

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA MURID KELAS III SDN NO 145
INPRES BAYOWA KABUPATEN TAKALAR**



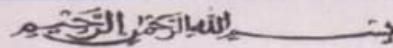
SKRIPSI

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

Oleh :
TRINUR RAHMADHANI
NIM 105401122519

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

2025



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Trinur Rahmadhani** NIM **105401122519**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 989 Tahun 1447 H/2025 M pada tanggal 01 Jumadil Akhir 1447 H/21 November 2025 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Rabu 26 November 2025**

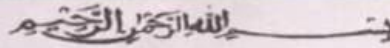
Makassar, 06 Jumadil Akhir 1447 H
26 November 2025 M

Panitia Ujian:

Pengawas Umum : **Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, S.T., M.T., IPU.** (.....)
Ketua : **Dr. H. Baharullah, M.Pd.** (.....)
Sekretaris : **Dr. Andi Husniati, M.Pd.** (.....)
Dosen Penguji : 1. **Prof. Dr. Hj. Sulfasyah, Ma., Phd** (.....)
2. **Dr. Ummu Khatsum, S.Pd.M.Pd** (.....)
3. **Dr. Muhammad Akhir, M.Pd.** (.....)
4. **Dr. Ratnawati, M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Dr. H. Baharullah, M.Pd
NBM. 779 170



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Trinur Rahmadhani**
NIM : **105401122519**
Jurusan : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

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

Makassar, 06 Jumadil Akhir 1447 H
26 November 2025 M

Disetujui Oleh,

Pembimbing I

Prof. Dr. Hj. Sulfasyah, Ma., Ph.D.
NIDN. 0031017101

Pembimbing II

Dr. Muhammad Akhir, M.Pd.
NIDN. 0923047801

Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Dr. H. Baharullah, M.Pd.
NBM. 779 170

Ketua Prodi PGSD

Ernawati, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1088297



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Trinur Rahmadhani**
NIM : 105401122519
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan kepada tem penguji adalah asli hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan.

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

Makassar, Desember 2025

Yang membuat pernyataan

Trinur Rahmadhani



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Trinur Rahmadhani**

Stambuk : 105401122519

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti yang tertera di atas maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Desember 2025

Yang membuat perjanjian

Trinur Rahmadhani

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto :

Kerjakanlah apa yang bisa kamu

kerjakan hari ini, jangan tunggu hari esok”

*“maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan),
kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain,
dan hanya kepada tuhanmulah hendak kamu berharap”*

(QS. Al Insyiroh :7-8)

Persembahkan

kupersembahkan karya sederhana ini

*sebagai ungkapan rasa cinta dan banggaku sebagai seorang anak
atas segala pengorbanan dan kasih sayang ibundaku dan ayahandaku,
saudara-saudariku, serta keluargaku yang senantiasa mendoakanku.*

ABSTRAK

Trinur Rahmadhani. 2023. *Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Role Playing Pada Murid Kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar. Skripsi.* Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Sulfasyah dan Muhammad Akhir.

Tujuan penelitian ini yakni untuk Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode *role playing* pada murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Action Reaserch*) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Waktu penelitian adalah bulan April 2023 pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Subjek penelitian adalah murid kelas III yang berjumlah 25 orang yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil yang dicapai secara kuantitatif yaitu: (1) Pada siklus pertama diperoleh nilai rata-rata keterampilan berbicara murid Kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar yaitu 62 (2) Pada siklus kedua diperoleh nilai rata-rata keterampilan berbicara murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar lebih tinggi yang mencapai 94. Ketuntasan keterampilan berbicara murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, dari 10 (40%) murid mencapai ketuntasan belajar, sedangkan pada siklus II sebanyak 24 (96%) murid mencapai ketuntasan belajar dan ketuntasan belajar klasikal tercapai. Hal ini berarti ketuntasan belajar pada siklus II tercapai secara klasikal karena jumlah murid yang tuntas mencapai 80%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas, dapat disimpulkan hasil belajar keterampilan berbicara murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar melalui penerapan metode *role playing* mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Keterampilan berbicara, metode *role playing*.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia kepada penulis sehingga penulisan ini terselesaikan. Salawat dan taslim penulis haturkan kepada junjungan tercinta, Nabiullah, Muhammad Saw yang telah meletakkan fondasi ketauhidan yang syarat dengan risalah keselamatan dunia dan akhirat di muka bumi ini. Semoga kita menjadi hamba yang selalu dalam limpahan rahmat Allah swt dan termasuk golongan umat yang mendapatkan syafa'at Muhammad saw di akhirat kelak. Aamiin.

Penulisan skripsi ini bukanlah hal yang mudah terwujud. Banyak aral dan rintangan yang dialami penulis. Namun selalu ada kemudahan jika selalu berusaha dan berdoa. Bantuan dari berbagai pihak telah menuntun penulis sehingga skripsi ini dapat selesai. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada orang tuaku yang tanpa lelah dengan penuh kasih sayang memanjatkan doa yang luar biasa untuk anaknya serta memberikan dukungan baik moril maupun materil. Terimakasih atas pengorbanan dan kerja keras dalam mendidik penulis.

Ucapan terima kasih kepada Prof. Dr. Hj. Sulfasyah, MA., Ph.D Pembimbing I dan Dr. Muhammad Akhir, M.Pd Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terimakasih yang terhingga kepada bapak Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, ST., MT., IPU Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. H. Baharullah, M.Pd Dekan Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Ernawati, S.Pd., M.Pd Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dan seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Terima kasih penulis ucapkan kepada kepala sekolah SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar dan wali kelas III, serta Bapak dan Ibu guru beserta staf yang ada di sekolah. Kepada teman-teman seangkatan penulis, terima kasih atas semua saran dan motivasi selama penyelesaian penulisan skripsi ini. Semoga saran dan motivasi yang diberikan bernilai disisi Allah swt. Aamiin.

Tiada imbalan yang dapat diberikan, hanya kepada Allah Swt penulis menyerahkan segalanya dan semoga bantuan yang diberikan selama ini bernilai ibadah disisi-Nya Aamiin.

