

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA DENGAN MENGGUNAKAN  
METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) SISWA KELAS VII  
MTS. YAPIT TONRORITAKECAMATAN BIRINGBULU  
KABUPATEN GOWA**



**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh :**

**HAJRAH**

**NIM : 10533775714**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
2018**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
*Jl. Sultan Alauddin (0411) 860 132 Makassar 90221*

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas NAMA **HAJRAH**, NIM **10533 7757 14** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: **188/Tahun 1440 H / 2018 M**. Tanggal 11-12 Oktober 2018 M sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal 12 Oktober 2018.

Makassar, 29 Muharram 1440 H  
09 October 2018 M

**Panitia Ujian**

- |                  |                                     |         |
|------------------|-------------------------------------|---------|
| 1. Pengawat Umum | : Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM | (.....) |
| 2. Ketua         | : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.   | (.....) |
| 3. Sekretaris    | : Dr. Baharulla, M.Pd.              | (.....) |
| 4. Penguji       | 1. Dr. A. Rahman Rahim, M.Hum.      | (.....) |
|                  | 2. Dr. Sakaria, S.N., S.Pd., M.Pd.  | (.....) |
|                  | 3. Dr. Salam, M.Pd.                 | (.....) |
|                  | 4. Abdan Syakur, S.Pd., M.Pd.       | (.....) |

Disahkan Oleh,  
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

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



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
*Jl. Sultan Alauddin (0411) 860 132 Makassar 90221*

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama : HAJRAH  
 NIM : 10533 7757 14  
 Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
 Makassar

Dengan Judul : **Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Siswa Kelas VII MTs Yanti Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa.**

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

Makassar, 12 Oktober 2018

Disetujui oleh

Pembimbing I Pembimbing II

Dr. A. Rahman Rafiqi, M.Hum. Dr. Sakaria, M.Pd.

Diketahui Oleh,

Dekan FKIP,  
 Unismuh Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.  
 NBM. 860 534

Ketua Prodi,  
 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Dr. Munirah, M. Pd.  
 NBM. 951 576

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”  
(Al- Insyirah:6)

Kebanyakan orang yang gagal adalah orang yang tidak meyakini betapa dekat mereka dengan titik sukses, saat mereka memutuskan untuk menyerah (Thomas A. Edison)

*Always Believe and hopefull in God*

Kupersembahkan karya sederhana ini untuk cahaya hidupku wanita nomor satu di dunia(ammakku), untuk Tatakku lelaki terhebat yang kumiliki, Insha Allah esok lusa kita akan dipertemukan kembali. Dan untuk kakakku junaedah dan suaminya yang telah menggantikan tanggung jawab Tatakku baik dari segi material maupun nonmaterial

***Bingkisan sayang sekaligus penghargaan kepada orang-orang yang mencintaiku dengan segenap harapan terbaik dan do'a serta kebanggaan mereka untukku selamanya.***



## ABSTRAK

**HAJRAH. 2018.** Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Siswa Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa. Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dibimbing Abd. Rahman Rahim dan Sakaria.

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa. Penelitian ini Menggunakan metode Bermain Peran (*Role Playing*). Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklus dilaksanakan 4 kali pertemuan termasuk tes pada setiap akhir siklus. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa dengan jumlah 15 siswa. Hasil penelitian siklus I berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata 60,33 dan secara individual dari 15 siswa hanya 4 siswa (26,7%) yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan pada siklus II berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata 78,66 dan secara individual dari 15 siswa terdapat 13 siswa (86,7%) telah memenuhi KKM. Kualitas belajar mengalami peningkatan. Hal ini ditandai dengan meningkatnya persentase aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II yaitu dari 40,83% menjadi 81,66%.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan menggunakan Metode Bermain Peran (*role playing*) Siswa Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa mengalami peningkatan.

**Kata Kunci:** Keterampilan Berbicara, metode bermain peran (*Role Playing*)

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah Swt, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode Bermain Peran(*Role Playing*) Siswa Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa”. Sholawat serta salam semoga senantiasa Allah curahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun sebagai persyaratan guna menempuh Gelar Strata-1 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Penulis memperoleh banyak pengalaman yang sangat berharga dan tidak lepas dari berbagai rintangan dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun atas izin-Nya serta bimbingan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ibunda Bollo dan ayahanda Sirajuddin atas kesabaran, do'a, keikhlasan, kerja keras, dan ketulusannya dalam membesarkan dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang. Kepada kakak saya Junaedah dan ipar saya Amiruddin terima kasih atas segala perhatian, motivasi, dan bantuan yang diberikan kepada penulis selama menempuh pendidikan.

Ucapan terima kasih juga kepada Dr. Abd. Rahman Rahim, M. Hum., dan Dr. Sakaria, S.S., M.Pd., selaku pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi. Penulis mengucapkan banyak terima kasih

kepada Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Munirah, M.Pd., Ketua Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, kepada Ibu Hj. Hasnawiyah, S.Pdi., selaku Kepala Madrasah MTs. Yapit Tonrorita, kepada Ibu Nurwahidah, S.Pd., selaku guru mata pelajaran bahasa indonesia kelas VII yang telah memberikan waktu dan bantuannya dalam proses pengambilan data di lapangan, kepada seluruh teman seperjuangan saya kelas E 014 terkhusus Pampong, Jo, Atung, Ochyt, dan vavha, kepada senior saya kanda Aidil yang telah membantu dan membimbing saya menyelesaikan skripsi ini, kepada sahabat saya Miftahul Khaera yang telah meminjamkan motor selama pengurusan, kepada dinda tasya yang telah meminjamkan laptopnya selama penyusunan, kepada saudara tak sedarahku Erpi yang selalu menemani saya, kepada Pengurus HIPMA GOWA Koord. Biringbulu, Dewan Senior, dan kader HIPMA GOWA, dan seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, terima kasih atas dukungannya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, untuk itu saran dan kritik yang dapat menyempurnakan skripsi ini sangat penulis harapkan. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada khususnya dan pembaca pada umumnya

Makassar, September 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERJANJIAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO 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>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7



D. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR .....</b>	<b>9</b>
A. Kajian Pustaka .....	9
1. Hasil Penelitian Relevan .....	9
2. Keterampilan Berbicara.....	10
3. Metode Bermain Peran( <i>Role Playing</i> ) .....	21
B. Kerangka Pikir .....	36
C. Hipotesis Tindakan.....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Lokasi Penelitian.....	38
C. subjek Penelitian .....	39
D. Prosedur Penelitian.....	39
E. Faktor-faktor yang diselidiki.....	41
F. Teknik Pengumpulan Data.....	41
G. Teknik Analisis Data .....	42
H. Indikator Keberhasilan .....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
A. Hasil penelitian.....	45
1. Tindakan Siklus I .....	45
2. Tindakan Siklus II .....	54

B. Pembahasan.....	63
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>69</b>
A. Simpulan .....	69
B. Saran.....	70

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## **RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Teknik Kategorisasi Standar.....	43
3.2. Pedoman Aspek Penilaian Kemampuan Berbicara Siswa Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita.....	43
4.1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran ( <i>Role Playing</i> ).....	48
4.2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Siswa Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada <i>Pretes</i> .....	54
4.3. Karakteristik Rangkuman Distribusi Nilai Kemampuan Berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa.....	51
4.4. Klasifikasi Nilai Kemampuan Berbicara Siswa Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada <i>Pretes</i> .....	52
4.5. Klasifikasi Tingkat Ketuntasan Berbicara Siswa Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada <i>Pretes</i> .....	54
4.6. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran ( <i>Role Playing</i> ).....	56
4.7. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Siswa Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada <i>Pretes</i> .....	59

4.8 Karakteristik Rangkuman Distribusi Nilai Kemampuan Berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa.....	60
4.9 Klasifikasi Nilai Kemampuan Berbicara Siswa Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada <i>Pretes</i> .....	61
4.10 Klasifikasi Tingkat Ketuntasan Berbicara Siswa Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada <i>Pretes</i> .....	63

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lembar Hasil Observasi Siswa

Hasil Analisis Hasil Belajar Siswa

Persuratan

Dokumentasi

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir.....	37
3.1 Prosedur Pelaksanaan Tindakan.....	39
4.1 Grafik Siklus I Ketuntasan Berbicara.....	53
4.2 Grafik Siklus II Ketuntasan Berbicara.....	62

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perubahan kurikulum merupakan suatu keniscayaan pemerintah lewat Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud), merencanakan perubahan kurikulum mulai tahun ajaran 2013/2014, seperti yang dikemukakan oleh Kemendikbud KTSP diubah dengan Kurikulum 2013, tepatnya pada bulan juli 2013 yang diberlakukan secara bertahap di sekolah. Kurikulum 2013 ini juga tidak lepas dari pro dan kontra dari seluruh masyarakat indonesia karena menimbulkan beberapa masalah.

Kurikulum 2013 mendapat sorotan dari pihak. Salah satunya dari segi persiapan, kurikulum 2013 membutuhkan anggaran mencapai 2,5 triliun. Kurang optimalnya sosialisasi kepada seluruh pelaksana di lapangan membuat para guru masih banyak yang kebingungan terhadap kurikulum 2013(Mulyasa,2013:35-37).Pemerintah menganggap kurikulum ini lebih berat daripada kurikulum-kurikulum sebelumnya. Guru sebagai ujung tombak implementasi kurikulum 2013, sedangkan guru yang tidak profesional hanya dilatih beberapa bulan saja untuk mengubah pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013(Mulyasa,2013:190). Selain penguatan dan pendampingan terhadap guru, siswa juga membutuhkan penguatan dan pendampingan dalam mengembangkan sikap dan karakter siswa yang ditekankan dalam kurikulum 2013. Perubahan yang terdapat dalam kurikulum 2013 salah satunya adalah penggabungan mata pelajaran.



Kurikulum 2013 berbasis kompetensi antara lain mencakup seleksi kompetensi yang sesuai , spesifikasi indikator-indikator evaluasi untuk menentukan kesuksesan pencapaian kompetensi, dan pengembangan sistem pembelajaran(Mulyasa, 2013:70). Disamping itu, kurikulum berbasis kompetensi memiliki sejumlah kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, pembelajaran lebih menekankan pada kegiatan individual personal untuk menguasai kompetensi yang dipersyaratkan, peserta didik dapat dinilai kompetensinya kapan saja bila mereka telah siap, dan dalam pembelajaran peserta didik dapat maju sesuai dengan kecepatan dan kemampuan masing-masing.

Kurikulum harus mampu membekali peserta didik dengan berbagai kompetensi(Mulyasa, 2013:149). Kompetensi yang diperlukan di masa depan sesuai dengan perkembangan global antara lain : kemampuan berkomunikasi, kemampuan berpikir jernih dan kritis, kemampuan mempertimbangkan segi mental suatu permasalahan, kemampuan menjadi warga negara yang bertanggung jawab, kemampuan untuk mencoba mengerti dan toleran terhadap pandangan yang berbeda, kemampuan hidup dalam masyarakat yang mengglobal, memiliki minat luas dalam kehidupan, memiliki kesiapan untuk bekerja, memiliki kecerdasan dengan bakat atau minatnya, dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan.

Manusia adalah makhluk individu dan makhluk sosial. Dalam hubungannya dengan makhluk sosial, terkandung maksud bahwa

bagaimanapun juga manusia tidak dapat terlepas dari individu lain. Dengan membangun dan mengembangkan pengetahuannya sendiri berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki dan diperoleh dari hasil komunikasi, peserta didik mampu membangun struktur kognitif baru yang akan menjadi dasar tindakan yang akan dilakukan (Sardiman, 2011:1). Dari pendapat tersebut dijelaskan bahwa manusia membutuhkan komunikasi agar manusia tersebut dapat memiliki pengetahuan sehingga manusia tersebut mengetahui cara bertindak di masyarakat. Agar dapat berkomunikasi dengan baik manusia membutuhkan alat komunikasi, yaitu bahasa.

Proses belajar mengajar akan senantiasa merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusia, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar dengan siswa sebagai subjek pokoknya (Sardiman, 2011:14). Keterampilan berbahasa tidak akan dimiliki oleh seseorang jika ia tidak pernah mempelajarinya atau latihan sebelumnya. Penugasan bahasa yang dimiliki oleh anak mulai dari kecil hingga dewasa disebabkan adanya kegiatan belajar dan latihan terus-menerus sehingga terampil atau mahir. Keterampilan terdiri atas empat yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Keterampilan berbahasa sangat penting diajarkan pada saat yang tepat agar lebih mudah dimengerti dan diterapkan. Strategi belajar mengajar perlu diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar.

Penerapan strategi belajar yang baik harus dilakukan oleh guru agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun kadang-kadang sekolah memiliki kendala berupa kurangnya fasilitas di sekolah yang memadai. Salah satu strategi belajar yang dapat digunakan dengan mudah adalah dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*). Pemilihan metode haruslah sesuai dengan karakteristik sekolah. Pembelajaran keterampilan berbahasa dengan metode bermain peran (*Role Playing*) adalah salah satu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan imajinasi biasanya menjadi karakter siswa sekolah menengah pertama.

