sejauh mana pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, Muh Yakub dan Rohana yang telah berdo'a, berjuang, rela berkorban



tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.

Tak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada: Pembimbing I Dr. Sitti Aida Azis, M.Pd. dan Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Sulfasyah, MA., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Fitriani Saleh, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd Ph.D., Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan, Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis.

Dra. Hj. Megawati Dahlan M.Si, Kepala Sekolah SDN Limbung Puteri atas bantuannya selama penulis mengadakan penelitian, Fadrijyati, S.Pd., M.Pd Guru kelas IV SN Limbung Puteri, sekaligus sebagai Validator, atas segala bimbingan dan kerjasamanya selama penulis mengadakan penelitian, Bapak/Ibu Guru serta seluruh staf SDN Limbung Puteri yang telah memberikan bantuan dan petunjuknya selama penulis mengadakan penelitian, semua pihak yang telah

memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu semoga menjadi ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, Agustus 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS</b>	
A. Kajian Pustaka	
1. Hasil Penelitian yang Relevan .....	8
2. Metode Role Playing .....	
a. Pengertian Metode .....	9
b. Pengertian Metode Role Playing.....	10
c. Langkah-Langkah Metode Role Playing .....	11
3. Keterampilan Berbicara	
a. Pengertian Keterampilan Berbicara .....	13
b. Penilaian Keterampilan Berbicara.....	15
c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara .....	16
4. Pembelajaran Keterampilan Berbicara di SD .....	17
5. Hubungan Metode Role Playing Dengan Keterampilan Berbicara .....	18
B. Kerangka Pikir .....	19
C. Hipotesis Penelitian.....	21

<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Desain Penelitian.....	22
C. Populasi dan Sampel .....	23
D. Devenisi Operasional Variabel .....	24
E. Instrumen Penelitian.....	25
F. Teknik Pengumpulan Data.....	25
G. Teknik Analisis Data.....	26
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Analisis data.....	30
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	37
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	41
B. Saran.....	41
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>43</b>
 <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Model One Group <i>pre-test</i> and <i>post-test</i> Design.....	22
3.2 Tabel Populasi.....	23
3.3 Tabel Sampel .....	24
4.1 Distribusi Nilai, Frekuensi, dan Persentase Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa Sebelum Menggunakan Metode Pembelajaran <i>Role Playing (Pretest)</i> .....	31
4.2 Klasifikasi Nilai Siswa Kelas IV ( <i>Pretest</i> ) .....	32
4.3 Distribusi Nilai, Frekuensi, dan Hasil Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa Setelah Menggunakan Metode Pembelajaran <i>Role Playing (Posttest)</i> .....	33
4.4 Klasifikasi Nilai Siswa Kelas IV ( <i>Posttest</i> ) .....	34

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir .....	20

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	46
2. Soal Pretest .....	64
3. Soal Posttest .....	65
4. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	67
5. Absensi Murid.....	68
6. Daftar Nilai Pretest dan Posttest .....	70
7. Tingkat Penguasaan Materi <i>Pretest</i> .....	71
8. Deskripsi Ketuntasan Hasil belajar Nilai Bahasa Indonesia.....	71
9. Tingkat Penguasaan Materi <i>Posttest</i> .....	72
10. Deskripsi Ketuntasan Hasil belajar Bahasa Indonesia....	72
11. Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid.....	73
12. Table Of Critical Values For T .....	75
13. Dokumentasi .....	76
14. Persuratan.....	79

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 20 Tahun 2003: 3). Upaya peningkatan mutu pendidikan perlu dilakukan secara menyeluruh meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai agama, sosial dan adat istiadat budaya bangsa. Pengembangan aspek-aspek tersebut dilakukan untuk meningkatkan dan mengembangkan kecakapan hidup (*life skill*) melalui seperangkat kompetensi, agar siswa dapat bertahan hidup, menyesuaikan dan berhasil di masa yang akan datang.

Pendidikan nasional mempunyai fungsi untuk mengembangkan kemampuan murid dan untuk membentuk watak, karakter dan adat istiadat serta peradaban bangsa yang memiliki martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional mempunyai tujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, berinovatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No. 20 Tahun 2003: 6).



Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar ( SD ) menekankan pada aspek pelatihan keterampilan berbahasa dalam konteks pendekatan terpadu. Keterampilan berbahasa meliputi: keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dipadukan antara berbicara-membaca dan menulis atau menyimak-berbicara-menulis.

Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting dikuasai siswa SD adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara sangat diperlukan sebagai kegiatan komunikasi dalam mengungkapkan ide, pikiran, perasaan atau merespon pembicaraan orang lain atau suatu peristiwa. Keterampilan berbicara merupakan bagian dari keterampilan berbahasa sehingga semakin tinggi keterampilan seseorang dalam berbicara, maka akan memberi peluang semakin tinggi pula keterampilannya dalam berbahasa, karena berbicara merupakan bahasa lisan.

Berbicara merupakan suatu keterampilan yang harus dilatih secara kontinu. Oleh karena itu, keterampilan berbicara tidak akan dikuasai dengan baik tanpa dilatih. Apabila selalu dilatih, keterampilan berbicara tentu akan semakin baik. Sebaliknya, kalau ragu, malu atau takut salah dalam berlatih berbicara, niscaya kepandaian atau keterampilan berbicara semakin jauh dari penguasaan sehingga dapat mempengaruhi keterampilan seseorang dalam aspek sosial. Hal ini dikarenakan dalam pergaulan sangat diperlukan keterampilan berbicara.

Pada dasarnya semua orang mampu berbicara, akan tetapi tidak semua siswa memiliki keterampilan dalam berbicara. Keterampilan berbicara harus

dimiliki setiap siswa sekolah dasar dikarenakan keterampilan ini sangat berkaitan pada setiap aspek pembelajaran di sekolah dasar. Siswa yang tidak mampu berbicara dengan baik akan mengalami kesulitan dalam proses kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran.

Selama proses pembelajaran, siswa dituntut terampil berbicara dengan mengungkapkan gagasan atau pendapatnya. Siswa harus mampu menjawab pertanyaan atau mengajukan pertanyaan dengan baik atau mengomentari berbagai pendapat temannya. Walaupun keterampilan berbicara sangat penting dimiliki oleh setiap siswa dalam menunjang kesuksesan belajarnya disekolah, tetapi kenyataannya tidak semua siswa memiliki keterampilan berbicara yang baik.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa ditemukan berbagai permasalahan yang diidentifikasi sebagai penyebab rendahnya keterampilan berbicara siswa, yaitu siswa masih kesulitan berbicara di depan umum. Siswa kurang memiliki motivasi untuk berbicara di depan kelas karena guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara di depan kelas untuk menyampaikan ide atau gagasan yang ada pada pikiran siswa.

Faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan berbicara siswa adalah metode mengajar yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran yang konvensional yang salah satunya yaitu metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan dan pasif di kelas serta metode *Role Playing* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Masalah rendahnya

keterampilan berbicara perlu dicarikan solusi agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang optimal serta dapat meningkatkan keterampilan berbicara bagi siswa. Hal ini sangat penting karena keterampilan berbicara mempengaruhi aktivitas siswa belajar, kesuksesan belajar dan aspek sosial siswa.

Salah satu upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa adalah melalui penerapan metode pembelajaran secara efektif sebagai pengaruh lingkungan belajar. Hal ini sesuai pendapat dan Hartono (2002: 137) bahwa “kemampuan berbahasa dipengaruhi lingkungan, karena bahasa pada dasarnya hasil belajar dari lingkungan”. Jadi, keterampilan berbicara siswa sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan, diantaranya lingkungan sekolah melalui penerapan metode pembelajaran secara efektif.

Keterampilan berbicara siswa dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus profesional memilih dan menerapkan metode pembelajaran relevan dengan tuntutan kurikulum. Berkaitan dengan hal itu, maka dipilih metode *Role Playing* sebagai upaya untuk mengatasi rendahnya keterampilan berbicara siswa. Metode tersebut merupakan metode inovatif yang menuntut siswa terlibat untuk saling bertukar pikiran, berkolaborasi, dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Roestiyah N.K (2001: 90) menyatakan dengan metode *Role Playing* siswa berperan atau mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. *Role Playing* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang bertujuan menggambarkan masa lampau, atau dapat pula bercerita tentang

berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini atau mendatang (Sumiati dan Asra, 2009 : 99). Penggunaan metode *Role Playing* dapat membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran dengan memahami dan mengekspresikan langsung nilai-nilai dan pesan moral yang terkandung dalam materi yang diajarkan oleh karena itu metode *Role Playing* dapat dijadikan salah satu variasi metode yang dapat diajarkan di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil temuan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa”**.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini, yaitu “Bagaimanakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu “untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa?”