Makassar, Desember 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	viii
SURAT PERJANJIAN	ix
MOTO DAN PERSEMBAHAN	x
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS9	
A. Kajian Pustaka.....	9
1. Pembelajaran Bahasa Indonesia	9
2. Hakikat Kemampuan Berbicara	11
a. Pengertian Berbicara	11
b. Pengertian Keterampilan Berbicara	13
c. Tujuan Berbicara.....	17
d. Manfaat Berbicara.....	17
e. Pembelajaran Keterampilan Berbicara di SD	17
3. Hakikat Metode <i>Role playing</i>	18
a. Pengertian Metode <i>Role playing</i>	18
b. Alasan Penggunaan Metode <i>Role playing</i>	21
c. Tujuan Metode <i>Role playing</i>	22
d. Manfaat Metode <i>Role playing</i>	22
e. Langkah-Langkah Penggunaan Metode <i>Role playing</i> ..	26
f. Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Role playing</i>	28

4. Hasil Penelitian yang Relevan	30
B. Kerangka Pikir	32
C. Hipotesis Tindakan	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
C. Subjek Penelitian	36
D. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Instrumen Penelitian	44
G. Teknik Analisis Data	48
H. Indikator Keberhasilan.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Deskripsi Kondisi Awal	50
B. Deskripsi Siklus I.....	50
C. Deskripsi Siklus II.....	57
D. Hasil Penelitian.....	65
E. Pembahasan.....	75
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	78
A. Simpulan	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1	Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara.....	45
3.2	Kategori Keberhasilan	49
4.1	Hasil Evaluasi Keterampilan Berbicara Murid Siklus I.....	56
4.2	Hasil Evaluasi Keterampilan Berbicara Murid Siklus II.....	64
4.3	Rekapitulasi Hasil observasi aktifitas murid Siklus I Pertemuan I, Pertemuan II, dan Pertemuan III.....	66
4.4	Nilai Statistik Keterampilan Berbicara Siklus I	68
4.5	Distribusi Frekuensi dan Persentase Siklus I	68
4.6	Persentase Ketuntasan Keterampilan Berbicara Siklus I	69
4.7	Rekapitulasi Hasil observasi aktifitas murid Siklus II Pertemuan I, Pertemuan II, dan Pertemuan III.....	71
4.8	Nilai Statistik Keterampilan Berbicara Siklus II.....	72
4.9	Distribusi Frekuensi dan Persentase Siklus II	73
4.10	Persentase Ketuntasan Keterampilan Berbicara Siklus II	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir	33
3.1	Bagan Prosedur PTK.....	37
4.1	Diagram Batang Ketuntasan Belajar Siklus I.....	69
4.2	Diagram Batang Ketuntasan Belajar Siklus II	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Judul	Halaman
A	RPP Siklus I dan Siklus II	89
B	Tes Siklus I dan Tes Siklus II.....	101
C	Kategorisasi Hasil Belajar Murid Siklus I dan Siklus II	107
D	Daftar Hadir Murid.....	110
E	Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Murid Siklus I & Siklus II	112
F	Dokumentasi.....	121



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan berbahasa ada empat aspek, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Dari keempat aspek tersebut dapat dibagi menjadi dua kegiatan yaitu kegiatan produktif dan reseptif. Menyimak dan membaca merupakan kegiatan yang reseptif yaitu kegiatan yang dilakukan seseorang dalam menerima pesan dari pembicara atau penulis, sedangkan dua aspek lain berbicara dan menulis merupakan kegiatan yang produktif. Yunus (2013: 1.6) berpendapat bahwa aktif reseptif (menerima pesan) menyimak dan membaca, sedangkan aktif produktif (menyampaikan pesan) berbicara dan menulis.

Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari adalah keterampilan berbicara sebagai media komunikasi lisan yang efektif. Tarigan, Henry Guntur (2021:132) menyatakan bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Tarigan, Henry Guntur (2021:16) berpendapat bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa lisan yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain.

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

Sejalan dengan pendapat di atas, St. Y. Slamet (2021:33) mengungkapkan bahwa berbicara merupakan suatu penyampaian maksud bisa berupa gagasan, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain. Selain itu, dijelaskan juga berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologi, neurologis, semantik, dan linguistik sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting terutama bagi kontrol sosial.

Pentingnya keterampilan berbicara ialah untuk menyampaikan pikiran secara efektif, berbicara harus memahami makna sesuatu hal yang akan dikomunikasikan. Dia juga harus dapat mengevaluasi efek komunikasinya terhadap para pendengar dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan (Tarigan, Henry Guntur, 2021:136).

Keterampilan berbicara di SD merupakan inti dari proses pembelajaran bahasa di sekolah, karena dengan pembelajaran berbicara murid dapat berkomunikasi di dalam maupun di luar kelas sesuai dengan perkembangan jiwanya. Keterampilan berbicara penting diajarkan karena dengan keterampilan itu seorang murid akan mampu mengembangkan kemampun berpikir, membaca,

menulis, dan menyimak. Kemampuan berpikir tersebut akan terlatih ketika mereka mengorganisasikan, mengonsepan, dan menyederhanakan pikiran, perasaan, dan ide kepada orang lain secara lisan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 2 Oktober 2022 di SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar, terlihat bahwa keterampilan berbicara di sekolah dasar tersebut kurang begitu diperhatikan. Penekanan pembelajaran berbahasa umumnya masih terletak pada keterampilan menyimak, membaca, dan menulis. Keterampilan berbicara lebih dikesampingkan sehingga tidak jarang masih terdapat murid yang tidak bisa menyampaikan pesan/informasi dalam bahasa lisan secara baik. Hal ini juga menunjukkan bahwa masih banyak murid sekolah dasar yang kurang mampu mengekspresikan diri lewat kegiatan berbicara atau dengan kata lain keterampilan berbicara murid masih rendah. Murid sering kali malu ketika diminta berbicara atau bercerita di depan kelas.

Permasalahan rendahnya keterampilan berbicara tersebut juga terjadi pada murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar. Data yang diperoleh dari hasil pembelajaran keterampilan berbicara oleh guru kelas III menunjukkan bahwa hanya terdapat 5 murid atau 20% dari 25 murid yang mendapat nilai 70 ke atas (batas KKM), sedangkan sisanya 20 murid atau 80% mendapat nilai di bawah 70. Kenyataan yang demikian dapat diindikasikan bahwa keterampilan berbicara murid di sekolah dasar masih rendah khususnya pada kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar. Kondisi ini dapat dijadikan sebagai landasan yang melatarbelakangi adanya upaya peningkatan pembelajaran keterampilan berbicara pada murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa

Kabupaten Takalar.

