

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN  
TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA KELAS  
3 MIN 3 KEPULAUAN SELAYAR**

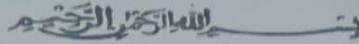


**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Melakssiswaan Penelitian  
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*

**Oleh:  
ELSA KRISNAWATI  
105401107018**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
2024**



LEMBAR PENGESAHAN

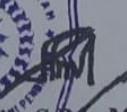
Skripsi atas nama **Elsa Krisnawati** NIM **105401107018**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 258 Tahun 1445 H/2024 M, tanggal 26 Safar 1445 H/31 Agustus 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Sabtu, 31 Agustus 2024**.

Makassar, 26 Safar 1446 H  
31 Agustus 2024 M

Panitia Ujian:

- |                  |   |         |
|------------------|---|---------|
| 1. Pengawas Umum | : Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, ST.,MT.,IPU | (.....) |
| 2. Ketua         | : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.           | (.....) |
| 3. Sekretaris    | : Dr. H. Baharullah, M.Pd.                  | (.....) |
| 4. Dosen Penguji | 1. Dr. Muhammad Akhir, S.Pd., M.Pd.         | (.....) |
|                  | 2. Abdan Syakur, S.Pd., M.Pd.               | (.....) |
|                  | 3. Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd.                 | (.....) |
|                  | 4. Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.            | (.....) |

Disahkan Oleh:  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

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



**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Kelas 3 Min 3 Kepulauan Selayar

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **Elsa Krisnawati**  
NIM : 105401107018  
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka Skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan

Makassar, 31 Agustus 2024

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Muhammad Akhir, S.Pd., M.Pd.

Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd.

Diketahui,

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD

Erwin Bahri, M.Pd., Ph.D.  
NIDN: 0991107602

Dr. Aliem Bahri, M.Pd.  
NBM: 1148913

### SURAT PERNYATAAN

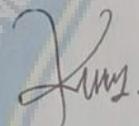
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ELSA KRISNAWATI  
NIM : 105401107018  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Kelas 3 Min 3 Kepulauan Selayar

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 surat pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima saksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Januari 2024  
yang membuat pernyataan



ELSA KRISNAWATI

### SURAT PERJANJIAN

Nama : ELSA KRISNAWATI  
NIM : 105401107018  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan Ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini. Saya yang menyusun sendiri skripsi saya (Tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi saya.
4. Apabila Saya Melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Januari 2024  
yang membuat pernyataan



ELSA KRISNAWATI

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

**"Orang positif saling mendoakan, orang negatif saling menjatuhkan. Orang sukses mengerti pentingnya proses, orang gagal lebih banyak protes."**



**Skripsi ini penulis dedikasikan kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda dan Ibunda, ketulusanya dari hati atas doa yang tak pernah putus, semangat yang tak ternilai. Serta Untuk Orang-Orang Terdekatku Yang Tersayang,**

## ABSTRAK

**ELSA KRISNAWATI**, 2024. Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Kelas 3 Min 3 Kepulauan Selayar. Skripsi program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Starat Satu (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing 1 Muh. Akhir Pembimbing II Sri Rahayu

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh penerapan metode *bermain peran* terhadap hasil belajar keterampilan berbicara kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *bermain peran* terhadap hasil belajar keterampilan berbicara kelas kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian bersifat eksperimen berarti metode percobaan untuk mempelajari pengaruh dari variabel tertentu terhadap variabel yang lain, melalui uji coba dalam kondisi khusus yang sengaja diciptakan. Menganalisis data yang akan diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistic deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya ada pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada siswa Kelas 3 MIN 3 Kepulauan Selayar. Hasil Uji menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai pada kemampuan berbicara pada siswa sebelum dan sesudah mendapatkan pembelajaran metode bermain peran. Nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran berbeda

**Kata Kunci:** bermain peran, keterampilan berbicara, metode pembelajaran

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT.yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membimbing umatnya.

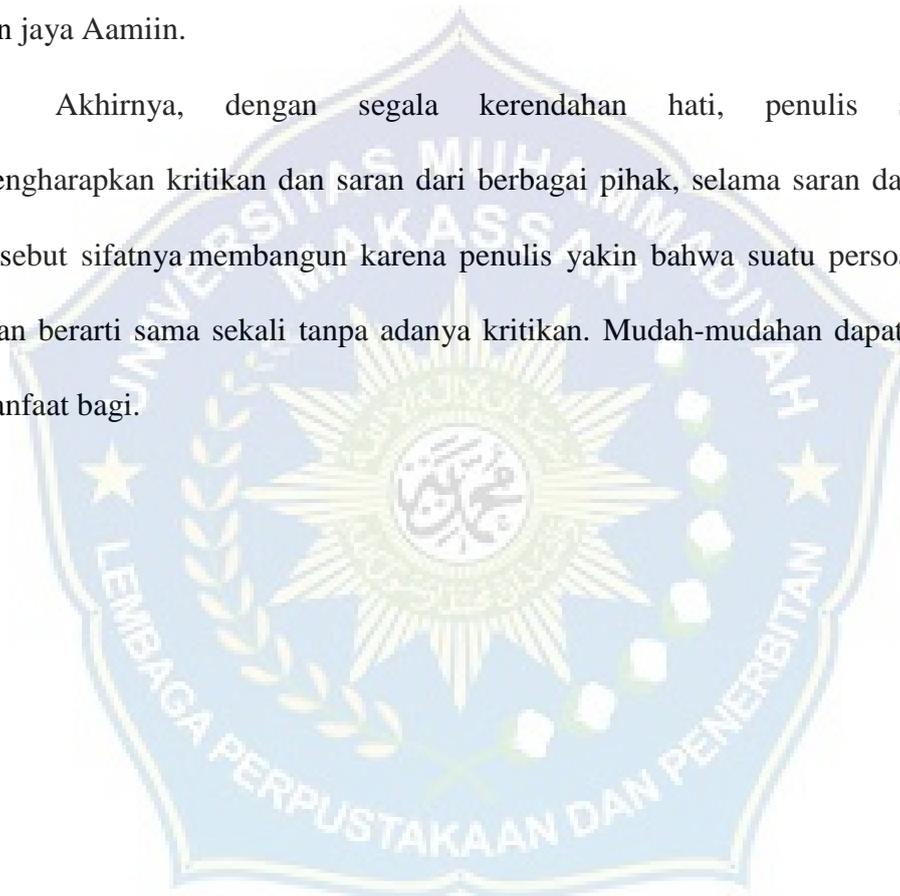
Penulisan skripsi dengan judul “**Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Kelas 3 Min 3 Kepulauan Selayar**” tidak akan tersusun dengan baik tanpa ada bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. pernyataan terimakasih yang sedalam-dalamnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada yang terhormat.

penulis menyampaikan penghargaan dan penghormatan serta ucapan terimakasih kepada Dr. Muh. Akhir, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Sri Rahayu., S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak Lupa Penulis ucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Erwin Akib, S.Pd.,M.Pd., Ph. D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd, Ketua Jurusan Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kebijakan untuk penyusunan skripsi.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah beserta stafnya, terutama Ibu Nurul Afiah selaku wali kelas V yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian dan Terima kasih kepada seluruh teman – teman GO dan istana mungil yang telah kebersamai saya sampai pada hari yang berbahagia ini semoga semakin sukses dan jaya Aamiin.

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.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERJANJIAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS .....</b>	<b>7</b>
A. Kajian Pustaka.....	7
1. Hasil Peneltian yang Revelen.....	7
2. Metode Bermain Peran.....	8
3. Hasil Belajar.....	12
4. Keterampilan Berbicara .....	15
5. Hakikat Bahasa Indonesia.....	21
B. Kerangka Pikir.....	23
C. Hipotesis.....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Lokasi Penelitian .....	26

C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	26
D. Desain Penelitian.....	27
E. Variabel Penelitian .....	28
F. Definisi Operasional Variabel.....	28
G. Prosedur Penelitian.....	29
H. Instrumen Penilaian.....	30
I. Teknik Pengumpulan Data.....	31
J. Teknik Analisis Data.....	32
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>36</b>
A. Hasil Penelitian.....	36
B. Pembahasan.....	43
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>48</b>
A. Kesimpulan .....	48
B. Saran .....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>50</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>53</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Sampel Siswa Kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba.....	27
Tabel 3.2	Desain One Group PreTest-PostTest Design.....	27
Tabel 4.1	Hasil Nilai pre-test Kemampuan Berbicara Siswa Kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar .....	37
Table 4.2	Data Hasil Belajar pre-test Kemampuan Berbicara Siswa Kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar.....	37
Tabel 4.3	Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai pre-test .....	38
Tabel 4.4	Hasil Nilai Posttest Kemampuan Berbicara siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar .....	40
Tabel 4.5	Data Hasil Belajar Posttest Kemampuam Berbicara siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar.....	40
Tabel 4.6	Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai post-test.....	41

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir..... 25



## DAFTAR LAMPIRAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN .....	54
NILAI SISWA .....	58
PERSURATAN KEGIATAN.....	59
FOTO KEGIATAN.....	62



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkan kembangkan potensi sumber daya manusia murid dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Secara detail, dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 (1) :

Pendidikan di definisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar murid 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 (Hafid. 2013: 28-29).

Dalam hal ini, tentu saja diperlukan adanya pendidikan yang professional terutama guru di sekolah-sekolah dasar.

Pendidikan merupakan salah satu sarana penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas SDM jauh lebih mendesak untuk segera direalisasikan terutama dalam menghadapi era persaingan global. Oleh karena itu, peningkatan kualitas SDM harus dipikirkan secara sungguh- sungguh.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru menggunakan metode pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intisitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran.

