

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA DENGAN
MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING PADA MURID
KELAS V SD INPRES TUMBUH KECAMATAN
BUNGAYA KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

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

Oleh

13/03/2020

ABDUL RAZAK

1 exp
Smb. Alumni

K.10540 692911

R/061/PGSD/2020

RAZ

P

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

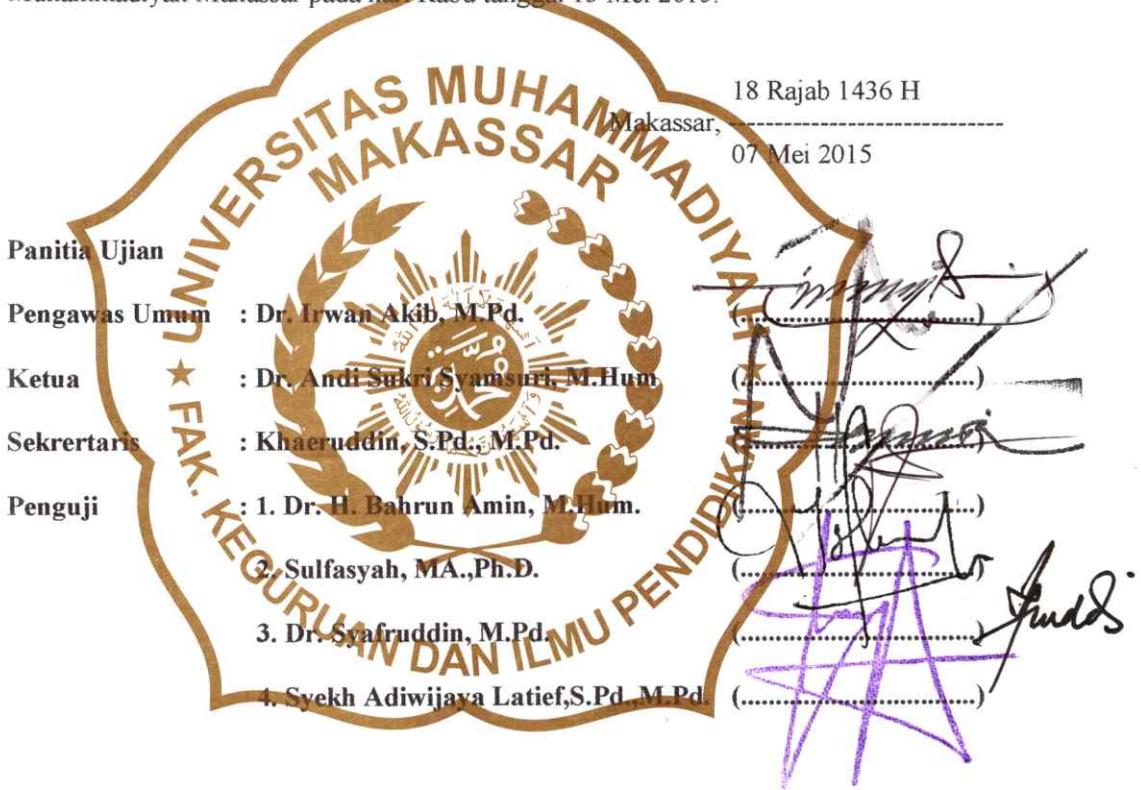
2015



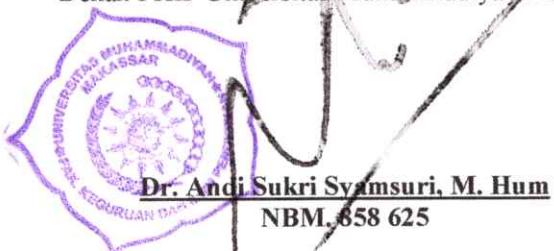
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **ABDUL RAZAK**, NIM **K.10540 6929 11** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor : 040 Tahun 1436H/2015 M, tanggal 18 Rajab 1436 H/07 Mei 2015, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Rabu tanggal 13 Mei 2015.



Disahkan Oleh
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar





FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **ABDUL RAZAK**
NIM : K.10540 6929 11
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : **Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa**

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

Makassar, November 2014

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H.Bahrun Amin, M.Hum

Syekh Adiwijaya Latief,S.Pd.,M.Pd.

Mengetahui

Dekan FKIP

Universitas Muhammadiyah Makassar

Dr. Andi Sukri Syamsuri, M. Hum

NBM. 858 625

Ketua Prodi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sulfasya, M.A.,Ph.D

NBM. 858 638

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Abdul Razak**

Nim : K.10540 692911

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : **Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Murid Kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan didepan tim penguji adalah asli karya saya sendiri, bukan hasil ciplakan dan tidak dibuatkan oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, November 2014
Yang Membuat Pernyataan

Abdul Razak

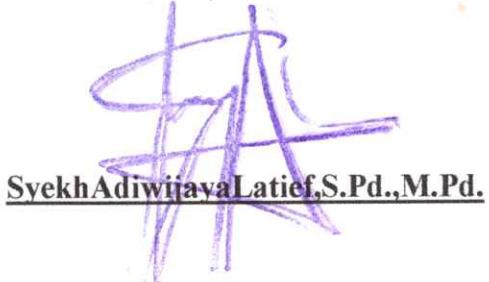
Disetujui oleh,

Pembimbing I



Dr. H. Bahrun Amin, M.Hum

Pembimbing II



Syekh Adiwijaya Latief, S.Pd., M.Pd.

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Abdul Razak**

Nim : K.10540 692911

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, November 2014
Yang Membuat Perjanjian

Abdul Razak

MOTO

Orang tetap berilmu selama ia belajar

Bila ia meninggalkan ilmu dan

Merasa sudah cukup dengan ilmu yang iamiliki

Saat itulah ia menjadi sangat bodoh

Ku peruntukkan karya ini

*Buat Ayahanda dan ibunda serta saudara-saudariku
yang tercinta yang telah mendoakan, membimbing dan
membantu dengan penuh kerelaan serta keikhlasan hati*

ABSTRAK

Abdul Razak,2014. Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Murid Kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa . Skripsi. Dibimbing oleh Dr. H.Bahrun Amin, M.Hum dan Syekh Adiwijaya Latief,S.Pd.,M.Pd pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penelitian ini didasari oleh kenyataan bahwa masih banyak murid yang mengalami keterampilan berbicara yang rendah dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* muridkelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu berdaur ulang/siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dengan subjek penelitian adalah murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa sebanyak 35 orang murid yang terdiridari 20 orang laki-laki dan 15 orang perempuan pada tahun pelajaran 2014/2015 semester ganjil dengan mata pelajaran bahasa Indonesia.

Data penelitian ini adalah hasil pengamatan di lapangan, dokumentasi, dan pencatatan terhadap tindakan pembelajaran. Tehnik yang digunakan mengumpulkan data, yaitu observasi, wawancara, dan tes. Tehnik analisis datahasil penelitian dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan pembelajaran keterampilan berbicara murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa . Hal ini dapat dilihat dari tingkat persentase keterampilan berbicara pada siklus I sebesar 22,86 % atau 8 orang dari 35 murid berada dalam kategori tuntas dan 77,14 % atau 27 orang murid berada dalam kategori tidak tuntas meningkat padas iklus II dengan tingkat persentase sebesar 91,43 % atau 32 orang dari 35 murid berada dalam kategori tuntas dan 8,57 atau 3 orang dari 35 murid berada dalam kategori tidak tuntas. Hasil belajar murid khususnya keterampilan berbicara pada setiap akhir pembelajaran dengan siklus I dan siklus II menunjukkan nilai yang cukup meningkat sesuai target indikator ketuntasan belajar. Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk menerapkan metode *role playing* karena metode ini menuntut murid untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga murid dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.

DAFTAR TABEL

Tabel3.0	Format Distribusi, Frekuensi, Persentase, Skor Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> Murid Kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa	39
Tabel 4.1	Statistik Nilai Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> Murid Kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa	41
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> Murid Kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa	43
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi, Persentase, serta Kategori Ketercapaian Ketuntasan Belajar Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> Murid Kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa	44

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah swt, atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Siswa Kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa". Dirampungkan dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan akademis guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tertuang dalam skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sepatutnya penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada Dr. H. Bahrun Amin,M.Hum. dan Syekh Adiwijaya Latief,S.Pd., M.Pd. yang dengan senang hati menyediakan waktu memberikan arahan dan membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis juga menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada :

Dr. H. Irwan Akib, M.Pd., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah menyiapkan sarana dan prasarana sehingga kegiatan perkuliahan dapat dilaksanakan dengan baik, Dr. A. Sukri Syamsuri, M.Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis, Sulfasyah, S.Pd., MA, selaku Ketua Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar dan SittiFitriani Saleh, S.Pd.,M.Pd., selaku Sekretaris Prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan arahan dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini. Ayahanda dan Ibunda dosen serta seluruh staf PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan ilmunya kepada penulis sejak

masuk kuliah sampai sekarang. Syarifuddin, S.Pd., selaku Kepala SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa serta seluruh guru dilingkungan SD Inpres TumbuhKecamatanBungayaKabupatenGowayang telah menerima penulis untuk melakukan penelitian disekolahnya. Rekan-rekan seperjuangan angkatan 2011 khususnya kelas C Konversi yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada AyahandadanIbunda tercinta yang telah mendidik, membesarkan, mendoakan keberhasilan penulis, serta saudara-saudaraku yang selalu membantuku, mencintai, dan menyayangiku dengan sepenuh hati sehingga menjadi motivasi bagiku untuk meraih sebuah kesuksesan semoga mendapat pahala yang setimpal dari Allah swt.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritikan yang bersifat membangun senantiasa penulis mengharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan bantuan dalam pengembangan pendidikan.

Akhirnya kepada Allah jualah tempat kembali, semoga segala amal yang kita lakukan bernilai ibadah disisi-Nya, Amin.

Makassar, November 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
B. Kerangka Pikir	25
C. Hipotesis Tindakan	26

BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	28
C. Faktor-faktor yang Diteliti	28
D. Prosedur Penelitian.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Tehnik Analisis Data	35
G. Indikator Keberhasilan.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Analisis Kuantitatif Keterampilan Berbicara	37
B. Analisis Kualitatif Keterampilan Berbicara.....	40
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu yang menentukan berhasilnya pendidikan adalah pelaksanaan pendidikan yaitu guru. Guru adalah ujung tombak pendidikan, sebab guru secara langsung mempengaruhi, membina, dan mengembangkan kemampuan murid agar menjadi manusia cerdas, terampil dan bermoral. Guru harus mempunyai kemampuan dasar yang diperlukan sebagai pendidik dan pengajar, Sebagai pengajar paling tidak guru harus menguasai bahan yang diajarkannya dan terampil dalam hal mengajarkannya.

Pada penyajian pelajaran kepada peserta didik, pendidik harus memiliki metode yang sesuai dengan kondisi peserta didik dan materi yang diajarkan tidak menutup kemungkinan peserta didik mempunyai perasaan yang kurang senang, kurang bersemangat, gelisah dan hal-hal yang mengarah pada sifat negatif terhadap pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan berbicara.

Pernyataan itu sesuai dengan tujuan pembelajaran berbicara di SD yaitu, pada hakikatnya belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan murid dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tertulis. Nuramelia menemukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode bermain peran (*role playing*) terhadap kemampuan berbicara murid, yaitu terjadi peningkatan pemahaman murid terhadap materi/konsep yang dipelajari melalui kegiatan yang telah dilaksanakan.