Bertolak dari observasi awal dan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar dapat diidentifikasi beberapa faktor yang melatarbelakangi masalah rendahnya keterampilan berbicara pada murid diantaranya adalah (1) murid kurang berminat dan termotivasi dalam kegiatan berbicara. Setiap ada pembelajaran terkait kemampuan berbicara murid kurang antusias dan tidak memperhatikan dengan baik. (2) Sikap murid ketika berbicara dalam kegiatan berbicara terlihat tegang dan kurang rileks. Pada umumnya murid merasa takut dan malu ketika harus berbicara di depan kelas. Kondisi tersebut akan mempengaruhi kualitas tuturan murid dan murid masih kesulitan dalam mengucapkan bahasa lisan yang akan disampaikan. (3) Kurangnya latihan keterampilan berbicara yang diterapkan dalam pembelajaran. Keadaan ini mengakibatkan murid tidak terbiasa terlatih kemampuan bicaranya terutama di depan kelas dan ketepatan murid dalam menggunakan bahasa masih kurang. Murid kurang mampu mengorganisasi perkataannya sehingga pembicaraan ternilai kurang runtut (sistematis) dan masih terbata-bata. (4) Proses pembelajaran keterampilan berbicara yang diterapkan guru masih menggunakan metode yang konvensional sehingga mengurangi minat dan antusias bagi murid. Biasanya guru hanya terpaku pada buku pelajaran dan menggunakan metode penugasan berbicara individu yang menyita banyak waktu serta menurunkan mental murid di depan kelas. Metode mengajar guru yang masih konvensional membuat pembelajaran berbahasa pada keterampilan berbicara menjadi sesuatu yang membosankan bagi murid.

Beberapa faktor penyebab rendahnya keterampilan berbicara tersebut jika tidak segera diatasi akan berdampak pada rendahnya keterampilan berbicara murid yang berkelanjutan. Keadaan tersebut juga menyebabkan murid kurang terampil berbicara terutama pada saat tampil berbicara di depan kelas sehingga murid tidak bisa mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Di lingkungan kehidupannya, murid kurang bisa berkomunikasi dan bersosialisasi dengan baik. Akhirnya dampak ini akan meluas yang mengakibatkan rendahnya mutu atau kualitas pendidikan di Indonesia khususnya pada keterampilan berbicara.

Sebagai salah satu solusinya, seorang guru dituntut kemampuannya untuk menggunakan metode pembelajaran secara tepat. Metode dalam pembelajaran memang banyak dan baik tetapi tidak semua metode tepat digunakan dalam pencapaian tujuan pembelajaran tertentu. Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru agar timbul proses belajar mengajar sehubungan dengan strategi yang digunakan oleh guru. Kegiatan belajar mengajar di kelas diperlukan menggunakan metode pembelajaran yang tepat agar tercipta kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi murid dan materi tersampaikan secara efektif sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal. Salah satu bentuk metode yang dapat diterapkan secara tepat dan melibatkan murid aktif untuk meningkatkan keterampilan berbicara murid sekolah dasar adalah metode *role playing*.

Penelitian ini menggunakan metode *role playing* sebagai metode pembelajaran keterampilan berbicara. Adapun alasan pemilihan metode *role*

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

Yamin, Martinis (2015:76) menyatakan bahwa metode bermain peran (*role playing*) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua murid atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Murid melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang diperankannya. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Abdul Azis Wahab (2019: 109) *role playing* yaitu berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* (bermain peran) merupakan salah satu metode pembelajaran yakni peserta didik melakukan kegiatan memainkan peran tokoh lain dengan penuh penghayatan dan kreativitas berdasarkan peran suatu kasus yang sedang dibahas sebagai materi pembelajaran pada saat itu. Melalui penerapan metode ini diharapkan murid mampu memfokuskan pikiran, kemampuan, dan pengetahuan yang mereka miliki

ke dalam perannya sehingga murid akan lebih mudah mengorganisasikan ide-ide dan gagasannya dalam bahasa lisan. Selain itu, dengan penerapan metode *role playing* diharapkan murid mampu memerankan dari karakter tokoh yang diperankannya.

Bertolak dari uraian di atas, maka peneliti akan mengadakan upaya peningkatan keterampilan berbicara melalui penelitian dengan judul: “Penerapan Metode *Role playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Murid Kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah yaitu bagaimanakah penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara melalui metode *role playing* pada murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis

- a. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi/acuan yang dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan dasar bagi pelaksanaan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Murid: Dapat meningkatkan hasil belajar murid secara keseluruhan terutama murid yang mempunyai hasil belajar yang masih rendah dalam keterampilan berbicara.
- b. Bagi Peneliti: Hasil penelitian dapat dijadikan referensi dan pengetahuan khususnya dalam mencari teknik pembelajaran yang sesuai dengan materi keterampilan berbicara.
- c. Bagi Guru: Dapat memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran keterampilan berbicara di kelas sehingga permasalahan yang dihadapi oleh murid maupun oleh guru dapat diminimalkan.
- d. Bagi Sekolah: Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta memberikan masukan dalam mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Sebagai makhluk sosial manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa sebagai media baik berkomunikasi menggunakan lisan, maupun menggunakan bahasa tulis.

Penggunaan bahasa dalam berinteraksi dapat dibedakan menjadi dua, yakni lisan dan tulisan. Agar dapat berinteraksi dengan baik seseorang harus memiliki kemampuan berbahasa agar dapat mengkomunikasikan pesan. Pesan ini dapat berupa ide (gagasan), keinginan, kemauan, perasaan ataupun interaksi.

Menurut Indihadi (2020:57), ada lima faktor yang harus dipadukan dalam berkomunikasi, sehingga pesan ini dapat dinyatakan atau disampaikan, yaitu: (1) struktur pengetahuan (*schemata*), (2) kebahasaan, (3) strategi produktif, (4) mekanisme psikofisik dan (5) konteks.

Kemampuan berbahasa lisan meliputi kemampuan berbicara dan menyimak, sedangkan kemampuan bahasa tulisan meliputi kemampuan membaca dan menulis. Pada saat manusia berkomunikasi secara lisan, maka ide-ide, pikiran dan gagasan dan perasaan dituangkan dalam bentuk kata dengan tujuan untuk dipahami oleh lawan bicaranya. Pada masa anak memasuki usia TK mereka berkomunikasi

dengan sesamanya dalam kalimat berita, kalimat tanya, kalimat majemuk dan berbagai bentuk kalimat lainnya.

Ketika anak memasuki usia sekolah dasar, anak-anak akan terkondisikan untuk mempelajari bahasa tulis. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD antara lain bertujuan agar murid mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Adapun tujuan khusus pengajaran bahasa Indonesia, antara lain agar murid memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan dan memperluas wawasan kehidupannya. Pengajaran bahasa Indonesia juga dimaksudkan untuk melatih keterampilan mendengar, berbicara, membaca dan menulis yang masing-masing erat hubungannya. Pada hakikatnya, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan murid dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan.

Fungsi bahasa yang paling utama adalah tujuan kita berbicara. Dengan berbahasa, kita bisa menyampaikan berita, informasi, pesan, kemauan, dan keberatan kita. Menurut Richards Platt dan Weber (Solahuddin, 2018:98) menguraikan bahwa bahasa sering dikatakan mempunyai tiga fungsi utama, yaitu (1) deskriptif; (2) ekspresif; dan (3) sosial. Fungsi deskriptif bahasa adalah untuk menyampaikan informasi faktual. Fungsi ekspresif ialah memberi informasi mengenai pembaca itu sendiri, mengenai perasaan-perasaannya, kesenangannya,

prasangkanya dan pengalaman-pengalamannya yang telah lewat fungsi sosial bahasa adalah melestarikan hubungan-hubungan sosial antar manusia.