Penggunaan metode yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat secara aktif dan menyenangkan sehingga dapat merai hasil belajar yang optimal. Demikian juga pentingnya pemahaman guru terhadap sarana dan fasilitasnya sekolah yang tersedia, kondisi kelas dan beberapa factor lain ynag berkaitan dengan pembelajaran.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membelajarkan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar secara lisan maupun tertulis. Dengan kesimpulan tersebut, maka standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang mengembangkan pengetahuan, sikap positif terhadap empat komponen keterampilan berbahasa, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*sepeaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), keterampilan menulis (*writing skill*). Keterampilan berbahas asing berkaitan satu sama lain, karena pada dasarnya merupakan satu kesatuan (Tarigan, 2018: 1).

Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari adalah keterampilan berbicara sebagai media komunikasi lisan yang efektif. Rasyid (2018: 132) menyatakan bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Sejalan dengan pendapat, Tarigan (2018: 16) berpendapat bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi- bunyi arikulasi 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.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan di sekolah dasar. Oleh karena itu, seharusnya seorang guru dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran agar mereka dapat memahami pelajaran bahasa Indonesia melalui fakta-fakta yang mereka temukan. Namun, pada kenyataannya guru kurang dapat memanfaatkan suasana ini, guru cenderung mendominasi kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah karena pengetahuannya kurang, tidak serius dalam melaksiswaan proses belajar mengajar. Akibatnya siswa menjadi bosan dan hasil belajarnya pun rendah.

Hal ini terungkap berdasarkan kegiatan observasi serta wawancara yang dilakukan oleh penelitian. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di sekolah MIN 3 Kepulauan Selayar dengan guru kelas III menunjukkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70 sedangkan tingkat ketuntasan belajar yang diperoleh siswa hanya mencapai 60. Diketahui bahwa siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar masih cenderung pasif dalam kegiatan proses pembelajaran Bahasa Indonesia, karena selain itu guru hanya menggunakan metode pemberian tugas dan metode ceramah.

Melalui penggunaan metode *bermain peran*, diharapkan merasa senang dan termotivasi dalam belajar. Murid belajar dalam situasi bermain akan merasa tidak tertekan dan tidak merasa takut sehingga situasi kelas menjadi lebih hidup, rileks, dan menyenangkan. Dalam kondisi pembelajaran yang menyenangkan, murid dapat lebih terdorong melalui aktivitas belajar. Hal ini berarti bahwa melalui metode pembelajaran *bermain peran*, motivasi murid dalam belajar dapat dikembangkan, karena efektivitas penggunaan metode sangat mudah ditentukan oleh ada tidaknya peningkatan kemampuan dan hasil belajar murid. Selain itu, murid diharapkan memiliki motivasi belajar melalui penggunaan metode *bermain peran* sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Mulyatiningsih (2019: 251) mengemukakan bahwa bermain peran digunakan untuk membantu peserta didik memahami perspektif dan perasaan orang lain menurut variasi kepribadian dan isu sosial. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa metode *bermain peran* merupakan metode dalam pelajaran yang menekankan pada aspek permainan sambil belajar. Penggunaan metode *bermain peran* memiliki kelebihan, karena murid belajar sambil bermain, namun kegiatan bermain yang dilakukan sifatnya terarah sehingga pemahaman terhadap materi pembelajaran dapat optimal. Berbagai materi pembelajaran dalam Bahasa Indonesia yang dapat digunakan metode *bermain peran* di kelas III Sekolah Dasar, di antaranya materi tentang drama. Diharapkan dengan menggunakan metode *bermain peran* murid dapat lebih aktif, lebih termotivasi dalam belajar, dan lebih mudah menguasai materi pelajaran Bahasa Indonesia.

Berkaitan dengan hal itu, maka peneliti ingin mengkaji hal tersebut

melalui penelitian yang berjudul “**Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Kelas 3 MIN 3 Kepulauan Selayar**”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh penerapan metode *bermain peran* terhadap hasil belajar keterampilan berbicara kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar?”.

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *bermain peran* terhadap hasil belajar keterampilan berbicara kelas kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritik

Penelitian ini diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa melalui pengalaman langsung yang diperolehnya dan dapat diaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai dampak dari pembelajaran yang mereka terima di sekolah dan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.

#### 2. Manfaat Praktis

Adapun perubahan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut:

- a. Bagi siswa diharapkan dapat mempengaruhi minat, perhatian, motivasi serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui metode *bermain peran* yang digunakan.
- b. Bagi guru diharapkan dapat menjadi pedoman untuk kegiatan pembelajaran berikutnya, memiliki keterampilan membuat dan menyajikan informasi yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan dalam bentuk metode *bermain*.
- c. Bagi sekolah diharapkan dapat menjadi acuan untuk menetapkan kebijakan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *bermain peran*.
- d. Bagi pemegang kebijakan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk mengambil kebijakan dalam dunia pendidikan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut :

- a. Nur Fadillah Andi. 2018 *“Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Murid Kelas V SD Inpres Panaikang 1/1 Kecamatan Pisiswaukang Kota Makassar”*. Skripsi Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Hasil penelitian ini menunjukkan aktivitas siswa dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus I dan siklus II setelah diterapkan metode *role playing* mengalami peningkatan, walaupun peningkatannya tidak signifikan yaitu 66,60% meningkat menjadi 82,40%. Ketuntasan belajar mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I terdapat 18 orang murid yang berada pada kategori tuntas dengan persentase 72% pada siklus II meningkat menjadi 25 orang murid dengan persentase 100%.
- b. Mustafa Kamal Ali. 2019 *“Penggunaan Metode Role Playing Berbantu Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa*

*Kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang*". Skripsi Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Hasil penelitian ini menunjukkan aktivitas siswa dengan menggunakan metode *role playing* berbantu media *audiovisual* pada siklus I 75% meningkat pada siklus II menjadi 72,85% meningkat pada siklus II menjadi 77,14% dan sudah mencapai indikator ketuntasan minimal secara klasifikal yaitu  $\geq 75\%$ , sehingga penelitian dicukupkan pada siklus II.

## **2. Metode Bermain Peran**

### **a. Pengertian Metode Bermain Peran**

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran tematik adalah metode bermain peran. Djamarah (2020: 87) mengungkapkan bahwa metode *Role Playing* dan Sociodrama dapat dikatakan sama artinya, dalam pemakaiannya juga mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

Roestiyah (2001: 90) menyatakan bahwa dengan Sociodrama siswa dapat mendramatisasi tingkah laku, gerak-gerik seseorang dalam hubungannya dengan sesama manusia. Sedangkan dengan *Role Playing* siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial. Karena kedua teknik ini hamper sama, penggunaan secara bergantian tidak ada salahnya.

Uno (2021: 26) menyatakan bahwa *Role Palying* atau bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran yang bertujuan

membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Dalam artinya, melalui *Role Playing* siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain.

Sumiati (2019: 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.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah cara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dimana siswa memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap materi pelajaran yang dilakssiswaan. Melalui bermain peran siswa dapat mengekspresikan perasaannya serta dapat menghargai peran orang lain.

#### **b. Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran**

Setiap metode yang digunakan dalam pembelajaran tentu memiliki keunggulan dan kekurangannya masing-masing. Guru selaku penentu metode yang akan digunakan dalam pembelajaran semestinya paham akan hal ini. Maka dari itu digunakan berbagai variasi metode dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Metode *Role Playing* sebagai salah satu variasi metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran juga memiliki keunggulan sebagaimana metode lainnya. Adapun kelebihan dan kelemahan dari metode *Role Playing* ini menurut Djamarah (2020: 89) adalah :

a) Kelebihan metode bermain peran :

1. Melatih siswa memahami isi bahan yang didramakan.
2. Siswa akan terlatih dan berinisiatif untuk kreatif.
3. Bakat siswa akan terpupuk sehingga dapat memunculkan bakat seni drama.
4. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya.
5. Siswa menjadi terbiasa menerima dan membangun tanggung jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

b) Kelemahan metode bermain peran :

1. Sebagian besar siswa yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.

4. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

Setiap metode pembelajaran tentunya ada keunggulan dan kelemahan masing-masing. Metode bermain peran juga demikian, menjadi tugas guru untuk selalu mencoba dan berinovasi dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan yang diharapkan bersama.

### c. Prosedur dalam Penggunaan Metode Bermain Peran

Guru dalam menggunakan suatu metode pembelajaran akan lebih baik jika memperhatikan petunjuk dalam penggunaannya. Djamarah (2020: 89) menyebutkan petunjuk dalam metode *Role Playing* sebagaimana berikut :

- a. Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
- b. Ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
- c. Tetapkanlah siswa yang bersedia untuk memainkan perannya di depan kelas.
- d. Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu *Role Playing* berlangsung.
- e. Berikan kesempatan beberapa menit kepada siswa untuk berunding sebelum memainkan perannya.
- f. Akhiri *Role Playing* dengan diskusi kelas untuk memecahkan masalah.
- g. Menilai hasil *Role Playing* tersebut sebagai pertimbangan lanjut.

Berdasarkan langkah-langkah dalam pemakaian metode bermain peran yang telah diuraikan di atas, penelitian akan menggunakan langkah-langkah metode bermain peran yang dikemukakan oleh Djamarah (2020: 89). Langkah-langkah tersebut oleh penulis dijadikan acuan dalam penyusunan kegiatan pembelajaran dalam pembuatan RPP dan penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Belajar**

Terdapat beberapa pengertian belajar seperti menurut Sardiman (2019: 20) mengungkapkan bahwa belajar itu berupa perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya. Terkait dengan pengertian berupa aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap”.