Hariyanto menemukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media gambar terhadap kemampuan berbicara murid. Pengaruh terjadi pada keterampilan berbicara oleh pendengar, kelancaran berbicara, dan ketepatan penggunaan tata bahasa sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara murid. Memiliki kemampuan berbicara tidak semudah yang dibayangkan orang. Banyak orang terampil menuangkan gagasannya ke dalam bentuk tulisan, namun sering mereka kurang terampil menuangkan gagasannya dalam bentuk lisan. Pokok pembicaraan cukup menarik, tetapi karena penyajiannya kurang menarik, hasilnya kurang memuaskan. Sebaliknya, walaupun topik kurang menarik, karena disajikan sedemikian rupa akhirnya topik itu dapat menarik pendengarnya. Oleh sebab itu, untuk terampil berbicara secara formal diperlukan latihan dan pengarahan secara intensif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa diperoleh keterangan dari guru bidang studi bahasa Indonesia bahwa siswa yang tuntas hanya 45% tanpa remedial dan 55% lainnya melaksanakan remedial terlebih dahulu baru mencapai ketuntasan. Hal ini di sebabkan oleh beberapa faktor antara lain:

Pembelajaran berbicara/bercerita belum memadai karena dalam satu semester, guru hanya satu atau dua kali menyuruh murid tampil ke depan kelas. Murid yang tampil pun hanya beberapa orang saja sebagai perwakilannya perbaris. Mereka merasa berat sekali tampil ke depan kelas. Mereka saling suruh. Hasilnya mereka mengemukakan kembali cerita itu tidak lancar, terbata-bata, ada yang lupa jalan cerita yang telah dibacanya, mereka gugup dengan menghadapi teman-temannya sendiri.

Proses pembelajaran yang dilakukan guru secara monoton saja, caranya, guru memberi apersepsi dengan menanyakan cerita yang pernah dibaca murid, kemudian banyak menjelaskan teknik-teknik bercerita kepada murid.

Murid tidak bercerita di depan kelas karena kurangnya porsi latihan berbicara bahkan ada diantara murid itu yang belum pernah tampil ke depan kelas. Dalam memberikan materi pelajaran hanya apa adanya tanpa motivasi dan inovasi lain dari guru. Menganggap bahwa setiap orang dengan sendirinya dapat berbicara.

Hal tersebut di atas perlu diatasi sedini mungkin dengan cara menerapkan sistem pembelajaran yang sesuai dengan minat dan bakat murid. Salah satu komponen sistem pembelajaran yang harus diperbaiki adalah metode pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah metode *role playing*. Metode ini dirancang khusus untuk membantu murid dalam meningkatkan hasil belajar. Melalui penerapan metode *role playing* menuntut investigasi masalah murid dalam belajar, baik secara individual, kelompok maupun klasikal.

Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran sangat menentukan keberhasilan guru dalam mentransfer pesan dan materi pelajaran kepada murid, salah satunya adalah melalui metode *role playing*. Metode *role playing* dalam PTK ini yang dimaksud adalah cara penyajian materi pelajaran yang berbentuk permainan atau bermain peran yang dapat memotivasi murid dalam berkompetensi menyelesaikan tugas-tugasnya dalam belajar. Permainan dalam hal ini adalah situasi perlakuan anak dalam situasi bermain waktu melakukan sesuatu kegiatan pembelajaran di kelas.

Selain guru melakukan pembelajaran di kelas hanya menggugurkan kewajiban tanpa ada koreksi dan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukannya, setidaknya ada pertanyaan balik dalam diri guru setelah melakukan pembelajaran misalnya dimana letak tidak keberhasilan pembelajaran, apakah cara saya menyampaikan sudah dipahami murid, apakah metode yang saya gunakan sudah tepat, hal ini disebabkan karena kurang kepedulian guru terhadap makna dan hasil dari pembelajaran itu sendiri sehingga pembelajaran asal lewat dan murid hanya duduk sebagai pendengar tanpa mengetahui arti dari apa yang mereka lakukan. Salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut di atas yaitu melalui penelitian tindakan kelas (PTK).

Kata metode bukan merupakan kata asing bagi para guru, namun kadang guru jika ditanya apa itu metode sering keliru dalam memberikan pengertian atau jawaban yang benar. Menurut Suprayekti (dalam Suriani, dkk, 2010:8) mengemukakan bahwa “Metode adalah cara guru menyampaikan materi pembelajaran kepada murid untuk mencapai tujuan tertentu.” Pendapat tersebut menggambarkan bahwa metode merupakan faktor utama keberhasilan guru dalam mengajar karena berhasil tidaknya guru menyampaikan materi tergantung dari cara guru tersebut menyajikan materi pelajaran yang disesuaikan dengan keunikan materi dengan metode yang tepat.

Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga murid-murid bisa mengetahui situasi yang diperankan. Semuanya berfokus pada pengalaman kelompok. Guru harus mengenalkan situasinya dengan jelas sehingga

tokoh dan penontonnya memahami masalah yang disampaikan. Sama seperti para pemainnya, penonton juga terlibat penuh dalam situasi belajar.

B.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana peningkatan keterampilan berbicara murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa melalui metode *Role Playing*?

C.Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan berbicara murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa dengan menggunakan metode *Role Playing*.

D.Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Bagi akademis, sebagai bahan referensi khususnya program studi pendidikan guru Sekolah Dasar tentang kondisi objektif hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia penerapan metode *role playing* (bermain peran) di Sekolah Dasar.
- b. Bagi peneliti, sebagai bahan banding atau bahan referensi yang ingin megkaji permasalahan yang relevan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan guru tentang *Role Playing* sekaligus dijadikan informasi sebagai bahan

pertimbangan dalam upaya meningkatkan kualitas dan pembelajaran berbicara di sekolah.

- b. Bagi murid, diharapkan dengan penelitian ini dapat menimbulkan motivasi belajar sehingga keterampilan berbicara murid dapat ditingkatkan.
- c. Bagi sekolah, diharapkan melalui penelitian ini dapat menjadi sumbangan bagi sekolah dalam rangka peningkatan keterampilan berbicara muridnya.
- d. Bagi peneliti, diharapkan melalui penelitian ini dapat memiliki kemampuan dan pengetahuan yang luas tentang metode bermain peran (*Role Playing*) serta memiliki keterampilan khusus untuk menerapkannya dalam proses pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

TINDAKAN

A. Tinjauan Pustaka

1. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan studi yang dilakukan, terdapat penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang dimaksud antara lain: (1) Nuramelia (2011) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berbicara melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Siswa Kelas V SD Inpres Minasa Upa”, (2) Hariyanto (2009) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 2 Betao Riase Kecamatan Pitu Riawa Kabupaten Sidrap”, (3) Hasnah (2011) “Meningkatkan Keterampilan Berbicara Murid Kelas III SDN Centre Mawang Kabupaten Gowa Melalui Penerapan Pembelajaran Tebak Kata pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”. Hasana menemukan bahwa dengan menerapkan pembelajaran tebak kata pada murid kelas III SDN centre Mawang Kabupaten Gowa dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Salah satu hakikat bahasa Indonesia adalah sebagai alat komunikasi. Bahasa sangat dibutuhkan oleh manusia untuk berkomunikasi. Sebagai makhluk sosial, bahasa diperlukan manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain dan

lingkungannya. Di samping untuk mengonseptualisasikan dan menafsirkan dunia yang melingkupinya (termasuk berhubungan dengan sesama), bahasa juga digunakan untuk mengekspresikan pikirannya. Keraf (1991:1) menyatakan bahwa interaksi dan segala macam kegiatan dalam masyarakat akan lumpuh tanpa bahasa. Tidak dapat dibayangkan bagaimana kebudayaan itu di terima dari nenek moyang kita dan akan di teruskan kepada anak cucu kita tanpa adanya bahasa.

Terkait dengan pentingnya bahasa sebagai alat komunikasi, termasuk di dalamnya bahasa Indonesia, maka pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya adalah serangkaian upaya yang dilakukan secara sistematis, terencana, dan prosedural agar murid dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan pendekatan yang digunakan dalam berbagai kurikulum, yakni pendekatan komunikatif. Pendekatan komunikatif merupakan pendekatan yang bertitik tolak dari keyakinan bahwa bahasa merupakan sesuatu yang mutlak diperlukan untuk berkomunikasi, terutama antar sesama manusia (Ambary, 1999:1).

Sehubungan dengan uraian diatas, Hasanah (dalam Makkasau, 2010:41) menjelaskan, salah satu implementasi pendekatan komunikatif dalam pembelajaran kemampuan berbahasa adalah bahwa tujuan pembelajarannya haruslah berorientasi pada pengembangan kemampuan berkomunikasi dengan audiens, baik secara lisan maupun tertulis. Oleh karena itu, bahan pembelajaran harus terkait dengan kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, aspek fungsional bahasa menjadi bagian terpenting dari pembelajaran tersebut. Disamping itu, dalam pembelajaran, siswa harus memperoleh kesempatan yang memadai untuk berbahasa.

1) Prinsip dan Komponen Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia dengan pendekatan komunikatif sebagaimana dikemukakan di atas, menurut Aminuddin (1997:41-44), memiliki beberapa prinsip-prinsip dimaksud adalah (1) materi pembelajaran harus didasarkan pada fungsi bahasa, (2) mendorong murid mampu menemukan dan menyusun gagasan, menyusun kata dan kalimat, serta memahami sistem bunyi dan tulisan, (3) mendorong murid menguasai bahasa lisan yang memenuhi kriteria kegramatikal dan kebermaknaan, keberterimaan, ketepatan, kemenarikan, dan kelancaran, (4) mendorong siswa menguasai bahasa tulis.

Terkait dengan prinsip pembelajaran, Goodman (dalam Makkasau, 2010:42) menguraikan 10 prinsip isi pembelajaran bahasa agar mudah dikuasai oleh murid yaitu (1) bersifat nyata dan alamiah, (2) utuh, (3) bermakna bagi murid, (4) menarik, (5) relevan dengan pengalaman murid, (6) merupakan bagian dari kehidupan murid, (7) diminati murid, (8) memberi peluang pada murid untuk memilih bagian yang ingin didalami, (9) murid dapat mengukur tingkat kemampuannya, (10) dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Sementara itu komponen pembelajaran bahasa Indonesia meliputi komponen kebahasaan, pemahaman dan penggunaan. Komponen kebahasaan mencakup aspek ejaan dan tanda baca, tata bentuk, tata kalimat, tata makna, tata paragraf dan tata wacana. Komponen pemahaman dimaksudkan agar murid mampu memahami tuturan lisan dan tulisan. Dalam hal ini murid harus dilatih mendengarkan tuturan lisan dan memahami tuturan tertulis, termasuk memahami karya sastra. Sedangkan komponen penggunaan dimaksudkan agar murid mampu

berbahasa Indonesia dengan baik, benar dan wajar untuk berbagai tujuan berkomunikasi.

Keterampilan berbahasa Indonesia diberikan kepada guru, bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa guru Sekolah Dasar. Keterampilan berbahasa Indonesia mencakup: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan keterampilan membaca. Penyajian materi ini dilatarbelakangi oleh suatu kenyataan bahwa keterampilan berbahasa sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

1) Faktor yang dinilai dalam berbicara

Penilaian keterampilan berbicara dapat dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran, yang disebut penilaian proses, dan setelah kegiatan pembelajaran, yang disebut penilaian hasil.

Dalam penilaian proses guru mencatat kekurangan dan kemajuan yang diperoleh murid. Hasil penilaian ini harus disampaikan kepada murid secara lisan dan memotivasi murid dalam berbicara. Sasaran yang harus dicapai harus jelas. Informasi yang dicatat dalam penilaian merupakan umpan balik yang tidak ternilai bagi murid.

Mengingat kemampuan berbicara memerlukan latihan dan bimbingan yang intensif. Penilaian yang mengukur dan menilai satu kegiatan saja, tetapi hendaknya berlanjut dan bertujuan meningkatkan keterampilan berbicara pada kegiatan berikutnya. Menurut Nurgiantoro (2005: 156) penilaian ini adalah deskripsi masing-masing komponen yaitu:

Teori yang dinilai dalam berbicara:

1) Teori kebahasaan, yang mencakup:

- a. Pengucapan vokal
 - b. Pengucapan konsonan
 - c. Penempatan tekanan
 - d. Penempatan persendian/ jeda
 - e. Penggunaan nada/ irama
 - f. Pilihan kata/ ungkapan atau diksi
 - g. Variasi kata
 - h. Struktur kalimat
 - i. Ragam kalimat
- 2) Teori nonkebahasaan, yang mencakup:
- a. Keberanian dan semangat
 - b. Kelancaran
 - c. Kenyaringan suara
 - d. Pandangan mata
 - e. Gerak-gerik dan mimik
 - f. Penalaran/ pemahaman/ pengungkapan materi wacana
 - g. Penguasaan topik dan Sikap

Selain itu, alat penilaian dalam berbicara dapat berwujud penilaian terdiri komponen-komponen yaitu: tekanan, tata bahasa, kosakata, kelancaran, dan pemahaman. Menurut Nurgiantoro (2005: 156) penilaian ini adalah diskripsi masing-masing komponen.