2. Hakikat Kemampuan Berbicara

a. Pengertian Berbicara

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

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

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

Tarigan, Henry Guntur (2021:132) berpendapat bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Dikemukakan pula bahwa kaitan antara pesan dan bahasa lisan sebagai media penyampaian sangat erat. Pesan yang diterima oleh pendengar tidaklah dalam wujud asli, melainkan

dalam bentuk lain yakni bahasa. Pendengar kemudian mencoba mengalihkan pesan dalam bentuk bunyi bahasa itu menjadi seperti semula.

Sejalan dengan pendapat di atas, St. Y. Slamet (2021:33) mengungkapkan bahwa berbicara merupakan suatu penyampaian maksud bisa berupa gagasan, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain. Selain itu, dijelaskan juga berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologi, neurologis, semantik, dan linguistik sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting terutama bagi kontrol sosial.

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

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

b. Pengertian Keterampilan Berbicara

Menurut Dadang, Suhendar (2020:241), keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan alat ucap seseorang merupakan persyaratan alamiah yang memungkinkannya untuk memproduksi suatu ragam yang luas bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan, dan lagu bicara. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggungjawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain.

Akhadiyah, Sabarti dkk (2014:153) mengungkapkan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Apabila isi pesan itu dapat diketahui oleh penerima pesan, maka akan terjadi komunikasi antara pemberi pesan dan penerima pesan. Komunikasi itu pada akhirnya akan menimbulkan pengetahuan atau pemahaman terhadap isi pesan bagi penerimanya.

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

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

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

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

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

c. Tujuan Berbicara

Berbicara tentu memiliki tujuan yang ingin disampaikan kepada lawan bicaranya. Agar tujuan itu dapat tersampaikan dengan baik dan efektif, maka pembicara harus memahami hal yang akan disampaikan dan menguasai aspek keterampilan berbicara. Dalam hal ini, pendengar akan memaknai informasi atau pesan yang disampaikan oleh pembicara.

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

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

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

1) Menghibur

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

2) Menginformasikan

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

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

3) Menstimulasi

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

4) Menggerakkan pendengarnya

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

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa berbicara memiliki tujuan untuk berkomunikasi dengan maksud menghibur, meyakinkan, menginformasikan, dan menggerakkan orang lain sebagai lawan

bicaranya.

d. Manfaat Berbicara

Zulkifli (2017:11-17) menyatakan bahwa beberapa manfaat dapat dikemukakan melalui butir-butir sebagai berikut:

- (1) Memperlancar komunikasi antar sesama.
- (2) Mempermudah pemberian berbagai informasi.
- (3) Meningkatkan kepercayaan diri.
- (4) Mempertinggi dukungan publik atau masyarakat.
- (5) Menjadi penunjang meraih profesi dan pekerjaan.
- (6) Meningkatkan mutu profesi dan pekerjaan.

e. Pembelajaran Keterampilan Berbicara di SD

Pembelajaran keterampilan berbicara di SD dijabarkan dari kurikulum menjadi standar kompetensi dan kompetensi dasar serta materi-materi pokok pada tiap kelas. Keterampilan berbicara merupakan salah satu kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang harus diajarkan di kelas III sekolah dasar. Tujuan pembelajaran berbicara di sekolah adalah agar murid mampu mengungkapkan gagasan, pendapat, dan pesan secara lisan. Di samping itu, pengajaran berbicara diarahkan pada kemampuan murid untuk berinteraksi dan menjalin hubungan dengan orang lain secara lisan. (Kemendikbud, 2017: 2).

Pembelajaran keterampilan berbicara di SD dapat dilakukan dengan banyak cara. Pembelajaran keterampilan berbicara sangat terkait dengan pembelajaran keterampilan berbahasa lainnya. Puji Santosa, dkk (2015:638) mengemukakan bahwa tujuan keterampilan berbicara di SD adalah melatih murid

dapat berbicara dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

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

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

3. Hakikat Metode *Role playing*

a. Pengertian Metode *Role playing*

Role playing merupakan pementasan drama yang sangat sederhana. Peran diambil dari kehidupan sehari-hari (bukan imajinatif). *Role playing* merupakan langkah awal dalam pengajaran drama. Dari *role playing* dapat dicapai aspek

perasaan, sikap, nilai, persepsi, keterampilan pemecahan masalah, dan pemahaman terhadap pokok permasalahan.

Yamin, Martinis (2015:76) menyatakan bahwa metode bermain peran (*role playing*) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua murid atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Murid melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang dilakoninya. Mereka berinteraksi dan melakukan peran terbuka. Murid diberikan kesempatan seluas luasnya untuk memerankan sehingga menemukan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya.

Menurut Oemar, Hamalik (2013:199) *role playing* adalah teknik teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan social dan hubungan antarinsani. Para murid berpartisipasi sebagai pemain dengan peran tertentu atau sebagai pengamat bergantung dari tujuan-tujuan dari penerapan metode tersebut.

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

Mulyani Sumantri & Johar Permana (2016:56) berpendapat bahwa metode *role playing* termasuk dalam kelompok model interaksi sosial. Bermain peran adalah murid mengkaji masalah-masalah hubungan manusia dengan memerankan

situasi -situasi masalah kemudian mendiskusikannya. Murid dapat menjelajah dan mengkaji perasaan, sikap, nilai, dan strategi pemecahan masalah.

Joyce, Bruce, Marsha Weil & Emily Calhoun (2019:91), mengemukakan bahwa *In role playing, students explore human relations problems by enacting problem situations and then discussing the enactments*. Diartikan bahwa dalam metode *role playing*, murid mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antar manusia dengan cara memainkan peran dalam situasi permasalahan kemudian mendiskusikan peraturan-peraturan. *Role playing* merupakan metode pembelajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Metode ini membantu murid untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Dalam level yang sangat sederhana, *role playing* dimainkan dalam beberapa rangkaian tindakan yaitu menguraikan masalah, memerankan, dan mendiskusikan masalah tersebut.

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

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran dengan menempatkan peserta didik untuk melakukan kegiatan bermain atau memainkan peran tokoh

lain dengan penuh penghayatan dan kreativitas berdasarkan peran suatu kasus yang sedang dibahas sebagai materi pembelajaran bermain peran pada saat itu.

b. Alasan Penggunaan Metode *Role playing*

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

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

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

menjadi lebih baik. Pengalaman dengan melakukan langsung (bermain peran) akan lebih membekas pada diri murid dari pada hanya melihat atau mendengarkan saja.