Pendapat lain berasal dari Fathurrohman (2020: 6) bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, perubahan tersebut ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya fikir, dan lain sebagainya.

Berdasarkan dari beberapa pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan yang berasal dari

pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

### **b. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dilihat setelah siswa mengalami proses belajar seperti yang dikemukakan Slameto (2018: 7) bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari usaha setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat diukur dengan menggunakan tes guna melihat kemajuan siswa. Hasil belajar diukur dengan rata-rata hasil tes yang diberikan. Sedangkan menurut Sudjana (2019: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Selanjutnya, menurut Dimiyati (2015: 4) adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disebutkan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan perolehan penguasaan kemampuan yang dapat diukur melalui tes setelah menjalani proses pembelajaran.

### **c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Tercapainya hasil belajar yang optimal dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Purwanto (2017: 102-107) mengemukakan bahwa berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung dari beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat dibagi menjadi dua, yaitu faktor individual dan faktor sosial. Faktor individual meliputi kematangan/pertumbuhan, kecerdasan,

latihan, motivasi sosial. Faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Rusman (2018: 124) antara lain meliputi:

#### 1. Faktor Internal

- a. Faktor fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.
- b. Faktor psikologis. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

#### 2. Faktor Eksternal

- a. Faktor lingkungan. Faktor lingkungan dapat dipengaruhi hasil belajar.  
Faktor lingkungan ini meliputi fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.
- b. Faktor instrumental. Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil

belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Metode bermain peran masuk ke dalam faktor eksternal yaitu dalam faktor eksternal yaitu dalam faktor instrumental, dalam hal ini penetapan metode pembelajaran ditentukan oleh guru yang disesuaikan dengan kurikulum yang dipakai serta sarana dan prasarana pembelajaran yang menunjang tercapainya hasil belajar yang optimal.

#### **4. Keterampilan Berbicara**

##### **a. Pengertian keterampilan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kelima, keterampilan merupakan kecakapan untuk menyelesaikan tugas, bahasa *Ling* merupakan kecakapan seseorang untuk memakai bahasa dalam menulis, membaca, menyimak, atau berbicara. Keterampilan merupakan kecakapan menyelesaikan tugas (Yasin, 2019 : 18). Pendapat yang serupa dikemukakan oleh Satria (2018 : 27), pengertian keterampilan adalah kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Pengertian ini biasanya cenderung pada aktivitas psikomotorik. Satria (2018 : 32), pengertian keterampilan (*skill*) adalah kegiatan yang memerlukan praktik atau dapat diartikan sebagai dari aktivitas.

Berdasarkan sejumlah pengertian di atas, dapat disimpulkan keterampilan merupakan kecakapan untuk menyelesaikan suatu tugas atau

kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas praktik.

### **b. Pengertian Berbicara**

Berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi yang dalam proses itu terjadi pemindahan pesan dari satu pihak (komunikator) ke pihak lain (komunikasi). Pesan yang akan disampaikan kepada komunikasi lebih dahulu diubah ke simbol-simbol yang dipahami oleh kedua belah pihak (Saddhono dan Slamet, 2018: 6).

Menurut Tarigan (2017: 16) berbicara adalah Kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyaakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara juga didefinisikan sebagai suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan sang pendengar dan penyimak.

Senada dengan pendapat tersebut Saddhono dkk (2018: 8) menyatakan bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui lisan. Saddhoro (2019 :34), mengungkapkan bahwa berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud bisa berupa gagasan, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain.

Raihas (2019: 57), mengungkapkan bahwa berbicara sebagai salah satu aspek kemampuan berbahasa yang berfungsi untuk menyampaikan informasi secara lisan. Pendapat itu juga dikuatkan oleh pendapat yang diungkapkan oleh Tarmin (2017: 58), menyatakan bahwa berbicara adalah suatu peristiwa penyampaian maksud (ide, pikiran, isi

hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dipahami orang lain. Pada hakikatnya berbicara merupakan ungkapan pikiran dan perasaan seseorang dalam bentuk bunyi-bunyi bahasa (Solchan, dkk. 2018: 131).

Berdasarkan sejumlah pengertian di atas disimpulkan berbicara adalah suatu kegiatan kemampuan berbahasa untuk menyampaikan sebuah ide, gagasan, pendapat, pikiran, dan isi hati kepada orang lain dalam menjalin berkomunikasi dalam lingkup kehidupan sehari-hari.

### **c. Pengertian Keterampilan Berbicara**

Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2007 Tentang Pembinaan Taman Ksiswa- Ksiswa dan Sekolah Dasar mengatakan bahwa keterampilan berbicara merupakan bagian fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Empat fungsi bahasa sebagai alat komunikasi: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis.

Keterampilan menurut Yudha (2015: 7) adalah kemampuan siswa dalam melakukan berbagai aktivitas seperti motoric, berbahasa, sosial emosional, kognitif, dan efektif. Selanjutnya Sukatmi (2019: 27) mengungkapkan keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan. Lebih jauh Wilkin dalam Oktarina (2022: 199) menyatakan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan menyusun

kalimat karena komunikasi terjadi melalui kalimat-kalimat untuk menampilkan perbedaan tingkah laku bervariasi dari masyarakat yang berbeda.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang dalam menyusun kalimat untuk menyampaikan pendapat, pikiran atau perasaan kepada orang lain.

#### **d. Tujuan Berbicara**

Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, sebaiknya pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan (Tarigan, 2018: 16). Saddhono & Slamet (2018: 36), mengungkapkan bahwa berbicara dapat dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan ide, perasaan, dan kemauan, serta untuk lebih menambahkan pengetahuan dan cakrawala pengetahuan. Berbicara pada dasarnya mempunyai maksud umum yang ingin disampaikan. Ada tiga maksud umum dalam berbicara, yaitu: (a) memberitahu dan melaporkan (*to inform*), (b) menjamu dan menghibur (*to entertain*), dan (c) membujuk, mengajak, mendesak, serta meyakinkan (*to persuade*) (Tarigan, 2008: 16-17). 16 Sejalan dengan pendapat di atas, Saddhono & Slamet (2012: 37), menyatakan bahwa tujuan berbicara meliputi: (1) menghibur, (2) menginformasikan, (3) menstimuli, (4) meyakinkan, dan (5) menggerakkan. Menurut Mudini (2019: 4-5), secara umum tujuan pembicaraan adalah: (1) mendorong atau menstimulasi, (2)

meyakinkan, (3) menggerakkan, (4) menginformasikan, dan (5) menghibur. Tujuan suatu uraian dikatakan mendorong atau menstimulasi apabila pembicara berusaha memberi semangat dan gairah hidup kepada pendengar. Reaksi yang diharapkan adalah menimbulkan inspirasi atau membangkitkan emosi para pendengar. Tujuan suatu uraian dikatakan meyakinkan apabila pembicara berusaha mempengaruhi keyakinan, pendapat atau sikap para pendengar. Alat yang paling penting dalam uraian itu adalah argumentasi. Untuk itu diperlukan bukti, fakta, dan contoh konkret yang dapat memperkuat uraian untuk meyakinkan pendengar. Reaksi yang diharapkan adalah adanya persesuaian keyakinan, pendapat atau sikap atas persoalan yang disampaikan. Tujuan suatu uraian disebut menggerakkan apabila pembicara menghendaki adanya tindakan atau perbuatan dari para pendengar. Misalnya, berupa seruan persetujuan atau ketidaksetujuan, pengumpulan dana, penandatanganan suatu resolusi, mengadakan aksi sosial. Dasar dari tindakan atau perbuatan itu adalah keyakinan yang mendalam atau terbakarnya emosi. Tujuan suatu uraian dikatakan menginformasikan apabila pembicara ingin memberi informasi tentang sesuatu agar para pendengar dapat mengerti dan memahaminya. Misalnya seorang guru menyampaikan pelajaran di kelas, seorang dokter menyampaikan masalah kebersihan lingkungan, seorang polisi menyampaikan masalah tertib berlalu lintas, dan sebagainya. Tujuan suatu uraian dikatakan menghibur, apabila pembicara bermaksud menggembarakan atau menyenangkan para pendengarnya. Pembicaraan

seperti ini biasanya dilakukan dalam suatu resepsi, ulang tahun, pesta, atau pertemuan gembira lainnya. Reaksi yang diharapkan adalah timbulnya rasa gembira, senang, dan bahagia pada hati pendengar. Berdasarkan sejumlah tujuan yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan tujuan berbicara yaitu: untuk menginformasikan, menghibur, memberitahukan dan meyakinkan orang lain dalam rangka berkomunikasi untuk menambah pengetahuan dan cakrawala.

#### **e. Langkah-langkah Berbicara**

Berbicara merupakan sebuah rangkaian proses. Dalam berbicara terdapat langkah-langkah yang harus dikuasai dengan baik oleh seorang pembicara. Berikut ini merupakan langkah-langkah yang harus dikuasai oleh seorang pembicara yang baik yaitu:

(a) memilih topik, minat pembicara, kemampuan berbicara, minat pendengar, kemampuan mendengar, waktu yang disediakan, (b) memahami dan menguji topik, memahami pendengar, situasi, latar belakang pendengar, tingkat kemampuan, sarana, dan (c) menyusun kerangka pembicaraan, pendahuluan, isi serta penutup (Saddhono dan Slamet, 2012: 6).