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

##### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan konsep-konsep baru terhadap pembelajaran terutama dalam pengembangan metode *Role Playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

##### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan-masukan yang berarti, guna bagi peningkatan kualitas pengajaran diantaranya :

###### **a. Bagi Siswa**

Membantu meningkatkan partisipasi siswa serta menunjang peningkatan keterampilan berbicara siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

###### **b. Bagi Guru**

- 1) Memberikan alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang sesuai dengan kondisi siswa dan sekolah.
- 2) Memberikan informasi serta gambaran tentang penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran sehingga dapat dijadikan bahan penelitian lanjutan dengan menerapkan metode *Role Playing* untuk diaplikasikan pada proses belajar mengajar.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan informasi berharga guna peningkatan pembelajaran sehingga dapat menunjang tercapainya target kurikulum dan daya serap siswa yang diharapkan.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi batu loncatan guna mengadakan penelitian lanjutan dan dapat menerapkan pendekatan inovatif ini secara berkesinambungan dan lebih konsisten sebagai salah satu cara meningkatkan keterampilan berbicara bahkan minat belajar siswa.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Penelitian yang Relevan**

Dalam studi pustaka yang peneliti lakukan, terdapat penelitian yang relevan, dengan penelitian yang akan dilaksanakan sebelumnya yaitu pada penelitian I Kadek Wimpiadi, I Ngh. Suadnyana, I Wyn. Rinda Suardika (2014) dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 10 Pemecutan”. Penelitian yang dilakukan oleh Ardian Biantara (2013) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang”. Kedua penelitian tersebut bahwa terjadi peningkatan baik keterampilan berbicara maupun hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Dari beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat berpengaruh pada peningkatan keterampilan berbicara serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk menerapkan metode yang sama yaitu metode *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## 2. Metode *Role Playing*

### a. Pengertian Metode

Kata metode bukan merupakan kata asing bagi guru, namun kadang guru jika ditanya apa itu metode sering keliru dalam memberikan pengertian atau jawaban yang benar. Metode secara harafiah berarti cara. Menurut Fathurrohman dan Sutikno (2007: 55) dalam pemakaian yang umum, “metode diartikan sebagai salah satu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu”. Metode menurut Narbuka dan Achmadi (2007: 1), mengatakan “metode adalah cara yang tepat untuk melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai tujuan”. Adapun Menurut Yamin (2009: 138) menyatakan bahwa “metode pembelajaran merupakan cara untuk melakukan atau menyajikan, menguraikan memberi contoh, dan memberi latihan isi pembelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu”.

Dari pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa metode merupakan suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan. Khususnya dalam pembelajaran perlu digunakan metode yang tepat agar dengan mudah dipahami oleh peserta didik serta untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Banyak metode yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, akan tetapi yang paling sering digunakan adalah metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, diskusi, dan sebagainya. Ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan dalam penggunaan metode pembelajaran, yaitu:

1. Kesesuaian metode dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai



2. Waktu yang tersedia untuk membahas topik tertentu
3. Ketersediaan fasilitas
4. Latar belakang pendidikan dan pelatihan
5. Jenis dan karakteristik pembelajaran
6. Penggunaan variasi metode

Pengetahuan guru tentang kemungkinan-kemungkinan berbagai metode mengajar adalah pengetahuan yang pokok dalam ilmu mengajar. Setiap kali akan mengajar, guru harus dapat menetapkan metode mengajar yang akan dipakainya dengan memperhitungkan berbagai faktor mengenai kewajaran metode tersebut di dalam situasi khusus yang dihadapinya.

#### **b. Pengertian Metode *Role Playing***

Salah satu komponen pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran yaitu metode pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan cara atau strategis guru dalam menyajikan materi agar memudahkan siswa menerima materi. Hal ini sesuai pendapat Roestiyah (2001: 1) “metode mengajar adalah teknik penyajian bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas agar pelajaran dapat ditangkap, dipahami, dan digunakan oleh siswa dengan baik”. Sementara Sudjana (2002: 76) mengemukakan bahwa “metode mengajar adalah cara guru mengadakan hubungan dengan siswa saat berlangsungnya pengajaran, dan sebagai alat menciptakan proses mengajar dan belajar”. Hal ini berarti metode

pembelajaran merupakan cara atau strategi mengajarkan materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, diantaranya metode *Role Playing*.

Hamzah B. Uno ( 2010: 26) menyatakan bahwa “*Role Playing* atau bermain peran sebagai suatu model pembelajaran yang bertujuan membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok”. Dalam artian, melalui *Role Playing* siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain.

Sumiati dan Asra (2009 : 100) berpendapat bahwa “*Role Playing* atau bermain peran menggambarkan peristiwa yang terjadi pada masa lampau atau kemungkinan yang terjadi di masa mendatang, *Role Playing* merupakan bagian dari simulasi yang dapat diartikan sebagai proses pembelajaran dengan melakukan tingkah laku secara tiruan. Senada dengan pendapat tersebut, Moedjiono dan Moh. Dimiyati (1992: 81) menyatakan bahwa “bermain peran atau *Role Playing* yakni memainkan peranan dari peran-peran yang sudah pasti berdasarkan kejadian terdahulu, yang dimaksudkan untuk menciptakan kembali situasi sejarah atau peristiwa masa lalu”.

### **c. Langkah-langkah Metode *Role Playing***

Guru dalam menggunakan suatu metode pembelajaran akan lebih baik jika memperhatikan petunjuk dalam penggunaannya. Syaiful B. Djamarah dan Aswan Zain (2006: 89) menyebutkan petunjuk dalam metode *Role Playing* sebagaimana berikut :

1. Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
2. Ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
3. Tetapkan siswa yang bersedia untuk memainkan perannya di depan kelas.
4. Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu *Role Playing* berlangsung.
5. Beri kesempatan beberapa menit kepada siswa untuk berunding sebelum memainkan perannya.
6. Akhiri *Role Playing* dengan diskusi kelas untuk memecahkan masalah.
7. Menilai hasil *Role Playing* tersebut sebagai pertimbangan lanjut.

Pendapat mengenai langkah-langkah yang hampir sama terkait pelaksanaan metode *Role Playing* atau bermain peran dari Roestiyah N.K (2001: 91-92) sebagaimana berikut :

1. Guru menerangkan kepada siswa sekilas tentang metode *Role Playing*.
2. Menetapkan masalah yang menarik dan tepat jika menggunakan metode ini.
3. Guru meminta sukarelawan dari siswa untuk berperan, atau menunjuk siswa untuk berperan.
4. Siswa yang tidak sedang berperan menjadi penonton yang aktif, disamping melihat dan mendengar mereka dapat memberikan kritik dan saran.

5. Siswa yang belum terbiasa dapat dibantu oleh guru dalam menimbulkan kalimat dalam dialog.
6. Sebagai tindak lanjut dilaksanakan diskusi dan tanya jawab serta mengambil kesimpulan.

Berdasarkan langkah-langkah dalam pemakaian metode *Role Playing* yang telah diuraikan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah dalam menerapkan metode ini secara garis besar hampir sama. Hal tersebut dapat peneliti jadikan acuan dalam penyusunan langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

### **3. Keterampilan Berbicara**

#### **a. Pengertian Keterampilan Berbicara**

Keterampilan adalah kesanggupan atau kecakapan siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Hal ini sesuai pendapat Fajri (2010: 546) bahwa “keterampilan berasal dari kata dasar terampil berarti kuasa melakukan sesuatu, sanggup, dapat. Keterampilan adalah kesanggupan melakukan kegiatan dengan baik, diantaranya keterampilan berbicara atau keterampilan berbahasa secara lisan kaitannya dengan keterampilan menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar sesuai ejaan yang disempurnakan.

Menurut Tarigan (2008: 16) bahwa :

“Berbicara adalah keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikuler atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Sebagai perluasan dari batasan ini dapat kita katakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (audible) dan yang kelihatan (visible) yang

memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan.”

Sunarto dan Hartono (2002: 137) mengemukakan “ketrampilan berbicara adalah keterampilan penguasaan alat berkomunikasi secara lisan”. Brow (Santosa, 2008: 27) mengemukakan “berbicara sebagai keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengeskpresikan atau menyampaikan pikiran-pikiran atau perasaan secara lisan”. Hal ini berarti berbicara merupakan keterampilan menyampaikan pesan, berupa: pikiran, gagasan, dan perasaan melalui bahasa lisan kepada orang lain. Melalui kegiatan berbicara, maka seseorang dapat menyampaikan gagasannya dengan lugas dengan tujuan agar orang lain dapat memahami pikiran atau gagasannya.

Berbicara secara umum dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut mudah dipahami oleh orang lain. Bahasa lisan adalah alat komunikasi berupa simbol yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Jadi, Berbicara merupakan suatu proses berkomunikasi dengan menggunakan suara yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang didalamnya terjadi pemindahan pesan dari suatu sumber kepada sumber yang lain.

Dari pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara yaitu salah satu keterampilan berbahasa sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk

mengekspresikan, menyatakan serta mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan.

### **b. Penilaian Keterampilan Berbicara**

Penilaian keterampilan berbicara seharusnya mebiasakan siswa untuk menghasilkan bahasa dan mengemukakan gagasan melalui bahasa yang sedang dipelajarinya. Dengan kata lain, penilaian berbicara harus dilakukan dengan praktek berbicara.

Menurut Kundharu Saddhono dan Slamet (2012: 2) :

“aspek yang dinilai pada keterampilan berbicara terdiri atas aspek kebahasaan dan nonkebahasaan. Aspek kebahasaan terdiri atas; ucapan atau lafal, tekanan kata, nada dan irama, persendian, kosakata atau ungkapan, dan variasi kalimat atau struktur kalimat. Aspek nonkebahasaan terdiri atas; kelancaran, penguasaan materi, keberanian, keramahan, ketertiban, semangat, dan sikap.”

Saksono (1998: 29) mengemukakan :

“Indikator penilaian keterampilan berbicara, yaitu “aspek kebahasaan, berupa : ucapan, tekanan, nada/irama, persendian, kosakata, penguasaan kalimat, dan aspek nonkebahasaan, berupa: kelancaran, penguasaan bahan, keberanian, keramah-tamahan, ketertiban, semangat, dan sikap.”

Berdasarkan pendapat tentang penilaian keterampilan berbicara tersebut digunakan dalam menilai keterampilan berbicara siswa. Akan tetapi disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa dalam berbahasa pada siswa SD. Oleh karena itu, yang dijadikan indikator penilaian, berupa: lafal, intonasi, ekspresi, kelancaran, dan penguasaan bahan.

### **c. Faktor – Faktor yang Dapat Memengaruhi Keterampilan Berbicara**

Menurut Ali dan Asrori (2004: 133) bahwa terdapat tiga aliran yang menjelaskan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa termasuk keterampilan berbicara, yaitu: aliran *nativisme*, aliran *empirisme* atau *behaviorisme*, dan aliran *konvergensi*.”