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

Bertolak dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa alasan penggunaan metode *role playing* yaitu metode ini dapat memupuk jiwa sosial anak dan membantu murid dalam memecahkan masalah kehidupannya serta mengembangkan aspek nilai, moral, dan sikap murid.

c. Tujuan Metode *Role playing*

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

Menurut Oemar, Hamalik (2013:199) tujuan *role playing* sesuai dengan jenis belajar adalah sebagai berikut: (1) Belajar dengan berbuat yaitu murid melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya.

Tujuannya untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau reaktif. (2) Belajar melalui peniruan yaitu pengamat (murid) menyamakan diri dengan pelaku dan tingkah laku pemeran. (3) Belajar melalui balikan, pengamat menanggapi perilaku para pemain peran yang telah ditampilkan. (4) Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan yaitu pemeran dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya.

Mulyani Sumantri & Johar Permana (2016:60) mengemukakan bahwa tujuan bermain peran (*role playing*) didesain terutama untuk memupuk :

- 1) Analisis nilai dan perilaku sosial.
- 2) Pengembangan strategi untuk memecahkan masalah antarpribadi.
- 3) Perkembangan empati atau penghargaan terhadap orang lain.

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

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

- 1) Agar menghayati suatu kejadian atau hal yang sebenarnya terdapat dalam

realita kehidupan,

- 2) Agar memahami sebab akibat suatu kejadian,
- 3) Sebagai penyaluran/pelepasan ketegangan dan perasaan tertentu,
- 4) Sebagai alat mendiagnosa keadaan, kemampuan dan kebutuhan murid,
- 5) Pembentukan konsep diri (*self concept*),
- 6) Menggali peran-peran seseorang dalam suatu kehidupan kejadian dan keadaan,
- 7) Menggali dan meneliti nilai-nilai atau norma-norma dan peran budaya dalam kehidupan,
- 8) Membantu murid dalam mengklasifikasikan atau memperinci, memperjelas pola berpikir, berbuat dan memiliki keterampilan dalam membuat atau mengambil keputusan menurut caranya sendiri,
- 9) Alat hubung untuk membina struktur sosial dan system nilai lingkungannya,
- 10) Membina kemampnan murid dalam memecahkan masalah, berpikir kritis analitis berkominkasi, hidup dalam kelompok dan lain-lain,
- 11) Melatih murid dalam mengemdalikan dan memperbaharui perasaan, cara berpikirnya dan perbuatannya.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan *role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana dengan bermain peran untuk mencapai keterampilan-keterampilan interaktif dan memupuk perilaku sosial murid dalam kehidupannya. Perilaku sosial tersebut diantaranya sikap empatik dan senang bekerjasama. Bermain peran dapat meningkatkan dan menumbuhkan kerja sama murid dalam proses belajar. Kerja

sama merupakan fenomena kehidupan masyarakat. Melalui kerja sama manusia dapat membangkitkan dan menghimpun tenaga atau energi secara bersama-sama yang kemudian disebut sinergi. Metode *Role playing* diterapkan dengan cara bekerjasama antar murid.

d. Manfaat Metode *Role playing*

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

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

- 1) Murid dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengenali dan memperhitungkan perasaannya sendiri serta perasaan orang lain.

Murid bisa memiliki perilaku baru dalam menghadapi situasi sulit yang tengah dihadapi, dan murid meningkatkan skill memecahkan masalah.

- 2) *Role playing* bisa merangsang timbulnya beberapa aktivitas

Murid menikmati tindakan atau pemeranan. *Role playing* adalah salah satu sarana untuk mengembangkan materi instruksional. Tingkatan dalam metode ini tidak akan pernah berakhir dengan sendirinya, tetapi hanya membantu murid untuk mengekspos nilai-nilai, perasaan, solusi masalah, dan tingkah laku yang ada dan terpendam dalam diri murid.

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

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

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

e. Langkah-langkah Penggunaan Metode *Role playing*

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

- 1) Fase pertama: membangkitkan semangat kelompok, memperkenalkan murid dengan masalah sehingga mereka mengenalnya sebagai suatu bidang yang harus dipelajari.
- 2) Fase kedua: pemilihan peserta, guru dan murid menggambarkan berbagai karakter/bagaimana rupanya, bagaimana rasanya, dan apa yang mungkin mereka kemukakan. Guru dapat menentukan berbagai kriteria dalam memilih murid untuk peran tertentu.
- 3) Fase ketiga: menentukan arena panggung, para pemain peran membuat garis besar skenario, tetapi tidak mempersiapkan dialog khusus.

- 4) Fase keempat: mempersiapkan pengamat. Melibatkan pengamat secara aktif sehingga seluruh anggota kelompok mengalami kegiatan itu dan kemudian dapat menganalisisnya. Murid yang tidak maju untuk bermain peran diberikan tugas mengamati atau menanggapi hasil unjuk kerja bermain peran kelompok yang maju terutama dari segi keterampilan berbicara.
- 5) Fase kelima: pelaksanaan kegiatan pemeranan, para pemeran mengsumsikan perannya dan menghayati situasi secara spontan dan saling merespon secara realistik.
- 6) Fase keenam: berdiskusi dan mengevaluasi, apakah masalahnya penting, dan apakah peserta dari pengamat terlibat secara intelektual dan emosional.
- 7) Fase ketujuh: memerankan kembali, murid dan guru dapat berbagi interpretasi baru tentang peran dan menentukan apakah harus dilakukan oleh individu-individu baru atau tetap oleh orang semula. Dengan demikian, permainan peran ini menjadi kegiatan konseptual yang dramatis.
- 8) Fase kedelapan: berdiskusi dan mengevaluasi. Murid mungkin mau menerima solusi, tetapi guru mendorong solusi yang realistik. Selama mendiskusikan pemeranan ini guru menampakkan tentang apa yang akan terjadi kemudian dalam pemecahan masalah itu.
- 9) Fase kesembilan: saling berbagi dan mengembangkan pengalaman, guru harus mencoba untuk membentuk diskusi, setelah mengalami strategi bermain peran yang cukup lama, untuk dapat menggeneralisasi mengenai pendekatan terhadap masalah serta akibat dari pendekatan itu.

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

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

f. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role playing*

Dalam setiap model, selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan. Santoso (2013:23) kelebihan model *role playing* melibatkan seluruh murid berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Murid juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Djumingin (2018:176) Selain itu, kelebihan model ini adalah, sebagai

berikut:

- 1) Menarik perhatian murid karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka.
- 2) Murid berperan seperti orang lain, sehingga ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi.
- 3) Melatih murid untuk mendesain penemuan.
- 4) Berpikir dan bertindak kreatif.
- 5) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena murid dapat menghayatinya.
- 6) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
- 7) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir murid untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- 8) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.
- 9) Murid bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 10) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan murid.
- 11) Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.
- 12) Sangat menarik bagi murid, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 13) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri murid serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

Djumingin (2018:176) berikut kelemahan-kelemahan penggunaan *role playing*:

- 1) Model bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
- 3) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini

Santoso (2013:28) kelemahan metode *role playing* yaitu:

- 1) Kebanyakan murid yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
- 2) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.