- a. Tekanan
- 1) Ucapan sering tidak dapat di pahami

- 2) Sering terjadi kesalahan besar dan aksen kuat yang menyulitkan pemahaman dan menghendaki untuk selalu di ulang
 - 3) Pengaruhucapan asing (daerah) yang mengganggu dan menimbulkan salah ucap yang dapatmenyebabkan kesalah pahaman
- b. Tata bahasa
- 1) Penggunaan tata bahasa hampir selalu tidak tepat
 - 2) Ada kesalahan dalam penggunaan pola-pola pokok secara tepat yang selalu mengganggu komunikasi
 - 3) Kadang-kadang terjadi kesalahan dan penggunaan pola tertentu,tetapi tidak mengganggu komunikasi
- c. Kosakata
- 1) Penggunaan kosakata tidak tepat dalam percakapan yang paling sederhana sekalipun
 - 2) Pemilihan kosakata sering tidak tepat dan keterbatasan penggunaannya menghambat kelancaran komunikasi dalam masalah sosial
 - 3) Penggunaan kosakata teknis dalam pembicaraan tentang masalah tertentu, tetapi penggunaan kosakata umum terasa berlebihan
 - 4) Penggunaan kosakata teknis lebih luas dan cermat, kosakata umum tepat digunakan sesuai dengan situasi sosial
- d. Kelancaran
- 1) Pembicaraan selalu berhenti dan terputus-putus
 - 2) Pembicaraan sangat lambat dan tidak jelas kecuali untuk kalimat pendek dan rutin
 - 3) Pembicaraan sering nampak ragu dan kalimat tidak lengkap

4) Pembicaraan kadang-kadang masih ragu, pengelompokkan kata kadang-kadang tidak tepat

e. Pemahaman

- 1) Memahami sedikit isi percakapan yang paling sederhana
- 2) Memahami dengan lambat percakapan sederhana, perlu penjelasan dan pengulangan
- 3) Memahami percakapan sederhana dengan baik, dalam tertentu masih perlupenjelasan dan pengulangan

3. Hakikat Berbicara

Bahasa atau *language* adalah lambang bunyi yang diucapkan. Kenyataan inilah yang menempatkan keterampilan berbicara itu sebagai keterampilan berbahasa yang utama. Pada arti linguistik menempatkan keterampilan berbicara seorang anak (secara ilmiah) keterampilan berbicara (*speaking*) pada urutan kedua ini berarti sebelum keterampilan membaca dan menulis anak terlebih dahulu harus dapat berbicara. Melalui keterampilan berbicaralah manusia pertama-tama dapat memenuhi keperluan untuk berkomunikasi dengan lingkungan bermasyarakat tempat ia berada.

Tarigan (1981:15) mengatakan, “Bericara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, mengatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.”

Berbicara secara umum dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut mudah dipahami oleh orang lain. Bahasa lisan adalah alat komunikasi berupa simbol yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Jadi berbicara itu adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi

artikulasi atau kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Dengan demikian berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi dengan mempergunakan suara yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang didalamnya terjadi pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat yang lain.

Pembelajaran keterampilan berbicara tidak dapat dipisahkan dengan pembelajaran bahasa Indonesia, sesuai dengan kedudukan dan fungsinya pada dasarnya tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar murid mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar dalam berbagai peristiwa komunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Serta mempunyai sikap positif terhadap bahasa indonesia.

Terdapat pula delapan konsep dasar berbicara yaitu :

1. Membutuhkan paling sedikit dua orang,tentu saja pembicaraan dapat dilakukan oleh satu orang dan hal ini sering terjadi misalnya oleh orang yang sedang mempelajari banyak bunyi-bunyi bahasa serta maknanya.
2. Menggunakan salah satu sandi linguistik yang dipahami bersama, bahkan andaikatapun dipergunakan dua bahasa namun saling pengertian, pemahaman bersama itu tidak kurang pentingnya.
3. Menerima atau mengakui satu daerah referensi umum, daerah referensi yang umum mugkin tidak selalu mudah kenal, ditentukan, namun pembicara menerima kecenderungan untuk menentukan satu diantaranya.
4. Merupakan suatu pertukaran antara partisipasi, kedua pihak partisipan yang memberi dan menerima dalam pembicaraan saling bertukar sebagai pembicara dan penyimak.

5. Menghubungkan setiap pembicara dengan yang lainnya dan lingkungan dengan segera. Perilaku lisan sang pembicara selalu berhubungan dengan responsi yang nyata atau yang diharapkan sang penyimak, dan sebaliknya.
6. Berhubungan atau berkaitan dengan masa kini.
7. Hanya melibatkan aparat atau perlengkapan yang dengan suara atau bunyibahasa dan pendengar. Walaupun kegiatan-kegiatan dalam pita audio atau lingual dapat melepaskan gerak visual dan gerak material namun sebaliknya tidak akan terjadi terkecuali pantomim atau gambar, tak akan ada pada gerakan dan grafik itu yang tidak berdasar dan bergantung pada audio lingual dapat berbicara terus-menerus dengan orang-orang yang tidak kita lihat di rumah, di tempat bekerja dan dengan telepon percakapan-percakapan seperti ini merupakan pembicaraan yang khas dalam bentuknya yang paling asli.
8. Secara tidak pandang bulu mengharap serta memperlakukan apa yang nyata dan apa yang diterima sebagai dalil. Keseluruhan lingkungan yang dapat dilambangkan oleh pembicaraan mencakup bukan hanya dunia nyata yang mengelilingi para pembicara tetapi juga secara tidak terbatas dunia gagasan yang lebih luas, yang harus mereka masuki karena mereka dan manusia berbicara sebagai titik pertemuan kedua wilayah ini tetap memerlukan penelaahan serta uraian yang lebih lanjut dan mendalam.

Peristiwa berbicara akan berlangsung apabila dipenuhi sejumlah persyaratan, antara lain; Pengirim(orang yang menyampaikan pesan),Pesan(isi pembicaraan),Penerima (orang yang menerima pesan), Media (bahasa lisan), Sarana (waktu tempat, suasana, peralatan yang digunakan penyampaian pesan),

Interaksi (searah, dua arah, atau multi arah), Pemahaman(ada saling pengertian).

Pengirim pesan itu akan berlangsung baik apabila ada pemahaman, artinya penerima pesan akan menangkap pesan yang disampaikan oleh pembicara melalui bahasa lisan.

Kualitas pemahaman dapat dibagi atas tiga kategori:

1. Baik : pesan yang dikirim sama dengan pesan yang diterima,
2. Sedang : pesan yang diterima mendekati pesan yang dikirim,
3. Jelek : pesan yang diterima sedikit persamaannya dengan pesan yang dikirimkan.

Penilaian keterampilan berbicara dapat dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran, yang di sebut penilaian proses, setelah kegiatan pembelajaran, yang di sebut penilaian hasil. Dalam penilaian proses guru mencatat kekurangan dan kemajuan yang diperoleh siswa. Hasil penilaian ini harus disampaikan kepada siswa secara lisan untuk memotivasi siswa dalam berbicara. Sasaran yang harus dicapai harus jelas. Informasi yang dicatat dalam penilaian merupakan umpan balik yang tidak ternilai bagi siswa.

Saat guru memberikan pembelajaran berbicara ada beberapa hal yang harus di perhatikan. Fokus perhatian guru saat memberikan pembelajaran berbicara menurut Granida (dalam Amier, 2009:63) adalah:

- a. Pesan, amanat yang akan disampaikan kepada pendengar
- b. Bahasa pengembangan pesan atau gagasan
- c. Media penyampaian (alat ucap,tubuh,dan bagian tubuh lainnya)
- d. Arus bunyi ujaran yang di kirim oleh pembicara

- e. Upaya pendengar untuk mendengarkan arus bunyi ujaran dan mengamati gerak mimik pembicara serta usaha mengamati penyampaian gagasan dari pembicara lewat media visual; dan
- f. Usaha pendengar untuk meresapkan, menilai, mengembangkan gagasan yang disampaikan.

Dari kedelapan unsur yang terlibat tersebut di atas dapat dikelompokkan menjadi tiga sudut pandang yang terpenting, yaitu (a) pembicara, (b) pendengar, (c) medan pembicara.

Kegiatan berbicara, jika pada diri pembicara ada hambatan maka pesan yang akan disampaikan tidak dapat diterima dengan baik oleh pendengar. Meskipun pembicara dapat menyampaikan gagasan tanpa hambatan, tetapi pada medan pembicaraan terdapat hambatan, maka pesan yang dikirim kepada pendengar akan mengalami hambatan. Maka dari itu berbicara memerlukan latihan dan bimbingan yang intensif. Hambatan-hambatan itu ada yang bersifat internal dan ada yang bersifat eksternal. Faktor internal adalah hambatan yang datang dari diri pembicara itu sendiri, seperti: Alat ucap; Kelelahan penggunaan bahasa; Kelelahan; Fisiologi; Psikologi.

Hambatan yang datang dari faktor eksternal atau yang datang dari luar pena pembicara seperti: Suara atau bunyi (kebisingan); Penglihatan; Kondisi ruang; Gerak yang atraktif; Media; Cuaca atau kondisi saat prmbicaraan itu berlangsung.

Mengingat kemampuan berbicara memerlukan latihan dan bimbingan yang intensif. Penilaian yang mengukur dan menilai satu kegiatan saja, tetapi hendaknya berlanjut dan bertujuan meningkatkan keterampilan berbicara pada kegiatan berikutnya.

Adapun faktor yang dinilai dalam berbicara yaitu:

1. Faktor kebahasaan, yang mencakup; Pengucapan vokal, pengucapan konsonan, penetapan tekanan, penempatan persendian/ jeda, penggunaan nada/ irama, pilihan kata/ ungkapan atau daksi, variasi kata, struktur kalimat dan ragam kalimat.
2. Faktor nonkebahasaan, yang mencakup; keberanian dan semangat kelancaran, kenyaringan suara, pandangan mata, gerak-gerik dan mimik, penalaran/ pemahaman/ pengungkapan materi wacana, penguasaan topik, sikap.

4. Tujuan dan Jenis-Jenis Berbicara

1. Tujuan Berbicara

Tujuan berbicara adalah untuk berkomunikasi agar dapat menyampaikan pikiran, gagasan, dan kemauan secara efektif. Seharusnya pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengarnya dan lain sebagainya dapat dimanfaatkan untuk mengontrol diri, apakah sudah mempunyai kesanggupan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa dengan dengan tepat, mengungkapkan fakta-fakta dengan spontan, dan menerapkan kaidah-kaidah bahasa yang benar secara otomatis.

Gorys Kerap (1980:189-191), menyatakan bahwa tujuan berbicara sebagai berikut:

- a. Mendorong pembicara untuk member semangat, membangkitkan kegairahan, serta menunjukkan rasa hormat, dan pengabdian.
- b. Meyakinkan: pembicara berusaha mempengaruhi keyakinan atau sikap mental/intelektual kepada para pendengarnya.

- c. Berbuat/bertindak: pembicara menghendaki tindakan atau reaksi fisik dari para pendengar dengan terbangkitkannya emosi.
- d. Memberitahukan: pembicara berusaha menguraikan atau menyampaikan sesuatu kepada pendengar mengetahui tentang sesuatu hal, pengetahuan dan sebagainya.
- e. Menyenangkan: pembicara bermaksud menggembirakan, menghibur, para pendengar agar terlepas dari kerutinan yang dialami oleh pendengar.

Sejalan dengan pendapat di atas, Djago Tarigan (1990:151-153) menyatakan bahwa tujuan berbicara meliputi: (1) menghibur, (2) menginformasikan, (3) menstimuli, (4) meyakinkan, dan (5)menggerakkan.

2. Jenis- Jenis Berbicara

Berbicara dapat ditinjau sebagai seni dan sebagai ilmu. Berbicara sebagai seni menekankan penerapannya sebagai alat komunikasi dalam masyarakat, dan yang menjadi perhatiannya antara lain: (1) berbicara di muka umum, (2) diskusi kelompok, dan (3) debat. Berbicara sebagai ilmu menelaah hal-hal yang berkaitan dengan (1) mekanisme berbicara dan mendengar, (latihan dasar) tentang ujaran dan suara, (3) bunyi-bunyi bahasa, dan (4) patologi ujaran.