Pandangan ketiga aliran tentang perkembangan kemampuan berbahasa (Ali dan Asrori, 2004: 127) menjelaskan sebagai berikut:

“(1) Aliran *nativisme* berpandangan bahwa perkembangan kemampuan berbahasa seseorang ditentukan faktor-faktor bawaan sejak lahir yang diturunkan oleh orang tuanya. Dengan demikian, jika orang tuanya memiliki kemampuan berbahasa yang baik dan cepat, perkembangan kemampuan berbahasa anakpun juga akan baik dan cepat; (2) Aliran *empirisme* atau *behaviorisme* berpandangan kemampuan berbahasa seseorang tidak ditentukan oleh bawaan sejak lahir melainkan ditentukan oleh proses belajar dari lingkungan sekitarnya; (3) Aliran *konvergensi* sebagai aliran moderat berpandangan bahwa perkembangan kemampuan berbahasa seseorang merupakan kolaborasi dari faktor bawaan dan pengaruh lingkungan.”

Pandangan dari ketiga aliran tersebut tentang faktor-faktor yang mempengaruhi di atas memberikan penegasan bahwa berbagai faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan berbahasa, termasuk keterampilan berbicara, baik dibawa sejak lahir maupun karena pengaruh lingkungan, baik lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat maupun lingkungan sekolah.

Sunarto dan Hartono (2002: 139) mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan berbicara anak, yaitu:

“umur anak, kondisi lingkungan tempat tinggal, kecerdasan anak, status sosial ekonomi keluarga, dan kondisi fisik”. Ali dan Asrori (2004: 128) mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan berbicara yaitu: “kognisi, pola komunikasi dalam keluarga, jumlah anak atau anggota keluarga, posisi urutan kelahiran, dan kewibahaan (*bilingualism*)”.

#### **4. Pembelajaran Berbicara di Sekolah Dasar**

Pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar dijabarkan dari kurikulum menjadi standar kompetensi dan kompetensi dasar serta materi pokok dari tiap kelas. Keterampilan berbicara merupakan salah satu kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang harus diajarkan di sekolah dasar. Tujuan keterampilan berbicara di sekolah dasar 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, 1994: 2)

Pentingnya penguasaan keterampilan berbicara untuk siswa sekolah dasar dinyatakan oleh Farris (Supriyadi, 2005: 179) bahwa pembelajaran keterampilan berbicara penting dikuasai siswa agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan menyimak. Kemampuan berpikir mereka akan terlatih ketika mereka mengorganisasikan,



mengonsepan, mengklarifikasikan, dan menyederhanakan pikiran, perasaan, dan ide kepada orang lain secara lisan.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar berperan penting dalam meningkatkan keterampilan berbahasa lainnya, sehingga perlu diterapkan cara atau metode yang tepat dalam pembelajarannya.

## **5. Hubungan Metode *Role Playing* dengan Keterampilan Berbicara**

Metode bermain peran mempunyai tujuan yang hendak dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Hamzah B. Uno (2010: 26), bermain peran mempunyai tujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Hal ini mempunyai arti bahwa melalui kegiatan bermain peran siswa dapat belajar menggunakan konsep peran, menyadari perannya, serta melatih perilaku sesuai peranan individu yang berbeda-beda. Tentu saja hal ini dapat membantu siswa untuk mencapai pembelajarannya khususnya pada keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng kabupaten Gowa.

Keterampilan berbicara merupakan suatu proses yang memerlukan latihan secara berkala. Menurut Kundharu Saddhono dan Slamet (2012: 36), dalam belajar dan berlatih berbicara, seseorang perlu dilatih pelafalan, pengucapan, pengontrolan suara, pengendalian diri, pengontrolan gerak-gerik

tubuh, pemilihan kata, kalimat dan intonasinya, penggunaan bahasa yang baik dan benar, dan pengaturan atau pengorganisasian ide.

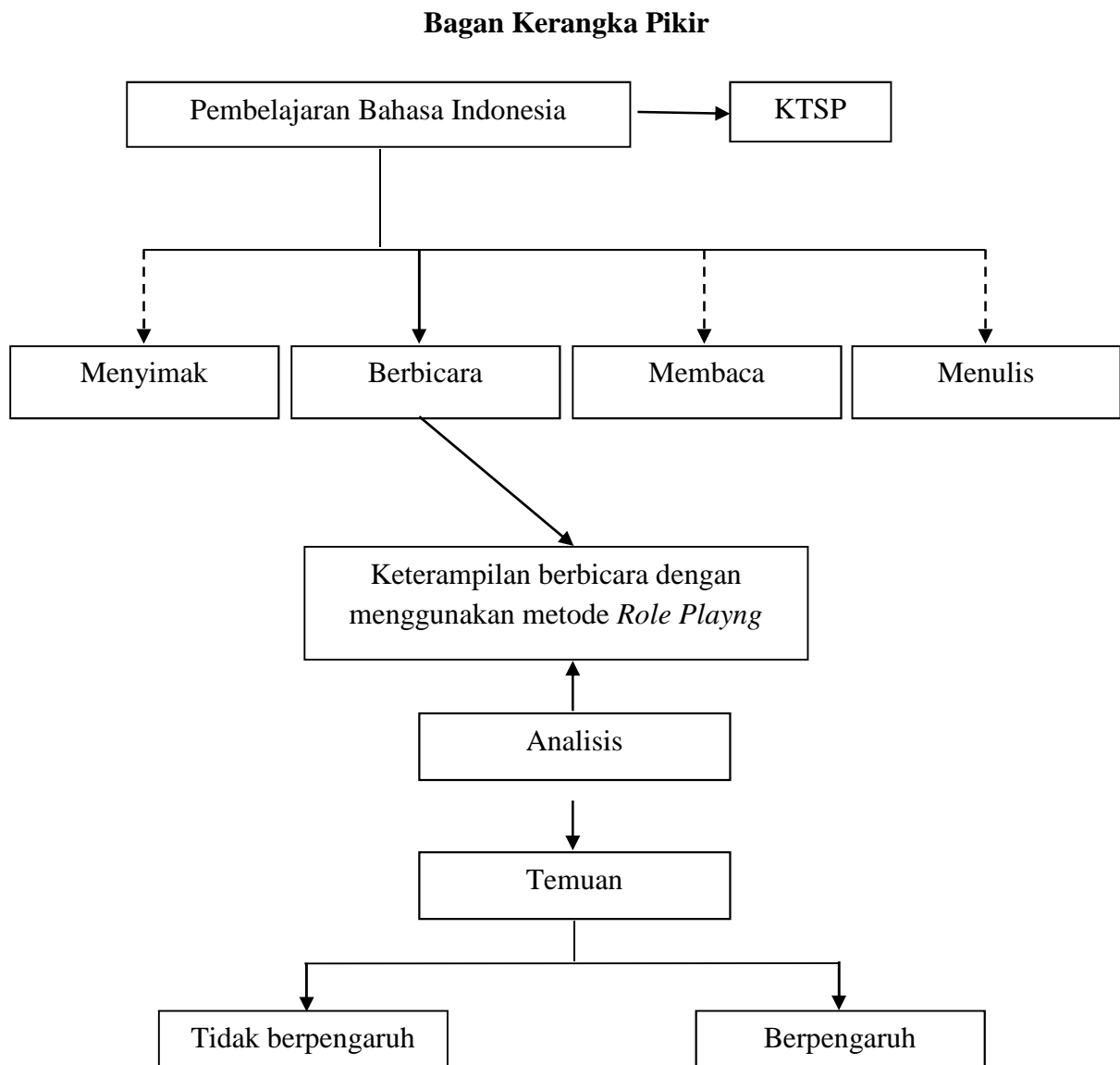
Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* sangat erat hubungannya dengan keterampilan berbicara, karena dengan menggunakan metode ini akan menambah kosa kata, mengucapan suku kata, dan siswa dapat berbicara dengan lancar. Dari sinilah siswa akan melatih keterampilannya dalam berbicara dan memperagakan suatu cerita atau dialog.

## **B. Kerangka Pikir**

Keterampilan berbicara merupakan suatu bagian dari keterampilan berbahasa diajarkan di SD. Keterampilan berbicara berkaitan dengan bahasa dalam aspek lisan dalam kegiatan belajar mengajar, berupa aspek kebahasaan (vokal, konsonan, kalimat), dan non kebahasaan (percaya diri, mimik, dan penjiwaan).

Keterampilan berbicara harus dilatih terus menerus dengan menekankan pada keaktifan siswa berbicara agar keterampilan berbicaranya meningkat. Hal ini tentu harus didukung oleh kemampuan guru dalam membimbing atau mengarahkan siswa dalam berbicara. Salah satu metode yang dapat diterapkan oleh guru dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa adalah metode *Role Playing*.