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

4. Hasil Penelitian yang Relevan

Banyak penelitian terkait dengan metode *role playing* (bermain peran) yang sudah berhasil, namun penulis mengambil 3 contoh penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai acuan dalam penulisan proposal ini, antara lain:

- 1) Nurahma (2012) "Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui metode *role playing* pada murid kelas V SD Inpres Bontoramba Kabupaten Gowa", hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar

Bahasa Indonesia murid kelas V SD Inpres Bontoramba Kabupaten Gowa, Pada siklus I rata-rata 57 sedangkan ketuntasan belajar masih 46% belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan memperhatikan refleksi pada siklus I diadakan perbaikan dan siklus II terdapat peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas V SD Inpres Bontoramba Kabupaten Gowa setelah menerapkan metode *role playing* pada Siklus II rata-rata kelas 88 sedangkan ketuntasan belajar mencapai 89% berarti telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

- 2) Nurjannah (2016) “Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode *Role playing* pada Murid Kelas III SDN 232 Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar”, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar yang di capai yaitu rata-rata 54 atau dalam kategori cukup yang mencapai 43%,tetapi cukup banyak pula murid yang memperoleh nilai di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 mencapai 57 persen.dan pada Siklus II hasil belajar Bahasa Indonesia yang di peroleh mencapai rata-rata 87 bahkan semua murid telah memperoleh nilai batas minimal sesuai standar KKM yaitu 70.
- 3) Ismail, Asep Yusuf (2012) dengan judul “Penerapan Metode *Role playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Murid SD dalam di Sekolah Dasar. *Jurnal Metodik Didaktif*, Vol. 6. No. 2 Tahun 2012. Dengan hasil penelitian bahwa: (1) penggunaan metode *role playing* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara telah mampu mengubah keadaan awal pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran

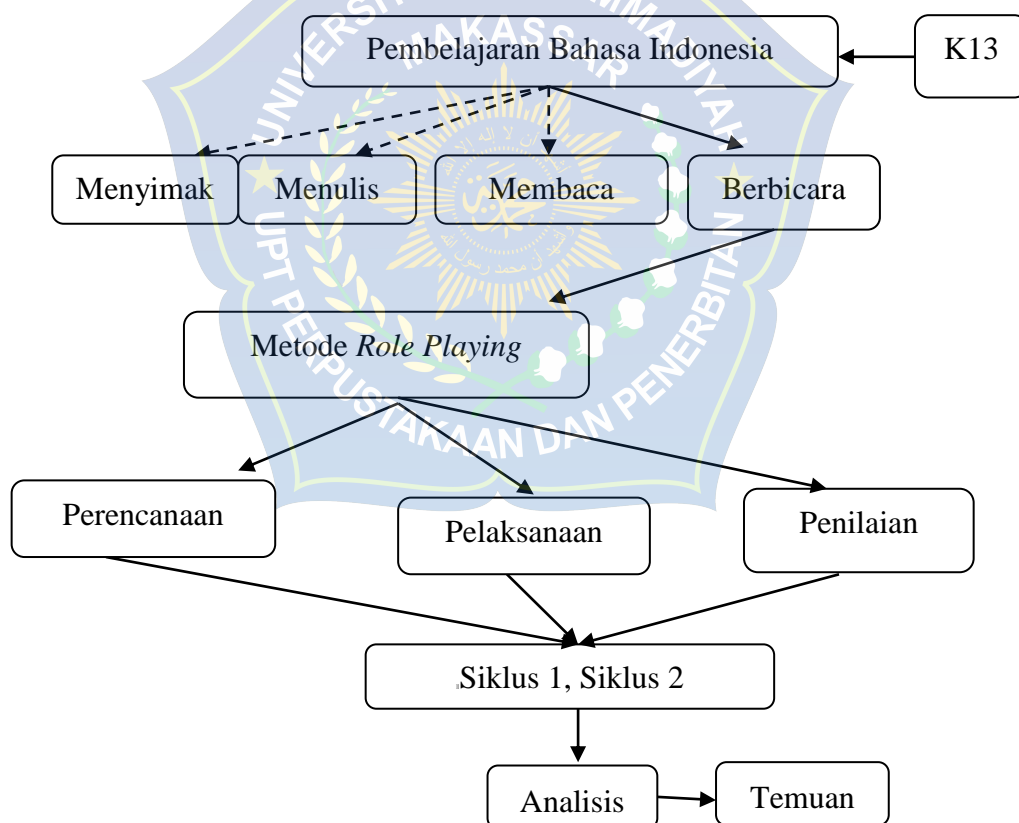
Bahasa Indonesia itu sendiri. Hal ini disebabkan metode *role playing* telah mampu menarik minat belajar peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran tersebut; (2) pemilihan metode *role playing* ternyata telah mampu memupuk kerjasama diantara peserta didik baik yang terjadi di luar proses pembelajaran seperti; meminjamkan kostum yang diperlukan oleh teman-temannya, mengajak temannya untuk menghafalkan naskah atau berlatih berakting, (3) dengan diterapkannya metode *role playing* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara terbukti telah menunjukkan hasil yang baik.

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan pada dasarnya memiliki kesamaan yang merujuk pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan media yang sama. Namun, perbedaan hanya pada substansi konsep mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan keterampilan berbicara.

B. Kerangka Pikir

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

Oleh karena itu, untuk mengetahui metode *role playing* sangat penting terhadap keterampilan berbicara dalam belajar bahasa dan sastra Indonesia murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar, maka diadakanlah penelitian. Dalam penelitian ini, digunakanlah metode *role playing* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas guna mengumpulkan data yang akurat tentang objek yang sedang diteliti tersebut. Data tersebut dikumpulkan lalu dianalisis dan pada akhirnya menghasilkan sebuah temuan sebagai suatu jawaban yang logis dan akurat dari hasil penelitian. Untuk lebih jelasnya diuraikan pada bagan kerangka pikir seperti digambarkan dalam skema 2.1, berikut :



Gambar 2.1 Bagan kerangka pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah, kajian pustaka dan kerangka pikir, hipotesis tindakan dalam penelitian ini, dirumuskan yaitu “jika metode *role playing* diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, maka keterampilan berbicara murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar dapat meningkat”.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

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

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

Dalam melaksanakan PTK harus mengacu pada desain penelitian yang telah dirancang sesuai dengan prosedur penelitian yang berlaku. Fungsinya sebagai patokan untuk mengetahui metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar.