Jenis-jenis berbicara itu terdapat banyak ragam dan macamnya. Gorys Keraf (1977:189) membedakan jenis berbicara ke dalam tiga macam, yaitu persuasif, instruktif, dan rekreatif. Termasuk jenis persuasif adalah mendorong, meyakinkan, dan bertindak. Berbicara instruktif berbicara bertujuan memberitahukan. Berbicara rekreatif bertujuan untuk menyenangkan. Jenis-jenis berbicara tersebut menghendaki reaksi dari para pendengar untuk mendapatkan

persesuaian, pendapat, intelektual, dan keyakinan; dan mendapatkan tindakan/perbuatan tertentu dari pendengar. Berbicara instruktif menghendaki reaksi dan pendengar berupa pengertian yang tepat. Sedang berbicara rekreatif menghendaki reaksi dan pendengar berupa minat dan kegembiraan.

Djago Tarigan (1990:176) membedakan macam berbicara berdasarkan pada : (1) situasi, (2) tujuan, (3) metode penyampaian, (4) jumlah penyimak, dan (5) peristiwa khusus. Menurut dia berbicara menjadi beragam sekali tergantung dasar apa yang dipergunakan untuk membedakannya.

5. Metode Role Playing

1) Defenisi

Kata metode bukan merupakan kata asing bagi para guru, namun kadang guru jika ditanya apa itu metode sering kelirudalam memberikan pengertian atau jawaban yang benar. Menurut Suprayekti (dalam Suriani, dkk, 2010:8) mengemukakan bahwa “Metode adalah cara guru menyampaikan materi pembelajaran kepada murid untuk mencapai tujuan tertentu.” Pendapat tersebut menggambarkan bahwa metode merupakan faktor utama keberhasilan guru dalam mengajar karena berhasil tidaknya guru menyampaikan materi tergantung dari cara guru tersebut menyajikan materi pelajaran yang disesuaikan dengan keunikan materi dengan metode yang tepat.

Hal ini sesuai dengan pendapat Soewarno (dalam Suriani, dkk, 2010:8) bahwa “ Pengetahuan guru tentang kemungkinan–kemungkinan berbagai metode mengajar adalah pengetahuan yang pokok dalam ilmu mengajar.” Pendapat tersebut mengharapkan bahwa setiap kali akan mengajar, guru harus dapat

menetapkan metode mengajar yang akan dipakainya, dengan memperhitungkan berbagai faktor mengenai kewajaran metode tersebut di dalam situasi khusus yang dihadapinya.

Peran (*role*) bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan murid dengan memerankannya sebagai tokoh. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga murid-murid bisa mengetahui situasi yang diperankan. Semuanya berfokus pada pengalaman kelompok. Guru harus mengenalkan situasinya dengan jelas sehingga tokoh dan penontonnya memahami masalah yang disampaikan. Sama seperti para pemainnya, penonton juga terlibat penuh dalam situasi belajar. Pada saat menganalisa dan berdiskusi, penonton harus memberikan solusi-solusi yang mungkin bisa digunakan untuk mengatasi masalah yang disampaikan.

Tujuan dari pelaksanaan model pembelajaran *role playing* (bermain peran)yaitu menekankan murid untuk belajar aktif dimana didalamnya terdapat suatu bekal pengetahuan dan latihan keterampilan afektif, kognitif, dan psikomotorik, serta pengalaman praktis agar murid memiliki kompetensi dan efektifitas dalam berpartisipasi. Model ini dirancang khususnya untuk membantu murid mempelajari nilai-nilai sosial dan moral dan pencerminannya dalam perilaku. Di samping itu metode ini digunakan pula untuk membantu para murid mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan

empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial. Sebagai model mengajar, metode ini mencoba membantu individu untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan berupaya memecahkan dilema-dilema sosial dengan bantuan kelompok. Karena itu pada dimensi sosial metode ini memungkinkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi sosial, terutama permasalahan interpersonal melalui cara-cara yang demokratis guna menghadapi situasi tersebut.

Jika ditelaah dari esensinya, model *role playing* lebih menitikberatkan keterlibatan partisipan dan pengamat dalam situasi atau masalah nyata serta berusaha mengatasinya. Melalui proses ini disajikan contoh perilaku kehidupan manusia yang merupakan contoh bagi murid untuk menjajangi perasaannya, menambah pengetahuan tentang sikap, nilai-nilai dan persepsiya, mengembangkan keterampilan dan sikapnya di dalam pemecahan masalah, serta berupaya mengkaji pelajaran dengan berbagai cara.

2) Sedangkan menurut Tukiran dkk: (2011:107) langkah-langkah Role playing antara lain:

- (1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan,
- (2) menunjuk beberapa murid untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM,
- (3) guru membentuk kelompok murid yang anggotanya 5 orang,
- (4) memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai,
- (5) memanggil para murid yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang yang sudah dipersiapkan,
- (6) masing-masing murid berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan,
- (7) setelah selesai ditampilkan, masing-masing murid diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan

masing-masing kelompok, (8) masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya,(9) guru memberikan kesimpulan secara umum dan (10) evaluasi.

3) Kebaikan dan Keburukan Metode Bermain Peran

a) Kebaikan metode role playing

1. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan murid. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
2. Sangat menarik bagi murid, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
3. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri murid serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
4. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan murid sendiri.

b) Keburukan metode role playing

1. *Role playing/* bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang banyak.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid.
3. Kebanyakan murid yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan role playing dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

4) Evaluasi *Role Playing*

Hamalik (2008: 216-217) mengemukakan bahwa hal-hal yang dilakukan dalam evaluasi *role playing* (bermain peran) adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna *role playing* (bermain peran) bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.
- 2) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluatif dari murid, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya *role playing* (bermain peran). Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademik muridnya.
- 3) Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.

5) Prinsip-prinsip *Role Playing*

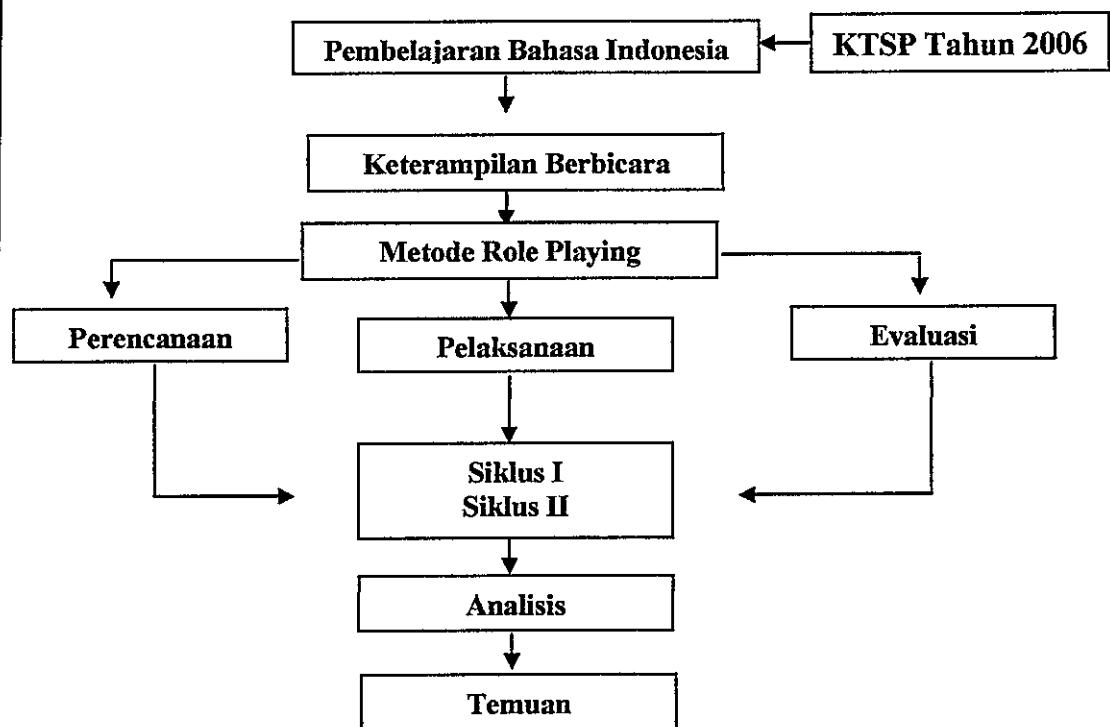
E-Bina Anak (2007: 398). *Role Play* dikemukakan sebagai suatu teknik mengajar, permainan peran didasarkan pada filosofi bahwa "makna ada pada orang-orang", bukan dalam kata-kata atau simbol-simbol. Bila filosofi itu akurat, kita terlebih dahulu harus membagikan makna, menjelaskan pemahaman kita atas setiap makna, dan kemudian bila perlu mengubah makna-makna kita. Dalam bahasa psikologi "phenomenologika", hal ini harus dilakukan dengan mengubah konsep diri. Konsep diri sangat tepat bila diubah melalui keterlibatan langsung

dalam suatu situasi masalah yang realistik dan berhubungan dengan hidup dari pada melalui apa yang didengar dari orang lain tentang situasi-situasi itu.

2) Kerangka Pikir

Pada umumnya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih membuat murid pasif, kurang bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, dan pembelajaran dinilai kurang menyenangkan dan tidak memberikan pengalaman langsung kepada murid yang dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar murid. Seharusnya guru mengupayakan suatu pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Metode *role playing* ini adalah metode yang menuntut siswa untuk berani tampil kedepan melakukan percakapan dengan murid lainnya guna untuk melatih atau membiasakan murid berbicara di depan umum. Oleh karena itu, murid akan menjadi lebih percaya diri dan lebih memahami dalam menerima dan menemukan sendiri materi yang disampaikan oleh guru, sehingga keterampilan berbicara dapat meningkat. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat digambarkan dalam bentuk bagan di bawah ini:



Gambar 1 : Bagan Kerangka Pikir

3) Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: Keterampilan berbicara murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa akan meningkat apabila diterapkan metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

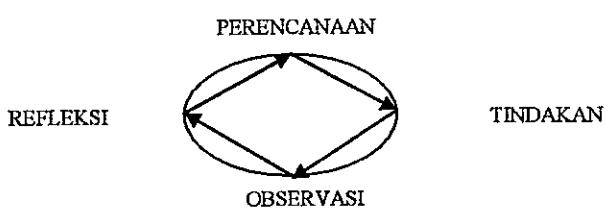
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang melibatkan kegiatan berulang yaitu: perencanaan, tindakan, observasi/pengamatan, refleksi, dan perencanaan ulang. Menurut Hardjodipuro (dalam Suriani, dkk 2010:4) bahwa PTK adalah “Suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidikan melalui perubahan, dengan mendorong para guru untuk memikirkan praktek mengajarnya sendiri agar kritis terhadap praktik tersebut dan agar mau untuk mengubahnya.

Berdasarkan bentuknya penelitian ini tergolong jenis penelitian tindakan kelas. penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan mutu, praktik pembelajaran dan mengatasi permasalahan secara langsung melalui suatu tindakan dan refleksi diri yang didasarkan pada hasil kajian dalam konteks pembelajaran di kelas. Adapun cara pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini meliputi 4 (empat) tahap, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Secara umum desain penelitian sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan PTK Model Kurt Lewin

Sumber: Umar, dkk.(2005)

B. Subjek dan Lokasi Penelitian**1. Subjek penelitian**

Murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa dengan jumlah murid 35 orang yang terdiri laki-laki 20 orang dan murid perempuan 15 orang.