Kerangka pikir dari pengaruh metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa di SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng kabupaten Gowa, digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir**

**Keterangan:**

-----► Berhubungan tapi tidak diteliti

—————► Berhubungan dan diteliti

### **C. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir tersebut, maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut Ada Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan *Pre-Eksperimental Designs* yaitu suatu jenis penelitian yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding dengan tujuan untuk mengetahui gambaran pengaruh metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

##### **B. Desain Penelitian**

Desain dalam penelitian ini menggunakan desain *One Group pre-test and post-test Design*, yang hanya menggunakan satu kelompok saja yaitu kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen ini diberikan pre-tes sebelum perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui keadaan sebelum perlakuan dan setelah mendapat perlakuan diberikan postest untuk mengetahui keadaan sesudahnya. Dengan demikian hasil perlakuan yang didapat lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

**Tabel 3.1 Model *One Group pre-test and post-test Design***

<b>Pre-Test</b>	<b>Variabel Terikat</b>	<b>Pos-Test</b>
$O_1$	X	$O_2$

*Sumber ( Juliansyah Noor, 2011: 115)*

Keterangan :

O<sub>1</sub> == Nilai *pretest* (sebelum perlakuan)

X = Perlakuan/treatment (penerapan metode *storytelling*)

O<sub>2</sub> == Nilai *posttest* (sesudah diberi perlakuan)

### C. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013: 117). Menurut Arikunto (2013: 173) “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Adapun populasi dalam penelitian ini, yaitu jumlah siswa dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini:

**Tabel 3.2 Tabel Populasi**

<b>Kelas</b>	<b>Laki-Laki</b>	<b>Perempuan</b>	<b>Jumlah</b>
Kelas IV	14	12	26

#### 2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006: 109). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *Total Sampling*. Teknik *Total Sampling* merupakan metode yang digunakan untuk memilih sampel dari banyaknya subjek penelitian yang tidak sama. Oleh karena itu, untuk memperoleh sampel representatif, pengambilan subjek dari setiap strata

atau setiap wilayah ditentukan seimbang atau sebanding dengan banyaknya subjek dalam masing-masing strata atau wilayah.

Dalam pengambilan sampel peneliti berpedoman pada Suharsimi Arikunto (2006: 139) yang menyatakan bahwa:

“apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subyeknya besar (lebih dari 100 orang) dapat menggunakan sampel. Menurutny sampel diambil antara 10 % - 15 % hingga 20 % - 25 % atau bahkan boleh lebih dari 25 % dari jumlah populasi yang ada.”

Berdasarkan dokumentasi di SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa, diketahui jumlah siswanya kurang dari 100, maka sampel yang diambil secara keseluruhan yaitu sampel populasi. Adapun sampel popoulasi yang dimaksud dalam penelitian ini dapat dilihat dari tabel berikut :

**Tabel 3.3 Tabel Sampel Populasi**

<b>Kelas</b>	<b>Laki-Laki</b>	<b>Perempuan</b>	<b>Jumlah</b>
Kelas IV	14	12	26

#### **D. Definisi Operasional Variabel**

Untuk lebih memperjelas pemahaman dan menyamakan persepsi sehingga tidak terjadi perbedaan dalam memahami variabel penelitian yang akan diteliti . Maka definisi operasional variabel dalam penelitian ini, sebagai berikut:

Pertama, Metode *Role Playing* (bermain peran) merupakan suatu cara penugasan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Kedua, Keterampilan berbicara merupakan prestasi yang harus dicapai oleh siswa. Keterampilan tersebut merupakan kecakapan nyata yang dapat diukur langsung dengan menggunakan tes hasil belajar.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar tes, dengan menerapkan metode *Role Playing* pada proses pembelajaran. Tes dilakukan dengan memberikan tes berbicara kepada siswa.
2. Lembar observasi dalam pembelajaran, instrumen ini digunakan untuk mengelolah aktifitas siswa dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi.

##### **1. Observasi**

Observasi merupakan kegiatan mengamati pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa melalui metode *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, berupa aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa. Kegiatan observasi menggunakan pedoman observasi berbentuk *check list*.



## 2. Tes

Tes merupakan penilaian terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Aspek-aspek yang menjadi objek penilaian keterampilan berbicara siswa, yaitu: lafal, intonasi, ekspresi, kelancaran, dan penguasaan.

## 3. Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi bertujuan untuk memperoleh data berupa jumlah siswa kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa, dan rencana pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

## G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (t-test) yakni dengan menggunakan tabel t.

Dengan demikian, langkah-langkah analisis data *expost facto* dengan model *expost facto One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

## 1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

### a. Rata-rata (Mean)

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

### b. Persentase (%) nilai rata-rata

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

Dimana:

P = angka persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = banyaknya sampel responden

## 2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X<sub>1</sub> = kemampuan keterampilan berbicara sebelum perlakuan (*pretest*)

X<sub>2</sub> = kemampuan keterampilan berbicara setelah perlakuan (*posttest*)

d = deviasi masing-masing siswa

$\sum d^2$  = jumlah kuadrat deviasi

N = siswa pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

d = jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = subjek pada sampel

- b. Mencari harga “ $\sum d^2$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum d^2 = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum d^2$  = jumlah kuadrat deviasi

d = jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = subjek pada sampel

- c. Menentukan harga  $t_{hitung}$  dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

$X_1$  = kemampuan keterampilan berbicara sebelum perlakuan (*pretest*)

$X_2$  = kemampuan keterampilan berbicara setelah perlakuan (*posttest*)

$d$  = deviasi masing-masing siswa

$\sum d^2$  = jumlah kuadrat deviasi

$N$  = siswa pada sampel

- d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan.

Kaidah pengujian hipotesis statistik:

$H_0$  = tidak ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa

$H_1$  = ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa

Jika  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dan jika  $t_{Hitung} < t_{Tabel}$  maka  $H_0$  diterima. Mencari  $t_{Tabel}$  menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $db = n - 1$ .

- e. Membuat kesimpulan apakah penerapan metode *Role Playing* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil data penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa dapat diuraikan dan dideskripsikan secara rinci hasil penelitian tentang Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Untuk mengetahui Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa, terlebih dahulu perlu dianalisis tentang; (1) Hasil keterampilan berbicara siswa SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa sebelum menggunakan metode pembelajaran *Role Playing (pretest)* dan (2) Hasil keterampilan berbicara siswa SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa setelah menggunakan metode pembelajaran *Role Playing (posttest)*. Hasil penelitian tersebut merupakan hasil kuantitatif yang dinyatakan dengan angka.

Penyajian yang bertujuan mengungkap kemampuan siswa tersebut, dapat diamati pada analisis berikut ini yang dikelompokkan ke dalam dua bagian, yaitu penyajian data *pretest* dan data *posttest*.

### **1. Deskripsi Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa Sebelum Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* (*Pretest*)**

Sebelum peneliti memberikan proses pembelajaran dengan perlakuan terhadap siswa kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa, peneliti memberikan soal *pretest* berupa tes lisan. Setiap siswa diminta untuk menyimak penjelasan guru tentang denah di depan kelas kemudian siswa diminta untuk menjelaskan gambar denah yang telah disediakan dengan bahasa sendiri. *Pretest* ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal murid yakni keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan analisis data *pretest* keterampilan berbicara siswa SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa dengan jumlah siswa 26 orang, maka diperoleh gambaran yaitu tidak ada siswa yang mampu memperoleh nilai 100 sebagai nilai maksimal. Nilai tertinggi hanya 85 yang diperoleh 2 siswa dan nilai terendah adalah 40 yang diperoleh 3 siswa.

Berdasarkan hal tersebut, maka deskripsi yang lebih jelas dan tersusun rapi mulai dari nilai tertinggi menurun ke nilai terendah yang diperoleh siswa beserta frekuesinya dapat dilihat pada tabel 4.1. Selain itu, pada tabel tersebut dipaparkan pula data secara umum tentang distribusi nilai, frekuensi, dan persentase Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

**Tabel 4.1 : Distribusi Nilai, Frekuensi, dan Persentase Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa Sebelum Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing (Pretest)*.**

No.	Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	85	2	7,69
2	75	1	3,85
3	70	2	7,69
4	65	4	15,38
5	60	8	30,77
6	55	4	15,38
7	50	2	7,69
8	40	3	11,55
	Jumlah	26	100

Berdasarkan uraian tersebut, tampak bahwa perolehan nilai siswa berada pada rentang nilai 40 sampai dengan 85 dari rentang 10 sampai 90 yang kemungkinan dapat diperoleh siswa. Berdasarkan perolehan nilai beserta frekuensinya dapat diketahui keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa dengan melihat tabel 4.2 berikut ini.

**Tabel 4.2 : Klasifikasi Nilai Siswa Kelas IV (*Pretest*)**

No.	Perolehan Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Nilai 70 ke atas	5	19,23
2	Nilai 69 ke bawah	19	80,77
	<b>Jumlah</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 4.2, maka dapat diketahui bahwa frekuensi dari persentase nilai keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa yaitu siswa yang mendapat nilai 70 ke atas sebanyak 5 orang (19,23%) dari jumlah sampel. Sedangkan siswa yang mendapat nilai 69 ke bawah sebanyak 21 siswa (80,77%) dari jumlah sampel. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa sebelum menggunakan model *pembelajaran Role Playing* belum memadai karena nilai yang mencapai kriteria kemampuan siswa yaitu hanya mencapai 19,23% atau sebanyak 5 siswa.

## **2. Deskripsi Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa Setelah Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* (Posttest)**

Setelah diberi perlakuan yakni penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap siswa kelas IV SDN Lmbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa kemudian selanjutnya diberikan *posttest*. Kegiatan *posttest* ini dilakukan untuk melihat hasil pencapaian keterampilan berbicara siswa. Kegiatan ini serupa dengan kegiatan pembelajaran hanya saja dalam kegiatan ini peneliti tidak lagi memberikan materi pelajaran, peneliti hanya memberikan teks bacaan berupa percakapan. Kemudian peneliti akan meminta siswa untuk bermain peran dengan memerankan teks percakapan yang telah diberikan.



Berdasarkan analisis data *posttest* keterampilan berbicara siswa SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa dengan jumlah siswa 26 orang, maka diperoleh gambaran yaitu ada 5 siswa yang mampu memperoleh nilai 95 sebagai nilai maksimal dan nilai terendah adalah 60 yang diperoleh 1 siswa.

Berdasarkan hal tersebut, maka gambaran yang lebih jelas dan tersusun rapi mulai dari nilai tertinggi menurun ke nilai terendah yang diperoleh siswa beserta frekuesinya dapat dilihat pada tabel 4.3. Selain itu, pada tabel 4.3 dipaparkan pula data secara umum tentang distribusi nilai, frekuensi, dan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupate Gowa setelah menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.