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

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

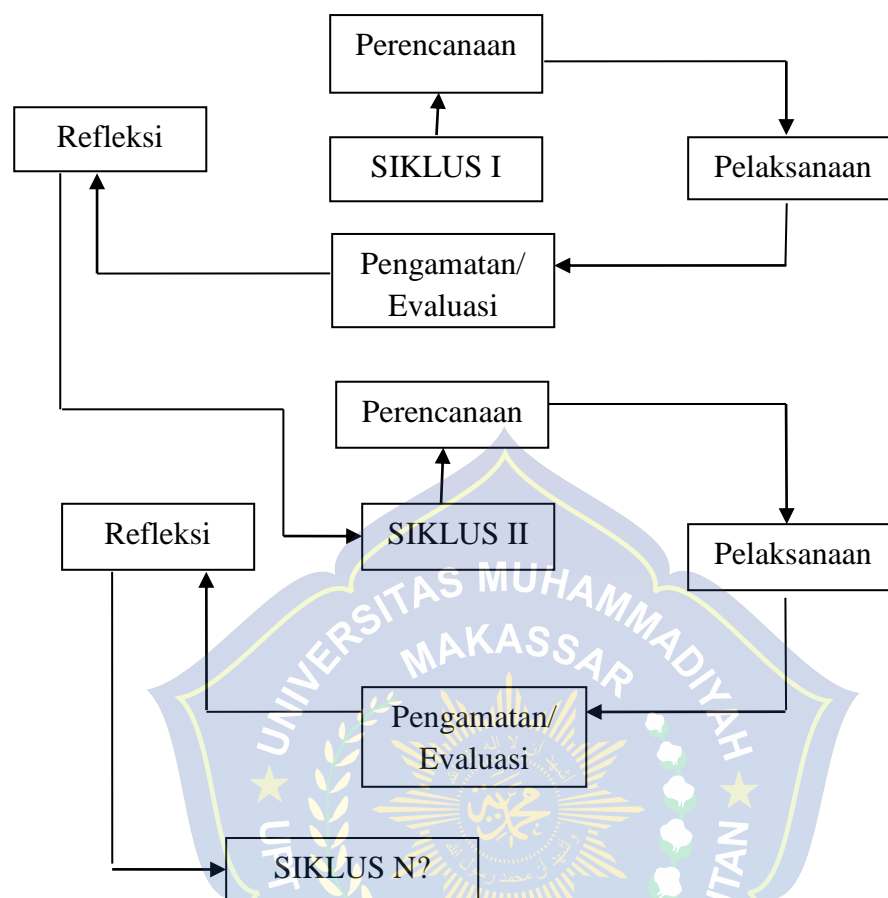
Penelitian direncanakan dilaksanakan di kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar pada semester genap 2022/2023.

C. Subjek Penelitian

Murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar yang berjumlah 25 orang, murid laki-laki 13 orang dan murid perempuan 12 orang.

D. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

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



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

Deskripsi tentang komponen penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

1. Keadaan Awal (Pra Penelitian)

- a. Mengadakan konsultasi dengan kepala sekolah dalam hal pelaksanaan penelitian.
- b. Melakukan diskusi dengan guru kelas III untuk mendapatkan gambaran bagaimana penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

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

SIKLUS I

1. Rencana Tindakan

Rencana pelaksanaan tindakan dilakukan sebanyak dua siklus, penelitian ini dilaksanakan untuk melihat pengaruh penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar.

Rencana tindakan yang dilakukan pada siklus I ini adalah sebagai berikut :

- a. Menelaah kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III.
- b. Membuat rencana pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - 1) Menyatakan kegiatan atau tema utama pembelajaran yang akan diberikan, kompetensi dasar dan alokasi waktu.
 - 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian hasil belajar
 - 3) Merinci media untuk mendukung kegiatan pembelajaran bermain peran
 - 4) Membuat skenario tahap demi tahap kegiatan murid

- c. Menyiapkan media/alat bantu yang akan digunakan dalam perbaikan
- d. Menyiapkan pembentukan kelompok-kelompok kecil untuk keperluan pembelajaran keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing*.
- e. Menyiapkan lembar observasi yang berisi instrumen yang akan diamati dalam proses pembelajaran
- f. Membuat alat evaluasi berupa soal-soal yang disusun berdasarkan indikator.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan ini direncanakan di kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar. Dalam penelitian ini, peneliti dibantu oleh teman sejawat duduk di belakang untuk membantu mengamati jalannya pembelajaran dengan mengisi instrumen-instrumen yang terdapat dalam observasi. Adapun kegiatan yang akan dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Guru menunjuk beberapa murid untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- c. Guru membentuk kelompok murid yang masing-masing beranggotakan 5 orang.
- d. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Guru memanggil para murid yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.

- f. Masing-masing murid berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing murid diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberikan kesimpulan.
- j. Memberikan tes siklus I.

3. Pengamatan/Evaluasi

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

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

4. Refleksi

Mengadakan refleksi untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya berdasarkan objek yang diobservasi pada siklus berjalan. Dalam

kompetensi ini didiskusikan apa kelemahan dan kelebihan yang muncul selama proses perbaikan pembelajaran dan menyepakati hal-hal yang perlu ditindaki pada pertemuan siklus II.

SIKLUS II

1. Rencana Tindakan

Rencana kegiatan yang akan dilaksanakan pada siklus II yaitu :

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

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan siklus II direncanakan di SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar kelas III, pembelajaran diberikan berdasarkan refleksi pada siklus I kemampuan murid dalam menguasai konsep materi pelajaran masih perlu ditingkatkan.

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan pada siklus II sebagai berikut :

- a. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Guru menunjuk beberapa murid untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

- c. Guru membentuk kelompok murid yang masing-masing beranggotakan 5 orang.
- d. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Guru memanggil para murid yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing murid berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing murid diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberikan kesimpulan.
- j. Memberikan tes akhir siklus II

3. Pengamatan/Evaluasi

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

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

Instrumen-instrumen tersebut dikumpulkan dan dianalisis bersama dan dari hasil observasi itu terungkap bahwa keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada murid kelas III SDN No 145 Inpres

Bayowa Kabupaten Takalar meskipun masih ada beberapa kekurangan diantaranya partisipasi murid secara keseluruhan masih kurang optimal dan belum berani mengambil inisiatif sendiri dalam pembelajaran.