Salah satu karakteristik siswa sekolah menengah pertama adalah sering mengkhayal, yaitu keinginan menjelajah dan berpetualang yang tidak semuanya dapat tersalurkan. Biasanya terhambat dari segi biaya. Oleh karena itu, mereka lalu mengkhayal mencari kepuasan. Khayalan ini tidak selamanya bersifat negatif, justru kadang menjadi suatu yang konstruktif, misalnya munculnya ide cemerlang. Berdasarkan karakteristik siswa suka mengkhayal metode bermain peran (*Role Playing*) dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dengan metode bermain peran (*Role Playing*), siswa dapat mengekspresikannya perasaannya dan bahkan melepaskannya (Ahmadi, dkk, 2011: 33).

Metode bermain peran (*Role Playing*) adalah salah satu cara penguasaan bahan- bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan

penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup dan benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, karena metode ini sangat menuntut semua siswa agar dapat berperan serta dalam proses, akan diperankan, sehingga dengan sendirinya mereka melakukan interaksi dengan teman sekelas. Metode bermain peran (*Role Playing*) ini sangat sesuai dengan John Dewey tentang belajar yakni prinsip belajar sambil berbuat (*learning by doing*). Prinsip ini berdasarkan siswa dapat memperoleh lebih banyak pengalaman dengan cara keterlibatan secara aktif dan personal dibandingkan dengan bila mereka hanya melihat materi konsep (Oemar, 2001 : 212).

Teknik bermain peran (*Role Playing*) banyak dipakai dalam pengajaran bahasa karena kegiatan belajar mengajar dengan teknik ini sangat menyenangkan Azies dan Alwasilah (1996: 95-101). Berdasarkan pendapat tersebut kita dapat mengetahui bahwa metode bermain peran (*Role playing*) ini baik digunakan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia, karena metode ini sangat menyenangkan. Jika siswa sudah senang pada mata pelajaran bahasa Indonesia maka motivasi belajar Bahasa Indonesia pun akan meningkat dengan sendirinya.

Dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dapat mendorong siswa bermain peran melalui dialog dan interaksi sehingga dapat menghasilkan keterampilan berbicara seperti mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Keterampilan berbicara sebagai keterampilan berbahasa yang sifatnya produktif, menghasilkan, memberi, atau menyampaikan. Pembicara menyampaikan informasi kepada orang lain (penyimak), pembicara fungsinya sebagai komunikatif dan penyimak sebagai komunikan.

Berdasarkan pengamatan dilapangan pada observasi awal mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita bahwa proses pembelajaran guru hanya terpaku pada metode mengajar secara konvensional sehingga siswa merasa jenuh dan monoton. Selain itu penyebab lainnya kurangnya pemahaman guru dalam menggunakan metode-metode pengajaran yang bervariasi yang dapat membuat siswa tertarik untuk belajar.

Kondisi yang demikian akan menyebabkan pembelajaran yang kurang efektif dengan menerapkan metode yang kaku di sekolah, karena sebagian besar guru mengajar dengan cara ceramah dan pemberian tugas, bahkan kadang kala seorang guru pun tidak menjelaskan sama sekali

tentang materi tersebut tetapi langsung memberikan tugas latihan. Dan pada akhirnya siswa terpaksa di suruh belajar di rumah sehingga menyebabkan materi pelajaran yang didapatkan tidak mampu diserap secara maksimal oleh peserta didik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yaitu bagaimanakah penggunaan metode bermain peran (*Role playing*) dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kec. Biringbulu Kab. Gowa?

## **C. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui penggunaan metode bermain peran (*Role playing*) dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kec. Biringbulu Kab. Gowa.

## **D. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini diharapkan manfaat yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis

### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada ilmu pendidikan, terutama dalam peningkatan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran keterampilan berbicara.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara langsung maupun secara tidak langsung, terutama:

### a. Manfaat bagi Guru

- 1) Diharapkan pemikiran ini dapat memberikan inovasi dalam metode belajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Diharapkan memperbaiki dan menyempurnakan metode belajar dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*).
- 3) Diharapkan dengan penelitian ini memberikan masukan untuk kebutuhan siswa dalam menyampaikan materi.

### b. Manfaat bagi sekolah

Sebagai masukan bagi pihak sekolah bahwa pembelajaran metode bermain peran (*Role Playing*) dapat digunakan dalam peningkatan dan pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kec. Biringbulu Kab. Gowa.

### c. Manfaat bagi peneliti

Sebagai bahan pembelajaran kedepannya jika kelak nanti bisa mengabdikan di sekolah dan bisa menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*)



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Penelitian yang Relevan

Beberapa orang juga telah melakukan penelitian, Andriani, Rika (2013). Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa (1) ada beberapa langkah model pembelajaran bermain peran yang harus ditempuh guru untuk meningkatkan kemampuan siswa memerankan tokoh drama, (2) Penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kemampuan siswa memerankan tokoh drama, dan (3) siswa memberikan respon positif terkait penerapan model pembelajaran bermain peran.

Ariyanti (2010). Penerapan *Role Playing* untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Cerita Rakyat pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Tegalweru Kabupaten Malang. Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman teks cerita rakyat siswa kelas V di SDN Tegalweru Kecamatan Dau Kabupaten Malang.

Baihaqi, M.A. (2016). Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode *Role Playing* pada Kelompok Teater Kenes

SMPN 4 Yogyakarta. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran bermain drama dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan skor rata-rata praktik bermain drama siswa pada pratindakan sampai akhir siklus II. Skor rata-rata praktik bermain drama siswa pada pratindakan sebesar 17,6. Skor rata-rata praktik bermain drama siswa pada siklus I sebesar 21,1. Skor rata-rata praktik bermain drama siswa di siklus II pertemuan ke II sebesar 37,6. Jadi, skor rata-rata praktik bermain drama siswa dari pratindakan ke siklus II meningkat sebesar 20. Peningkatan skor ini menunjukkan bahwa implementasi tindakan pada siklus I dan siklus II mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain peran.

## **2. Keterampilan Berbicara**

### **a. Pengertian Berbicara**

Berbicara adalah salah satu kelebihan manusia dibanding makhluk hidup yang lain. Menurut Tarigan (2008: 2), setiap orang akan mengucapkan kata-kata atau bunyi-bunyi artikulasi untuk mengekspresikan dan menyampaikan gagasan, pikiran, dan perasaan. Berbicara menjadi salah satu alat komunikasi untuk menyampaikan sesuatu kepada pendengarnya. Menurut Haryadi dan Zamzani (2000:72) menguraikan bahwa merupakan penyampaian gagasan, pikiran dan perasaan menggunakan bahasa lisan dengan tujuan agar maksud dari pembicara dapat dipahami

oleh pendengar. Menurut Tarigan(2008: 14), berbicara didepan umum terdiri dari tiga jenis :

- 1) Berbicara dalam situasi yang bersifat memberitahukan atau bersifat informatif.
- 2) Berbicara dalam situasi kekeluargaan dan persahabatan.
- 3) Berbicara dalam situasi mengajak, membujuk, mendesak, dan meyakinkan.

#### **b. Peranan Berbicara**

Kemahiran berbicara merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa yang ingin dicapai dalam pengajaran bahasa modern termasuk bahasa indonesia. Berbicara merupakan sarana utama untuk membina saling pengertian dan komunikasi timbal balik, dengan menggunakan bahasa sebagai medianya.

Kegiatan berbicara di dalam kelas bahasa mempunyai aspek komunikasi dua arah, yakni antara pembicara dengan pendengarnya secara timbal balik. Dengan demikian latihan berbicara harus terlebih dahulu didasari oleh kemampuan mendengarkan, kemampuan mengucapkan, dan penguasaan kosa kata serta ungkapan yang memungkinkan anak didik dapat mengkomunikasikan maksud atau pikirannya.

Ada banyak manfaat yang bisa dirasakan langsung menurut Musaba (2012: 13) jika seseorang mampu atau terampil berbicara. Beberapa manfaat tersebut dilihat sebagai berikut :

1) Memperlancar komunikasi antarsesama

Komunikasi antar manusia terbanyak dilakukan dengan lisan atau melalui bicara. Oleh karena itu, secara mendasar bahwa kemampuan berbicara menduduki peranan penting dalam komunikasi antar sesama.

Dalam berkomunikasi antar sesama, orang terlibat dalam pembicaraan tidak sekedar saling dapat memahami, tetapi komunikasi lewat pembicaraan harus berjalan efektif. Masing-masing yang terlihat dalam pembicaraan tidak mengalami kendala yang berarti, harus ada kemudahan atau kecepatan yang memadai dalam menerima dan memberi sesuatu dalam interaksi saat pembicaraan.

2) Mempermudah pemberian berbagai informasi

Ketepatan dan kecepatan informasi yang diberikan melalui lisan dari seseorang kepada yang lain amat tergantung pada mutu dan kejelasan pembicaraan pemberi informasi. Karena itu orang yang mampu berbicara dengan baik kemungkinan besar menyampaikan informasi secara tepat dan cepat kepada lawan bicaranya. Betapapun seseorang memiliki kemampuan secara intelektual, jika ia lemah dalam berbicara, maka ia akan mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide atau gagasannya kepada orang lain. Banyak orang pandai gagal berkomunikasi, terhambat dalam menyampaikan ide atau

pemikirannya kepada orang banyak, karena ia tidak memiliki kemampuan dalam berbicara di depan umum.

### 3) Meningkatkan Kepercayaan Diri

Biasanya pembicara yang baik memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Ia dengan mantap mengungkapkan gagasan atau buah pikirannya kepada orang lain, tanpa disertai keraguan. Pembicara yang baik lebih percaya diri dalam menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Pembicara yang baik juga mengandung pengertian bahwa yang bersangkutan memiliki ketegasan dalam menyampaikan sesuatu, tetapi bukan berarti ia menunjukkan kekakuan.

Pembicara yang baik bukan berarti orang dianggap pandai bersilat lidah atau dalam pengertian negatif bukan asal bunyi. Pembicara yang dimaksudkan bukan pula digambarkan seperti pembicara yang berapi-api atau tampil secara berlebihan. Pembicara yang baik adalah seseorang yang mampu mengungkapkan sesuatu kepada orang lain dengan jelas dan bisa memahami keadaan lawan bicara atau mitra tuturnya. Dengan kata lain, pembicara yang baik berarti juga dapat menguasai audiensnya

### 4) Meningkatkan Kewibawaan Diri

Pembicara yang baik memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Karena, itu secara langsung akan meningkatkan

kewibawaan dirinya pada saat dia tampil sebagai pembicara, sekaligus memungkinkan kewibawaan itu akan menyatu atau berpengaruh terhadap keberadaan dirinya yang utuh. Kewibawaan yang dimaksud bukan hanya terletak pada kemampuan berbicaranya, tapi masih banyak faktor yang mempengaruhinya. Seseorang yang berbicara bukan sekadar mampu mengungkapkan sesuatu secara lisan, tetapi kualitas apa yang diungkapkan jauh lebih penting dari wujud pengungkapannya sendiri. Hal ini terkait dengan kualitas pengetahuan atau penguasaan bahan pembicaraan.

#### 5) Mempertinggi Dukungan Publik atau Masyarakat

Tidak diragukan lagi seseorang yang memiliki kemampuan berbicara yang baik atau seseorang yang disebut sebagai orator akan lebih mudah mendapat simpati dan dukungan dari publik atau masyarakat. Biasanya masyarakat akan lebih mudah atau tertarik untuk memberikan dukungan kepada seseorang yang dapat berkomunikasi secara efektif dengan mereka. Bagi kalangan masyarakat awan, tampaknya akan lebih mudah mendapat pengaruh atau dipengaruhi oleh seseorang yang tergolong pembicara yang baik.

Satu hal yang perlu ditanamkan bahwa kemampuan berbicara bukan satu-satunya penentu seseorang untuk memperoleh dukungan yang luas dari masyarakat. Masih

banyak hal lainnya yang mempengaruhi besar kecilnya dukungan masyarakat terhadap seseorang, seperti bagaimana sikap dan perilakunya dalam bergaul di masyarakat serta bagaimana jasa atau pengabdianya dalam kehidupan sehari-hari, termasuk tingkat kemampuan intelektual atau daya pikirnya dalam menyikapi dan memecahkan berbagai persoalan yang ada.

#### 6) Menjadi Penunjang Meraih Profesi dan Pekerjaan

Banyak profesi atau lapangan pekerjaan yang memerlukan kemampuan berbicara. Orang yang ingin menjadi guru atau dosen juga harus dilatarbelakangi kemampuan berbicara yang memadai. Sebab, pekerjaan atau profesi sebagai guru atau dosen, sehari-harinya banyak berhadapan murid atau mahasiswanya. Interaksi antar keduanya tentu lebih disarana dengan kegiatan berbicara. Guru atau dosen yang berkualitas hendaknya juga mampu berbicara di depan peserta didiknya dengan baik. Ia harus mampu menjelaskan ilmu pengetahuan yang diajarkan kepada murid dan mahasiswanya.

#### 7) Meningkatkan Mutu Profesi dan Pekerjaan

Kemampuan berbicara tidak sekadar bermanfaat untuk memperoleh profesi dan pekerjaan, tetapi sekaligus dapat meningkatkan mutu profesi dan yang diambil seseorang. Seorang kepala sekolah akan lebih berwibawa dan lebih



berhasil dalam menjalankan tugas-tugasnya jika ia dapat berkomunikasi dengan para guru dan staf sekolah secara efektif.

Seorang psikolog atau ahli jiwa juga dituntut untuk mampu berbicara dengan baik. Ia setiap harinya banyak terlibat dalam menangani orang-orang yang memerlukan bantuan atau bimbingan kejiwaan. Ia biasanya banyak berbicara langsung dengan pasien atau orang yang memerlukannya.