2. Lokasi penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa.

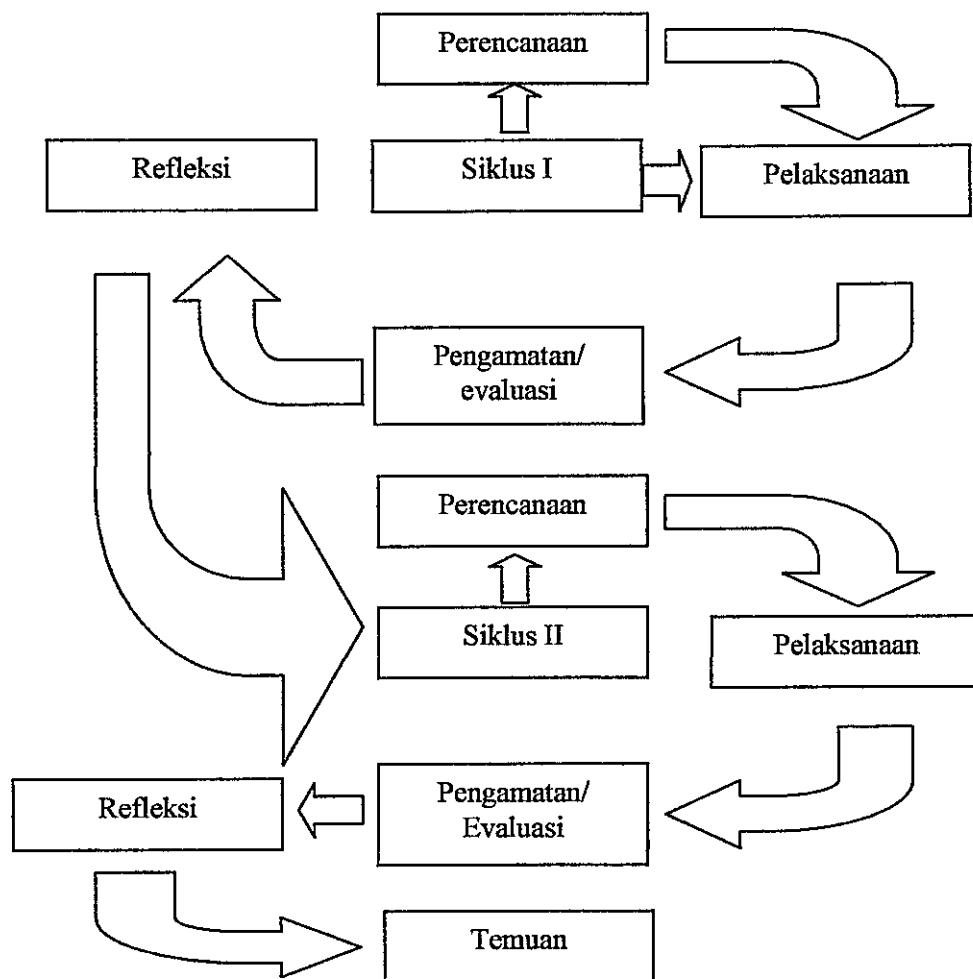
C. Faktor yang Diteliti

Faktor yang diteliti dalam penelitian ini adalah :

1. Faktor murid yaitu untuk melihat kehadiran murid dan keaktifan murid dalam belajar bahasa Indonesia seperti minat, perhatian murid terhadap materi dan kemampuan murid dalam memerankan tokoh yang diperankan serta keberanian murid bertanya.
2. Faktor proses yaitu terjadinya interaksi antara guru dengan murid dan antara murid dengan guru agar kegiatan belajar mengajar berlangsung efektif dan efisien.
3. Faktor hasil yaitu untuk melihat kemampuan berbicara murid apakah terjadi peningkatan atau tidak setelah diadakan tes.

D. Prosedur Penelitian

Adapun alur penelitian tindakan kelas ini dapat dibagikan sebagai berikut:



Gambar 3.2. Desain Penelitian Siklus I dan II
Sumber: Arikunto, S. (2006)

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam bentuk siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat kegiatan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan, dan refleksi tindakan. Pada akhir setiap diklus diadakan tes hasil belajar untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid. Tahap yang dikakukan sebelum siklus pertama yaitu melaksanakan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru dan kepala sekolah untuk

mendiskusikan maksud dan tujuan penelitian yang akan dilakukan. Setelah observasi awal dilakukan tahap selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Siklus I

a. Perencanaan tindakan

Pada tahap ini dilakukan persiapan-persiapan untuk melakukan perencanaan tindakan dengan membuat rencana pengajaran, lembar observasi murid dan guru membuat alat evaluasi berbentuk tes objektif.

b. Pelaksanaan Tindakan

Proses tindakan dalam siklus ini terdiri dari tujuh tahap yaitu sebagai berikut :

- 1) Pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya.
- 2) Pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- 3) Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi murid juga dapat menambahkan dialog sendiri.
- 4) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua murid yang tidak menjadi pemain atau pemeran.
- 5) Pemerangan, dalam tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.
- 6) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari murid.

- 7) Pengambilan keputusan dari bermain peran yang telah dilakukan.

c. Observasi/ Evaluasi

Observasi/evaluasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, aspek yang diamati adalah keaktifan murid dan guru selama proses pembelajaran menggunakan *role playing* serta hasil dari lembar observasi/evaluasi yang dibuat. kegiatan ini sebagai proses pengumpulan, mengolah dan menyajikan informasi sehingga bermanfaat untuk pengambilan keputusan, melakukan tindakan, pengamatan, refleksi. Observasi/evaluasi merupakan proses yang terkait secara logis, sistematis, dan berkesinambungan. Evaluasi diarahkan pada penemuan bukti-bukti peningkatan hasil belajar murid.

d. Refleksi

Hasil yang didapat dalam tahap observasi dikumpulkan dan dianalisis sehingga diperoleh tahap refleksi. Dalam tahap ini akan digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan siklus berikutnya.

2. Siklus II

a. Perencanaan tindakan

Pada tahap ini dilakukan persiapan-persiapan untuk melakukan perencanaan tindakan dengan membuat rencana pengajaran, lembar observasi murid dan guru membuat alat evaluasi berbentuk tes objektif.

b. Pelaksanaan Tindakan

Proses tindakan dalam siklus ini terdiri dari tujuh tahap yaitu sebagai berikut :

- 1) Pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya.

- 2) Pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- 3) Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi murid juga dapat menambahkan dialog sendiri.
- 4) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua murid yang tidak menjadi pemain atau pemeran.
- 5) Pemeran, dalam tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.
- 6) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari murid.
- 7) Pengambilan keputusan dari bermain peran yang telah dilakukan.

c. Observasi/ Evaluasi

Observasi/evaluasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, aspek yang diamati adalah keaktifan murid dan guru selama proses pembelajaran menggunakan *role playing* serta hasil dari lembar observasi/evaluasi yang dibuat. kegiatan ini sebagai proses pengumpulan, mengolah dan menyajikan informasi sehingga bermanfaat untuk pengambilan keputusan, melakukan tindakan, pengamatan, refleksi. Observasi/evaluasi merupakan proses yang terkait secara logis, sistematis, dan berkesinambungan. Evaluasi diarahkan pada penemuan bukti-bukti peningkatan hasil belajar murid.

d. Refleksi

Hasil yang didapat dalam tahap observasi dikumpulkan dan dianalisis sehingga diperoleh tahap refleksi. Dalam tahap ini akan digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan siklus berikutnya.

e. Data Penelitian

1. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa.

2. Jenis data

- a. Data kualitatif, berupa dalam hasil observasi, baik selama proses observasi berlangsung.
- b. Data kuantitatif, berupa skor tes hasil belajar.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tesyaitu untuk memperoleh data tentang hasil belajar murid dipergunakan tes hasil belajar berbentuk lisan yang dibuat dengan memperhatikan kesesuaian dengan ruang lingkup materi pelajaran bahasa Indonesia dengan memperhatikan kurikulum dan buku paket sebelum diberikan aspek penilaian
2. Lembar observasi berisi komponen-komponen yang akan diamati dalam proses pembelajaran. Lembar observasi di isi oleh pengamat sesuai hasil pengamatan. Contoh dari aspek kebahasaan yaitu pelafalan bunyi bahasa, penggunaan intonasi, pilihan kata dan ungkapan, penyusunan kalimat dan paragraf. Sementara dari aspek non kebahasaan yang mendukung keefektifan berbicara ialah ketenangan dan kegairahan, keterbukaan, kelancaran, pandangan mata, gerak-gerik dan mimik dan penguasaan topik pembicaraan.

3. Tes hasil belajar

Tes ini diberikan pada setiap akhir pembelajaran siklus, dimana tes merupakan instrumen penelitian yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitian, guna mengukur hasil belajar keterampilan berbicara pada murid kelas V SD Inpres Tumbuh kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa melalui model pembelajaran kooperatif tipe script.

Adapun penilaian tes berbicara sebagai berikut:

1. Penilaian Tes Berbicara

Penilaian tes berbicara dilakukan secara lisan, pada saat murid mempresentasikan ikhtisar/ringkasan dari wacana (materi) yang dibagikan dengan menggunakan format penilaian sebagai berikut:

No	L/ P	Lafal	Intonasi	Eksperesi	Kelancaran	Penguasaan

Cara Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Bobot
1	Lafal	20
2	Intonasi	15
3	Ekspresi	25
4	Kelancaran	20
5	Penguasaan	20
Jumlah		100

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan teknik statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang di teliti melalui data sampel atau populasi.

Analisis data yang dilakukan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data tentang hasil observasi dan tanggapan siswa. Sedangkan deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data tentang hasil belajar siswa.

Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kategori hasil belajar bahasa Indonesia yang akan dikelompokkan dalam kategori sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan tinggi sekali. Data hasil belajar dikategorikan dengan menggunakan teknik kategorisasi standar yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional (Sunardi, 2010:25)

Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan prestasi belajar bahasa Indonesia yang diperoleh siswa pada hasil kerja kelompok. Guna mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil belajar bahasa Indonesia, maka dilakukan ke dalam lima kategori yaitu tinggi sekali, tinggi, sedang, kurang, dan kurang sekali. Pedoman pengkategorian hasil belajar bahasa Indonesia yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

Tingkat Penguasaan	Kategori
85 – 100	Sangat Tinggi (ST)
70 – 84	Tinggi (T)
55 – 69	Sedang (S)
46 – 54	Rendah (R)
0 – 45	Sangat Rendah (SR)

Analisis kualitatif dilaksanakan sesuai dengan kecenderungan yang terjadi pada siklus dengan melakukan penilaian secara verbal (aktifitas yang diamati). Selanjutnya, mengukur peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan Metode *role playing* murid kelas V SDInpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa, baik menggunakan diskusi kelompok maupun yang diajar dengan tidak menggunakan diskusi. Rumus yang digunakan, yaitu yang dikemukakan oleh Ali (1985: 184) sebagai berikut:

$$\% = \frac{n \times 100}{N}$$

Dimana : $\%$ = persentase

n = jumlah nilai yang diperoleh

N = jumlah seluruh nilai

H. Indikator Keberhasilan

Kemampuan berbicara siswa kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa sudah berhasil apabila secara individual murid mencapai KKM sebesar 65 dan secara klasikal 75 % murid telah mampu berbicara.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Kuantitatif Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode *Role Playing*Murid Kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa

Pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing*murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa dilaksanakan selama dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Pada saat pertemuan pembelajaran dilakukan pengamatan terhadap keterampilan berbicara. Hasil analisis deskriptif keterampilan berbicara murid disajikan pada tabel 4. 1 berikut:

Tabel 4. 1 Statistik Nilai Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode *Role Playing*Murid kelas VSD Inpres Tumbuh Kecamatan bungaya kabupaten gowa

Statistik	Nilai Statistik	
	Siklus I	Siklus II
Subjek	35	35
Nilai ideal	10	10
Nilai tertinggi	74	82
Nilai terendah	41	63
Rentang nilai	33	19
Nilai rata-rata	54	70
Modus	50	66

Sumber: Data Analisis Skor Keterampilan Berbicara

Berdasarkan tabel 4. 1 di atas, tampak bahwa dari 35 jumlah murid yang diamati diperoleh nilai rata-rata Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Murid Kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa yang didasarkan pada siklus I adalah sebesar 54. Nilai yang dicapai responden tersebar dengan nilai tertinggi 74 dan nilai terendah 41 dari nilai tertinggi yang mungkin dicapai 10 dan nilai terendah yang dicapai 0 dengan rentang nilai 33 dan modus 50 yang dicapai 7 orang murid. Selanjutnya, pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 70. Nilai yang dicapai responden tersebar dengan nilai tertinggi 82 dan nilai terendah 63 dari nilai tertinggi yang mungkin dicapai 10 dan nilai terendah yang dicapai 0 dengan rentang nilai 19 dan modus 66 yang dicapai oleh 9 orang murid.