**Tabel 4.3 : Distribusi Nilai, Frekuensi, dan Hasil Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa Setelah Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing (Posttest)***

No.	Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	95	7	26,92
2	92	1	3,85
3	90	4	15,38
4	85	9	34,62
5	82	2	7,69
6	80	2	7,69
7	60	1	3,85
	Jumlah	26	100

Berdasarkan uraian tersebut, tampak bahwa perolehan nilai siswa berada pada rentang nilai 60 sampai dengan 95 dari rentang 10 sampai 100

yang kemungkinan dapat diperoleh siswa. Berdasarkan perolehan nilai beserta frekuensinya dapat diketahui hasil keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa setelah menggunakan metode Pembelajaran *Role Playing* dengan melihat tabel 4.4 berikut ini.

**Tabel 4.4 : Klasifikasi Nilai Siswa Kelas IV (*Posttest*)**

<b>No.</b>	<b>Perolehan Nilai</b>	<b>Frekuensi (f)</b>	<b>Persentase (%)</b>
1	Nilai 70 ke atas	25	96,15
2	Nilai 69 ke bawah	1	3,85
<b>Jumlah</b>		<b>26</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat diketahui bahwa frekuensi dari persentase nilai keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa setelah menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* yaitu siswa yang mendapat nilai di atas 70 sebanyak 25 orang (96,15%) dari jumlah sampel dan siswa yang mendapat nilai di bawah 69 sebanyak 1 orang (3,85%) dari jumlah sampel. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa menggunakan metode *Role Playing* sudah memadai karena hampir semua siswa mencapai kriteria yang ditetapkan sebagai kriteria hasil belajar siswa yaitu mencapai 96,15% atau sebanyak 25 siswa dari jumlah sampel.

### 3. Analisis Data *Pretest* dan *Posttest* Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV di SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa

Pada bagian ini, dipaparkan pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara di SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Pengaruh tersebut diukur berdasarkan perolehan nilai *pretest* (sebelum tindakan) dan nilai *posttest* (setelah tindakan).

Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah “ada pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara pada siswa kelas IV”. Untuk mengetahui berpengaruh atau tidaknya penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* sebelum (*pretest*) dan setelah diberi perlakuan (*posttest*) digunakan analisis Uji T (*t-test*).

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{701}{26} \\ &= 26,96 \end{aligned}$$

2. Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2d = \sum d^2 - \frac{\sum d^2}{N}$$

$$\begin{aligned}
 &= 20997 - \frac{701^2}{26} \\
 &= 20997 - \frac{491401}{26} \\
 &= 20997 - 18900,04 \\
 &= 2096,96
 \end{aligned}$$

### 3. Menentukan harga $t_{\text{Hitung}}$

$$t = \frac{Md}{\frac{\sum X^2d}{N N-1}}$$

$$t = \frac{26,96}{\frac{2096,96}{26 \cdot 26-1}}$$

$$t = \frac{29,96}{\frac{2096,96}{650}}$$

$$t = \frac{26,96}{\sqrt{3,23}}$$

$$t = \frac{26,96}{1,80}$$

$$t = 14,98$$

### 4. Menentukan harga $t_{\text{Tabel}}$

Untuk mencari  $t_{\text{Tabel}}$  peneliti menggunakan tabel distribusi  $t$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $d.f = N - 1 = 26 - 1 = 25$  maka diperoleh  $t_{0,05} = 2,060$

Setelah diperoleh  $t_{\text{Hitung}} = 14,98$  dan  $t_{\text{Tabel}} = 2,060$  maka diperoleh  $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$  atau  $14,98 > 2,060$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini berarti bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Metode *Role Playing* atau bermain peran mempunyai tujuan yang hendak dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Hamzah B. Uno (2010: 26), bermain peran mempunyai tujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Hal ini mempunyai arti bahwa melalui kegiatan bermain peran siswa dapat belajar menggunakan konsep peran, menyadari perannya, serta melatih perilaku sesuai peranan individu yang berbeda-beda. Tentu saja hal ini dapat membantu siswa untuk mencapai pembelajarannya khususnya pada keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng kabupaten Gowa.

Keterampilan berbicara merupakan suatu proses yang memerlukan latihan secara berkala. Menurut Kundharu Saddhono dan Slamet (2012: 36), dalam belajar dan berlatih berbicara, seseorang perlu dilatih pelafalan, pengucapan, pengontrolan suara, pengendalian diri, pengontrolan gerak-gerik tubuh, pemilihan kata, kalimat dan intonasinya, penggunaan bahasa yang baik dan benar, dan pengaturan atau pengorganisasian ide.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* sangat erat hubungannya dengan keterampilan berbicara, karena dengan menggunakan metode ini akan menambah kosa kata, mengucapan suku kata, dan siswa dapat berbicara dengan lancar. Dari sinilah siswa akan melatih keterampilannya dalam berbicara dan memperagakan suatu cerita atau dialog.

Pada bagian ini, diuraikan temuan yang diperoleh dari hasil analisis data penelitian berpengaruh tidaknya metode *Role Playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas IV SN Limbung Puteri. Setelah dilakukan pengujian diperoleh bahwa terdapat perbedaan antara antara hasil keterampilan berbicara siswa sebelum diterapkan metode *Role Playing* dan setelah diterapkan metode *Role Playing*. Hasil keterampilan berbicara sesudah diterapkannya metode *Role Playing* lebih tinggi atau lebih baik dibandingkan dengan hasil keterampilan berbicara sebelum diterapkan metode pembelajaran *Role Plaing*. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa.

Berdasarkan hasil analisis data secara deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* siswa yaitu 60,19 dengan persentase kriteria keterampilan berbicara siswa yang tuntas pembelajaran berbicara sebesar 19,23% dan yang belum tuntas sebesar 80,77%. Hal ini berarti siswa belum terampil berbicara sebelum diterapkan metode pembelajaran *Role Playing* karena jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM (70) dibawah 75%.

Namun, setelah diberi perlakuan, terjadi peningkatan nilai yang dapat dilihat dari hasil *posttest* siswa. Nilai rata-rata dari *posttest* siswa menunjukkan

hasil sebesar 87,15 yang berada di atas nilai KKM dengan persentase kriteria ketuntasan keterampilan berbicara siswa yang tuntas pembelajaran sebesar 96,15% dan yang belum tuntas sebesar 3,85%, sehingga pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* dinyatakan berhasil karena jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM di atas 75%.

Selain itu, berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 14,98 dengan db sebesar  $26 - 1 = 25$  pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh  $t_{tabel} = 2,060$  sehingga diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Oleh karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka disimpulkan  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima yang berarti bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah disebutkan, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik disarankan menerapkan metode Pembelajaran *Role playing* untuk memberikan wawasan bagi guru dalam pembelajaran sehingga dapat diharapkan dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam mengajar khususnya dalam pembelajaran menulis karangan narasi mata pelajaran Bahasa Indonesia
2. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan mampu mengembangkan metode Pembelajaran *Role Playing* ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan model pembelajaran ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.



3. Kepada calon Peneliti, akan dapat mengembangkan dan memperkuat metode ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad & Asrori, Mohammad. 2004. *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdikbud. 1994. *Kurikulum Pendidikan Dasar (GBPP)*. Depdikbud. Jakarta
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, & Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama
- Fajri, Em Zul & Senja, Ratu Aprilia. 2009. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Difa Publisher.
- Moedjiono & Dimiyati, Moh. 1992. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Narbuka, & Achmadi, 2007. *Metodelogi Penelitian*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, & Karya Ilmiah*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Roestiyah, N. K. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Saddhono, Kundharu & Slamet. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Saksono, D. 1988. *Pokok-pokok Perkuliahan Berbicara*. Malang.
- Santoso, F. 2008. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudjana, Nana. 2002. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumiati & Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

- Sunarto, & Hartono, B. A. 2002. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Supriyadi, dkk. 2005. *Pendidikan Bahasa Indonesia 2*. Jakarta: Depdikbud.
- Tarigan, H. G. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Kemampuan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Uno Hamzah. B. 2010. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yamin, 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo

## **Lampiran I**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

#### **(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN Limbung Puteri

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV/1

Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

#### **A. STANDAR KOMPETENSI**

Berbicara

2. Mendeskripsikan secara lisan petunjuk penggunaan suatu alat

#### **B. KOMPETENSI DASAR**

2.1. Mendeskripsikan tempat sesuai dengan denah atau gambar dengan kalimat yang runtut

#### **C. INDIKATOR**

- Mendeskripsikan tempat berdasarkan gambar
- Menjelaskan tempat berdasarkan gambar

#### **D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Siswa dapat mendeskripsikan tempat berdasarkan gambar
- Siswa dapat menjelaskan tempat berdasarkan gambar

#### **E. KARAKTER YANG DIINTEGRASIKAN**

- Teliti (carefulness)
- Komunikatif

- Kerjasama

#### F. MATERI POKOK PEMBELAJARAN

- Mendeskripsikan tempat sesuai denah
- Mendeskripsikan tempat berdasarkan gambar

#### G. METODE PEMBELAJARAN

- Ceramah
- Tanya jawab
- Diskusi

#### H. LANGKAH LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengecek kehadiran dan kesiapan belajar peserta didik kemudian berdoa bersama-sama</li> <li>• Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai</li> <li>• Menyanyikan lagu tentang materi yang akan diajarkan</li> <li>• Mempersiapkan materi yang akan dipelajari</li> </ul>	10 menit
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mrnjelaskan cara menggunakan gambar denah</li> <li>• Guru membagikan gambar denah “Letak Apotek Sehat” ke setiap kelompok</li> <li>• Guru mengajak siswa untuk mengamati gambar denah yang yang telah</li> </ul>	60 menit