Menurut Arsjad (2014: 26-30), langkah-langkah berbicara yaitu:

(1) memilih topik pembicaraan, (2) menentukan tujuan, (3) mengumpulkan bahan, dan (4) menyusun kerangka. Pendapat yang senada 18 tentang langkah- langkah berbicara juga dikemukakan oleh Tarigan (2008: 32) yaitu: (1) memilih pokok pembicaraan yang menarik, (2) membatasi pokok pembicaraan, (3) mengumpulkan bahan, dan (4) menyusun bahan, yang terdiri atas: (a) pendahuluan, (b) isi, serta (c) simpulan. Kelangsungan kegiatan berbicara dipengaruhi oleh si pembicara sendiri itu. Pembicara

harus memperhatikan beberapa hal agar kegiatan berbicara berjalan dengan baik. Hal-hal tersebut yaitu:

(a) menguasai masalah yang dibicarakan, (b) mulai berbicara kalau situasi sudah mengizinkan, (c) pengarahannya yang tepat akan dapat memancing perhatian pendengar, (d) berbicara harus jelas dan tidak terlalu cepat, (e) pandangan mata dan gerak-gerik yang membantu, (f) pembicara sopan, hormat, dan meliukkan rasa persaudaraan, (g) dalam komunikasi dua arah, mulailah berbicara kalau sudah dipersilakan, (h) kenyaringan suara, serta (i) pendengar akan lebih terkesan kalau ia dapat menyaksikan pembicara sepenuhnya (Arsja, 2014: 31-32).

Berdasarkan sejumlah pendapat di atas, disimpulkan langkah-langkah berbicara dalam penelitian ini yaitu: (1) memilih topik pembicaraan, (2) menentukan tujuan, (3) membatasi pokok pembicaraan, (4) mengumpulkan bahan, dan (5) menyusun kerangka, yang terdiri atas: (a) pendahuluan, (b) isi, serta (c) simpulan.

## **5. Hakikat Bahasa Indonesia**

### **a. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD**

Menurut Hernaman, A.H. dkk. (2017: 3) pembelajaran pada hakikatnya adalah proses transaksional antara guru dan siswa dimana dalam proses tersebut bersifat timbal balik, proses transaksional juga terjadi antara siswa dengan siswa. Pengajaran bahasa Indonesia adalah proses mengajar atau mengajar Indonesia (Indihadi, D, dkk 2019: 174).

Berdasarkan pendapat tersebut, pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan proses mengajara bahasa Indonesia, dimana dalam prosesnya terdapat hubungan timbal balik antara guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa. Mata pelajaran bahasa Indonesia telah

diajarkan di jenjang sekolah dasar. Karena mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran penting, dimana bahasa pengantar pembelajaran pun menggunakan bahasa Indonesia. Sehingga untuk keperluan komunikasi, pembelajaran bahasa Indonesia perlu dikuasai oleh siswa. Hal tersebut sesuai dengan yang ditetapkan Diknas dalam Resmini, N. dkk (2019: 29) pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesusastraan. Indhadi (2019: 174) mengemukakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukannya di sekolah dasar adalah mengajar bahasa Indonesia yang berkedudukan sebagai bahasa nasional dan bahasa Negara. Sehingga pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar menekankan pada kemampuan siswa berkomunikasi dan memahami serta mampu menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional. Untuk dapat berkomunikasi dengan baik sesuai kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, siswa perlu ditunjang oleh pengetahuan tentang keterampilan berbahasa Indonesia serta kemampuan memahami makna bahasa Indonesia.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD**

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang Standar isi menyebutkan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- c. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan bahasa.
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

## **B. Kerangka Pikir**

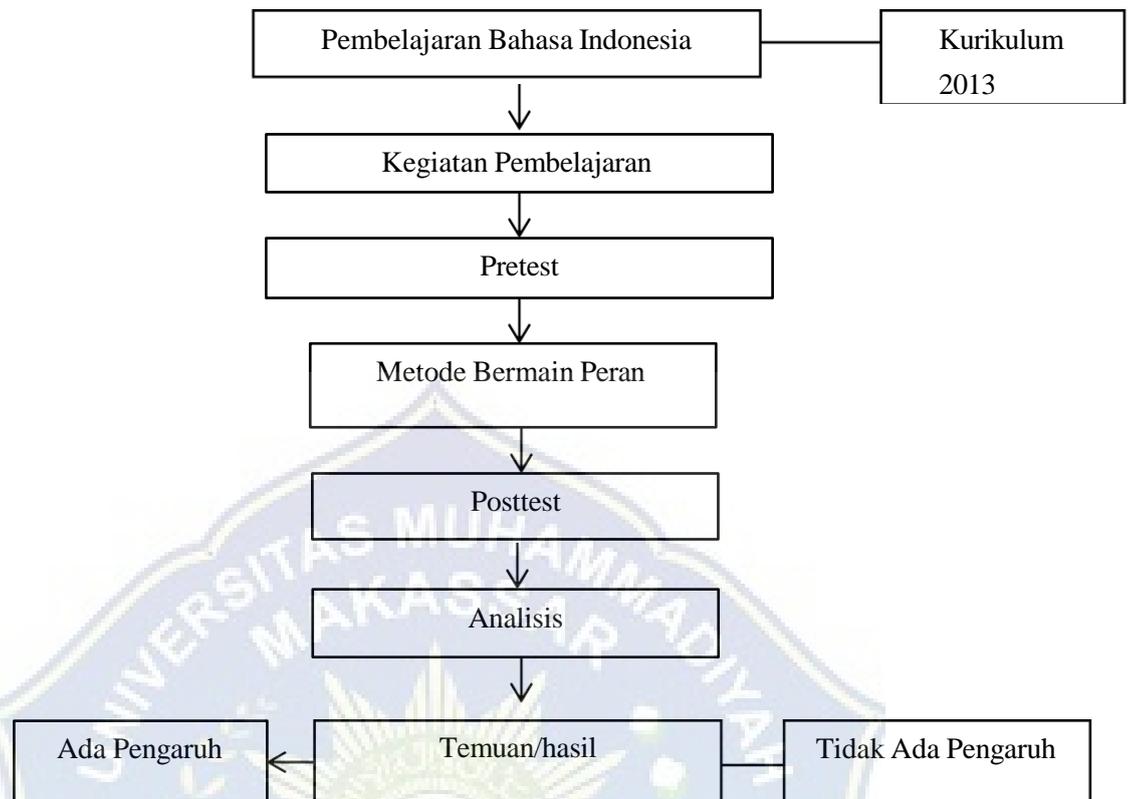
Kemampuan guru dalam memilih dan memilah metode yang relevan dengan tujuan dan materi pembelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam pencapaian prestasi belajar murid. Tuntunan tersebut mutlak dilakukan oleh seorang guru, apabila melakukan transfer ilmu khususnya Bahasa Indonesia. Hal tersebut juga sejalan dengan tuntunan kurikulum saat ini yang sangat memperhatikan kepentingan pembelajaran yang akan digunakan.

Terdapat banyak strategi pembelajaran dan dari sekian banyak

pembelajaran tersebut, dapat dikatakan bahwa tidak ada metode pembelajaran yang lebih menarik dari pada metode pembelajaran yang lain. Oleh karena itu, guru menguasai dan menerapkan berbagai metode pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sangat beraneka ragam tersebut. Tidaklah cukup bagi seorang guru untuk hanya menggantungkan diri pada satu metode pembelajaran saja.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk „menghadirkan“ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu „pertunjukan peran“ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai beban refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap peran yang telah ditampilkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka pelaksanaan metode pembelajaran bermain peran atau yang lebih dikenal dengan sebutan *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar pada prinsipnya adalah upaya untuk meningkatkan hasil belajar murid mengingat kondisi belajar yang dialami murid kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar saat ini 18 orang hasil belajarnya selama proses belajar mengajar di kelas cukup rendah, yang ditunjukkan dengan kurangnya perhatian murid terhadap guru saat materi pembelajaran disampaikan, murid lebih banyak bermain dan sibuk dengan sesame rekannya. Sejalan dengan uraian di atas, maka skema kerangka pikir penelitian dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

### C. Hipotesis

Sesuai beberapa teori dan kerangka pikir maka hipotesis yang diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut: “Pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar.

$H_1$  : Terdapat Pengaruh Penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar.

$H_0$  : Tidak terdapat Pengaruh Penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Pre-Eksperimental Design yang akan mengkaji tentang pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar yang menjelaskan bahwa dalam penelitian desain ini terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2019:99).

#### **B. Lokasi Penelitian**

MIN 3 Kepulauan Selayar, tahun ajaran 2023-2024.

#### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

Sugiyono (2010: 90) mendefinisikan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Punaji Setyosari (2010: 168) menyatakan populasi merujuk pada keseluruhan kelompok dari mana sampel-sampel diambil. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono 2010: 91).

Terdapat dua jenis penelitian berdasarkan pada banyaknya subjek yang dipelajari yaitu penelitian populasi dan penelitian sampel. Penelitian populasi adalah penelitian yang mempelajari seluruh anggota kelompok sasaran, sedangkan penelitian sampel mempelajari hanya sebagian dari dan yang mewakili anggota kelompok sasaran atau populasi (Ulber Silalahi, 2010: 36). Penelitian populasi di kenakan apabila subjek yang akan diteliti jumlahnya terbatas (Punaji Setyosari, 2010: 168).