Apabila nilai hasil belajar dikelompokkan kedalam enam kategori maka diperoleh distribusi frekuensi yang ditunjukkan pada tabel 4. 2 berikut ini:

Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Murid Kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa Siklus I dan Siklus II

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi		Persentase (%)	
			Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1.	0 - 24	Buruk	0	0	0	0
2.	25 – 34	Sangat rendah	0	0	0	0
3.	35 – 54	Rendah	23	0	45,71	0
4.	55 – 64	sedang	4	3	11,43	8,57
5.	65 – 84	Tinggi	8	32	22,86	91,43
6.	85 - 100	Sangat tinggi	0	0	0	0
Jumlah			35	35	78	100

Sumber: Data Analisis Skor Keterampilan Berbicara

Hasil analisis deskriptif di atas menunjukkan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode *Role Playing*Murid Kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowadilaksanakan selama dua siklus. Siklus I dikategorikan rendah dan siklus II dikategorikan tinggi.

Berdasarkan tabel 4. 2 di atas distribusi frekuensi dan persentase serta kategori ketercapaian ketuntasan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode *Role Playing*Murid Kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowadilaksanakan selama dua siklus, pada siklus I dan siklus II ditunjukkan pada tabel 4. 3 sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi, Persentase, serta Kategori Ketercapaian Ketuntasan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Murid Kelas V SDInpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa

Tes belajar	Interval nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
Siklus I	Nilai 6,5 ke atas	Tuntas	8	22,86
	Nilai 6,5 ke bawah	Tidak tuntas	27	45,71
Siklus II	Nilai 6,5 ke atas	Tuntas	32	91,43
	Nilai 6,5 ke bawah	Tidak tuntas	3	8,57

Sumber: Data Analisis Skor Keterampilan Berbicara

Berdasarkan tabel 4. 3 di atas, terlihat bahwa persentase Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode *Role Playing*Murid Kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa dilaksanakan selama dua siklus yaitu siklus I sebesar 22,86 % atau 8 orang dari 35murid berada dalam kategori tuntas dan 45,71 % atau 27 orang murid berada dalam kategori tidak tuntas.

Hal ini berarti bahwa terdapat 27 orang dari 35 murid yang perlu perbaikan karena belum mencapai kriteria ketuntasan individual, sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan belajar murid sebesar 91,43 % atau 32 orang dari 35 murid berada dalam kategori tuntas dan 8,57 % atau 3 orang dari 35 murid berada pada kategori tidak tuntas. Dari siklus I sampai siklus II keterampilan berbicara dengan menggunakan Metode *Role Playing* Murid Kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowadilaksanakan selama dua siklus mengalami peningkatan yang sangat signifikan.

Berdasarkan kriteria hasil belajar mengenai ketuntasan kelas, yaitu 85 %, data hasil penelitian pada siklus II di atas dianggap tuntas kelas dan kelompok karena yang tuntas mencapai 91,43% pada siklus berikutnya karena berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, yaitu peningkatan hasil belajar sudah terlihat, maka peneliti menganggap penelitian ini sudah cukup dengan menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan berbicara murid.

B. Analisis Kualitatif Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Murid Kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa

1. Siklus I

Pada bagian ini dibahas tentang perubahan-perubahan yang terjadi pada murid selama diterapkan metode *role playing*. Hasil observasi pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa pada siklus I sebagai berikut:

a) Observasi

- 1) Tekanan/ intonasi keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowadikategorikan kurang dengan persentase 54,29 %
- 2) Tata bahasa keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowadikategorikan kurang dengan persentase 54,57 %
- 3) Pengucapan vokal keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowadikategorikan kurang dengan persentase 55,14 %
- 4) Mengatur jeda dengan tepat keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowadikategorikan kurang dengan persentase 50,29 %
- 5) Penggunaan nada/ irama keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowadikategorikan kurang dengan persentase 58,29 %
- 6) Keberanian dan semangat keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowadikategorikan kurang dengan persentase 57,14 %
- 7) Kelancaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowadikategorikan kurang dengan persentase 53,71 %

- 8) Pandangan mata keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowadikategorikan kurang dengan persentase 55,71%
- 9) Ekspresi wajah/ mimik keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowadikategorikan kurang dengan persentase 52 %
- 10) Pemahaman keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowadikategorikan kurang dengan persentase 60,57 %

b) Refleksi Pelaksanaan Tindakan

Siklus I dilaksanakan empat kali pertemuan. Sebelum memasuki materi pokok guru menyampaikan kepada murid tujuan yang ingin dicapai, menciptakan suasana yang membuat murid dapat termotivasi belajar, menyajikan materi, membagikan buku bacaan atau naskah drama kepada murid, menugasi murid untuk membaca buku bacaan atau naskah yang telah dibagikan, mengadakan tanya jawab tentang buku bacaan yang dibaca, memberikan tugas kepada murid, membagi murid dalam kelompok, dan murid menyimpulkan bacaan yang telah dibaca dengan menggunakan kata-kata sendiri.

Pembelajaran tahap akhir, yakni memberi penghargaan kepada kelompok dan murid yang dapat mendorong peningkatan pembelajaran. Namun, apabila dipersentasikan secara klasikal belum terlalu banyak peningkatan. Hal ini disebabkan oleh murid belum dapat menyesuaikan secara langsung metode pembelajaran yang baru diterapkan oleh guru. Pada tahap ini, pemahaman murid terhadap keterampilan berbicara dikategorikan kurang.

Kurangnya peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowapada siklus I disebabkan oleh keterampilan berbicara murid yang kurang dan tidak didukung oleh teks drama yang kurang menarik. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa hasil dan proses dalam pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowapada siklus I masih rendah.

2. Siklus II

a) Observasi

Hasil observasi pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowasiklus II sebagai berikut:

- 1) Tekanan/ intonasi dalam pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowadikategorikan baik dengan persentase 70,86 %
- 2) Tata bahasa keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowadikategorikan baik dengan persentase 70,29 %
- 3) Pengucapan vokal keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowadikategorikan baik dengan persentase 67,71 %

- 4) Mengatur jeda dengan tepat keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowadikategorikan baik dengan persentase 68,57 %
- 5) Penggunaan nada/ irama keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa Makassar dikategorikan baik dengan persentase 69,43 %
- 6) Keberanian dan semangat keterampilan berbicara dengan menggunakan SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowadikategorikan baik dengan persentase 74,29 %
- 7) kelancaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa dikategorikan baik dengan persentase 72,85 %
- 8) pandangan mata keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowadikategorikan baik dengan persentase 69,71 %
- 9) ekspresi wajah/ mimik keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa dikategorikan baik dengan persentase 68,86 %
- 10) pemahaman ketika berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowadikategorikan baik dengan persentase 72,85 %

b) Refleksi Pelaksanaan Tindakan

Siklus II berlangsung selama empat kali pertemuan. Sebelum memasuki materi pokok guru menyampaikan kepada murid tujuan pembelajaran yang ingin

dicapai, menciptakan suasana yang membuat murid dapat termotivasi belajar, menjelaskan materi sesuai rencana pelajaran dan mensosialisasikan pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode *role playing*, membuat RPP untuk pelaksanaan tindakan, memberikan contoh membuat soal berdasarkan situasi yang diberikan atau tersedia, mencatat semua kegiatan yang dianggap penting baik mengenai kegiatan murid dalam mengikuti pelajaran. Menyelesaikan masalah dengan menggunakan metode *role playing*, mengadakan tanya jawab, murid mementaskan dramanya didepan kelas secara berkelompok.

Pembelajaran tahap akhir yaitu memberikan penghargaan kepada kelompok atau murid yang dapat mendorong peningkatan pembelajaran. Setelah dipresentasikan secara klasikal banyak mengalami peningkatan. Hal ini disebabkan oleh murid dapat menyesuaikan secaralangsung metode pembelajaran yang baru diterapkan oleh guru.

Keterampilan berbicara dan bermain peran atau drama murid dikategorikan baik. Meningkatnya pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas VSD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa pada siklus II disebabkan oleh pemahaman murid terhadap aspek keterampilan berbicara dan bermain peran atau drama yang memadai.

Berdasarkan hasil analisis data dapat dinyatakan bahwa dalam pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten

Gowameningkat karena nilai 6,5 yang diperoleh murid pada kategori tuntas siklus I meningkat pada siklus II.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Terjadi Peningkatan Keterampilan Berbicara Murid

Berdasarkan penyajian hasil penelitian secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sebelumnya dapat dinyatakan bahwa ada peningkatan dalam pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa . Hal ini tampak pada siklus I meningkat pada siklus II.

Nilai rata-rata keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus I sebanyak 54 dan meningkat menjadi 70 pada siklus II. Pada aspek ketuntasan belajar, baik individual maupun kelompok, yaitu persentase dalam pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa pada siklus I sebesar 22,86 % atau 8 orang dari 35 murid berada dalam kategori tuntas dan 77,14 % atau 27 orang dari 35 murid berada dalam kategori tidak tuntas. Hal ini berarti bahwa terdapat 27 orang dari 35 murid yang perlu perbaikan karena belum mencapai kriteria ketuntasan individual, sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan belajar murid sebesar 91,43 % atau 32 dari 35 murid berada dalam kategori tuntas dan 8,57 % atau 3 dari 35 murid berada pada kategori tidak tuntas. Dari siklus I sampai siklus II, dalam pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowamengalami peningkatan yang sangat

signifikan. Sebagaimana dikemukakan oleh Ali (1985: 184) pemberian kategori terhadap keterampilan murid, memudahkan guru dalam menafsirkan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode role playing murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa .

Berdasarkan kriteria hasil belajar mengenai ketuntasan kelas, yaitu 85 %, data hasil penelitian siklus II di atas dianggap tuntas kelas dan kelompok karenayang tuntas mencapai 91,43% dari 35murid. Penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya karena berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, yaitu peningkatan keterampilan berbicara sudah terlihat, maka peneliti menganggap penelitian ini sudah cukup dengan menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan bermain peran atau drama murid.

2. Terbukti secara Signifikan bahwa Pembelajaran Keterampilan Berbicara Mengalami Peningkatan dengan Menggunakan Metode *Role Playing*Murid Kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa

Peningkatan keterampilan berbicara murid tampak pula pada setiap aktivitas dan indikator penilaian keterampilan berbicara berikut ini:

- a. Tekanan/ intonasi murid dalam berbicara pada siklus I dikategorikan kurang dan meningkat pada siklus II menjadi kategori baik.
- b. Tata bahasa berbicara murid pada siklus I dikategorikan kurang dan meningkat pada siklus II menjadi kategori baik.
- c. Pengucapan vokal berbicara murid pada siklus I dikategorikan kurang dan meningkat pada siklus II menjadi kategori baik.

- d. Mengatur jeda dengan tepat berbicara murid pada siklus I dikategorikan kurang dan meningkat pada siklus II menjadi kategori baik.
- e. Penggunaannada/ irama dalam berbicara murid pada siklus I dikategorikan kurang dan meningkat pada siklus II menjadi kategori baik.
- f. Keberanian dan semangat dalam berbicara murid pada siklus I dikategorikan kurang dan meningkat pada siklus II menjadi kategori baik.
- g. Kelancaranmurid dalam berbicara pada siklus I dikategorikan kurang dan meningkat pada siklus II menjadi kategori baik.
- h. Pandangan matamurid dalam berbicara pada siklus I dikategorikan kurang dan meningkat pada siklus II menjadi kategori baik.
- i. Ekspresi wajah/ mimikmurid dalam berbicara pada siklus I dikategorikan kurang dan pada siklus II menjadi kategori baik.
- j. Pemahaman dalam berbicara pada siklus I dikategorikan kurang dan meningkat pada siklus II menjadi kategori baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan antara lain: Penerapan metode *role playing*, dapat meningkatkan keterampilan berbicara murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa .Terbukti secara signifikan bahwa metode *role playing* berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara murid. Persentase dalam pembelajaran keterampilan berbicara murid kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa rata-rata yang dicapai pada siklus I yaitu sebesar 22,86% atau 8 orang dari 35 murid berada dalam kategori tuntas dan 77,14 % atau 27 orang dari 35 murid berada dalam kategori tidak tuntas meningkat pada siklus II yaitu sebesar 91,43 % atau 32 orang dari 35 murid berada dalam kategori tuntas dan 8,57 % atau 3 orang dari 35 murid berada dalam kategori tidak tuntas.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Kepada guru Bahasa Indonesia atau wali kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa, hendaknya membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode *role playing* sebagai upaya meningkatkan keterampilan berbicara murid.
2. Kepada pemerintah dan kepala sekolah, hendaknya menfasilitasi pengetahuan guru tentang penggunaan metode *role playing*dalam pembelajaran keterampilan

berbicara, melalui workshop atau pelatihan peningkatan kompetensi mengajar guru.