Seorang pengatur acara atau protokol, baik dalam arti sebatas pembawa acara maupun dalam pekerjaannya secara lebih luas, maka ia harus memiliki kemampuan berbicara secara prima atau handal. Ia betul-betul memusatkan perhatiannya pada hal-hal yang berkaitan dengan suatu acara, mengatur, atau mengendalikan acara dari awal hingga akhir.

### **3. Jenis – jenis Keterampilan Berbicara**

Pembelajaran berbicara terdiri dari beberapa jenis kegiatan berbicara, yaitu percakapan, mendongeng/bercerita, berbicara untuk menyampaikan informasi atau mempengaruhi dan kegiatan dramatik Rofi'uddin dan Zuchdi (1999: 12-17).

#### **1) Percakapan**

Dalam melakukan sosialisasi dengan teman-teman maupun guru, siswa perlu mengadakan percakapan. Untuk itu siswa mempelajari mengenai cara memulai percakapan, menjaga agar

percakapan berlangsung terus, dan mengakhiri percakapan. Selain itu, siswa juga belajar tentang peran pembicaraan dalam mengembangkan pengetahuan.

## 2) Bercerita

Terdapat langkah-langkah dalam bercerita pada pembelajaran berbicara yaitu, memilih cerita, menyiapkan diri untuk bercerita, menambahkan barang-barang yang diperlukan dan bercerita. Dalam menentukan cerita sebaiknya yang menarik, sederhana, jelas, serta jumlah pelaku cerita tidak banyak. Untuk persiapan dilakukan dengan menentukan tokoh, penyusunan kalimat yang tepat sehingga dapat menarik perhatian pendengar. Penggunaan media juga diperlukan untuk membuat penyampaian cerita lebih menarik.

## 3) Berbicara untuk Menyampaikan Informasi atau Mempengaruhi

Kegiatan berbicara yang termasuk dalam jenis ini adalah melaporkan secara lisan, melakukan wawancara dan berdebat. Langkah-langkah dalam melaporkan informasi terdiri dari, memilih topik, mengumpulkan dan menyusun informasi, mengumpulkan benda-benda untuk memvisualkan informasi (diagram, peta, gambar, dan sebagainya) dan menyajikan laporan.

## 4) Kegiatan Dramatik

Bermain drama merupakan media bagi murid-murid untuk menggunakan bahasa verbal dan nonverbal dalam konteks yang

bermakna. Pada kegiatan drama siswa terlibat dalam kegiatan berfikir logis dan kreatif dan siswa akan memperoleh pengalaman belajar secara aktif.

Pendapat lain dikemukakan oleh Haryadi dan Zamzami (1996/1997: 61) bahwa bentuk-bentuk pembelajaran keterampilan berbicara terdiri dari bercerita, berdialog, berpidato/berceramah, dan berdiskusi. Untuk memperoleh penguasaan keterampilan berbicara yang baik, maka kegiatan - kegiatan berbicara tersebut perlu dilakukan secara berurutan mulai dari bercerita, berdialog, berpidato/berceramah, kemudian berdiskusi.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran berbicara dibagi dalam beberapa jenis, diantaranya percakapan, bercerita, menyampaikan informasi secara lisan seperti berpidato, wawancara, berdebat, dan berdiskusi.

#### **4. Tujuan Berbicara**

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan dimaksud dapat dipahami. Oleh karena itu agar dapat menyampaikan pesan secara efektif, pembicara harus memahami apa yang akan disampaikan atau dikomunikasikan. Seorang pembicara dalam menyampaikan pesan kepada orang lain pasti mempunyai tujuan, ingin mendapatkan responsi atau reaksi. Responsi atau reaksi itu merupakan hal yang

menjadi harapan. Tujuan umum berbicara menurut Tarigan (2008: 16) terdiri dari lima yaitu sebagai berikut :

- 1) Mendorong atau menstimulasi
- 2) Meyakinkan
- 3) Menggerakkan
- 4) Menginformasikan, dan
- 5) Menghibur

Tujuan berbicara diantaranya untuk meyakinkan pendengar, menghendaki tindakan atau reaksi fisik pendengar, memberitahukan dan menyampaikan para pendengar (St.y. Slamet dan Amir 1996: 67). Pendapat ini tidak hanya menekankan bahwa tujuan berbicara hanya untuk memberitahukan, meyakinkan, menghibur, namun juga menghendaki reaksi fisik atau tindakan dari pendengar atau penyimak.

#### **5. Pengembangan Keterampilan Berbicara**

Kurikulum 2004 dikenal dengan sebutan KBK, merupakan penyempurnaan kurikulum 1994. Pembelajaran pada kurikulum 2004, difokuskan pada pengembangan kompetensi siswa. Artinya materi pembelajaran yang dikembangkan bermuara pada pengembangan standar kompetensi, yakni; kompetensi berbicara, kompetensi menyimak, kompetensi membaca, dan kompetensi menulis. Di dalam kompetensi berbicara dituntut adanya keterampilan berbicara, sehingga diperlukan adanya pengembangan keterampilan berbicara. Menurut Tarigan

(1980:260) pengembangann keterampilan berbicara terdapat empat unsur sebagai berikut:

1) Menceritakan pengalaman

Semua kita punya pengalaman, tetapi tidak semua kita mampu menceritakan pengalaman tersebut dengan baik, teratur, dan menyenangkan bagi orang lain atau pendengar. Pengalaman itu dapat dibedakan; pengalaman yang menyenangkan dan menyedihkan. Bercerita pengalaman adalah sebagai wahana melatih diri. Langkah-langkah memeritakan pengalaman; bentuklah kelompok koperatif yang beranggotakan 5 orang secara individu daftarkanlah 5 pengalaman yang mengesankan dalam hidup anda. Secara individu, tentukanlah salah satu pengalaman yang menurut anda paling mengesankan. Sebelum anda menceritakan pengalaman itu kepada teman-teman dalam kelompok.

2) Menceritakan Tokoh

Menceritakan seorang tokoh berarti menceritakan tentang siapa tokoh tersebut, kapan dan dimana dilahirkan serta apa-apa yang telah diperbuat sehingga dia layak disebut sebagai tokoh. Perlu diingat tidak semua orang bisa dijadikan tokoh. Oleh karena itu, menceritakan seorang tokoh tentu mempunyai tujuan tertentu.

3) Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang atau lebih dengan maksud menggali informasi baik berupa fakta atau pendapat seseorang dengan tujuan tertentu.

#### 4) Berpidato

Berpidato adalah sebuah kegiatan berbicara di depan umum atau berorasi untuk menyatakan pendapatnya, atau memberikan gambaran suatu hal. Pidato biasanya dibawakan oleh seorang yang memberikan orasi-orasi dan pernyataan tentang suatu hal/peristiwa yang penting dan patut diperbincangkan. Pidato merupakan salah satu teori dalam pelajaran bahasa Indonesia.

### 3. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

#### a. Pengertian Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode bermain peran (*role playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dapat dilakukan siswa dengan cara memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan (Hamdani, 2011:87).

*Role playing* didefinisikan oleh Treffinger (dalam Waluyo, 2003:189) sebagai *the acting of roles decided upon in advance 29 historical scenes of the past, possible events of the future,*

*significant currents events, or imaginary situations at any place or time* (peran dalam permainan dibagi sebelumnya, sebagai tujuannya adalah menciptakan kembali skenario cerita lampau, suatu kejadian yang akan terjadi, kejadian penting sekarang ini atau situasi hayalan pada suatu tempat atau waktu). Metode *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, dan kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang Sanjaya (2006:161).

Metode ini, pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Metode ini di pelopori oleh George Shaftel (Uno, 2012:25). *Role playing* dirancang untuk memengaruhi nilai-nilai pribadi dan sosial. Perilaku dan nilai-nilai diharapkan anak menjadi sumber bagi penemuan berikutnya (Rusman, 2010: 138)

*Role playing* sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya,

melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk :

- 1) Menggali perasaannya
- 2) Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya.
- 3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah,
- 4) Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam situasi di mana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain. Keberhasilan model pembelajaran *role playing* tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).

Menurut Aunurrahman (2014: 155) metode *role playing* digunakan untuk membantu para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan



empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial. Jika ditelaah dari esensinya, model bermain peran lebih menitik beratkan keterlibatan partisipan dan pengamat dalam situasi atau masalah nyata serta berusaha mengatasinya. Melalui proses ini disajikan contoh perilaku kehidupan manusia yang merupakan contoh bagi siswa untuk menjaga perasaannya, menambah pengetahuan sikap, nilai-nilai, dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikapnya di dalam pemecahan masalah, serta berupaya mengkaji pelajaran dengan berbagai cara. Metode bermain peran merupakan suatu metode mengajar siswa untuk mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antarmanusia (Hamdani, 2011: 268).

Berdasarkan pendapat para ahli tentang metode *role playing*, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah salah satu bentuk pembelajaran dan peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Menurut Arikunto (2007: 27) bermain peran (*Role Playing*) adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam bermain peran (*Role Playing*) siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi didalam kelas.

Selain bermain peran (*Role Playing*) seringkali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana anak didik membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang, ia juga berfungsi sebagai penanam karakter kata atau penggunaan ungkapan.

Dalam bermain peran (*Role Playing*), anak didik diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik berbahasa (bertanya dan menjawab dalam bahasa Indonesia) bersama teman-teman sebayanya pada situasi tertentu. Belajar yang efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri anak didik. Lebih lanjut prinsip pembelajaran bahasa menjelaskan bahwa dalam pembelajaran bahasa, anak didik akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan menggunakan bahasa dengan melakukan berbagai kegiatan bahasa. Bila mereka berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari, jadi dalam pembelajaran siswa harus aktif. Tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.

Bermain peran (*Role Playing*) adalah latihan yang baik bagi tumbuh kembang anak didik. Ketika anak didik berperan sebagai ibu misalnya, saat itu ia membayangkan dan meniru sikap sebagai seorang ibu dengan berkaca pada perilaku ibunya atau ibu idaman. Selain itu, ia juga mengembangkan sikap keibuan. bermain peran (*Role Playing*) juga dapat membuat anak didik pandai berimajinasi

karena memerankan sosok yang bukan dirinya. Ini bisa meningkatkan kemampuan verbal anak didik dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

Sebuah penelitian mengatakan bahwa metode pengajaran instruksional yang satu arah, yaitu guru mendominasi kelas, Sudah ketinggalan zaman karena membuat anak menjadi pasif dan pada gilirannya tidak melatih anak menjadi makhluk yang artikulatif ketika terjun di masyarakat.

Menurut Wina Sanjaya (2006: 161) ada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari yaitu:

- 1) Mengambil peran (*Role Taking*), yaitu tekanan ekspektasi ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh: berdasarkan pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak perempuan) atau berdasar tugas jabatan (bagaimana seorang agen polisi harus bertindak), dalam situasi-situasi sosial.
- 2) Membuat peran (*Role Making*), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
- 3) Tawar-menawar peran (*Role Negotiation*), yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-

pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Dalam bermain peran (*Role Playing*) peserta melakukan tawar menawar antara ekspektasi-ekspektasi sosial suatu peran tertentu, interpretasi dinamik mereka tentang peran tersebut, dan tingkat dimana orang lain menerima pandangan mereka tentang peran tersebut.

Dalam bermain peran (*Role Playing*) peserta diminta; pertama untuk mengandaikan suatu peran khusus, apakah sebagai mereka sendiri atau sebagai orang lain. Kedua, masuk dalam situasi yang bersifat simulasi atau skenario, yang dipilih berdasarkan relevansi dengan pengetahuan yang sedang dipelajari anak didik atau materi kurikulum. Ketiga, bertindak persis sebagaimana pandangan mereka terhadap orang yang diperankan dalam situasi-situasi tertentu ini, dengan menyepakati untuk bertindak “seolah-olah” peran-peran tersebut adalah peran mereka sendiri dan bertindak berdasar asumsi tersebut, dan keempat menggunakan pengalaman-pengalaman peran yang sama pada masa lalu.

Di samping tiga aspek utama dari pengalaman peran di atas, ada empat pokok pendekatan dalam bermain peran (*Role Playing*) seringkali digunakan, yaitu *role playing* berbasis keterampilan (*skills based*), berbasis isu (*issues based*), berbasis problem (*problems based*), dan berbasis spekulasi (*speculative based*).

Bermain peran (*Role Playing*) pendekatan berbasis keterampilan (*skills-based approach*) adalah siswa diminta untuk memperoleh keterampilan, kemampuan atau sikap yang sering melalui perilaku model dengan seperangkat kriteria kemudian melatih sifat-sifat ini sampai benar-benar terinternalisasi dengan mengikuti kriteria yang ada dan mendemonstrasikan sifat tersebut kepada yang lain, biasanya dengan tujuan penilaian atau evaluasi.

Bermain peran (*Role Playing*) dengan pendekatan berbasis isu (*issues-based approach*) adalah anak didik secara aktif mengeksplorasi suatu isu dengan mengandaikan peran-peran dari manusia dalam kehidupan yang sesungguhnya yang berselisih satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan yang diinginkannya yang dilandasi seperangkat kepentingan-kepentingan pribadi yang jelas. Contoh dari pendekatan ini adalah membangun jalan bebas hambatan.