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling. Teknik pengambil sampel dilakukan untuk jumlah karakteristik analisis tidak beragam. Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar

**Tabel 3.1 Sampel Siswa Kelas II UPT SPF SDN 42 Gattareng Kabupaten Bulukumba.**

Kelas	Perempuan	Laki-laki	Jumlah siswa
Kelas III	10	8	18

*Sumber (Tata usaha MIN 3 Kepulauan Selayar )*

#### **D. Desain Penelitian**

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group PreTest-PostTest Design*. Secara rinci *One Group PreTest-PostTest Design* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.2 Desain One Group PreTest-PostTest Design**

Pretest	Perlakuan	Posttest
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan :

O1 : Nilai sebelum diberi perlakuan (pretest)

X : Perlakuan (penerapan media grafis)

O2 : Nilai setelah diberi perlakuan (posttest)

### **E. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono: 2009: 60). Jadi yang dimaksud dengan variabel penelitian dalam penelitian ini adalah segala sesuatu sebagai objek penelitian yang ditetapkan dan dipelajari sehingga memperoleh informasi untuk menarik kesimpulan. Sugiyono (2009: 61) menyampaikan bahwa variabel penelitian dalam penelitian kuantitatif dapat dibedakan menjadi dua macam.

Penelitian ini memuat dua variabel yaitu: metode bermain peran sebagai variabel yang mempengaruhi (independent variable) disimbolkan (X) dan keterampilan berbicara siswa sebagai variabel yang terkena pengaruh variabel terikat (dependent variable) disimbolkan (Y)

### **F. Definisi Operasional Variabel**

Untuk memberikan batasan yang jelas pada penelitian ini, berikut dijelaskan definisi operasional variabel, yaitu:

#### **1. Metode Bermain Peran**

Metode bermain peran adalah cara yang di gunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dimana siswa memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar sehingga dapat mengembangkan daya khayal

(imajinasi) dan penghayatan terhadap materi pelajaran yang dilaksanakan.

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat diukur setelah menjalani proses pembelajaran.

## G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian eksperimen adalah langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan eksperimen. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini seperti dikemukakan oleh Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). tentang prosedur eksperimen adalah sebagai berikut:

### 1. Tahap Pra Eksperimen

Sebelum eksperimen dilakukan terlebih dahulu diperiksa subyek penelitian, pemeriksaan dilakukan pada variabel yang diasumsikan akan mempengaruhi bias hasil penelitian yaitu:

- a) Kemampuan awal siswa dengan *pre-test* kemampuan awal siswa digunakan untuk memperkirakan pengaruh bias hasil penelitaian eksperimen.
- b) Jumlah siswa dalam kelas
- c) Ruang kelas (dilihat dari ruang kelas yang digunakan selama proses belajar berlangsung).
- d) Guru yang mengajar, faktor guru yang mengajar sangat mempengaruhi pengetahuan siswa sehingga perlu di samakan terlebih dahulu. Dalam arti fisik dan kemampuan mengajar sedang yang berbeda hanya perannya dengan demikian faktor guru yang mengajar dianggap sudah seimbang.<sup>3</sup>

## 2. Tahap Eksperimen

### a) Tahap persiapan pelaksanaan eksperimen

Tahap persiapan pelaksanaan eksperimen berfungsi untuk mempersiapkan perlengkapan, perencanaan, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan eksperimen secara teknis seperti persiapan membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), persiapan ruang, waktu pelajaran yang dibutuhkan, serta media yang digunakan.

### b) Tahap pelaksanaan eksperimen

Tahap ini berupa pemberian pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran

## H. Instrumen Penilaian

Pengumpulan data juga dilakukan dengan pembuatan instrumen. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). menjelaskan, “Instrumen dibutuhkan untuk mendapat data agar dapat diteliti”. Instrumen penelitian digunakan untuk menaksir nilai variabel yang akan diteliti.

### 1. Lembar Observasi

Maksud dari observasi adalah alat bantu yang digunakan dalam pengumpulan data-data melalui pengamatan, dan pencatatan yang sistematis terhadap berbagai hal yang diselidiki. Adapun yang menjadi observer dalam penelitian ini ialah rekan peneliti. Lembar observasi yang digunakan adalah lembar pengamatan aktifitas peserta didik.

### 2. Tes Berbicara

Soal-soal yang digunakan dalam tes berbicara adalah soal-soal bentuk Tambel. Dimana soal-soal tersebut menuntut kemampuan siswa

untuk dapat mengorganisir, menginterpretasi, menghubungkan pengertian-pengertian yang telah dimiliki. Sebuah tes dapat dikatakan baik sebagai alat pengukur jika memenuhi persyaratan tes yaitu validitas.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah suatu alat pengumpul data tentang subjek penelitian dengan menggunakan teknik dokumentasi. Pedoman ini berupa daftardaftar terkait data populasi, data siswa dan guru, foto pelaksanaan selama penelitian dan hasil pekerjaan siswa selama pembelajaran.

## I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah ketetapan cara-cara yang digunakan oleh peneliti. Dalam pengumpulan data ini, peneliti menggunakan beberapa metode yaitu:

### 1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses pengamatan dan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, dalam situasi sebenarnya untuk mencapai tujuan tertentu.

### 2. Tes Berbicara

Tes Berbicara Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berbicara. Tes terbebicara yaitu berupa sejumlah pertanyaan yang diajukan secara tabel tentang aspek-aspek yang ingin diketahui keadaannya dari jawaban yang diberikan secara tabel pula.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan data yang

sudah ada. Dalam peneliti mengumpulkan data umum sekolah.

## J. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskripsi 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 *Post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai analisis data deskriptif. Analisis 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)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

$n$

Sumber: Prasetyo (2017: 10)

b) Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = x \cdot 100\%$$

Dimana:

P = Angka persentase

F = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini penelitian menetapkan tingkat kemampuan murid dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Dekdikbud (2003) yaitu :

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

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 dan posttest*

$\Sigma$  = jumlah dari gain (*posttest dan pretest*)

N = subjek pada sampel

b) Mencari harga “ $\Sigma X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\Sigma X^2d = \frac{\sum d^2}{N} - \left(\frac{\sum d}{N}\right)^2$$

Keterangan :

$\Sigma$  = jumlah kuadrat deviasi

$\Sigma$  = jumlah dari gain (*posttest dan pretest*)

N = subjek dari sampel

c) Menentukan harga t hitung dengan menggunakan rumus t-test

Md

$t = \frac{\bar{d} - M_d}{\frac{\sqrt{\sum X^2 d}}{N(N-1)}}$

$\sqrt{\sum X^2 d}$

$N(N - 1)$

Keterangan:

$t$  = perbedaan dua mean

$M_d$  = perbedaan mean pre-test dan post-test

$x_d$  = Deviasi masing-masing subjek ( $d - M_d$ )

$\sum X^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

$N$  = jumlah subjek pada sampel

d) Menentukan harga  $t$  tabel

Untuk mencari  $t$  Tabel peneliti menggunakan tabel distribusi  $t$

dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  ( $df$ ) =  $N-1$

e) Konsultasikan thitung dengan  $t$  tabel

$t_{Hitung} > t_{Tabel}$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dan  $t_{Hitung}$

$< t_{Tabel}$  berarti  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

Kriteria pengujian jika :

Jika  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, berarti

Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan

Berbicara Kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar.

Jika  $t_{Hitung} < t_{Tabel}$  maka  $H_0$  diterima, berarti Pengaruh

Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara

Kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 Kepulauan Selayar. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar. Hasil penelitian tersebut merupakan hasil kuantitatif yang dinyatakan dengan angka. Peneliti telah mengumpulkan data dengan menggunakan instrument *pre-test* dan *post-test*. Adapun hasil statistik deskriptif dan statistik inferensial diuraikan sebagai berikut :

##### 1. Hasil Analisis Deskriptif

###### a. Hasil *pre-test* Kemampuan Berbicara Sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di MIN 3 Kepulauan Selayar. Mulai tanggal 30 Mei 2024, maka diperoleh data yang dikumpulkan melalui instrument tes sehingga dapat diketahui hasil belajar bahasa Indonesia siswa dalam kemampuan berbicara berupa nilai dari siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar.

Analisis data *pre-test* hasil belajar bahasa Indonesia dalam kemampuan Berbicara siswa kelas III dengan jumlah siswa 18 orang, maka diperoleh gambaran yaitu tidak ada siswa yang mampu memperoleh nilai 100 sebagai nilai maksimal. Nilai tertinggi hanya 70 yang di peroleh 1 siswa dan nilai terendah 50 oleh 6 Siswa.

**Tabel 4. 1 Hasil Nilai *pre-test* Kemampuan Berbicara Siswa Kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar**

No.	Nama Siswa	Nilai Pre-Test
1.	NF	55
2.	IR	50
3.	RD	65
4.	SD	50
5.	AT	55
6.	AG	50
7.	RM	55
8.	AP	50
9.	FH	55
10.	KW	50
11.	AJ	60
12.	AS	50
13.	KY	60
14.	KL	70
15.	AN	55
16.	DD	55
17.	AY	55
18.	FD	60

Sumber : Hasil Olah Data Nilai *pretest*

Berdasarkan Perhitungan rekapitulasi nilai kemampuan berbicara siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar sebelum perlakuan (*pretest*), sehingga data dapat dilihat berdasarkan tingkat frekuensi dan persentase sebagai berikut :

**Tabel 4. 2 Data Hasil Belajar *pre-test* Kemampuan Berbicara Siswa Kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar**

Interval	Pengkategorian	Pretest	
		Frekuensi	Persentase
90-100	Sangat Tinggi	0	0%
80-89	Tinggi	0	0%,
65-79	Sedang	2	12,5%
55-64	Rendah	14	87,5%
0-54	Sangat Rendah	0	0%,
<b>Jumlah</b>	<b>16</b>		<b>100%</b>

Sumber : Hasil Olah Data Nilai *pretest*

Berdasarkan data yang dilihat pada tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap pre-test dengan menggunakan instrument tes dikategori sangat rendah yaitu 0%, rendah 87,5%, sedang 12,5%, tinggi 0%, dan sangat tinggi berada pada persentase 0. Melihat dari hasil persentasi yang ada, dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam kemampuan berbicara bahasa Indonesia sebelum diterapkan pembelajaran menggunakan Metode bermain peran tergolong rendah.