	<p>dibagikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk menjelaskan denah sesuai gambar yang telah dibagikan di depan kelas</li> <li>• siswa lain diminta untuk memperhatikan temannya yang tampil</li> <li>• Siswa memberikan tanggapan ataupun masukan pada setiap siswa yang tampil</li> <li>• Guru melakukan tanya jawab dengan kelompok lain tentang bermain peran yang sudah dilakukan</li> </ul>	
<p><b>Kegiatan Akhir</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru dan siswa masing-masing membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menindaklanjuti pembelajaran dengan pemberian PR</li> <li>• Memberikan motivasi dan pesan moral siswa</li> <li>• Guru dan siswa berdoa bersama sama sebelum pulang</li> </ul>	<p>10 menit</p>

### **I. Sumber Belajar dan Alat Perada**

- Buku Bahasa Indonesia Kelas IV
- Gambar denah

### **J. PENILAIAN**

#### 1. Teknik Penilaian

Tes kinerja dilakukan pada saat siswa menjelaskan gambar denah di depan kelas

2. Instrumen penilaian
  - a. Lafal dalam melakukan menjelaskan denah
  - b. Intonasi dalam menjelaskan denah
  - c. Ekspresi dalam menjelaskan denah
  - d. Kelancaran dalam menjelaskan denah
  - e. Penguasaan materi

Limbung, Juni 2017

**Guru Kelas**

**Peneliti**

**Fadjriyati Gasba, S.Pd., M.Pd.**

**Muis Riyadi**

**NIP. 19691228 199501 2001**

**NIM. 10540 8791 13**

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

### **(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN Limbung Puteri

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV/1

Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

#### **K. STANDAR KOMPETENSI**

Berbicara

2. Mendeskripsikan secara lisan petunjuk penggunaan suatu alat

#### **L. KOMPETENSI DASAR**

2.1. Mendeskripsikan tempat sesuai dengan denah atau gambar dengan kalimat yang runtut

#### **M. INDIKATOR**

- Mendeskripsikan tempat berdasarkan gambar
- Menjelaskan tempat berdasarkan gambar

#### **N. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Siswa dapat mendeskripsikan tempat berdasarkan gambar
- Siswa dapat menjelaskan tempat berdasarkan gambar

#### **O. KARAKTER YANG DIINTEGRASIKAN**

- Teliti (carefulness)
- Komunikatif
- Kerjasama



#### P. MATERI POKOK PEMBELAJARAN

- Mendeskripsikan tempat sesuai denah
- Mendeskripsikan tempat berdasarkan gambar

#### Q. METODE PEMBELAJARAN

- Ceramah
- Tanya jawab
- Bermain peran
- Diskusi

#### R. LANGKAH LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Awal	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengecek kehadiran dan kesiapan belajar peserta didik kemudian berdoa bersama-sama</li><li>• Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai</li><li>• Menyanyikan lagu tentang materi yang akan diajarkan</li><li>• Mempersiapkan materi yang akan dipelajari</li></ul>	10 menit
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok</li><li>• Guru menjelaskan cara menggunakan gambar denah</li><li>• Guru membagikan gambar denah “<b>Letak Apotek Sehat</b>” ke setiap kelompok</li></ul>	60 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak siswa untuk mengamati gambar denah yang telah dibagikan</li> <li>• Guru menunjuk kelompok secara acak untuk bermain peran</li> <li>• Guru meminta setiap kelompok untuk bermain peran dengan menggunakan gambar denah yang telah dibagikan</li> <li>• Kelompok lain memperhatikan kelompok yang tampil</li> <li>• Siswa memberikan tanggapan ataupun masukan pada setiap kelompok yang tampil</li> <li>• Guru melakukan tanya jawab dengan kelompok lain tentang bermain peran yang sudah dilakukan</li> </ul>	
<p><b>Kegiatan Akhir</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru dan siswa masing-masing membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menindaklanjuti pembelajaran dengan pemberian PR</li> <li>• Memberikan motivasi dan pesan moral siswa</li> <li>• Guru dan siswa berdoa bersama sama sebelum pulang</li> </ul>	10 menit

#### S. Sumber Belajar dan Alat Perada

- Buku Bahasa Indonesia Kelas IV
- Gambar denah

## **T. PENILAIAN**

### 1. Teknik Penilaian

Tes kinerja dilakukan pada saat siswa menjelaskan gambar denah di depan kelas

### 2. Instrumen penilaian

- f. Lafal dalam melakukan menjelaskan denah
- g. Intonasi dalam menjelaskan denah
- h. Ekspresi dalam menjelaskan denah
- i. Kelancaran dalam menjelaskan denah
- j. Penguasaan materi

Limbung, Juli 2017

**Guru Kelas**

**Peneliti**

**Fadjriyati Gasba, S.Pd., M.Pd.**

**NIP. 19691228 199501 2001**

**Muis Riyadi**

**NIM. 10540 8791 13**

## KRITERIA PENILAIAN KETERAMPILAN BERBICARA

Aspek yang dinilai	Deskripsi Penilaian	Skor
Kewajaran Lafal	Murid menjelaskan denah dengan lafal yang sangat benar	20
	Murid menjelaskan denah dengan lafal yang benar	15
	Murid menjelaskan denah dengan lafal yang cukup benar	10
	Murid menjelaskan denah dengan lafal yang kurang benar	5
	Murid tidak menjelaskan denah	0
Kewajaran Intonasi	Murid menjelaskan denah dengan intonasi yang sangat benar	20
	Murid menjelaskan denah dengan intonasi yang benar	15
	Murid menjelaskan denah dengan intonasi yang cukup benar	10
	Murid menjelaskan denah dengan intonasi yang cukup benar	5
	Murid tidak menjelaskan denah	0
Kewajaran Ekspresi	Murid menjelaskan denah dengan ekspresi yang sangat benar	20
	Murid menjelaskan denah dengan ekspresi yang benar	15
	Murid menjelaskan denah dengan ekspresi yang cukup benar	10
	Murid menjelaskan denah dengan ekspresi yang kurang benar	5
	Murid tidak menjelaskan denah	0

Kelancaran	Murid menjelaskan denah dengan sangat lancar	20
	Murid menjelaskan denah dengan lancar	15
	Murid menjelaskan denah dengan cukup lancar	10
	Murid menjelaskan denah dengan kurang lancar	5
	Murid tidak menjelaskan denah	0
Penguasaan isi/makna	Murid sangat menguasai isi/makna materi tentang denah	20
	Murid menguasai isi/makna materi tentang denah	15
	Murid cukup menguasai isi/makna materi tentang denah	10
	Murid kurang menguasai isi/makna materi tentang denah	5
	Murid tidak menguasai isi/makna materi tentang denah	0

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

## **BAHAN AJAR**

### **A. Pengertian Denah**

Denah adalah gambar yang menunjukkan letak kota atau jalan. Denah rumah adalah gambar yang menunjukkan letak rumah. Menjelaskan tempat sesuai dengan denah rumah. Tempat merupakan sesuatu yang dipakai untuk menaruh (menyimpan atau meletakkan), disebut juga ruang (bidang atau rumah) yang tersedia untuk melakukan sesuatu. Denah sekolah adalah sumber yang menunjukkan letak sekolah. Mengetahui denah sekolah kemudian menjelaskan tempatnya.. Jika denah dijelaskan secara lisan, diperlukan keterampilan mendengarkan yang baik. Hal ini sama ketika kita mendengarkan petunjuk dari sumber lain, seperti brosur.

Pada saat penjelasan denah diperdengarkan, kamu harus memperhatikan petunjuk atau informasi di dalamnya. Agar mudah dipahami, kamu dapat menggambar tempat yang dimaksud, caranya sebagai berikut:

1. simak baik-baik keterangan seperti arah tempat, isi ruangan, dan jumlah benda yang mengisi ruangan itu.
2. urutkanlah sehingga menjadi denah yang mudah dipahami.
3. Jangan lupa berilah penjelasan yang menunjukkan keterangan yang diungkapkan.

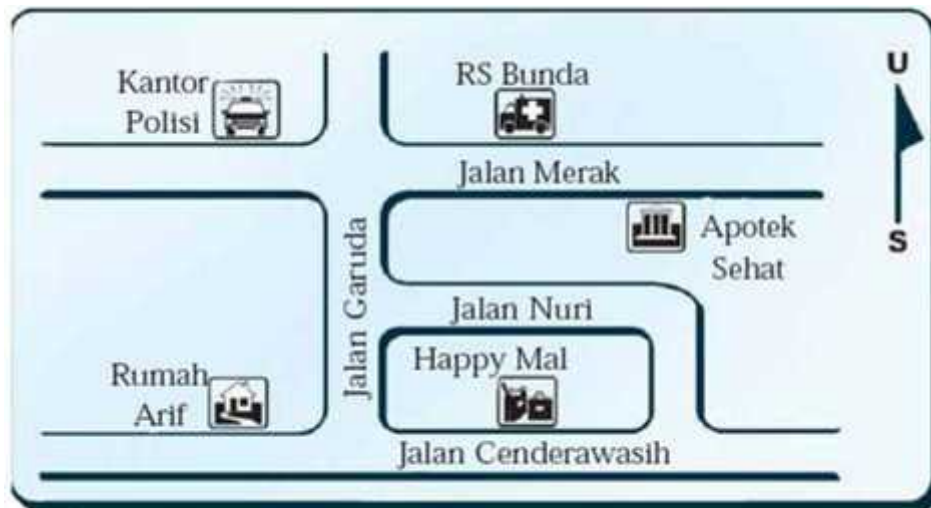
Dalam kegiatan mendengarkan penjelasan, kamu belajar membuat denah. Dalam kegiatan berbicara, kamu belajar membuat dan mengungkapkan isi denah. Dalam kegiatan menulis petunjuk, kamu belajar mengungkapkan pikiran secara tertib,

sesuai dengan benda yang memerlukan petunjuk penggunaannya. Menjelaskan denah dengan kalimat yang runtut. Menggambar adalah membuat sebuah karya dengan menggabungkan berbagai unsur seni, meliputi titik, garis, bidang dan warna. Untuk mencari sebuah alamat, kamu bisa memperhatikan arah mata angin. Bertanyalah kepada orang di sekitar jika perlu.