Bermain peran (*Role Playing*) dengan pendekatan berbasis problem (*problems-based approach*) adalah anak didik diminta untuk memecahkan masalah dengan menggunakan pengetahuannya secara tepat. Di sini guru boleh mengintervensi dengan memberikan informasi atau problem baru, krisis atau tantangan baru sementara bermain peran (*Role Playing*) tetap berjalan. Contohnya adalah perjuangan untuk mempertahankan hidup dari kecelakaan kapal laut.

Bermain peran (*Role Playing*) dengan pendekatan berbasis spekulasi (*speculative-based approach*) adalah keterlibatan anak didik dalam membuat spekulasi terhadap pengetahuan lampau dan yang akan datang dengan menggunakan aspek yang diketahui dari wilayah subyek tertentu. Contohnya kematian karena kecelakaan misalkan dalam suatu konser musik yang kacau.

Faktor lain yang penting dalam menghidupkan kegiatan berbicara ialah keberanian anak didik dan perasaan tidak takut salah. Oleh karena itu, guru hendaknya memberikan dorongan kepada anak didik agar berani berbicara kendatipun dengan risiko salah.

Pada tahap permulaan latihan berbicara dapat dikatakan serupa dengan menyimak akan tetapi tujuan akhir keduanya berbeda. Latihan berbicara menekankan kemampuan eskpresi atau mengungkapkan ide pikiran pesan kepada orang lain, sedangkan menyimak adalah kemampuan memahami apa yang disimak. Keduanya merupakan syarat mutlak bagi sebuah komunikasi lisan yang efektif secara timbal balik.

Menurut Tarigan (2008: 14) pembelajaran bahasa perlu menyadari bahwa keterampilan berbicara melibatkan tiga bidang pengetahuan, yaitu:

- 1) Mekanik (pengucapan, tata bahasa, dan kosakata); penggunaan kata-kata yang sesuai dengan susunan dan pengucapan yang benar.
- 2) Fungsi (transaksi dan interaksi); mengetahui kapan pesan yang jelas diperlukan (transaksi atau pertukaran informasi) dan kapan pemahaman yang tepat tidak diperlukan (interaksi atau membangun hubungan).
- 3) Norma dan aturan sosial budaya (pengalihan pembicara, kecepatan berbicara, lamanya berhenti antara pembicara, peran aktif pembicara); pemahaman tentang siapa yang berbicara kepada siapa, dalam situasi yang bagaimana, tentang apa, dan untuk apa.

**b. Langkah-langkah Pembelajaran *Role Playing***

Menurut Suherman (2009: 7) langkah-langkah model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) adalah:

- 1) Guru mempersiapkan skenario pembelajaran.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut.
- 3) Membentuk kelompok siswa.
- 4) Menyampaikan kompetensi.
- 5) Menunjuk siswa untuk melakukan skenario yang telah dipelajari.
- 6) Kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon.
- 7) Presentasi hasil belajar kelompok.

8) Bimbingan penyimpulan dan refleksi.

Menurut Uno, (2007: 26) prosedur bermain peran terdiri atas:

1) Persiapan/pemanasan.

Peneliti berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh.

Hal ini biasa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh peneliti. Sebagai contoh, peneliti menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh peneliti yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut dan memprediksi akhir dari cerita.

2) Memilih partisipan.

Siswa dan peneliti membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkan. Dalam pemilihan pemain ini, peneliti dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya. Langkah pertama dilakukan jika siswa pasif dan enggan untuk



berperan apa pun. Sebagai contoh, seorang anak memilih peran sebagai ayah. Dia ingin memerankan seorang ayah yang pmarah dengan kumis tebal. Peneliti menunjuk salah satu siswa untuk memerankan anak seperti ilustrasi di atas.

3) Menyiapkan pengamat (observasi).

Peneliti mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran. Misalnya, siapa dulu yang muncul, kemudian diikuti oleh siapa, dan seterusnya. Sementara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesoris lain seperti kostum dan lain-lain. Konsep sederhana memungkinkan untuk dilakukan karena intinya bukan kemewahan panggung, tetapi proses bermain peran itu sendiri.

4) Menata panggung atau tempat bermain peran.

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam bermain peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, peneliti sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

5) Memainkan peran.

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, peneliti dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

6) Diskusi dan evaluasi.

Peneliti bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran. Atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apa pun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

7) Diskusi dan evaluasi kedua.

Permainan peran ulang. Seharusnya pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

8) Berbagi pengalaman.

siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana dimarahi habis-habisan oleh

ayahnya. Kemudian, peneliti membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan.

**c. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing***

( Iru dan Arihi, 2012:88-89) kelebihan dan kekurangan dari model Role Playing (Bermain Peran) adalah sebagai berikut:

1) Kelebihan

- a) Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- b) Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- c) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- d) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaiknya.
- e) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.

- f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

2) Kekurangan

- a) Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
- b) Memerlukan banyak waktu.
- c) Memerlukan tempat yang cukup luas.
- d) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.

Menurut Hamdani (2011:268) kelebihan dan kekurangan dari model *Role Playing* antara lain:

1) Kelebihan

- a) siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran
- b) Karena bermain peran sendiri, mereka mudah memahami masalahmasalah sosial tersebut;
- c) Dengan bermain peran sebagai orang lain, siswa dapat menempatkan diri seperti watak orang lain;
- d) Siswa dapat merasakan perasaan orang lain sehingga menumbuhkan sikap saling perhatian.

2) Kekurangan

- a) Apabila peneliti tidak menguasai tujuan intruksional penggunaan teknik ini untuk sesuatu unit pelajaran, bermain peran tidak akan berhasil;

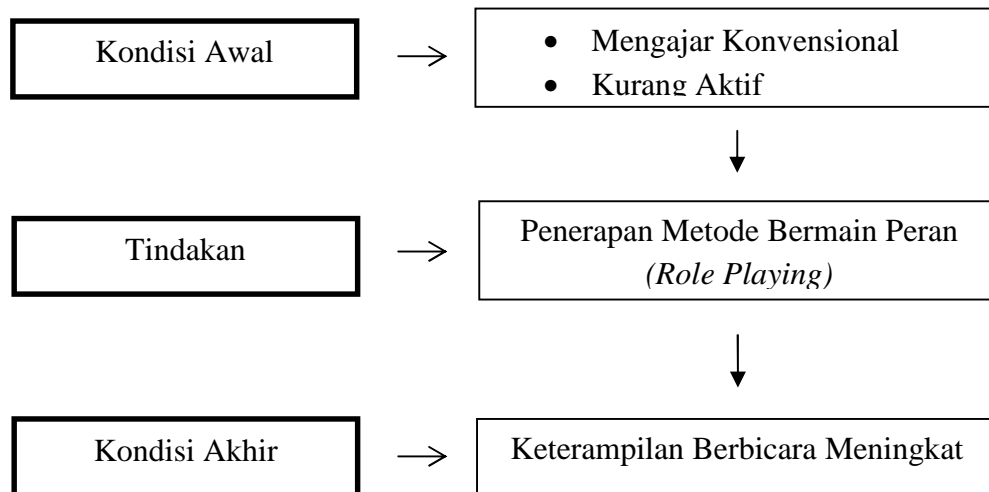
b) Apabila peneliti tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan model ini, bermain peran akan menjadi kacau. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa setiap model yang digunakan guru tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Guru sebaiknya mampu meminimalisasi dampak negatif dan kekurangan model tersebut dengan cara menyesuaikan dengan kondisi siswa, lingkungan belajar, serta sarana yang tersedia di sekolah, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

## **B. Kerangka Pikir**

Dalam memberikan pembelajaran kepada siswa, terlebih dahulu melihat materi yang akan diajarkan serta tujuan yang akan dari mata pelajaran tersebut. Di sini akan diajarkan mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi keterampilan berbicara. Materi keterampilan berbicara banyak berhubungan langsung dengan siswa. Dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan suatu metode yang efektif yang bertujuan menggali potensi atau kemampuan siswa dalam memecahkan masalah belajar dapat diselesaikan dengan baik.

Penyelesaian yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah terlebih dahulu memberikan pengetahuan atau gambaran umum mengenai keterampilan berbicara. Kemudian memberikan tugas dan penerapan metode bermain peran (*Role Playing*). Setelah semua terlaksana dengan

baik, maka peneliti mulai mengkaji dan mengevaluasi untuk hasil yang diinginkan.



**Gambar 2.1. Bagan Kerangka Pikir**

### C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut :

Penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kec. Biringbulu Kab. Gowa.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan data kuantitatif. Penelitian tindakan kelas (*class action research*) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar.

Penelitian tindakan kelas umumnya dilakukan oleh guru bekerja sama dengan peneliti atau dia sendiri sebagai guru berperan ganda melakukan penelitian di sekolah, atau di tempat dia mengajar untuk tujuan peningkatan proses pembelajaran atau penyempurnaan penyusunan proposal.

Desain yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian tindakan kelas adalah melakukan observasi di tempat penelitian. Kemudian peneliti menentukan jenis tes yang akan diberikan kepada subjek penelitian. Tes berupa laporan dalam hal ini peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dalam sebuah pengamatan. Selanjutnya, hasil tersebut sebagai dasar dalam menarik kesimpulan.

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

Lokasi yang dipilih dalam penelitian ini yaitu MTs. Yapit Tonrorita kelas VII yang terletak di Jalan poros tonrorita Kec. Biringbulu Kab. Gowa.

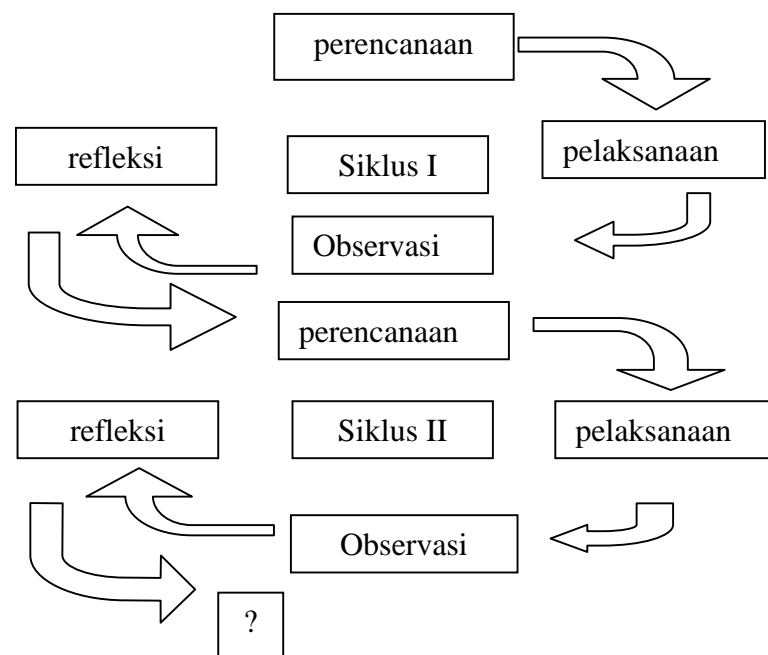
### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Tahun ajaran 2018, dengan jumlah 15 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

### D. Prosedur Penelitian

Dalam rencana tindakan ini, peneliti menggambarkan tentang langkah-langkah dalam tindakan. Langkah-langkah tersebut dilakukan dengan menggunakan siklus yang didalamnya terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Menurut (Arikunto, 2011: 20). Adapun prosedur pelaksanaan tindakan ini sebagai berikut :



**Gambar 3.1. Prosedur Pelaksanaan Tindakan**

Penggunaan siklus harus dilakukan dua kali atau lebih apabila peningkatan hasil belum tercapai. Lebih jelasnya, penulis menjelaskan



siklus dan bagian-bagiannya. Secara lebih rinci prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut:

### **Siklus I**

#### 1. Perencanaan

- a. Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk mata pelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara.
- b. Membuat kelompok serta menjelaskan maksud pembagian kelompok dan rencana pembelajaran yang akan dilakukan

#### 2. Pelaksanaan

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*). Peneliti menggunakan keterampilan berbicara sebagai salah satu proses pembelajaran, sesuai dengan standar kompetensi, materi berbicara. Dalam pelaksanaan ini peneliti hanya sebagai fasilitator dan mediator.

#### 3. Observasi

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mengamati kegiatan, potensi dan perkembangan siswa selama proses pembelajaran dan kemudian mengisi lembar pengamatan yang telah disiapkan.

#### 4. Refleksi

Pada tahap ini peneliti memberika tes sebagai evaluasi untuk mengetahui hasil pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan alat ukur yang telah ditentukan. Hasil dari penelitian dari siklus pertama ini juga akan menjadi acuan dalam upaya melakukan perbaikan pada siklus kedua.

#### **Siklus II**

Pada siklus kedua, kegiatan yang dilakukan pada dasarnya sama dengan kegiatan pada siklus pertama. Hanya perencanaan kegiatan pelaksanaan pada siklus dua ini disusun berdasarkan hasil evaluasi pada siklus pertama, sehingga pembelajaran mengarah pada perbaikan.

#### **E. Faktor-Faktor yang Diselidiki**

Adapun faktor yang dianalisis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Keadaan awal (*input*), yaitu seberapa besar tingkat kemampuan siswa berbicara di depan kelas.
2. Faktor proses, yaitu aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Faktor *output*, yaitu hasil belajar yang diperoleh siswa dalam berbicara setelah diterapkannya pembelajaran metode role playing.