3. Kepada murid, hendaknya lebih giat berlatih dalam berbicara melalui kegiatan mengomentari suatu masalah dengan memperhatikan aspek kebahasaan dan aspek nonkebahasaan sehingga nilai keterampilan berbicara yang diperoleh lebih meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhafidzh. 2010. *Role Playing dan Penerapannya*. Online. <http://www.Wordpress.Com>. Diakses 12 November 2010.
- Ali, Muhammad. 1985. *Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa
- Anonim. 2011. <http://geogle.Com/web/Metode Pembelajaran>. Pdf. Diakses 14 April.
- Arsjad dan Mukti. 1988. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud
- Greene, Harry A. & Petty Walter T. 1971. *Developing Language Skills In the Elementary Schools*. Boston: Allyn and Bacon, inc.
- Hambali. 2009. *Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi Sekolah Dasar*. Makassar: FKIP Unismuh.
- Haryadi. 1997. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Makassar:Depdikbud.
- Keraf, Gorys. 1993. *Komposisi*. Jakarta: Ikrar Mandiri Abadi.
- Kridalaksana, Harimurti. 1983. *Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Makhrufhi, Sayuti. 2009. *Cara Melatih Kemampuan Berbicara Anak*. <http://www.Indoskripsi.com>. Diakses 12 Februari 2010.
- Nur, Anis. 2010. *Pedoman Penyusunan Usulan Penelitian Tindakan Kelas*. Makassar: FKIP Unismuh.
- Nurgiantoro, Burhan. 2005. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPFE.
- Rafiuddin, Ahmad. 1998. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Depdikbud.
- Sudrajat, Ahmad. 2009. *Melatih Anak Terampil Berbicara*. <http://www.Wordpres.com>. Diakses 30 Januari 2010.
- Sugiyono. 2004. *Strategi Pendidikan*. Bandung: Angkasa

- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syukur. 2010. *Model-Model Pembelajaran Efektif*. Makassar: FKIP Unismuh.
- Tarigan, Henry Guntur. 1983. *Strategi Pengajaran dan Pembelajaran Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- 1985. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wahab, Abdul Aziz. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar IPS*. Bandung: Alfabeta

LAMPIRAN

LAMPIRAN I

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

SIKLUS I

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/ Semester : V/ II

Alokasi Waktu :(6 x 35 menit) (3 x pertemuan)

I. Standar Kompetensi

- Bahasa Indonesia

Berbicara

Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama

II. Kompetensi Dasar

- Bahasa Indonesia

Berbicara

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

III. Indikator

- Bahasa Indonesia

a. Kognitif

- Proses

Mengetahui cara melakukan percakapan atau bermain drama

- Produk

Menyebutkan cara melakukan percakapan atau bermain drama

b. Afektif

- Karakter

Keberanian dalam melakukan percakapan atau bermain drama

- Sosial

Memberi tanggapan secara sopan dan santun

c. Psikomotor

Melakukan percakapan atau bermain drama

IV. Tujuan Pembelajaran

- Bahasa Indonesia

a. Kognitif

- Proses

Siswa dapat mengetahui cara melakukan percakapan atau bermain drama

- Produk

Siswa dapat menyebutkan cara melakukan percakapan atau bermain drama

b. Afektif

- Karakter

Siswa memiliki keberanian dalam melakukan percakapan atau drama

- Sosial

Siswa dapat memberi tanggapan secara sopan dan santun

c. Psikomotor

Siswa dapat melakukan percakapan atau bermain drama

V. Materi Pokok

Bahasa Indonesia : Drama (terlampir)

VI. Model dan Metode Pembelajaran

- Metode pembelajaran : *Role Playing*

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

a. Kegiatan Awal (15 menit)

- Membuka dengan salam, berdoa, mengabsen
- Mengecek kesiapan siswa dan kelas
- Menyampaikan tujuan pembelajaran

b. Kegiatan Inti (75 menit)

- Guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- Menunjuk beberapa murid untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa sebelum kegiatan belajar mengajar
- Guru membentuk kelompok murid yang anggotanya 5 orang atau lebih
- Memanggil para murid yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah disiapkan
- Masing-masing murid berada dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan
- Setelah selesai ditampilkan, masing-masing murid diberikan lembar kerja membahas penampilan masing-masing kelompok

- Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
 - Guru memberikan kesimpulan umum

c. Kegiatan Akhir (15 menit)

 - Guru bersama siswa menyimpulkan materi
 - Guru memberi pesan-pesan moral

VIII. Alat dan sumber belajar

- Alat : Teks Drama
 - Sumber belajar : Buku bahasa Indonesia Kelas VPenerbit

IX. Penilaian

- a. Teknik : tes lisan
 - b. Bentuk : Praktek

Tumbuh, September2014

Mengatahui,

Mahasiswa,

Guru Kelas

Peneliti

Ahmad Mappaempo,S.Pd

Abdul.Razak

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

SIKLUS II

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/ Semester : V / II

Alokasi Waktu : (6 x 35menit) (3 x pertemuan)

I. Standar Kompetensi

- Bahasa Indonesia

Berbicara

Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama

II. Kompetensi Dasar

- Bahasa Indonesia

Berbicara

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

III. Indikator

- Bahasa Indonesia

- a. Kognitif

- Proses

Mengetahui cara melakukan percakapan atau bermain drama

- Produk

Menyebutkan cara melakukan percakapan atau bermain drama

b. Afektif

- Karakter

Keberanian dalam melakukan percakapan atau bermain drama

- Sosial

Memberi tanggapan secara sopan dan santun

c. Psikomotor

Melakukan percakapan atau bermain drama

IV. Tujuan Pembelajaran

- Bahasa Indonesia

a. Kognitif

- Proses

Siswa dapat mengetahui cara melakukan percakapan atau bermain drama

- Produk

Siswa dapat menyebutkan cara melakukan percakapan atau bermain drama

b. Afektif

- Karakter

Siswa memiliki keberanian dalam melakukan percakapan atau drama

- Sosial

Siswa dapat memberi tanggapan secara sopan dan santun

c. Psikomotor

Siswa dapat melakukan percakapan atau bermain drama

V. Materi Pokok

Bahasa Indonesia : Drama (terlampir)

VI. Metode Pembelajaran

- Metode pembelajaran : *Role Playing*

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

a. Kegiatan Awal (15 menit)

- Membuka dengan salam, berdoa, mengabsen
- Mengecek kesiapan siswa dan kelas
- Menyampaikan tujuan pembelajaran

b. Kegiatan Inti (75 menit)

- Guru menyusun/ menyiapkan skenarioyang akan ditampilkan
- Menunjuk beberapa murid untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa sebelum kegiatan belajar mengajar
- Guru membentuk kelompok murid yang anggotanya 5 orang atau lebih
- Memanggil para murid yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah disiapkan
- Masing-masing murid berada dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan
- Setelah selesai ditampilkan, masing-masing murid diberikan lembar kerja membahas penampilan masing-masing kelompok

- Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
 - Guru memberikan kesimpulan umum

c. Kegiatan Akhir (15 menit)

 - Guru bersama siswa menyimpulkan materi
 - Guru memberi pesan-pesan moral

VIII. Alat dan sumber belajar

- Alat : Teks Drama
 - Sumber belajar : Buku bahasa Indonesia Kelas V Penerbit Yudhistira

IX. Penilaian

- a. Teknik : tes lisan
 - b. Bentuk : Praktek

Tumbuh, Oktober 2014

Mengatahui,

Mahasiswa,

Guru Kelas

Peneliti

Ahmad Mappaempo,S.Pd

Abdul.Razak

Lampiran II

DAFTAR HADIR

**MURID KELAS VSD INPRES TUMBUH KECAMATAN BUNGAYA
KABUPATEN GOWA**

19	Andi Wahyu	L	-	-	-	-	-	-	-	-
20	Muh. Irmansyah	L	-	-	-	-	-	-	-	-
21	St. Nurlela	P	-	-	-	-	-	-	-	-
22	Dita Fauzia	P	-	-	-	-	-	-	-	-
23	Hajrah Tulpika	P	-	i	-	-	-	-	-	-
24	Ayu Annisa	P	-	i	-	-	-	-	-	-
25	Nur Aulia	P	-	-	-	-	-	-	-	-
26	Awalin Syayidah	P	-	-	-	-	-	-	-	-
27	Nur Hijrah	P	-	-	-	-	-	-	-	-
28	A. Tenri Awaru	P	-	-	-	-	-	-	-	-
29	Taqqiah Tapika	P	-	-	-	-	-	-	-	-
30	Fira Meldi	P	-	-	-	-	-	-	-	-
31	A. Nurul Suci	P	-	-	-	-	-	-	-	-
32	Ainun Mardiah	P	-	-	-	-	-	-	-	-
33	Indah Nur Permatasari	P	-	-	-	-	-	-	-	-
34	Inne Sintia	P	-	-	-	-	-	-	-	-
35	Nurul Syarisyah Putri	P	-	-	-	-	-	-	-	-

Keterangan :

a : Alpha

s : Sakit

i : Izin

Lampiran III

Drama

(pertengkaran warna-warna pelangi)

(Pada suatu hari langit telah menurunkan hujan dan biasanya muncul pelangi, warna pelangi muncul dengan sangat indah dan saling bertengkar dan tidak ada yang mau mengalah, mau tahu kelanjutan ceritanya, inilah penampilan dari kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa).

- A sebagai Awan
- B sebagai pelangi merah
- C sebagai pelangi jingga
- D sebagai pelangi kuning
- E sebagai pelangi hijau
- F sebagai pelangi biru
- G sebagai pelangi ungu

Selamat menyaksikan....

(pada suatu setelah langit menurunkan hujan di sebuah taman tampak satu pelangi yang sangat senang, yaitu pelangi hijau)

Hijau : awan...awan...awan... lihat aku..akulah yang terpenting didunia, aku adalah simbol kehidupan , aku telah dipilih oleh rerumputan, padi dn tumbuhan hijau lainnya, maka akulah yang terpenting.

Awan : hai kamu hijau...kamu jangan terlalu sombong, ingat...kamu tidak hanya sendiri.

(tampak dari jauh pelangi biru pun muncul)

Biru : hai kamu hijau, kamu jangan hanya berfikir tentang bumi tapi lihatlah birunya langit dan lautan... yang luas, langit dapat memberi ruang dan kedamaian, sedangkan air adalah sumber kehidupan, dan ingat kamu hijau, kamu tidak akan tumbuh tanpa aku..., apaji kau hijau kolor hijau kali ha...ha...ha..., maka akulah yang terpenting.

Hijau : eh...kalau kamu biru bikin rugi

(muncul pelangi kuning yang tidak mau kalah)

Kuning : ha...kau terlalu serius, lihat aku..., aku adalah simbol kegembiraan dan kehangatan, lihat matahari... warnanya kuning kan?

(serentak mengatakan) iya sih... !

(muncul pelangi jingga yang tidak mau kalah juga)

Jingga : eh...kamu jangan terlalu sompong, kamu kan bau..., ha...ha...

Kuning : maksud kamu?

Jingga : kuning kan bau tai.

Biru : iya sih..