## MEDIA PEMBELAJARAN

Gambar Denah



Denah dari rumah Arif menuju apotek "Sehat"

**LEMBAR KERJA SISWA (LKS)**

**SISWA KELAS IV SDN LIMBUNG PUTERI**

NAMA : .....

KELAS : .....

Perhatikanlah gambar di bawah ini!



Denah dari rumah Arif menuju apotek "Sehat"

**SOAL :**

1. Jelaskanlah bagaimanakah cara Arif sampai di apotek "Sehat" berdasarkan gambar denah di atas!
2. Ceritakan di depan kelas bagaimanakah cara arif sampai di apotek "Sehat" berdasarkan gambar denah tersebut di depan kelas!

**JAWABAN :**

.....

.....

.....

.....

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**LEMBAR KERJA SISWA (LKS)**

**SISWA KELAS IV SDN LIMBUNG PUTERI**

NAMA KELOMPOK :

1.....

2.....

3.....

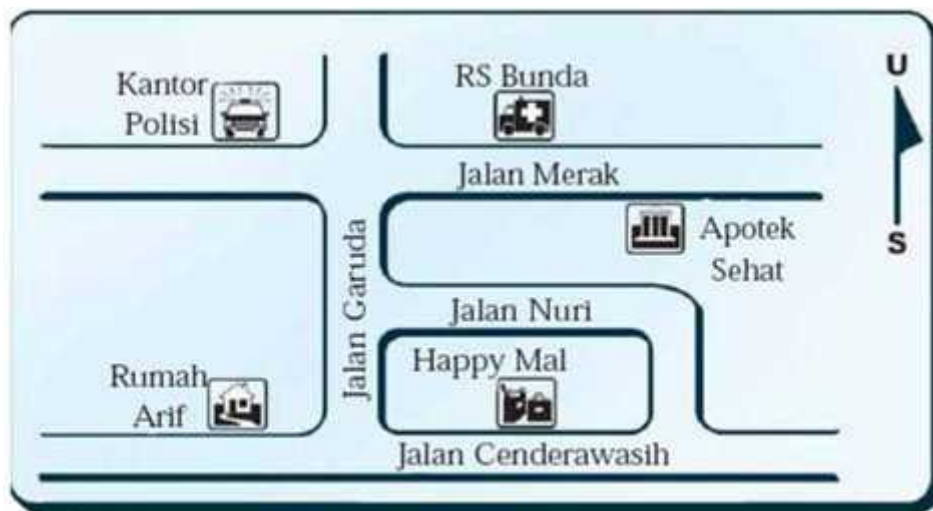
4.....

Soal :

Perhatikanlah gambar di bawah ini!

Arif disuruh ibu untuk membeli obat merah. Aulia, adik arif, kakinya terluka karena jatuh dari sepeda. Arif belum mengetahui letak apotek tersebut. Akhirnya ibu menggambar denah dari rumah menuju apotek “sehat”

Berikut adalah gambar yang dibuat ibu.



Denah dari rumah Arif menuju apotek “Sehat”

**SOAL :**

1. Bacalah teks percakapan berikut!
2. Perankanlah teks percakapan tersebut bersama dengan teman kelompokmu di depan kelas!

Teks Percakapan!

Arif : Assalamu Alaikum Mawar

Mawar : Walaikum Salam Rif. Ada yang bisa saya bantu?

arif : Iya Mawar, saya ingin bertanya di manakah letak apotek sehat? Ibu telah menggambarkan denah tetapi saya tidak tau jalannya! Ini gambar nya mawar!



Denah dari rumah Arif menuju apotek "Sehat"

Mawar : Oh iya saya tahu Rif begini untuk sampai ke apotek sehat kamu harus naik sepeda melewati jalan garuda. Sampai di simpang empat kamu harus menuju ke arah timur melewati jalan merak. Letak apotek sehat kira-kira 100 meter dari simpang empat itu, tepatnya di sebelah selatan jalan merak dan menghadap ke utara

Arif : terima kasih banyak mawar atas bantuannya

Mawar : iya sama-sama Rif...

Arif : sampai ketemu di sekolah besok ya mawar. Assalamu Alaikum....

Mawar : Walaikum Salam....

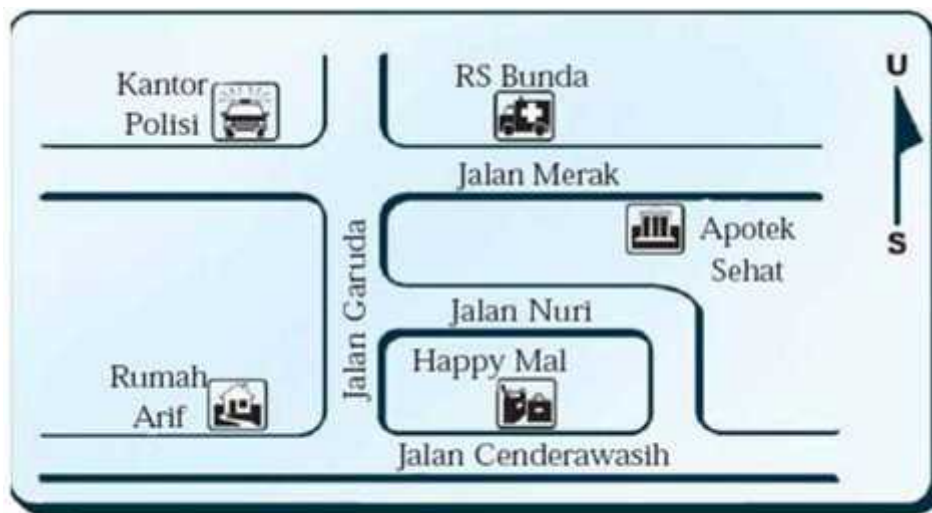
**Lampiran 2**

**LEMBAR KERJA SISWA (LKS) *PRE-TEST***  
**SISWA KELAS IV SDN LIMBUNG PUTERI**

NAMA : .....

KELAS : .....

Perhatikanlah gambar di bawah ini!



Denah dari rumah Arif menuju apotek "Sehat"

**SOAL :**

1. Jelaskanlah bagaimanakah cara sampai di Apotek Sehat
2. Ceritakan di depan kelas bagaimanakah cara Arif sampai di apotek sehat!

**Lampiran 3**

**LEMBAR KERJA SISWA (LKS) *POST-TEST*  
SISWA KELAS IV SDN LIMBUNG PUTERI**

NAMA KELOMPOK :

1.....

2. ....

Perhatikanlah gambar di bawah ini!

Arif disuruh ibu untuk membeli obat merah. Aulia, adik arif, kakinya terluka karena jatuh dari sepeda. Arif belum mengetahui letak apotek tersebut. Akhirnya ibu menggambardengah dari rumah menuju apotek “sehat”

Berikut adalah gambar yang dibuat ibu.



Denah dari rumah Arif menuju apotek “Sehat”

**SOAL :**

1. Bacalah teks percakapan berikut!
2. Perankanlah teks percakapan tersebut bersama dengan teman kelompokmu di depan kelas!

Teks Percakapan!

Arif : Assalamu Alaikum Mawar

Mawar : Walaikum Salam Rif. Ada yang bisa saya bantu?

arif : Iya Mawar, saya ingin bertanya di manakah letak apotek sehat? Ibu telah menggambar denah tetapi saya tidak tau jalannya! Ini gambar nya mawar!



Denah dari rumah Arif menuju apotek "Sehat"

Mawar : Oh iya saya tahu Rif begini untuk sampai ke apotek sehat kamu harus naik sepeda melewati jalan garuda. Sampai di simpang empat kamu harus menuju ke arah timur melewati jalan merak. Letak apotek sehat kira-kira 100 meter dari simpang empat itu, tepatnya di sebelah selatan jalan merak dan menghadap ke utara

Arif : terima kasih banyak mawar atas bantuannya

Mawar : iya sama-sama Rif...

Arif : sampai ketemu di sekolah besok ya mawar. Assalamu Alaikum....

Mawar : Walaikum Salam....