Berdasarkan tabel hasil analisis deskriptif *pretest* tersebut, untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest* dari siswa kelas II SD 42 Gattareng dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

**Tabel 4. 3 Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai pre-test**

<b>X</b>	<b>F</b>	<b>F.X</b>
50	6	300
55	7	385
60	3	180
65	1	65
70	1	70
<b>Jumlah</b>	<b>18</b>	<b>1000</b>

Sumber : Hasil Olah Data Nilai *pretest*

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 885$ , sedangkan nilai dari N sendiri adalah jumlah 16. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^n fxi}{n} \\ &= \frac{1000}{18} \\ &= 55,55\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka diperoleh rata-rata dari hasil belajar kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar. Sebelum menggunakan Media Grafis yaitu 55,55 tergolong rendah

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 1000$ , sedangkan nilai dari N sendiri adalah jumlah 18. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^n fxi}{n} \\ &= \frac{1000}{18} \\ &= 55,55\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka diperoleh rata-rata dari hasil belajar kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar. Sebelum menggunakan Media Grafis yaitu 55,55 tergolong rendah.

## **2. Hasil *Post-Test* Kemampuan Berbicara setelah Menggunakan Metode bermain peran**

Setelah dilaksanakan *pretest* sebelum menggunakan metode bermain peran, kemudian memberikan treatment (perlakuan) dengan penggunaan metode bermain peran. Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas eksperimen setelah diterapkannya treatment (perlakuan). Perubahan tersebut berupa Keterampilan berbicara dapat dilihat dari data sebagai berikut.

Data hasil analisis deskriptif keterampilan berbicara kelas III setelah menggunakan Metode bermain peran (*posttest*) dapat diketahui sebagai berikut:

**Tabel 4. 4 Hasil Nilai *Posttest* Kemampuan Berbicara siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar**

No.	Nama Siswa	Nilai Post-Test
1.	NF	80
2.	IR	75
3.	RD	80
4.	SD	70
5.	AT	80
6.	AG	70
7.	RM	80
8.	AP	75
9.	FH	75
10.	KW	80
11.	AJ	75
12.	AS	75
13.	KY	80
14.	KL	80
15.	AN	75
16.	DD	80
17.	AY	80
18.	FD	75

Sumber : Hasil Olah Data Nilai *posttest*

Berdasarkan perhitungan rekapitulasi nilai kemampuan berbicara siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar sebelum perlakuan (*pretest*), sehingga data dapat dilihat berdasarkan tingkat frekuensi dan persentase sebagai berikut :

**Tabel 4. 5 Data Hasil Belajar *Posttest* Kemampuan Berbicara siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar**

Interval	Pengkategorian	<i>Pretest</i>	
		Frekuensi	Persentase
90-100	Sangat Tinggi	0	0%
80-89	Tinggi	8	50%
65-79	Sedang	8	50%
55-64	Rendah	0	0%
0-54	Sangat Rendah	0	0%
<b>Jumlah</b>	16		<b>100%</b>

Sumber : Hasil Olah Data Nilai *posttest*

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada table di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap post-test dengan menggunakan Metode Bermain Peran dikategorikan sangat tinggi yaitu 0%, tinggi 50%, sedang 50%, rendah 0%, dan sangat rendah berada pada persentase 0%. Melihat dari hasil persentasi yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami dan penguasaan materi pelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara setelah diterapkan Metode bermain peran tergolong tinggi.

Berdasarkan tabel hasil analisis deskriptif *pretest* tersebut, untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest* dari siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

**Tabel 4. 6 Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai post-test**

<b>X</b>	<b>F</b>	<b>F.X</b>
70	2	140
75	7	525
80	9	720
<b>JUMLAH</b>	18	1.385

Sumber : Hasil Olah Data Nilai *posttest*

Dari data hasil post-test di atas dapat diketahui bahwa nilai dai  $\sum fx = 1.385$ , sedangkan nilai N sendiri adalah 18. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^n fxi}{n} \\ &= \frac{1385}{18} \\ &= 76,94\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas, maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar kemampuan Berbicara siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar setelah penerapan Metode bermain peran adalah 76,94% dari skor ideal 100

ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70)  $\geq$  70% sehingga dapat disimpulkan bahwa Keterampilan Berbicara siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas adalah 76,94%  $\geq$  70%.

### 3. Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Kemampuan Berbicara Siswa Kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar

Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah ada pengaruh penggunaan Media Grafis. Sehingga untuk mengetahui pengaruh atau tidaknya penggunaan Media Grafis sebelum (pre-test) dan setelah perlakuan (post-test) digunakan analisis Uji T (t-test).

a. Menentukan/mencari harga Md (mean dari perbedaan antara pre-test dan post-test)

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{330}{18} \end{aligned}$$

$$= 18,33$$

b. Menentukan/mencari harga  $\sum X^2d$

$$\sum X^2d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} = 7.180 - \frac{(330)^2}{18} = 373,75$$

c. Menentukan harga  $T_{\text{Hitung}}$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}} = \frac{20,62}{\sqrt{\frac{373,75}{16(16-1)}}} = 16,523$$

d. Menentukan harga  $T_{Tabel}$

Untuk mencari  $t_{Tabel}$  peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan d.b =  $N - 1 = 18 - 1 = 17$ , maka nilai  $t_{Tabel} = 2,119$  Setelah diperoleh  $T_{hitung} = 16,523$  dan  $T_{tabel} = 2,119$ , maka  $T_{hitung} 16,523 \geq T_{tabel} 2,119$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti bahwa penggunaan metode bermain peran dalam kemampuan berbicara siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar. Dalam pengujian statistik, hipotesis dinyatakan sebagai berikut :

$$H_0 : t_{hitung} \leq t_{tabel} \text{ lawan } H_1 : t_{hitung} \geq t_{tabel}$$

Berdasarkan nilai yang diuraikan , terlihat bahwa jumlah nilai dari *posttest* (setelah perlakuan) lebih tinggi dibandingkan *pretest* (sebelum perlakuan) yang diperoleh siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar

Hal ini dapat dilihat pada persentase yang diperoleh oleh siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar setelah perlakuan (*posttest*) lebih tinggi yaitu 76,94%. Sedangkan persentase sebelum perlakuan (*pretest*) lebih rendah yaitu 55,55% saja. Dengan demikian penggunaan media gtafis dalam kemampuan berbicara siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar. Memiliki pengaruh pada hasil belajar.

## B. Pembahasan

Penelitian ini berlokasi MIN 3 Kepulauan Selayar dan waktu penelitian ini di tepatnya pada tanggal 30 Mei 2024 – 21 Mei 2024. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh metode pembelajaran bermain peran dalam kemampuan berbicara kelas III MIN 3

Kepulauan Selayar.

Pada bagian ini diuraikan temuan yang diperoleh dari hasil analisis data penelitian tentang penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan berbicara kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar.

Menurut hasil temuan saya penggunaan metode bermain peran dalam penelitian ini dapat berpengaruh aktivitas belajar siswa. Diskusi dan kerja sama dalam pembelajaran menimbulkan suasana menyenangkan. Menurut pengamatan penelitian ini siswa tertarik mengikuti pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif berbicara, berpendapat, dan bersemangat dalam pembelajaran berlangsung sehingga suasana kelas lebih hidup serta proses pembelajaran menjadi efektif dan bermakna pada kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar.

Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif untuk memperoleh gambaran mengenai hasil belajar keterampilan menulis karangan deskripsi siswa sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) diberi perlakuan berupa penggunaan metode bermain peran, maka berikut ini akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang diklasifikasikan dalam 5 kategori yaitu tingkat hasil belajar menulis karangan deskripsi sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah dan sangat rendah.

Pada penelitian *Pre-Eksperimental* ini, peneliti melakukan penelitian pada kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar. Sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 18 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Pada saat melakukan penelitian, murid hadir

berjumlah 18 murid. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*, yang hanya melibatkan satu kelompok eksperimen, pada saat diberikan tes awal berupa *pretest* dan pada akhir pembelajaran diberikan tes akhir berupa *posttest*. Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan dalam pembelajaran dengan menggunakan Metode Bermain Peran pada kelas eksperimen. Untuk mengetahui pengaruh atau tidaknya penggunaan metode bermain peran dalam kemampuan berbicara siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar. Pada kelas eksperimen melalui hasil test *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan, yang kemudian dianalisis dengan perhitungan manual.

Nilai statistik deskriptif hasil belajar keterampilan berbicara pada siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar, sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan Metode Bermain Peran.

Hasil olah data memperlihatkan nilai hasil belajar pada nilai terendah dan tertinggi *pretest* yaitu 50 dan 70 sedangkan pada hasil olah data memperlihatkan nilai terendah dan tertinggi *posttest* yaitu 70 dan 80. Berarti nilai terendah dan tertinggi pada kelas eksperimen pada hasil belajar *posttest* setelah diberikan perlakuan secara berulang-ulang lebih tinggi dari pada hasil belajar *pretest* sebelum dilakukan perlakuan.