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

1. Teknik Tes

Teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan teknik tes Kemampuan berbicara dengan menerapkan metode bermain peran

(*Role Playing*). Tes tersebut akan digunakan untuk mengetahui kemampuan dalam berbicara sesuai dengan perannya. Aspek yang dinilai dalam tes keterampilan berbicara adalah kesesuaian antara peran diberikan guru dengan apa dibicarakan.

## 2. Teknik Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjaun secara cermat dan akan langsung dilapangan atau dilokasi penelitian.

## G. Teknik Analisis Data

Untuk mengelola data, peneliti menggunakan rumus. Adapun rumus yang dimaksud adalah sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100 \%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan Belajar

T= Skor yang diperoleh siswa

Tt = Skor maksimal dari tiap jawaban

(Trianto,2011: 63)

Mengumpulkan dan mengolah data secara kuantitatif dari observasi dan penilaian unjuk kerja dari setiap siklus sehingga dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar.

**Tabel 3.1. Teknik Kategorisasi Standar**

Skor	Kategori
89-100	Baik
75-88	Baik
65-74	Cukup
55-64	Kurang
0 – 54	Kurang

(Nurgiantoro 2012: 31)

**H. Indikator Keberhasilan**

Sebagai tolok ukur peningkatan kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*), peneliti berpedoman pada taraf penguasaan bahwa, jika 85% ke atas siswa mencapai nilai 75 ke atas penelitian dianggap berhasil dan dapat dihentikan. (Trianto, 2011: 63).

**Tabel 3.2. Pedoman Aspek Penilaian Kemampuan Berbicara Siswa Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita.**

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Nilai	Skor
1.	Bahasa (ketepatan kata)			
	a. Lafal dan intonasi	3	15	50
	b. Pilihan kata	2	10	
	c. Struktur bahasa (ketepatan kalimat)	3	15	
	d. Gaya bahasa	2	10	
2.	Penampilan			
	a. Gerak dan mimik	2	10	

b. Hubungan interaksi dengan pendengar	2	10	50
c. Volume suara	3	15	
d. Kelancaran berbicara	3	15	
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Nurgiantoro (2012:408)

Pedoman penilaian kemampuan :

Skor = jumlah perolehan angka seluruh aspek

Nilai =  $\frac{\text{skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan dua siklus pada siswa Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan, metode pelaksanaannya mengikuti prinsip kerja PTK yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 26 Juni sampai 09 Agustus 2018 dengan jam pembelajaran berlangsung yakni hari senin 2x pertemuan dari pukul 09.30 - 10.10 Wita dan pukul 10.25-11.05 Wita, hari Selasa 2 kali pertemuan dari pukul 10.10-10.50 Wita dan pukul 10.50-11.30 Wita.

Data dari hasil penelitian berupa kemampuan berbicara siswa dan aktivitas belajar siswa diperoleh melalui hasil instrumen penilaian yang dilakukan oleh peneliti pada saat siswa melakukan proses belajar mengajar, data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui hasil peningkatan yang sesuai dengan standar nilai KKM yang telah ditentukan dapat dilihat pada lampiran hasil penelitian.

#### **1. Tindakan Siklus I**

##### **a. Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini peneliti menyiapkan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang ingin dicapai oleh siswa. Selanjutnya menyiapkan lembar observasi siswa dan aspek penilaian kemampuan berbicara siswa sebagai alat pengumpulan data, untuk

mengetahui bagaimana kondisi belajar mengajar di kelas pada waktu berlangsungnya kegiatan pembelajaran, baik siswa maupun guru.

#### **b. Tahap Pelaksanaan**

Adapun pelaksanaan tindakan siklus I ini berlangsung selama 2 kali pertemuan dengan lama waktu 2x40 menit.

##### **Pertemuan pertama**

Adapun kegiatan yang dilakukan guru pada pertemuan pertama siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik merespon salam dan pertanyaan dari guru berhubungan dengan kondisi siswa dan kelas.
- 2) Peserta didik merespon pertanyaan dari guru tentang keterkaitan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari
- 3) Guru memberikan motivasi pada peserta didik.
- 4) Peserta didik menerima informasi tentang tujuan pembelajaran dan manfaat pembelajaran.
- 5) Peserta didik menyimak pencapaian cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan pembelajaran.
- 6) Peserta didik mempertanyakan apa tidak diketahui siswa dan menjawab pertanyaan dari guru.

##### **Pertemuan kedua**

- 1) Peserta didik mampu berbicara sesuai dengan peran yang di berikan.

- 2) Peserta didik yang antusias dalam berbicara di berikan skor atau penilaian yang sesuai dengan bahasa, dan penampilan siswa.
- 3) Guru mengadakan refleksi.
- 4) Guru dan siswa menyimpulkan secara bersama-sama.
- 5) Guru menutup pelajaran dengan memberikan pesan moral.

### c. Tahap Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan proses observasi pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat serta melakukan evaluasi berupa tes kemampuan berbicara siswa pada siklus I peneliti mengisi lembar observasi berdasarkan hasil pengamatan.

Adapun hasil observasi kegiatan belajar siswa pada keterampilan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) pada siklus I.

Tabel 4.1 Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*).

**Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*)**

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan		Rata-rata	Persen-tase (%)
		I	II		
1.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru	5	8	6.5	43.33
2.	Siswa lebih berani melontarkan pertanyaan serta menjawab pertanyaan baik dari temannya maupun dari guru.	3	6	4.5	30



3	Siswa terlihat lebih antusias dalam berbicara	4	8	6	40
4.	siswa yang sopan dalam bertutur kata	6	9	7.5	50

Berdasarkan data pada tabel 4.1 di atas diperoleh gambaran bahwa dari 15 siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita yang memperhatikan penjelasan guru rata-rata mencapai 43.33%, siswa yang lebih berani melontarkan pertanyaan serta menjawab pertanyaan baik dari guru maupun sesama temanya rata-rata mencapai 30%, siswa yang lebih kompak dan antusias dalam berbicara rata-rata mencapai 40% dan siswa yang sopan dalam bertutur kata dalam berbicara rata-rata mencapai 50%.

#### **d. Refleksi Siklus I**

Berdasarkan hasil observasi siklus I dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang tidak aktif dan kurang berminat dalam belajar, semangat belajar, motivasi, dan keaktifan dalam belajar serta kemampuan berbicara masih kurang.

Kegiatan siswa pada siklus ini, semangat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran ini masih kurang. Hal ini terlihat kurangnya perhatian serius siswa dalam menanggapi materi, sikap siswa pada umumnya masih kurang memberikan tanggapan atau respon positif terhadap pemecahan masalah oleh siswa. Selain itu, ditemukan adanya siswa yang melakukan aktivitas yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran seperti keluar masuk dan ribut di dalam kelas .

Fenomena tersebut merupakan salah satu problem yang terjadi di kelas yang perlu mendapatkan perhatian dari guru. Masalah tersebut menyebabkan siswa sulit memahami materi yang diajarkan. Tidak tercapainya proses pembelajaran pada siklus I disebabkan oleh beberapa masalah yang tampak berikut ini :

- 1) Guru belum mengidentifikasi masalah siswa secara menyeluruh.
- 2) Guru kurang membantu dan mengarahkan siswa menyelesaikan masalah tersebut.
- 3) Guru kurang memberikan motivasi belajar siswa.
- 4) Guru kurang menerapkan pujian atau penguatan terhadap siswa.
- 5) Guru kurang membantu mengarahkan siswa dalam proses berbicara siswa.
- 6) Guru kurang memantau siswa dalam kerja kelompok.

Berdasarkan hasil observasi rekan guru dan tanggapan masukan mengenai model pengajaran ini maka yang perlu dibenahi adalah:

- 1) Penguatan dan motivasi yang diberikan pada siswa perlu ditingkatkan.
- 2) Kesulitan siswa terhadap kemampuan berbicara dituntun.
- 3) Kesulitan siswa memecahkan masalah perlu dibimbing

Berdasarkan hasil analisis data pretes dengan 15 orang siswa yang dianalisis diperoleh gambaran, yaitu : tidak ada siswa yang mampu memperoleh nilai 100 sebagai nilai maksimal. Nilai tertinggi yang dicapai oleh siswa adalah 80,0 yang dicapai oleh 1 siswa (6,7%) dan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 40,0 yang dicapai oleh 1 siswa

(6,7%). Selanjutnya, sampel yang memperoleh nilai 75,0 berjumlah 3 siswa (20%), sampel yang memperoleh nilai 70,0 berjumlah 1 siswa (6,7%), sampel yang memperoleh nilai 65,0 berjumlah 2 siswa (13,3%), sampel yang memperoleh nilai 60,0 berjumlah 2 siswa (13,3%), sampel yang memperoleh nilai 55,0 berjumlah 1 siswa (6,7%), sampel yang memperoleh nilai 50,0 berjumlah 1 siswa (6,7%), sampel yang memperoleh nilai 45,0 berjumlah 3 siswa (20%). Gambaran yang lebih jelas dan tersusun rapi dari nilai tertinggi sampai dengan nilai terendah yang diperoleh siswa beserta frekuensinya dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut ini:

**Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Siswa Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada *Pretes***

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	40.00	1	6.7	6.7	6.7
	45.00	3	20.0	20.0	26.7
	50.00	1	6.7	6.7	33.3
	55.00	1	6.7	6.7	40.0
	60.00	2	13.3	13.3	53.3
	65.00	2	13.3	13.3	66.7
	70.00	1	6.7	6.7	73.3
	75.00	3	20.0	20.0	93.3
	80.00	1	6.7	6.7	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada tabel 4.2 diperoleh rangkuman nilai kemampuan berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada *prettes*, berbagai

karakteristik distribusi nilai. Untuk lebih jelasnya, rangkuman karakteristik distribusi nilai yang diperoleh siswa ditunjukkan pada Tabel 4.3 berikut ini:

**Tabel 4.3. Karakteristik Rangkuman Distribusi Nilai Kemampuan Berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa.**

<i>N</i>	<i>Valid</i>	15
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		60.3333
<i>Std. Error of Mean</i>		3.39701
<i>Median</i>		60.0000
<i>Mode</i>		45.00(a)
<i>Std. Deviation</i>		13.15657
<i>Variance</i>		173.095
<i>Skewness</i>		-.083
<i>Std. Error of Skewness</i>		.580
<i>Kurtosis</i>		-1.396
<i>Std. Error of Kurtosis</i>		1.121
<i>Range</i>		40.00
<i>Minimum</i>		40.00
<i>Maximum</i>		80.00
<i>Sum</i>		905.00

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat diketahui bahwa di antara 15 siswa yang dites, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 80,0. Selanjutnya, nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 40,0, nilai rata-rata adalah 60,3, median adalah 60,0, standar deviasi adalah 13,15. Berdasarkan karakteristik nilai tersebut dinyatakan klasifikasi kemampuan berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada *Pretes*. Hal ini dapat diamati pada tabel 4.4 berikut ini:

**Tabel 4.4. Klasifikasi Nilai Kemampuan Berbicara Siswa Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada *Pretes***

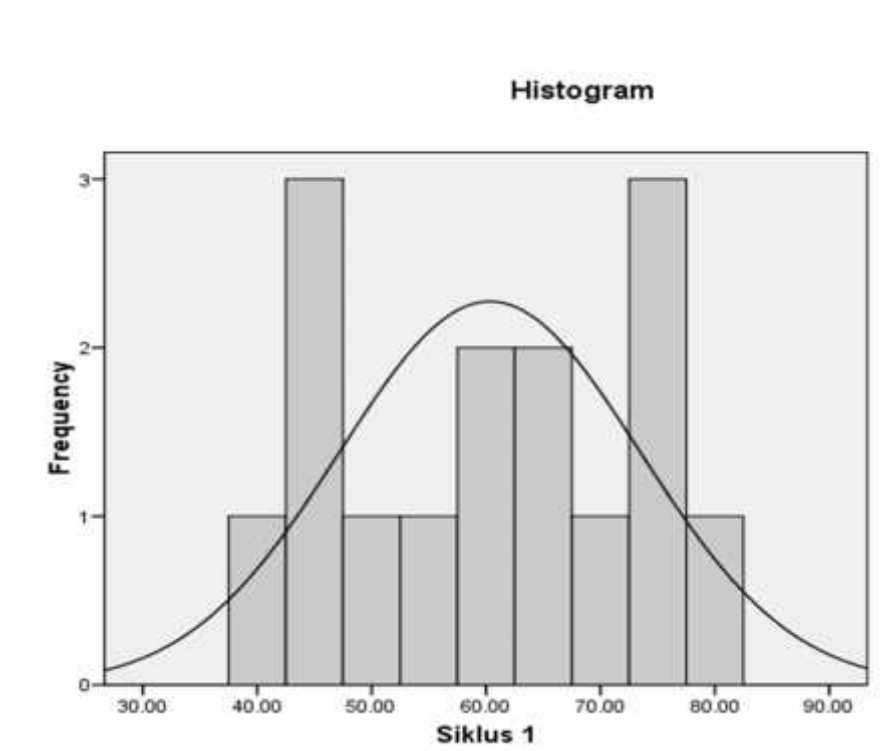
No	Kemampuan (P)	Frekuensi (F)	Persentase (%)	Tingkat penguasaan
1	91-100	0	0	Sangat Tinggi
2	76-90	1	6,7	Tinggi
3	61-75	6	40,0	Sedang
4	51-60	3	20,0	Rendah
5	50	5	33,3	Sangat Rendah
	Jumlah	15	100	

(Adaptasi dari Depdiknas, 2006)

Berdasarkan kategori kemampuan tersebut dapat dinyatakan bahwa tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan sangat tinggi (0%). Selanjutnya, sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan tinggi sebanyak 1 siswa (6,7%), sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan sedang sebanyak 6 siswa (40,0%), sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan rendah sebanyak 3

siswa (20,0%), sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan sangat rendah sebanyak 5 siswa (33,3%). Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada *pretest* kelas dikategorikan rendah.