Jingga : lihat aku...,aku adalah simbol kesehatan, coba lihat aku pada wortel, pepaya, dan jeruk, aku sangat dibutuhkan oleh manusia

(tidak lama kemudian muncul pelangi merah)

Merah : eh... kalian semua... siapa yang bilang begitu,kamu...kamu...kamu,oh ternyata kamu ya..eh...semuanya lihat aku, kalian tidak ada tandingannya dibanding aku, aku adalah lambang keberanian, dan aku juga dicari para muda-mudi yang lagi kasmaran atau yang lagi jatuh cinta gitu

- Hijau : ih merah merasnya yang paling hebat
(tengah pertengkaran mulut yang sangat hebat muncul warna satu pelangi lagi
yaitu pelangi ungu)
- Ungu : tunggu dulu cantik, coba lihat aku, aku adlah simbol kerajaan, para
raja-raja saja mencari – cari, warnaku dipilih untuk pakaian dan
aksesoris mereka
- Biru : hari gini masih ngomongin raja basi tahu
- Ungu : tunggu dulu, aku tuh raja jadul(jaman dulu), tapi aku tuh punya band
yang terkenal, ungu band gitu
- Biru : mana buktinya???
- Ungu : ini coba dengar(mendengarkan lagu ungu band)
(semua pelangi menikmati lagu dan salah satu pelangi memotong lagu yaitu
hijau)
- Hijau : eh kamu jangan bangga dulu yah, aku juga punya lagu yang tak kalah
bagus dibandingkan dengan lagumu
- Ungu : mana... ?
- Hijau : sabar dong...(memperdengarkan lagu hijau daun)
(sementara mendengarkan lagu tiba-tiba salah satu pelangi yaitu pelangi biru
memotong nyanyian)
- Biru : stop... akulah yang terpenting
- Merah : aku...
- Jingga : aku...
- Kuning : aku...

Hijau : aku...

Ungu : akulah...

(pertengkaran semakin seru masing-masing tidak mau mengalah tiba-tiba muncul awan yang membawa petir dan hujan dan semua pelangi ketakutan)

Awan : hei..warna-warna bodoh! Jangan bertengkar, ketehuilah...kamu diciptakan tidaklah sendiri, kalian punya tujuan khusus, unik dan berbeda satu sama lain, kemarilah saling bergandengan tangan!

(warna-warna itu melakukan apa yang dikatakan awan sambil menyanyikan lagu pelangi)

Awan : nah lihat kalau kalian bersatu warna-warna kalian sangatlah indah.
(akhirnya warna-warna pelangi bersatu dan hidup dengan damai)

LAMPIRAN III

Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode Role Playing Murid Kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa pada siklus I

No	Jumlah Murid	Aspek yang dinilai					Jumlah Rata - Rata
		1	2	3	4	5	
1	Muh. Zulkifli	20	20	10	10	10	70
2	Muh. Erwin	10	10	10	20	10	60
3	Muh. Arfan	20	10	20	10	10	70
4	Ali Akbar	15	15	10	20	15	75
5	Al Haris	17	23	15	20	15	90
6	Muh. Habibi	15	20	10	10	10	65
7	Oldy Arianto	10	15	10	10	15	60
8	Fahriansyah	15	10	15	15	10	65
9	Ananda Farid	a	10	15	10	20	55
10	Muh. Akbar	20	20	10	10	15	75
11	Dwiki Rifaldi	15	10	10	15	10	60
12	Mickael Simaila	20	a	20	10	10	60
13	Aditya Rio	10	10	20	15	10	65
14	Satya Trisna	20	10	10	10	10	60
15	Akbar Novianto	10	20	15	10	10	65
16	Andi Muh. Sidia	20	20	10	10	10	70
17	Asyuri Qurahman	10	10	15	15	10	60
18	Elvin Ramadhan	15	10	15	10	15	65

19	Andi Wahyu	10	15	15	15	10	65
20	Muh. Irmansyah	10	15	10	10	15	60
21	St. Nurlela	15	15	10	20	10	70
22	Dita Fauzia	15	20	10	10	10	65
23	Hajrah Tulpika	14	10	10	20	15	69
24	Ayu Annisa	20	10	15	a	20	65
25	Nur Aulia	A	10	25	25	10	70
26	Awalin Syayidah	25	10	22	10	10	77
27	Nur Hijrah	15	14	10	10	15	64
28	A. Tenri Awaru	10	20	10	10	10	60
29	Taqqiah Tapika	10	10	20	10	15	65
30	Fira Meldi	10	10	10	10	20	60
31	A. Nurul Suci	10	10	10	15	20	65
32	Ainun Mardiah	20	20	10	10	10	70
33	Indah NurPermata	20	10	10	15	10	65
34	Inne Sintia	10	10	10	20	15	65
35	Nurul Syarisyah P.	15	15	15	10	10	65
Jumlah		491	427	462	445	440	2310
Rata-rata Nilai							66

Aspek yang dinilai:

1. Tekanan/ intonasi
2. Tata bahasa
3. Pengucapan vocal
4. Mengatur jeda dengan tepat
5. Penggunaan dan irama

Lampiran IV

Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Murid Kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa pada siklus II

No	Nama Murid	Aspek yang dinilai					JumlahRata-Rata
		1	2	3	4	5	
1	Muh. Zulkifli	20	10	25	10	20	85
2	Muh. Erwin	15	10	15	10	25	75
3	Muh. Arfan	10	20	20	10	20	80
4	Ali Akbar	20	20	10	10	20	80
5	Al Haris	20	20	15	25	15	95
6	Muh. Habibi	10	10	20	10	20	70
7	Oldy Arianto	20	10	10	10	25	75
8	Fahriansyah	10	10	20	20	25	85
9	Ananda Farid	20	10	10	10	20	70
10	Muh. Akbar	15	15	20	15	20	85
11	Dwiki Rifaldi	20	20	15	10	10	75
12	Mickael Simaila	I	10	25	10	20	65
13	Aditya Rio	10	a	15	20	20	65
14	Satya Trisna	15	15	10	15	20	75
15	Akbar Novianto	10	15	15	20	25	75
16	Andi Muh. Sidia	15	20	15	10	25	85
17	Asyuri Qurahman	15	10	s	15	25	65
18	Elvin Ramadhan	10	20	10	10	25	75
19	Andi Wahyu	10	10	25	10	20	75

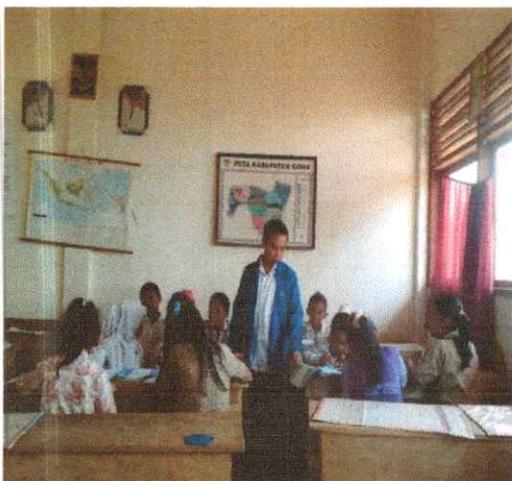
20	Muh. Irmansyah	A	20	20	15	20	75
21	St. Nurlela	15	20	20	10	20	85
22	Dita Fauzia	15	10	15	20	20	80
23	Hajrah Tulpika	10	10	15	20	20	75
24	Ayu Annisa	20	15	10	20	15	80
25	Nur Aulia	20	20	10	20	20	90
26	Awalin Syayidah	15	20	i	25	25	85
27	Nur Hijrah	10	15	10	20	15	70
28	A. Tenri Awaru	10	10	15	10	25	70
29	Taqqiah Tapika	10	15	10	25	20	80
30	Fira Meldi	15	15	10	10	20	70
31	A. Nurul Suci	10	20	20	10	15	75
32	Ainun Mardiah	20	20	10	10	20	80
33	Indah NurPermata	10	10	10	20	25	75
34	Inne Sintia	20	10	10	15	20	75
35	Nurul Syarisyah P.	20	20	15	10	20	85
Jumlah		475	505	485	510	735	2705
Rata-rata Nilai							77

Aspek yang dinilai:

1. Tekanan/ intonasi
2. Tata bahasa
3. Pengucapan vokal
4. Mengatur jeda dengan tepat
5. Penggunaan dan irama

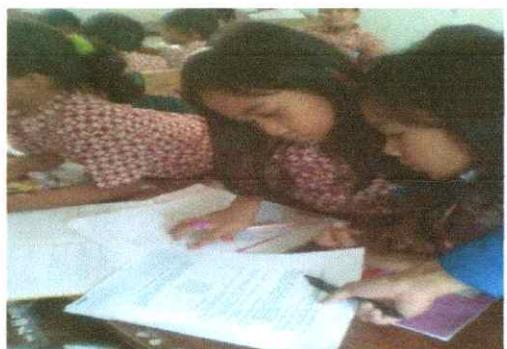
DOKUMENTASI

KEGIATAN SIKLUS I dan II

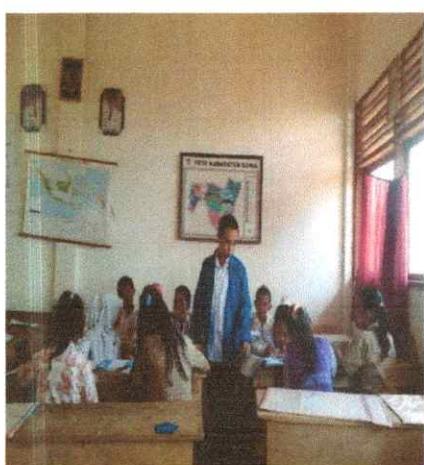


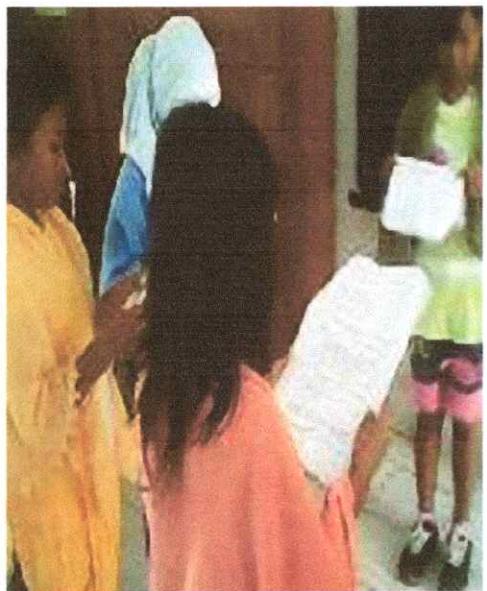
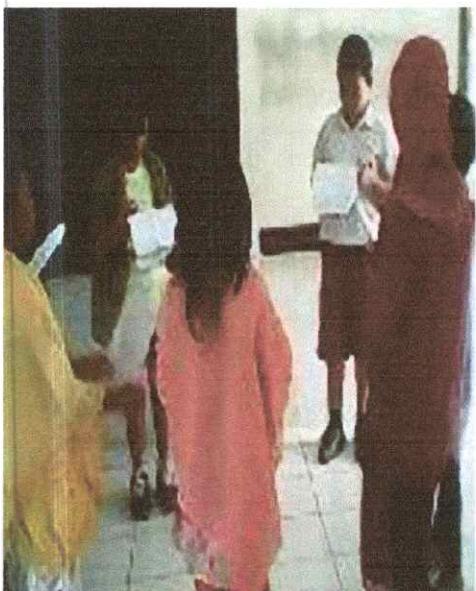
Murid dibentuk dalam kelompok

Membagikan teks Drama 2 hari sebelum PBM



Membimbing murid dalam kelompok





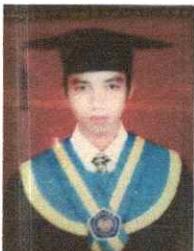
Melakonkan tokoh sesuai dengan karakter yang dipilih



Murid bermain drama pada siklus II



Mendengarkan penilaian



RIWAYAT HIDUP

ABDUL.RAZAK, lahir di Sungguminasa tanggal 02 September 1987 sebagai anak pertama dari empat bersaudara dari pasangan M.Saleh,P.S.pd dan Ratnawati,Hr. Sebagai riwayat pendidikan, penulis telah menempuh pendidikan sebagai berikut. Penulis masuk SEKOLAH DASAR pada tahun 1994 dan tamat tahun 1999, kemudian melanjutkan ke SEKOLAH MENENGAH PERTAMApada tahun 2000 dan tamat tahun 2002. Setelah itu, melanjutkan kejenjang pendidikan SEKOLAH MENENGAH ATAS pada tahun 2003 dan tamat pada tahun 2005. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke tingkat perguruan tinggi pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar program D.II pada tahun 2006dan tamat 2008.Kemudian lanjut STRATA.I Jurusan pendidikan Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun 2011 sampai sekarang . Sebagai tugas akhir, maka penulis menulis sebuah skripsi yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Murid Kelas V SD Inpres Tumbuh Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa.”