Berdasarkan keseluruhan nilai yang diperoleh siswa jika dikelompokkan dalam pengkategorian hasil belajar siswa yang diajar

dengan menggunakan Metode Bermain Peran dan siswa yang diberikan *pretest* tanpa diajar terlebih dahulu menggunakan Metode Bermain Peran dapat dilihat pada :

Hasil olah data kategori kemampuan berbicara siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar. Pada *pretest* tidak terdapat siswa atau 0% berada pada kategori sangat tinggi, tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori tinggi, 2 siswa atau 12,5% berada pada kategori sedang, tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori rendah dan 14 siswa atau 100% berada pada kategori sangat rendah. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan Metode Bermain Peran maka tingkat hasil belajar kemampuan berbicara siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar. berpengaruh seperti Hasil hitung rata rata (mean), siswa atau 0% berada pada kategori sangat tinggi, 8 siswa atau 50% berada pada kategori tinggi, dan 8 siswa atau 50% berada pada kategori sedang. Berdasarkan pengkategorian hasil menggunakan Metode Bermain Peran siswa pada *pretest* 14 didapatkan hasil bahwa ada siswa yang memiliki nilai dibawah KKM sedangkan hasil menggunakan Metode Bermain Peran pada *posttest* 0 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Karena KKM khusus mata pelajaran bahasa indonesia pada kemampuan berbicara siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar adalah 70.

Hasil penelitian dapat simpukan bahwa Metode Bermain Peran dapat mempengaruhi kemampuan berbicara kelas III MIN 3

Kepulauan Selayar. Hasil analisis data secara inferensial, memperlihatkan adanya pengaruh penggunaan Metode Bermain Peran dalam bahasa Indonesia pada kemampuan berbicara siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan dengan menggunakan analisis uji-t, dari hasil analisis diperoleh setelah diperoleh  $t_{Hitung} = 16,523$  dan  $t_{Tabel} = 2,119$  maka diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  atau  $16,523 > 2,119$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti bahwa penggunaan Metode Bermain Peran dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Metode Bermain Peran menunjukkan nilai yang juga lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media lainnya. Jadi, penerapan Metode Bermain Peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa penggunaan Metode Bermain Peran dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar, yang dapat dilihat dari perbandingan pada *pretest* paling banyak berada pada kategori rendah dengan persentase 55,55%. Saat *posttest* paling banyak berada pada kategori sedang dengan persentase 76,94%. Berdasarkan hasil ini disimpulkan bahwa penggunaan Metode Bermain Peran dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data yang telah diperoleh pada saat melakukan penelitian perkembangan kemampuan berbicara pada siswa setelah diberikan perlakuan berupa metode bermain peran dapat disimpulkan bahwa:

1. Gambaran perkembangan kemampuan berbicara pada siswa Kelas 3 MIN 3 Kepulauan Selayar sebelum diberi perlakuan metode bermain peran menunjukkan bahwa kategori kemampuan berbicara siswa masih rendah.
2. Gambaran perkembangan berbicara pada siswa Kelas 3 MIN 3 Kepulauan Selayar setelah diberi perlakuan metode bermain peran menunjukkan bahwa kategori kemampuan berbicara siswa meningkat.
3. Ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada siswa siswa Kelas 3 MIN 3 Kepulauan Selayar.

#### **B. Saran**

Adapun saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti di lapangan adalah sebagaiberikut:

1. Bagi guru MIN 3 Kepulauan Selayar, agar menggunakan metode bermain peran dalam mengembangkan berbagai aspek kemampuan berbicara pada siswa yang sesuai dengan minat dan bakat siswa.

2. Bagi orang tua, hendaknya memfasilitasi atau memberikan siswa dengan berbagai media dan kegiatan yang mendukung perkembangan kemampuan berbicara pada siswa dilingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Akasara.
- Arikunto, S. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsjad, Maida G. Dan Mukti U.S. 2020. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Bandung: Angkasa. Hernawan, A.H. dkk.2017. *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah dasar*. Bandung: UPI PRESS.
- Burhan Nurgiyantoro. 2016. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta
- Darmiyati Zuhdi. 2019. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Depdiknas. 2007. *Standar Pendidikan Siswa Usia Dini*. Jakarta: Proyek Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58.
- Dimiyati dan Mudjino. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri., & Zain, Aswan.2010.*Startegi Belajar Mengajar*. Bandung: Rineka Cipta.
- Djago Tarigan. 2017. *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia 1*. Jakarta: Depdikbud
- Fathurrohman, P.,& Sutikno, S.2020.*Startegi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hafid, Anwar. 2018. *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Henry Guntur Tarigan. 2018. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.
- Indihadi, Dian. 2019. *Pembinaan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa*. Jakarta: Balai Pustaka
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi Kelima, 2022. Edisi Kamus Online Saddhono & Slamet. 2018. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Mulyatiningsih, Endang. 2019. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustafa Kamal Ali. 2019. *Skripsi Penggunaan Metode Role Playing Berbantu*

*Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang.* Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Noor, Juliansyah. 2017. *Metode Penelitian*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Oktarina & Wilkin. 2018. *Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Purwanto, Ngalim. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nur Fadillah Andi. 2020. *Skripsi Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Murid Kelas V SD Inpres Panaikang 1/1 Kecamatan Pisiswaukang Kota Makassar*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Oktaviani. 2017. *Skripsi Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar pada Tema 9 Subtema 1 Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung*. Bandar Lampung: Universitas Lampung
- Resmini, N. dkk. 2019. *Pembinaan dan Pengembangan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: UPI PRESS.
- Roestiyah, N.K. 2021. *Startegi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. 2020. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grasindo Persada
- Sanjaya Yasin. 2021. *Keterampilan Berbahasa | Pengertian, Jenis*. Diakses dari <http://www.sarjiswau.com/2011/08/keterampilan-berbahasa.html>
- Satria. 2018. *Pengertian Keterampilan dan Jenisnya*. Diakses dari <http://id.shvoong.com/business-management /human-resources/2197108-pengertian-keterampilan-dan-jenisnya/>
- Slameto. 2018. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Solchan, dkk. 2018. *Materi Poko Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2014. *Metode dan Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sukatmi. 2019. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Media Gambar*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- Sumadi Suryabrata. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

Sutedi. 2019. *Jenis Penelitian*. Jakarta: Sinar Grafika

Tarigon, Guntur Henry. 2018. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.

Uno, Hamzah, B. 2010. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yasin, 2022. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Amanah

Yudha, M Saputra dan Rudhyanto. 2015. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa TK*. Jakarta: Depdiknas.  
<http://jurnalnya-andre.blogspot.co.id/2013/11/jenis-dan-desain-penelitian.html>  
20/01/2017 02:19





# LAMPIRAN

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Tujuan pembelajaran : Siswa mampu m e n a r a s i k a n k a n d a n menuliskan ciri-ciri benda secara sederhana berdasarkan bentuk, warna, dan ukurannya melalui melihat benda yang ada di sekitarnya.

Indikator pembelajaran : Siswa menuliskan ciri-ciri benda yang ada di sekitarnya. Alokasi waktu : 10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menyapa dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran).</li> <li>➤ Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.</li> <li>➤ Menginformasikan topik yang akan dibelajarkan yaitu tentang “Aneka Benda di Sekitar ku” dan kegiatan yang akan dilakukan hari ini.</li> </ul>	5 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru melakukan brainstorming (Curah Pendapat) dengan siswa mengenai benda-benda disekitarnya dengan diberikan pertanyaan:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perhatikan benda-benda yang ada disekitar kamu, apa yang kamu lihat dari benda tersebut, bentuk, warna, dan ukurannya?</li> </ul> <p>Kemudian bersama-sama berdiskusi mengenai benda-benda di sekitarnya berdasarkan bentuk, warna, dan ukurannya.</p> </li> <li>➤ Lalu guru menunjukkan satu benda dan siswa menyebutkan ciri-ciri benda tersebut berdasarkan bentuk, warna, dan ukurannya.</li> <li>➤ Siswa dibagi dalam kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3 orang, dan setiap kelompok mencari 1 benda yang ada di sekitarnya dan mendiskusikan bentuk, warna, dan ukurannya.</li> <li>➤ Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka yaitu menyebutkan ciri-ciri benda tersebut berdasarkan bentuk, warna, dan ukurannya.</li> </ul>	25 menit

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Refleksi dan Konfirmasi: Guru dan siswa bertanya jawab kembali tentang materi yang telah dipelajari hari ini: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyebutkan ciri-ciri benda berdasarkan bentuk, warna, dan ukurannya.</li> </ul> </li> </ul>	5 menit
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kemudian guru mengajak siswa berdoa yang dipimpin oleh pemimpin kelas hari ini untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.</li> </ul>	
ASSESSMENT (Penilaian)		
<p>Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan (Lihat Lampiran)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sikap dan usaha siswa selama berdiskusi, mengerjakan, dan mengumpulkan tugas.</li> <li>2. Pengetahuan siswa dalam memahami ciri-ciri benda berdasarkan bentuk, warna, dan ukurannya.</li> <li>3. Keterampilan siswa dalam mendengarkan, membaca, berbicara dan menulis.</li> </ol>		

Lembar Observasi Sikap dan Usaha

Nama Siswa: \_\_\_\_\_

No.	Kriteria	Iya	Tidak
1.	Mendengar dengan baik dan mengetahui apa yang sedang terjadi di kelas.		
2.	Berpartisipasi aktif dan fokus dalam aktivitas kerja.		
3.	Mengumpulkan tugas tepat waktu.		
4.	Memberikan pendapat dalam diskusi kelas atau kelompok.		
5.	Terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan proaktif untuk mencari jawaban atau bantuan jika diperlukan.		
6.	Mengerjakan tugas tanpa harus diingatkan.		
7.	Sangat antusias dalam mengikuti segala kegiatan di kelas.		
8.	Menyelesaikan tugas tepat waktu.		
9.	Siap sedia dengan peralatan belajar yang seharusnya telah dimiliki.		
10.	Proaktif untuk menyalakan kamera dan meminta izin ketika mematikan kamera.		