#### Lampiran 4

**HASIL TES KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV SDN  
LIMBUNG PUTERI KEC. BAJENG KAB. GOWA  
(PRE-TEST)**

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai					Nilai Akhir
		A (5-20)	B (5-20)	C (5-20)	D (5-20)	E (5-20)	
1.	Abu Rizal Al-Gifari	15	10	10	5	10	50
2.	Afgan Kafial Ramadhan	15	10	10	10	10	55
3.	Imam Muhaimin	15	15	15	10	10	65
4.	Istigfar Widan Usfit	15	15	15	10	15	70
5.	Khaidir Anwar	10	15	15	10	10	60
6.	Micko Fahreza	10	10	5	5	10	40
7.	Muh. Alif Muktazim Gasba	10	10	10	15	15	60
8.	Muh. Adly Rifqi	20	15	15	15	20	85
9.	Muh. Nabil Abiyyi	15	10	15	10	15	65
10.	Ikhwatul Izzah	10	10	10	15	15	60
11.	Farel Ahmad Fahreza	15	15	10	15	20	75
12.	Muh. Chaesar Bayu	10	15	10	10	10	55
13.	Dian Nursyifa Amirayanti Gasba	20	15	10	20	20	85
14.	Fika Abdillah	10	10	15	10	5	50
15.	Rifkatul Mukarramah	15	10	10	10	10	55
16.	Alifah Farah Dzakiyah	10	5	10	5	10	40
17.	Humna Adani Azhari	15	15	10	10	10	60
18.	Dia Khalidiyah Khalizah	10	5	5	10	10	40
19.	Naila Raihana	15	10	15	10	10	60
20.	Yusuf Abdillah	15	10	10	15	20	70
21.	Fildzan Aqilah SN	15	15	10	10	10	60

22.	Muh. Syafar	15	15	10	10	15	65
23.	Nirwana Syahrir	10	10	10	10	15	55
24.	Sabrina	15	10	10	10	15	60
25.	Yutimal Nikmah	10	10	15	10	20	65
26.	Nurul safirah	10	15	10	10	15	60
	<b>Jumlah</b>						1.565
	<b>Rata-Rata</b>						60,19

**Keterangan aspek yang dinilai :**

**A : Lafal**

**B : Intonasi**

**C : Ekspresi**

**D : Kelancaran**

**E : Penguasaan**

## Lampiran 5

### HASIL TES KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV SDN LIMBUNG PUTERI KEC. BAJENG KAB. GOWA (POST-TEST)

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai					Nilai Akhir
		A (5-20)	B (5-20)	C (5-20)	D (5-20)	E (5-20)	
1.	Abu Rizal Al-Gifari	20	20	15	15	15	85
2.	Afgan Kafial Ramadhan	20	20	20	15	15	90
3.	Imam Muhaimin	15	20	20	15	15	85
4.	Istigfar Widan Usfit	20	20	15	15	20	90
5.	Khaidir Anwar	20	15	15	15	20	85
6.	Micko Fahreza	15	15	10	10	10	60
7.	Muh. Alif Muktazim Gasba	20	20	15	15	20	90
8.	Muh. Adly Rifqi	20	20	15	20	20	95
9.	Muh. Nabil Abiyyi	20	15	20	20	20	95
10.	Ikhwatul Izzah	15	20	15	20	15	85
11.	Farel Ahmad Fahreza	20	20	15	20	20	95
12.	Muh. Chaesar Bayu	20	20	15	15	20	85
13.	Dian Nursyifa Amirayanti Gasba	20	15	20	20	20	95
14.	Fika Abdillah	20	15	15	15	20	85
15.	Rifkatul Mukarramah	15	20	15	20	15	85
16.	Alifah Farah Dzakiyah	20	20	15	15	20	90
17.	Humna Adani Azhari	20	15	20	20	20	95
18.	Dia Khalidiyah Khalizah	20	15	20	15	15	85
19.	Naila Raihana	15	20	15	15	15	80
20.	Yusuf Abdillah	20	20	15	20	20	95
21.	Fildzan Aqilah SN	20	20	15	15	20	80

22.	Muh. Syafar	20	20	15	20	20	95
23.	Nirwana Syahrir	20	15	15	15	20	85
24.	Sabrina	15	17	20	15	15	82
25.	Yutimal Nikmah	20	20	15	17	20	92
26.	Nurul safirah	15	15	17	15	20	82
	<b>Jumlah</b>						2.266
	<b>Rata-Rata</b>						87,15

**Keterangan aspek yang dinilai :**

**A : Lafal**

**B : Intonasi**

**C : Ekspresi**

**D : Kelancaran**

**E : Penguasaan**

## Lampiran 6

### HASIL ANALISIS NILAI *PRETEST* DAN *POSTTEST* KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV SDN LIMBUNG PUTERI KEC. BAJENG KAB. GOWA

Teknik untuk menguji hal tersebut yaitu dengan menggunakan teknik statistik uji t.

No	Nama Murid	X1 (Pretest)	X2 (Posttest)	d = X2-X1	d <sup>2</sup>
1.	Abu Rizal Al-Gifari	50	85	35	1225
2.	Afgan Kafial Ramadhan	55	90	35	1225
3.	Imam Muhaimin	65	85	20	400
4.	Istigfar Widan Usfit	70	90	20	400
5.	Khaidir Anwar	60	85	25	625
6.	Micko Fahreza	40	60	20	400
7.	Muh. Alif Muktazim Gasba	60	90	30	900
8.	Muh. Adly Rifqi	85	95	10	100
9.	Muh. Nabil Abiyyi	65	95	30	900
10.	Ikhwatul Izzah	60	85	25	625
11.	Farel Ahmad Fahreza	75	95	20	400
12.	Muh. Chaesar Bayu	55	85	30	900
13.	Dian Nursyifa Amirayanti Gasba	85	95	10	100
14.	Fika Abdillah	50	85	35	1225
15.	Rifkatul Mukarramah	55	85	30	900

16.	Alifah Farah Dzakiyah	40	90	50	2500
17.	Humna Adani Azhari	60	95	35	1225
18.	Dia Khalidiyah Khalizah	40	85	45	2025
19.	Naila Raihana	60	80	20	400
20.	Yusuf Abdillah	70	95	25	625
21.	Fildzan Aqilah SN	60	80	20	400
22.	Muh. Syafar	65	95	30	900
23.	Nirwana Syahrir	55	85	30	900
24.	Sabrina	60	82	22	484
25.	Yutimal Nikmah	65	92	23	729
26.	Nurul safirah	60	82	22	484
		<b><math>\Sigma X1 =</math> 1.565</b>	<b><math>\Sigma X2 =</math> 2.266</b>	<b><math>\Sigma d =</math> 701</b>	<b><math>\Sigma d^2 =</math> 20.997</b>

## Lampiran 7

**ABSENSI SISWA KELAS IV**  
**SDN LIMBUNG PUTERI**  
**KECAMATAN BAJENG KABUPATEN GOWA**

No	Nama Siswa	Pertemuan				Keterangan
		Pretest		Posttest		
		1	2	3	4	
1	Abu Rizal Al-Gifari					
2	Afgan Kafial Ramadhan					
3	Imam Muhaimin					
4	Istigfar Widan Usfit					
5	Khaidir Anwar					
6	Micko Fahreza					
7	Muh. Alif Muktazim Gasba					
8	Muh. Adly Rifqi					
9	Muh. Nabil Abiyyi					
10	Ikhwatul Izzah					
11	Farel Ahmad Fahreza					
12	Muh. Chaesar Bayu		-			
13	Dian Nursyifa Amirayanti Gasba					
14	Fika Abdillah					
15	Rifkatul Mukarramah					
16	Alifah Farah Dzakiyah					
17	Humna Adani Azhari					
18	Dia Khalidiyah Khalizah	-				
19	Naila Raihana					
20	Yusuf Abdillah					

21	Fildzan Aqilah SN					
22	Muh. Syafar					
23	Nirwana Syahrir					
24	Sabrina					
25	Yutimal Nikmah					
26	Nurul safirah				-	



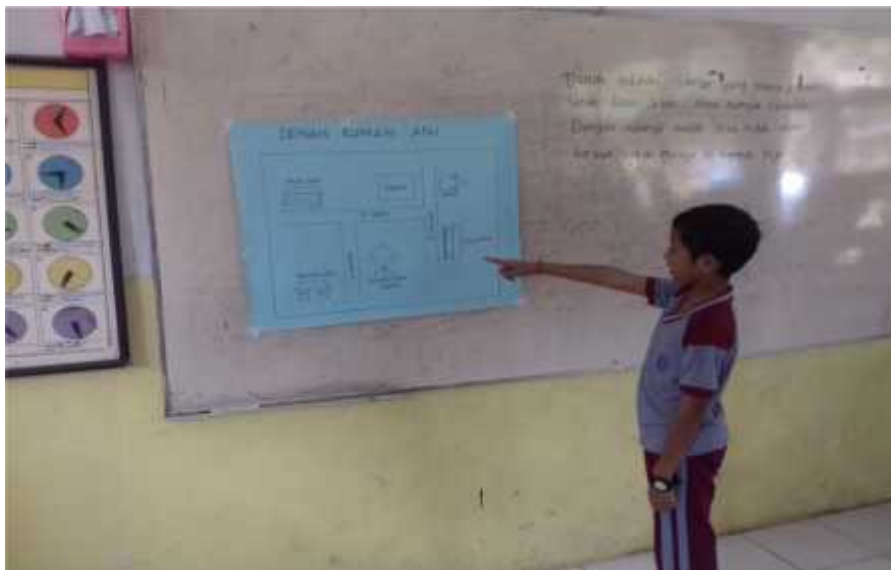
**Lampiran 8**

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA**

No.	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-				Rata-rata	%
		1	2	3	4		
1.	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran		25	26		25,5	98,10
2.	Siswa yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		3	2		2,5	9,62
3.	Siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		23	24		23,5	90,38
4.	Siswa yang menjawab pertanyaan guru	<i>P R E T E S T</i>	22	24	<i>P O S T T E S T</i>	23	88,46
5.	Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.		12	8		10	38,46
6.	Siswa yang mengajukan diri		18	22		20	76,92
7	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		20	24		22	84,62
8	Siswa yang memberikan bantuan kepada teman yang mengalami kesulitan.		8	10		9	34,62

## Lampiran 9

### DOKUMENTASI









## Lampiran 10

### Nilai-nilai dalam Distribusi t

Uji t dikenal dengan uji parsial, yaitu untuk menguji bagaimana pengaruh masing-masing variabel bebasnya secara sendiri-sendiri terhadap variabel terikatnya. Uji ini dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan t tabel atau dengan melihat kolom signifikan pada masing masing t hitung.

Untuk mencari  $t_{Tabel}$  peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $d.f = N - 1 = 26 - 1 = 25$  maka diperoleh  $t_{0,05} = 2,060$ . Setelah diperoleh  $t_{Hitung} = 14,98$  dan  $t_{Tabel} = 2,060$  maka diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  atau  $14,98 > 2,060$

untuk uji dua fihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
untuk uji satu fihak (one tail test)						
Dk	0,25	0,01	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	<b>2,060</b>	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779

27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	2,980	2,358	2,617
	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576