Nilai siswa dapat dikonversikan ke dalam tabel klasifikasi ketuntasan berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada *pretes* dengan Grafik berikut ini:



**Gambar 4.1. Grafik siklus 1 Ketuntasan Berbicara**

Untuk mengetahui tingkat ketuntasan berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada *pretes* dapat dilihat tabel 4.5 berikut ini :

**Tabel 4.5. Klasifikasi Tingkat Ketuntasan Berbicara Siswa Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada *Pretes*.**

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
73 -100	4	26,7	Tuntas
0 - <72	11	73,3	Tidak tuntas
Jumlah	15	100	

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui, bahwa sampel yang memperoleh nilai 73 ke atas berjumlah 4 siswa (26,7%) dan sampel yang memperoleh nilai di bawah 73 berjumlah 11 siswa (73,3%). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kriteria ketuntasan kemampuan berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada *Pretes* belum memadai. Hal ini dibuktikan dari nilai yang diperoleh siswa sampel yang memperoleh nilai 73 ke atas belum mencapai kriteria tingkat kemampuan siswa sampel yaitu 85%.

## 2. Tindakan Siklus II

### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan hal yang sama pada siklus II. Sesuai gambaran pada siklus I, yaitu menyiapkan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang ingin dicapai oleh siswa dengan

materi Teks Deskripsi. Selanjutnya guru menyiapkan nama kelompok minimal 2 orang dan menjelaskan maksud pembentukan kelompok itu dan kemudian menyiapkan lembar observasi siswa sebagai alat pengumpulan data, untuk mengetahui bagaimana kondisi belajar mengajar di kelas pada waktu berlangsungnya kegiatan pembelajaran, baik siswa maupun guru.

#### **b. Tahap Pelaksanaan**

Adapun pelaksanaan tindakan siklus II ini berlangsung selama 2 kali pertemuan dengan lama waktu 2x40 menit.

##### **Pertemuan pertama**

Adapun kegiatan yang dilakukan guru pada pertemuan pertama siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik merespon salam dan pertanyaan dari guru berhubungan dengan kondisi siswa dan kelas
- 2) Peserta didik merespon pertanyaan dari guru tentang keterkaitan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari
- 3) Peserta didik diberi motivasi dalam mempersiapkan perdebatan.
- 4) Peserta didik menerima informasi tentang tujuan pembelajaran dan manfaat pembelajaran.
- 5) Peserta didik menyimak pencapaian cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan pembelajaran.
- 6) Peserta didik mempertanyakan apa tidak diketahui siswa dan menjawab pertanyaan dari guru.



### **Pertemuan kedua**

- 1) Peserta didik mencari unsur-unsur berita.
- 2) Peserta didik yang antusias dalam memainkan perannya di tiap-tiap kelompok di berikan skor atau penilaian yang sesuai dengan bahasa, dan penampilan siswa.
- 3) Guru mengadakan refleksi.
- 4) Guru dan siswa menyimpulkan kelebihan dan kekurangan berita.
- 5) Guru menutup pelajaran dengan memberikan saran-saran.

### **c. Tahap observasi**

Pada tahap ini dilaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi kemampuan berbicara siswa pada siklus II. Peneliti menggunakan lembar observasi berdasarkan hasil pengamatan.

Adapun hasil observasi kegiatan belajar siswa pada meningkatkan kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) pada siklus II dapat lihat pada tabel 4.6

**Tabel 4.6. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)**

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan		Rata-rata	Persentase (%)
		I	II		
1.	Siswa yang memperhatikan	13	15	13	86.66

	penjelasan guru				
2.	Siswa lebih berani melontarkan pertanyaan serta menjawab pertanyaan baik dari temannya maupun dari guru.	10	13	11.5	76.66
3.	Siswa terlihat lebih kompak dan antusias dalam memainkan perannya	11	13	12	80
4.	siswa yang sopan dalam bertutur kata	11	14	12.5	83.33

Berdasarkan data pada tabel 4.6 diperoleh gambaran bahwa dari 15 siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita yang memperhatikan guru rata-rata mencapai 86% siswa, yang lebih berani melontarkan pertanyaan serta menjawab pertanyaan baik dari guru maupun sesama temannya rata-rata mencapai 76.66%, siswa yang lebih kompak dan antusias dalam memainkan perannya rata-rata mencapai 80%, dan siswa yang sopan dalam bertutur kata dalam berbicara rata-rata mencapai 83.33%.

#### **d. Tahap refleksi**

Pada siklus II perhatian dan keaktifan dapat memperlihatkan kemajuan. Terlihat dari setiap guru memberikan pertanyaan siswa selalu berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan guru maupun

sesama temanya. Begitupun juga pada saat guru memancing siswa untuk berbicara. Walaupun tidak bisa dipungkiri, masih tetap saja ada siswa yang belum sama dengan teman-teman lainnya, artinya bahwa masih ada siswa yang belum berani untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan guru maupun dari temannya. Sehingga pada siklus II ini, siswa yang seperti itu yang ditunjuk peneliti untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan terhadap hasil bermain peran ini. Selain itu siswa yang tidak aktif dalam berbicara diberikan bimbingan khusus dari guru, perhatian yang lebih dari peneliti dibandingkan dengan teman-temanya yang lain yang sudah mampu menerima materi pelajaran dengan baik.

Peningkatan minat siswa dalam belajar sangat nampak pada penerapan siklus II yaitu siswa yang kemampuan berbicaranya sudah bagus mengalami peningkatan. Secara umum hasil yang dicapai setelah pelaksanaan tindakan dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) ini mengalami peningkatan baik dari segi perubahan sikap siswa, keaktifan dalam, keberanian menjawab dan mengemukakan pendapat, dan keberanian menanggapi pendapat temannya.

Berdasarkan hasil analisis data pretes pada siklus II dengan 15 orang siswa yang dianalisis diperoleh gambaran, yaitu : tidak ada siswa yang mampu memperoleh nilai 100 sebagai nilai maksimal. Nilai tertinggi yang dicapai oleh siswa adalah 90,0 yang dicapai oleh 1 siswa (6,7%) dan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 70,0 yang

dicapai oleh 1 siswa (13,3%). Selanjutnya, sampel yang memperoleh nilai 85,0 berjumlah 3 siswa (20%), sampel yang memperoleh nilai 80,0 berjumlah 4 siswa (26,7%), sampel yang memperoleh nilai 75,0 berjumlah 5 siswa (33,3%). Gambaran yang lebih jelas dan tersusun rapi dari nilai tertinggi sampai dengan nilai terendah yang diperoleh siswa beserta frekuensinya dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut ini:

**Tabel 4.7. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Siswa Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada *Pretes***

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	70.00	2	13.3	13.3	13.3
	75.00	5	33.3	33.3	46.7
	80.00	4	26.7	26.7	73.3
	85.00	3	20.0	20.0	93.3
	90.00	1	6.7	6.7	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada tabel 4.7 diperoleh rangkuman nilai kemampuan berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada *pretes*, berbagai karakteristik distribusi nilai. Untuk lebih jelasnya, rangkuman karakteristik distribusi nilai yang diperoleh siswa ditunjukkan pada Tabel 4.8 berikut ini.

**Tabel 4.8 Karakteristik Rangkuman Distribusi Nilai Kemampuan Berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa.**

<i>N</i>	<i>Valid</i>	15
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		78.6667
<i>Std. Error of Mean</i>		1.50132
<i>Median</i>		80.0000
<i>Mode</i>		75.00
<i>Std. Deviation</i>		5.81460
<i>Variance</i>		33.810
<i>Skewness</i>		.285
<i>Std. Error of Skewness</i>		.580
<i>Kurtosis</i>		-.546
<i>Std. Error of Kurtosis</i>		1.121
<i>Minimum</i>		70.00
<i>Maximum</i>		90.00
<i>Sum</i>		1180.00

Berdasarkan Tabel 4.8 dapat diketahui bahwa di antara 15 siswa yang dites, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90,0. Selanjutnya, nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 70,0, nilai rata-rata adalah 78,6, median adalah 80,0, standar deviasi adalah 5,81.

Berdasarkan karakteristik nilai tersebut dinyatakan klasifikasi kemampuan berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada *Pretes*. Hal ini dapat diamati pada tabel 4.9 berikut ini:

**Tabel 4.9 Klasifikasi Nilai Kemampuan Berbicara Siswa Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada *Pretes***

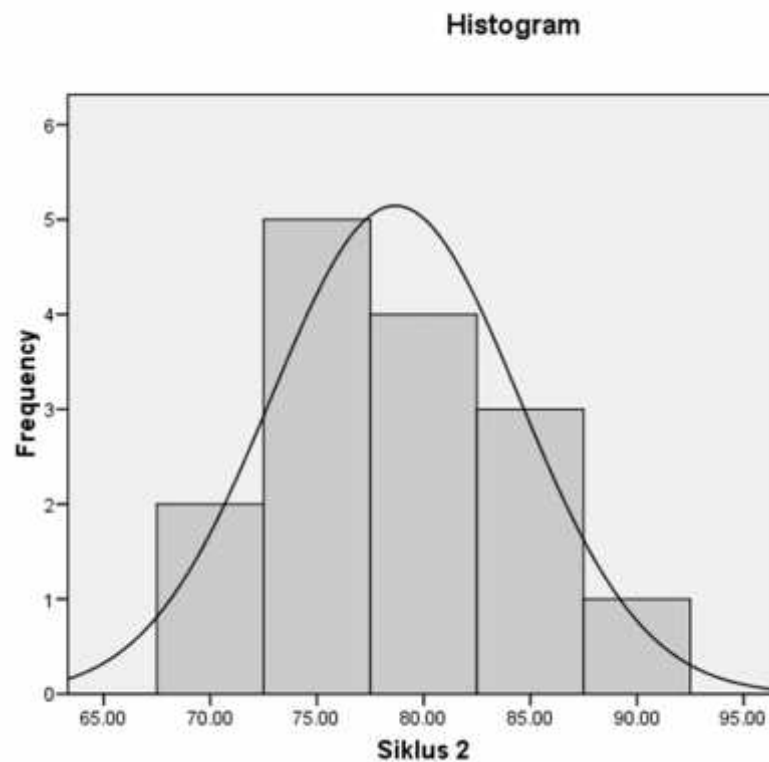
No.	Kemampuan (P)	Frekuensi (f)	Persentase (%)	Tingkat Penguasaan
1.	91-100	0	0	Sangat tinggi
2.	76-90	8	53,3	Tinggi
3.	61-75	7	46,7	Sedang
4.	51-60	0	0	Rendah
5.	50 ke bawah	0	0	Sangat rendah
Jumlah		15	100	

(Adaptasi dari Depdiknas, 2006)

Berdasarkan kategori kemampuan berbicara pada tabel 4.9 dapat dinyatakan bahwa tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan sangat tinggi (0%). Selanjutnya, sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan tinggi sebanyak 8 siswa (53,3%), sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan sedang sebanyak 7 siswa (46,7%), sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan rendah tidak ada (0%), sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan sangat rendah tidak ada (0%). Hal ini

menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada *pretes* dikategorikan tinggi.

Nilai siswa tersebut dapat dikonversikan ke dalam tabel klasifikasi ketuntasan berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa dengan menggunakan Grafik pada *pretes* berikut :



**Gambar 4.2. Grafik Siklus II ketuntasan Berbicara**

Untuk mengetahui tingkat ketuntasan berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada *pretest* dapat dilihat tabel 4.10 berikut ini :

**Tabel 4.10 . Klasifikasi Tingkat Ketuntasan Berbicara Siswa Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada *Pretes***

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
73 -100	13	86,7	Tuntas
0 - <72	2	13,3	Tidak tuntas
Jumlah	15	100	

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui, bahwa sampel yang memperoleh nilai 73 ke atas berjumlah 13 siswa (86,7%) dan sampel yang memperoleh nilai di bawah 73 berjumlah 2 siswa (13,3%). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kriteria ketuntasan kemampuan berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada *Pretes* meningkat. Hal ini dibuktikan dari nilai yang diperoleh siswa sampel yang memperoleh nilai 73 ke atas sudah mencapai kriteria tingkat kemampuan siswa sampel yaitu 85%.

## **B. Pembahasan**

Perencanaan tindakan dalam menggambarkan langkah-langkah dilakukan dengan menggunakan siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Prosedur pelaksanaan penelitian siklus 1 yakni :



### 1. Perencanaan

- a) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk mata pelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara.
- b) Membuat kelompok serta menjelaskan maksud pembagian kelompok dan rencana pembelajaran yang akan dilakukan

### 2. Pelaksanaan

menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*). Peneliti menggunakan keterampilan berbicara sebagai salah satu proses pembelajaran, sesuai dengan standar kompetensi, materi berbicara. Dalam pelaksanaan ini peneliti hanya sebagai fasilitator dan mediator.