Nilai:

Iya = 1

Tidak = 0

Rubrik Kerja Kelompok Nama Kelompok :

Tanggal :

Kelas : 3 SD

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

No	Aspek	Kriteria	4	3	2	1
1	Terlibat aktif dalam diskusi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor 4 apabila terlibat aktif dengan sangat baik</li> <li>• Skor 3 apabila terlibat aktif dengan baik</li> <li>• Skor 3 apabila terlibat aktif dengan cukup baik</li> <li>• Skor 1 apabila tidak terlibat aktif dalam kelompok</li> </ul>				
2	Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor 4 apabila dapat berbagi tugas dengan sangat baik</li> <li>• Skor 3 apabila dapat berbagi tugas dengan baik</li> <li>• Skor 3 apabila dapat berbagi tugas dengan cukup baik</li> <li>• Skor 1 apabila tidak dapat berbagi tugas dengan teman kelompoknya</li> </ul>				
3	Setiap anggota kelompok fokus saat berdiskusi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor 4 apabila setiap anggota kelompok fokus dengan sangat baik saat mengerjakan tugas kelompok.</li> <li>• Skor 3 apabila setiap anggota kelompok fokus dengan baik saat mengerjakan tugas kelompok.</li> <li>• Skor 2 apabila setiap anggota kelompok cukup fokus saat mengerjakan tugas kelompok.</li> <li>• Skor 1 apabila setiap anggota kelompok tidak fokus saat mengerjakan tugas kelompok.</li> </ul>				
4	Melakukan presentasi di depan kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor 4 apabila melakukan presentasi di depan kelas dengan sangat baik</li> <li>• Skor 3 apabila melakukan presentasi di depan kelas dengan baik</li> <li>• Skor 2 apabila melakukan presentasi di depan kelas dengan cukup baik</li> <li>• Skor 1 apabila melakukan presentasi di depan kelas masih butuh bimbingan</li> </ul>				

**Nilai:**

16 : 100

11 : 69

15 : 94

10 : 63

14 : 88

9 : 56

13 : 81

8 : 50

12 : 75

7 : 44

Sumber/media pembelajaran :

- Buku Tematik Terpadu Tema 'Benda di Sekitarku' Kurikulum 2013 Revisi.
- Benda-benda yang ada di kelas.
- Papan Tulis
- Spidol



## NILAI SISWA

No	Nama siswa	Nilai statistik kemampuan berbicara		Selisih nilai (O2) - (O1)	Rangking	Tanda rangking	
		Sebelum O1	Sesudah O2			+	-
1	NF	12	18	6	6	6	
2	IR	8	13	5	8,5	8,5	
3	RD	12	17	5	8,5	8,5	
4	SD	15	18	3	113	113	
5	AT	8	10	2	15,5	15,5	
6	AG	13	17	4	10,5	10,5	
7	RM	17	18	1	17,5	17,5	
8	AP	6	9	3	13	13	
9	FH	16	18	2	15,5	15,5	
10	KW	9	17	8	1,5	1,5	
11	AJ	15	18	3	13	13	
12	AS	14	18	4	10,5	10,5	
13	KY	17	18	1	17,5	17,5	
14	KL	11	18	7	3,5	3,5	
15	AN	8	16	8	1,5	1,5	
16	DD	12	18	6	6	6	
17	AY	8	15	7	3,5	3,5	
18	FD	8	14	6	6	6	
Jumlah Nilai		209	290				
-----		Nilai T : 171					
Nilai Rata-rata		12	16,1				

## PERSURATAN KEGIATAN


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

---

**KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN**

Nama Mahasiswa : ELSA HASNAWAH NIM: 10540.11070.18

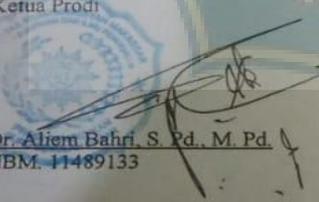
Judul Penelitian : pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan berbicara kelas III MIN 3 kepulauan Selayar

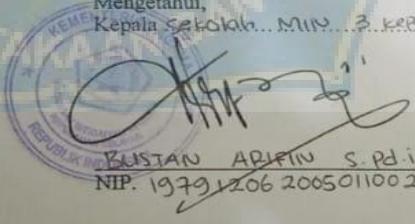
Tanggal Ujian Proposal : 05 Mei 2024

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	<u>Kamis, 30/05/2024</u>	<u>penyerahan surat kepada kepala sekolah</u>	<u>[Signature]</u>
2.		<u>pertemuan - 1</u>	<u>[Signature]</u>
3.		<u>pertemuan - 2</u>	<u>[Signature]</u>
4.		<u>pertemuan - 3</u>	<u>[Signature]</u>
5.		<u>pertemuan - 4</u>	<u>[Signature]</u>
6.		<u>pertemuan - 5</u>	<u>[Signature]</u>
7.			
8.			
9.			
10.			

Rabu... 29... Mei... 2024

Ketua Prodi  
  
**Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.**  
 NBM. 11489133

Mengetahui,  
 Kepala Sekolah... MIN 3 kepulauan selayar  
  
**BUSTAN ARIFIN S. Pd. i**  
 NIP. 197912062005011002

Catatan:  
 Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal  
 Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN KEPULAUAN SELAYAR**  
Jalan Dr. Samratulangi No. 33 Benteng Telp. (0414) 21044 Fax : (0414) 21853  
Website : [www.kemenagselayar.com](http://www.kemenagselayar.com) e-mail : [kabselayar@kemenag.go.id](mailto:kabselayar@kemenag.go.id)

---

**REKOMENDASI**

Nomor : B-2177/KK.21.08/1/KP.07.5/5/2024

Mendasari Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan Nomor : 12775/S.01/PTSP/2024 tanggal 21 Mei 2024 Perihal Izin Penelitian, yang bertanda tangan di bawah ini Plh. Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Kepulauan Selayar memberikan Rekomendasi kepada :

Nama : Elsa Krisnawati  
Nomor Pokok : 105401107018  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Alamat : Jl. Sit. Alauddin No. 259 Makassar

Untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi dengan Judul "Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Kelas III di MIN 3 Kepulauan Selayar" yang akan dilaksanakan pada mulai tanggal 21 Mei s.d 21 Juni 2024.

Demikian surat rekomendasi ini dikeluarkan dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Benteng, 27 Mei 2024  
Plh. Kepala Kantor  
  
Andi Saiful Herman




**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 066972 Fax (0411)065500 Makassar 90221 e-mail lp3m@unismuh.ac.id

---

Nomor : 4320/05/C.4-VIII/V/1445/2024 21 May 2024 M  
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal 13 Dzulqa'dah 1445  
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,  
 Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel  
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan  
 di -  
 Makassar



Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 16324/FKIP/A.4-II/V/1445/2024 tanggal 14 Mei 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

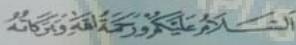
Nama : ELSA KRISNAWATI  
 No. Stambuk : 10540 1107018  
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Jurusan : Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar  
 Pekerjaan : Mahasiswa

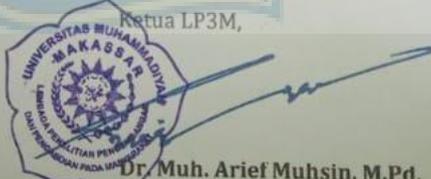
Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

**"Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain peran terhadap Kemampuan Berbicara Kelas III MIN 3 Kepulauan Selayar"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 24 Mei 2024 s/d 24 Juli 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku. Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran



Ketua LP3M,  
  
  
 Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd.  
 NBM 1127761

05-24

**FOTO KEGIATAN**

Keterangan : pembagian kelompok



Keterangan : menjelaskan materi kepada siswa



Keterangan : menjelaskan materi kepada siswa



Keterangan : kelompok 2



Keterangan : pembagian kelompok



Keterangan : kelompok 2



Keterangan : pembagian kelompok



Keterangan : Menjelaskan materi kepada siswa



Keterangan : kelompok 1

## RIWAYAT HIDUP



ELSA KRISNAWATI. Lahir di Talang, 12 Juni 1999 Kab. Kepulauan Selayar Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis adalah anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Muhammad Jahir dan Suriyanti. Perjalanan hidup penulis tergambar dalam riwayat pendidikan penulis sebagai berikut. Penulis menempuh pendidikan pada tahun 2007 MIN Buki Selayar dan tamat pada tahun 2012, ditahun yang sama penulis melanjutkan ke MTs Satap Buki tamat pada tahun 2015, ditahun yang sama melanjutkan ke SMAN 8 Selayar dan tamat pada tahun 2018, di tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi dan terdaftar sebagai mahasiswa pendidikan Guru sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar Program Strata (S1) Kependidikan. Dan dapat menyusun skripsi dengan judul " Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Kelas 3 Min 3 Kepulauan Selayar”



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Elsa Krisnawati

Nim : 105401107018

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	3 %	10 %
2	Bab 2	15 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	9 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 27 Agustus 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan



Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222  
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588  
Website: [www.library.unismuh.ac.id](http://www.library.unismuh.ac.id)  
E-mail : [perpustakaan@unismuh.ac.id](mailto:perpustakaan@unismuh.ac.id)