### 3. Observasi

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mengamati kegiatan, potensi dan perkembangan siswa selama proses pembelajaran dan kemudian mengisi lembar pengamatan yang telah disiapkan.

### 4. Refleksi

Peneliti memberika tes sebagai evaluasi untuk mengetahui hasil pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan alat ukur yang telah ditentukan. Hasil dari penelitian dari siklus pertama ini juga akan menjadi acuan dalam upaya melakukan perbaikan pada siklus kedua jika peningkatan hasil belajar belum tercapai.

kemampuan pada siklus I dinyatakan bahwa tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan sangat tinggi (0%). Selanjutnya, sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan tinggi sebanyak 1 siswa (6,7%), sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan sedang sebanyak 6 siswa (40,0%), sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan rendah sebanyak 3 siswa (20,0%), sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan sangat rendah sebanyak 5 siswa (33,3%). Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada *pretes* kelas dikategorikan rendah.

Rendahnya kemampuan berbicara siswa menunjukkan belum optimalnya guru dalam membimbing penyelidikan individual dan kelompok sehingga terdapat siswa yang pasif dalam kelas. Hal ini menjadikan siswa tidak terlibat langsung dan mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang diberikan guru. Disamping itu, rendahnya keberanian dan partisipasi siswa untuk bertanya atau menggali informasi sebanyak-banyaknya terkait dengan topik yang menjadi fokus dalam bermain peran, bisa jadi karena siswa menganggap tidak ada permasalahan potensial. Selain itu tingkat motivasi siswa dan gairah dalam mengikuti proses pembelajaran belum maksimal tingkat partisipasi dalam dalam pembelajaran juga belum berjalan semestinya.

Faktor lain yang menyebabkan belum maksimalnya kemampuan berbicara siswa pada siklus pertama, dikarenakan masih banyak siswa

yang melakukan aktivitas yang tidak relevan dengan proses pembelajaran, diantaranya: tidak memperhatikan penjelasan guru dan rata-rata berbicara dengan temannya, mengerjakan tugas lain, dan perhatian tidak terfokus pada materi. Meskipun jumlah siswa yang melakukan kegiatan tersebut terlalu signifikan dan masih berada dalam kategori ditoleransi, namun tetap harus menjadi perhatian karena jika dibiarkan tanpa tindakan korektif akan mengakibatkan bilangan orientasi belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Penggunaan siklus yang belum tercapai perlu ada tindakan siklus ke II untuk melakukan perbaikan pada siklus I. Pada siklus kedua, kegiatan yang dilakukan pada dasarnya sama dengan kegiatan pada siklus pertama. Hanya perencanaan kegiatan pelaksanaan pada siklus dua ini disusun berdasarkan hasil evaluasi pada siklus pertama, sehingga pembelajaran mengarah pada perbaikan. Setelah melakukan perbaikan pada siklus II sampel yang memperoleh nilai 73 ke atas berjumlah 13 siswa (86,7%) dan sampel yang memperoleh nilai di bawah 73 berjumlah 2 siswa (13,3%). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kriteria ketuntasan kemampuan berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada *Pretes* meningkat.

Berdasarkan peningkatan kemampuan berbicara siswa pada siklus II tersebut di atas, maka dapat diinterpretasikan tindakan yang diambil pada siklus kedua dalam proses pembelajaran dengan metode bermain peran (*Role Playing*) terbukti efektif. Kemampuan siswa telah meningkat karena

kelemahan siswa pada siklus pertama dalam bentuk kurangnya mengelaborasi pesan-pesan pembelajaran lewat metode bermain peran (*Role Playing*) kelompok belajarnya sudah teratasi.

Aktivitas belajar siswa yang relevan terhadap pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup signifikan, tingkat keberanian siswa dalam bertanya baik dari guru maupun sesama temanya dan mengemukakan pendapat mengalami peningkatan pada umumnya dengan kategori baik. Motivasi dan gairah siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) juga mengalami peningkatan sangat baik. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, seperti memainkan perannya untuk memecahkan masalah juga mengalami peningkatan menjadi sangat baik. Tanggung jawab siswa terhadap perang masing-masing dalam skenario pembelajaran juga menunjukkan hasil yang lebih maju dibanding pada siklus pertama sedangkan aktivitas siswa yang kurang relevan dengan pembelajaran juga mengalami penurunan meskipun tidak sampai pada tahap yang efektif semaksimal mungkin dan juga tidak memperlihatkan penjelasan guru, siswa yang mengobrol dengan teman siswa yang melakukan aktivitas pada saat bermain peran.

Peningkatan kemampuan berbicara pada siklus II sebagaimana tergambar di atas dan peningkatan hasil observasi siswa yang cukup relevan dengan pembelajaran menunjukkan bahwa metode belajar tersebut

memiliki kelebihan dalam peningkatan hasil belajar siswa dengan hasil observasi siswa.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya maka diperoleh simpulan peningkatan kemampuan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) pada siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita mengalami peningkatan dari siklus II, sedangkan pada siklus I sampel yang memperoleh nilai 73 ke atas berjumlah 4 siswa (26,7%) dan sampel yang memperoleh nilai di bawah 73 berjumlah 11 siswa (73,3%). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kriteria ketuntasan kemampuan berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada *Pretest* belum memadai. Setelah melakukan perbaikan pada siklus II sampel yang memperoleh nilai 73 ke atas berjumlah 13 siswa (86,7%) dan sampel yang memperoleh nilai di bawah 73 berjumlah 2 siswa (13,3%). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kriteria ketuntasan kemampuan berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada *Pretest* meningkat. Hal ini dibuktikan dari nilai yang diperoleh siswa sampel yang memperoleh nilai 73 ke atas sudah mencapai kriteria tingkat kemampuan siswa sampel yaitu 85%, Ini terbukti bahwa dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VII MTs. Yapit Tonrorita sangat efektif.

**B. Saran**

Diharapkan guru mengenalkan dan melatih siswanya dengan keterampilan berbicara sebelum pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) agar siswa dapat mengolaborasikan fakta dan konsep serta dapat menumbuhkembangkan sikap dan nilai yang dituntut dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, dkk. 2011. *Interaksi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Surabaya: Pustaka karya.
- Amir dan St. Y. Slamet.1996.*Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Bahasa Lisan dan Bahasa Tertulis)*.Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Andriani, Rika.2013. *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja*.Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Arianti, Rika Evalia.2010. *Penerapan Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Cerita Rakyat pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Tegalweru Kabupaten Malang*. Malang:Universitas Negeri Malang.
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta: Bumi Aksara.
- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Azies, Alwasilah. 1996. *Pengajaran Bahasa Komunikatif Dan Teori Praktek*. Bandung : Remaja Karya.
- Baihaqi, Imam.2016. *Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode Role Playing pada Kelompok Teater Kenes SMPN 4 YOGYAKARTA*.Skripsi tidak diterbitkan.Yogyakarta. Universitas Tidar.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Haryadi dan Zamzani. (1996/1997). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Haryadi dan Zamzani.2000. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia.Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*.Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Iru & La Ode Safiun Arihi. 2012. *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi dan Model-Model Pembelajaran*. Yokyakarta: MultiPresindo.



- Mulyasa, Enco .2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*.Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Musaba, Zulkifli. 2012. *Terampil Berbicara*. Yogyakarta: Aswaja Prasindo
- Nurgiantoro, Burhan.2012.*Penilaian Dalam Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta
- Putri, Puri Kusuma Dwi. 2014. *Modul Psikologi Komunikasi*. UDINUS
- Rofi'uddin, Ahmad &Zuhdi, Darmiyati. (1998). *Pendidikan Bahasa dan Sastra diKelas Tinggi*. Jakarta : Depdikbud.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesioanalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Perdana Media.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suherman, E. 2009.*Model Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Kompotensi Murid*. Jakarta: Bumi Aksara
- Tarigan, Henry Guntur. 1980. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*: Bandung: Angkasa.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2012. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses BelajarMengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Waluyo, Herman J. 2003. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yokyakarta: PT Haninditra Graha Widya.

## SIKLUS I

### Data Tes Kemampuan Berbicara Siswa Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Tahun Pelajaran 2018-2019

NO	NAMA SISWA	ASPEK PENILAIAN		JUMLAH
		BAHASA	PENAMPILAN	
1	001	40	25	65
2	002	25	40	65
3	003	40	40	80
4	004	35	25	60
5	005	30	30	60
6	006	20	20	40
7	007	35	40	75
8	008	25	25	50
9	009	20	25	45
10	010	20	25	45
11	011	35	35	70
12	012	35	40	75
13	013	25	30	55
14	014	20	25	45
15	015	35	40	75
<b>Total</b>				<b>905</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>				<b>60,3</b>
<b>Perolehan Nilai 73 ke atas sebesar 4 siswa</b>				<b>26,7 %</b>
<b>Perolehan Nilai 73 di bawah sebesar 11 siswa</b>				<b>73,3 %</b>

## SIKLUS II

### Data Tes Kemampuan Berbicara Siswa Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita Tahun Pelajaran 2018-2019

NO	NAMA SISWA	ASPEK PENILAIAN		JUMLAH
		BAHASA	PENAMPILAN	
1	001	35	45	80
2	002	30	45	75
3	003	45	45	90
4	004	40	40	80
5	005	35	40	75
6	006	35	35	70
7	007	40	45	85
8	008	35	40	75
9	009	35	40	75
10	010	30	40	70
11	011	40	45	85
12	012	40	45	85
13	013	35	40	75
14	014	35	45	80
15	015	40	40	80
<b>Total</b>				<b>1180</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>				<b>78,6</b>
<b>Perolehan Nilai 73 ke atas sebesar 12 siswa</b>				<b>86,7%</b>
<b>Perolehan Nilai 73 ke bawah sebesar 3 siswa</b>				<b>13,3%</b>

<b>NO</b>	<b>NAMA SISWA</b>	<b>SIKLUS I</b>	<b>SIKLUS II</b>
1	001	65	80
2	002	65	75
3	003	80	90
4	004	60	80
5	005	60	75
6	006	40	70
7	007	75	85
8	008	50	75
9	009	45	75
10	010	45	70
11	011	70	85
12	012	75	85
13	013	55	75
14	014	45	80
15	015	75	80
<b>Total</b>		<b>905</b>	<b>1180</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>60,3</b>	<b>78,6</b>
<b>Perolehan Nilai 73</b>		<b>26,7 %</b>	<b>86,7%</b>
<b>Perolehan Nilai 73</b>		<b>73,3 %</b>	<b>13,3%</b>

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA**  
**(Pembelajaran Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode**  
**Bermain Peran (*Role Playing*) Siswa Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita**  
**Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa)**

**SIKLUS I**

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan		Rata-rata	Persentase (%)
		I	II		
1.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru	5	8	6.5	43.33
2.	Siswa lebih berani melontarkan pertanyaan serta menjawab pertanyaan baik dari temannya maupun dari guru.	3	6	4.5	30
3	Siswa terlihat lebih antusias dalam berbicara	4	8	6	40
4.	siswa yang sopan dalam bertutur kata	6	9	7.5	50

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA**  
**(Pembelajaran Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode**  
**Bermain Peran (*Role Playing*) Siswa Kelas VII MTs. Yapit Tonrorita**  
**Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa)**

**SIKLUS II**

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan		Rata-rata	Persentase (%)
		I	II		
1.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru	13	15	13	86.66
2.	Siswa lebih berani melontarkan pertanyaan serta menjawab pertanyaan baik dari temannya maupun dari guru.	10	13	11.5	76.66
3.	Siswa terlihat lebih kompak dan antusias dalam memainkan perannya	11	13	12	80
4.	siswa yang sopan dalam bertutur kata	11	14	12.5	83.33

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### (RPP)

Sekolah	: MTS. YAPIT TONRORITA
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: VII/Ganjil
Materi Pokok	: <b>Teks deskripsi</b>
Alokasi Waktu	: 3x40/pertemuan (2 Pertemuan)

#### A. Kompetensi Inti

- **KI1 dan KI2:**Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta Menghargai dan menghayati perilaku jujur,disiplin,santun,percaya diri,peduli, danbertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- **KI3:**Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- **KI4:**Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menentukan ciri umum teks deskripsi dari segi isi dan tujuan komunikasi pada teks yang dibaca/didengar.</li><li>• Menentukan ciri teks deskripsi dari aspek kebahasaan pada teks yang dibaca/didengar.</li><li>• Menentukan jenis teks deskripsi pada teks yang dibaca/didengar.</li></ul>
4.1 Menjelaskan isi teks deskripsi objek (tempat wisata, tempat bersejarah, pentas seni daerah, kain tradisional, dll) yang didengar dan dibaca secara lisan, tulis, dan visual	<ul style="list-style-type: none"><li>• Memetakan isi teks deskripsi (topik dan bagian-bagiannya)</li><li>• Menjawab pertanyaan isi teks deskripsi</li></ul>
3.2 Menelaah struktur dan kebahasaan dari teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan/ atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Merinci bagian-bagian struktur teks deskripsi</li><li>• Menentukan bagian identifikasi dan deskripsi bagian pada teks deskripsi yang disajikan</li><li>• Menentukan variasi pola pengembangan</li></ul>



<p>dibaca</p>	<p>teks deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menelaah bagian struktur yang sesuai untuk melengkapi teks deskripsi yang dirumpangkan</li> <li>• Menentukan dan memperbaiki kesalahan penggunaan kata, kalimat, ejaan dan tanda baca</li> </ul>
<p>4.2 Menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang objek(sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan/ atau suasana pentas seni daerah) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur,kebahasaan baik secara lisan maupun tulis</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merencanakan penulisan teks deskripsi</li> <li>• Menulis teks deskripsi dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan</li> <li>• Menyajikan secara lisan teks deskripsi dalam konteks pembawa acara televisi mendeskripsikan objek</li> </ul>

### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Menentukan ciri umum teks deskripsi dari segi isi dan tujuan komunikasi pada teks yang dibaca/didengar.

- Menentukan ciri teks deskripsi dari aspek kebahasaan pada teks yang dibaca/didengar.
- Menentukan jenis teks deskripsi pada teks yang dibaca/didengar.
- Memetakan isi teks deskripsi (topik dan bagian-bagiannya)
- Menjawab pertanyaan isi teks deskripsi
- Merinci bagian-bagian struktur teks deskripsi
- Menentukan bagian identifikasi dan deskripsi bagian pada teks deskripsi yang disajikan
- Menentukan variasi pola pengembangan teks deskripsi
- Menelaah bagian struktur yang sesuai untuk melengkapi teks deskripsi yang dirumpangkan
- Menentukan dan memperbaiki kesalahan penggunaan kata, kalimat, ejaan dan tanda baca
- Merencanakan penulisan teks deskripsi
- Menulis teks deskripsi dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan
- Menyajikan secara lisan teks deskripsi dalam konteks pembawa acara televisi mendeskripsikan objek

#### **D. Materi Pembelajaran**

##### **Fakta**

- Teks deskripsi

##### **Konsep**

- Pengertian teks deskripsi

## **Prinsip**

- Isi teks deskripsi
- Ciri umum teks deskripsi
- Struktur teks deskripsi
- Kaidah kebahasaan
- Struktur teks deskripsi dan contoh-contoh telaahannya.
- Kaidah-kaidah kebahasaan teks deskripsi dan contoh-contoh telaahannya.

## **Prosedur**

- Prosedur/ langkah menulis teks deskripsi.
- Teknik penyuntingan teks deskripsi.

## **E. Metode Pembelajaran**

Model Pembelajaran : -

Metode : Bermain peran

## **F. Media Pembelajaran**

**Media :**

- Worksheet atau lembar kerja (siswa)
- Lembar penilaian

**Alat/Bahan :**

- Spidol dan papan tulis

## **G. Sumber Belajar**

- Buku Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII, Kemendikbud, Tahun 2016
- Lingkungan setempat

## **H. Langkah-Langkah Pembelajaran**

## 1. Pertemuan Ke-1 (3 x 40 Menit)

### Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

**Guru :**

#### **Orientasi**

Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berdoa untuk memulai pembelajaran

Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin

Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.

#### **Apersepsi**

Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik.

Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya.

Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

#### **Motivasi**

Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Apabila materi tema/projek ini dikerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi "*Pengertian teks deskripsi*"

Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung

Mengajukan pertanyaan

### **Pemberian Acuan**

Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.

Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung

Pembagian kelompok belajar

Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

### **Kegiatan Inti ( 90 Menit )**

<b>Sintak Model Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>
Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan)	<b><u>KEGIATAN LITERASI</u></b>  Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi Pengertian teks deskripsi dengan cara :  <b>Melihat</b> (tanpa atau dengan Alat)  Menayangkan gambar/foto/video yang relevan.  <b>Mengamati</b>  Lembar kerja materi Pengertian teks deskripsi  Pemberian contoh-contoh materi Pengertian teks deskripsi untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb  <b>Membaca.</b>  Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain,

	<p>dari internet/materi yang berhubungan dengan Pengertian teks deskripsi</p> <p><b>Menulis</b></p> <p>Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait Pengertian teks deskripsi</p> <p><b>Mendengar</b></p> <p>Pemberian materi Pengertian teks deskripsi oleh guru.</p> <p><b>Menyimak</b></p> <p>Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi : “<i>Pengertian teks deskripsi</i>” untuk melatih rasa syukur, kesungguhan, kedisiplinan, dan ketelitian mencari informasi.</p>
<p>oblem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)</p>	<p><b><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></b></p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <p><b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang materi : <i>Pengertian teks deskripsi</i> yang tidak dipahami dari apa yang diamati</p>
<p>Data collection (pengumpulan data)</p>	<p><b><u>KEGIATAN LITERASI</u></b></p> <p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <p><b>Mengamati obyek/kejadian</b></p>

Mengamati dengan seksama materi Pengertian teks deskripsi yang sedang dipelajari dan mencoba menginterpretasikannya.

### **Membaca sumber lain selain buku teks**

Secara disiplin melakukan kegiatan literasi dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi Pengertian teks deskripsi yang sedang dipelajari.

### **Aktivitas**

Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengamati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi Pengertian teks deskripsi yang sedang dipelajari.

### **Wawancara/tanya jawab dengan nara sumber**

Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi Pengertian teks deskripsi yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru.

## **COLLABORATION (KERJASAMA)**

Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk:

### **Mendiskusikan**

Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi Pengertian teks deskripsi

### **Mengumpulkan informasi**

Mencatat semua informasi tentang materi Pengertian teks deskripsi

	<p>yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.</p> <p><b>Mempresentasikan ulang</b></p> <p>Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa percaya diri. Pengertian teks deskripsi sesuai dengan pemahamannya.</p> <p><b>Saling tukar informasi</b> tentang materi :</p> <p><i>“Pengertian teks deskripsi”</i> dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian</p>
<p>Data processing (pengolahan Data)</p>	<p><b><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></b></p> <p>Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara :</p> <p><b>Berdiskusi</b> tentang data dari Materi :</p> <p><i>Pengertian teks deskripsi</i></p> <p>Mengolah informasi dari materi Pengertian teks deskripsi</p> <p>Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi Pengertian teks deskripsi</p>
<p>Verification (pembuktian)</p>	<p><b><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></b></p> <p>Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi</p>



	<p>hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber</p> <p>Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.</p>
<p>Generalization (menarik kesimpulan)</p>	<p><b><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></b></p> <p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <p>Menyampaikan hasil diskusi tentang materi Pengertian teks deskripsi berupa kesimpulan</p> <p>Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi :</p> <p><i>Pengertian teks deskripsi</i></p> <p>Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentang materi Pengertian teks deskripsi dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan.</p> <p>Bertanya atas presentasi tentang materi Pengertian teks deskripsi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.</p> <p><b><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u></b></p> <p>Menjawab pertanyaan tentang materi Pengertian teks deskripsi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan.</p> <p>Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan</p>

materi Pengertian teks deskripsi yang akan selesai dipelajari  
Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi Pengertian teks deskripsi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.

**Catatan : Selama pembelajaran Pengertian teks deskripsi berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran**

### **Kegiatan Penutup (15 Menit)**

**Peserta didik :**

Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Pengertian teks deskripsi yang baru dilakukan.

**Guru :**

Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran Pengertian teks deskripsi

## **2. Pertemuan Ke-2 (3 x 40 Menit)**

### **Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)**

**Guru :**

**Orientasi**

Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berdoa untuk memulai pembelajaran  
Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin  
Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan

pembelajaran.

### **Aperpepsi**

Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya

Mengingatn kembali materi prasyarat dengan bertanya.

Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

### **Motivasi**

Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Apabila materi tema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi :

*Isi teks deskriptif*

Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung

Mengajukan pertanyaan

### **Pemberian Acuan**

Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.

Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung

Pembagian kelompok belajar

Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

**Kegiatan Inti ( 90 Menit )**

<b>Sintak Model Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>
Stimulation  (stimulasi/ pemberian rangsangan)	<p><b><u>KEGIATAN LITERASI</u></b></p> <p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi Isi teks deskriptif dengan cara :</p> <p><b>Melihat</b> (tanpa atau dengan Alat)</p> <p>Menunjukkan gambar/foto/video yang relevan.</p> <p><b>Mengamati</b></p> <p>Lembar kerja materi Isi teks deskriptif</p> <p>Pemberian contoh-contoh materi Isi teks deskriptif untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb</p> <p><b>Membaca.</b></p> <p>Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan Isi teks deskriptif</p> <p><b>Menulis</b></p> <p>Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait Isi teks deskriptif</p> <p><b>Mendengar</b></p> <p>Pemberian materi Isi teks deskriptif oleh guru.</p> <p><b>Menyimak</b></p>

	<p>Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi :</p> <p>“<i>Isi teks deskriptif</i>” untuk melatih rasa syukur, kesungguhan, kedisiplinan, dan ketelitian mencari informasi.</p>
<p>Problem statemen (pertanyaan/ identifikasi masalah)</p>	<p><b><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></b></p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <p><b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang materi :</p> <p>“<i>Isi teks deskriptif</i>” yang tidak dipahami</p>
<p>Data collection (pengumpulan data)</p>	<p><b><u>KEGIATAN LITERASI</u></b></p> <p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <p><b>Mengamati obyek/kejadian</b></p> <p>Mengamati dengan seksama materi <i>Isi teks deskriptif</i> yang sedang disajikan dan mencoba menginterpretasikannya.</p> <p><b>Membaca sumber lain selain buku teks</b></p> <p>Secara disiplin melakukan kegiatan literasi dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi <i>Isi teks deskriptif</i> yang sedang dipelajari.</p> <p><b>Wawancara/tanya jawab dengan narasumber</b></p>

	<p>Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi Isi teks deskriptif.</p> <p><b><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u></b></p> <p>Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk:</p> <p><b>Mendiskusikan</b></p> <p>Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi Isi teks deskriptif</p> <p><b>Mengumpulkan informasi</b></p> <p>Mencatat semua informasi tentang materi Isi teks deskriptif yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.</p> <p><b>Mempresentasikan ulang</b></p> <p>Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa percaya diri Isi teks deskriptif sesuai dengan pemahamannya.</p> <p><b>Saling tukar informasi</b> tentang materi :</p> <p>“<i>Isi teks deskriptif</i>” dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru</p>
<p>Data processing (pengolahan Data)</p>	<p><b><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></b></p> <p>Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara :</p>

	<p><b>Berdiskusi</b> tentang data dari Materi :</p> <p><i>Isi teks deskriptif</i></p> <p>Mengolah informasi dari materi Isi teks deskriptif yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung</p> <p>Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi Isi teks deskriptif</p>
<p>Verification (pembuktian)</p>	<p><b><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></b></p> <p>Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya</p> <p>Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.</p>
<p>Generalization (menarik kesimpulan)</p>	<p><b><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></b></p> <p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <p>Menyampaikan hasil diskusi tentang materi Isi teks deskriptif berupa kesimpulan</p> <p>Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : <i>“Isi teks deskriptif”</i></p> <p>Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentang materi Isi teks deskriptif dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan.</p> <p>Bertanya atas presentasi tentang materi Isi teks deskriptif yang</p>

dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.

### **CREATIVITY (KREATIVITAS)**

Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan

Menjawab pertanyaan tentang materi Isi teks deskriptif yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan.

Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi Isi teks deskriptif yang akan selesai dipelajari

Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi Isi teks deskriptif yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.

**Catatan : Selama pembelajaran Isi teks deskriptif berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran**

### **Kegiatan Penutup (15 Menit)**

**Peserta didik :**

Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Isi teks deskriptif yang baru dilakukan.





### Rubrik Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Nilai	Skor
1.	Bahasa (ketepatan kata)			
	a. Lafal dan intonasi	3	15	50
	b. Pilihan kata	2	10	
	c. Struktur bahasa (ketepatan kalimat)	3	15	
	d. Gaya bahasa	2	10	
2.	Penampilan			
	a. Gerak dan mimik	2	10	50
	b. Hubungan interaksi dengan pendengar	2	10	
	c. Volume suara	3	15	
	d. Kelancaran berbicara	3	15	
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Pedoman penilaian kemampuan:

Skor = jumlah perolehan angka seluruh aspek

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh} \times 100}{\text{skor maksimal}}$$

Gowa, Juli 2018

Mahasiswa

Hajrah

## PROSES BELAJAR MENGAJAR









## RIWAYAT HIDUP



**HAJRAH**, lahir pada tanggal 19 Januari 1995 di Kelurahan Tonrorita, Kecamatan Biringbulu, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan. Anak bungsu dari tiga bersaudara, buah cinta dari pasangan ayahanda Sirajuddin dan ibu tercinta Bollo.

Jenjang Pendidikan formal yang ditempuh penulis mulai dari Sekolah Dasar SD Negeri Tonrorita dan tamat pada tahun 2008. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan ke MTs. Yapit Tonrorita dan tamat pada tahun 2011. Kemudian pada tahun 2011 melanjutkan pendidikan di MA. Al-Mubarak Tonrorita dan tamat pada tahun 2014.

Setelah menyelesaikan studi pada jenjang SD, MTs. dan MA, pada tahun 2014 penulis diterima menjadi mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan(FKIP) Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Penulis merasa sangat bersyukur atas rahmat dan kasih sayang Allah sehingga penulis dapat merasakan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar terkhusus Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Berkat rahmat dan karunia Allah Swt. Penulis dapat menyelesaikan “SKRIPSI” ini sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). semoga SKRIPSI ini dapat bermanfaat sekaligus menjadi motivasi bagi kita semua khususnya bagi penulis.

Aamiin Yaa Rabbal ‘Alamiin.....