4. Refleksi

Dari hasil observasi pada siklus II ini diperoleh keterangan bahwa penguasaan materi keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar melalui metode *role playing* sangat membantu murid dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Kegiatan peneliti yang memberikan kesempatan kepada murid untuk menanggapi penampilan temannya saat melakukan peran di depan kelas membuat suasana pembelajaran lebih bersemangat meskipun masih ada beberapa murid yang kurang berpartisipasi dan belum mampu mengambil inisiatif dalam mencari jalan keluar dari masalah yang diberikan.

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

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan observasi.

1. Teknik tes

Teknik pengumpulan instrumen utama penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data peneliti untuk mengukur kemampuan murid dalam menulis kalimat sederhana dengan menerapkan metode *role playing*. Tes

berisi pertanyaan tertulis dalam bentuk soal-soal isian yang diberikan pada akhir tindakan setiap siklus, dan dilakukan sebanyak dua kali dengan isi tes berbeda. Tes penelitian siklus pertama dan kedua masing-masing terdiri atas 5 soal, yaitu:

- a. Proses benar dan jawaban benar, nilainya 20
- b. Proses benar tapi jawaban salah, nilainya 10.
- c. Proses salah dan jawaban salah, nilainya 0

2. Teknik observasi

Observasi dimaksudkan untuk mengamati proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* di kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar. Objek pengamatan yaitu pengamatan terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* yang dilaksanakan selama proses tindakan, sekaligus mengamati dampak dari tindakan yang dilaksanakan berkaitan dengan pembelajaran bahasa Indonesia, seperti: keaktifan, kreatifitas dan keterampilan berbicara.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, adalah:

1. Tes hasil belajar

Tes keterampilan berbicara yang diberikan berbentuk soal uraian objektif. Skala penilaian aspek keterampilan berbicara dari tiap-tiap deskriptor dapat diperinci pada tabel 3.1 di bawah ini :

Tabel 3.1. Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara

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

Sumber : Nurgiyantoro (2016:74)

Penjelasan dari tiap-tiap deskriptor sebagai berikut :

1) Lafal

Kemampuan melafalkan bunyi kata dijelaskan sebagai berikut:

- a. Lafal sangat jelas: mengucapkan kata maupun kalimat dengan sangat jelas yaitu benar-benar dapat dibedakan bunyi konsonan dan vokal (hampir tidak ada kesalahan).
- b. Lafal jelas: mengucapkan kata maupun kalimat dengan jelas yaitu dapat dibedakan bunyi konsonan dan vokal (artikulasi jelas tetapi sesekali melakukan kesalahan).
- c. Lafal cukup jelas: cukup kesulitan mengucapkan bunyi konsonan dan

vokal dengan jelas tetapi masih dapat dipahami pendengar.

- d. Lafal kurang jelas: melafalkan kata-kata yang susah sekali dipahami karena masalah pengucapan yaitu bunyi konsonan dan vokal kurang jelas untuk dibedakan sehingga memaksa pendengar harus mendengarkan dengan teliti ucapannya.
- e. Lafal tidak jelas: kesulitan (tidak jelas) melafalkan bunyi konsonan dan vokal sehingga kesalahan dalam pelafalan terlalu banyak menyebabkan bicaranya tidak dapat dipahami dan salah pengertian.

2) Intonasi

Kemampuan memberikan intonasi dapat dijelaskan sebagai berikut:

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

3) Kelancaran

Kemampuan kelancaran berbicara dapat dijelaskan sebagai berikut:

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

4) Ekspresi Berbicara

Kemampuan ekspresi berbicara dijelaskan sebagai berikut:

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

5) Pemahaman Isi

Kemampuan pemahaman isi pembicaraan dijelaskan sebagai berikut:

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

2. Lembar observasi

Data tentang proses pembelajaran diambil dengan menggunakan lembar observasi.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian (Sanjaya, 2017: 86). Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk melihat data hasil tes belajar murid, atau digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar murid sebagai pengaruh dari setiap

tindakan yang dilakukan. Sedangkan analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru. Data hasil belajar murid dapat ditafsirkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Analisis kuantitatif dapat digunakan teknik kategorisasi dengan berpedoman pada skala angka 0-100 seperti pada Tabel 3.2 di bawah ini.

Tabel.3.2. Kategori Keberhasilan

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

(Sumber: Kemendikbud, 2017: 35)

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan kinerja dari penelitian ini adalah nilai rata-rata hasil belajar murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar meningkat dari siklus ke siklus berikutnya. Berdasarkan KKM (kriteria ketuntasan minimal), jika mendapat skor minimal 70 secara klasikal dan terdapat 80% murid yang tuntas dari keseluruhan murid.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian ini telah dilaksanakan selama dua siklus pada murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar pada bulan Maret 2023 semester II tahun pelajaran 2022/2023. Metode pelaksanaannya mengikuti prinsip kerja PTK yang terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi (pengamatan), dan (4) refleksi tindakan.

Pelaksanaan tindakan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai pelaksana pembelajaran (guru). Tahap-tahap pembelajaran setiap tindakan disesuaikan dengan tahap-tahap pembelajaran yang berdasarkan pada metode *role playing*. Deskripsi pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara murid disajikan sebanyak dua siklus. Adapun perincian setiap siklus adalah sebagai berikut :

B. Deskripsi Siklus I

1. Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada tanggal 5 Maret 2023 peneliti melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar mengenai rencana penelitian. Pada pertemuan tersebut disepakati jadwal pelaksanaan rencana tindakan penelitian. Diskusi antara peneliti dan guru kelas III menyepakati bahwa pelaksanaan tindakan siklus I dimulai pada bulan Maret 2023.

Rencana pelaksanaan pembelajaran untuk setiap tindakan siklus telah disusun sebagaimana ketentuan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memuat: materi pembelajaran adalah berbicara dengan menceritakan kembali peristiwa yang telah diamati. Dengan kompetensi dasar adalah mampu memahami cerita tentang peristiwa yang telah diamati dan didengar. Mampu bercerita terhadap peristiwa yang telah diamati dan didengar. Mampu memberikan tanggapan terhadap peristiwa yang didengar dengan alasan yang logis.

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

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Pertemuan pertama

Pertemuan pertama, indikator yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini adalah mampu menghafalkan teks naskah drama. Mampu memperagakan drama. Mampu menjelaskan cerita yang diperagakan.

Pertama-tama guru memberi salam kemudian mengabsen murid. Setelah mengabsen guru memotivasi murid berani menjawab pertanyaan dengan memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru menjelaskan macam-macam pengalaman yang dialami sehari-hari. Guru mencontohkan dialog

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

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

b. Pertemuan kedua

Pertemuan kedua, yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini adalah mampu menghafalkan teks naskah drama. Mampu memperagakan drama. Mampu menjelaskan cerita yang diperagakan.

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

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

c. Pertemuan ketiga

Indikator yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini adalah mampu menghafalkan teks naskah drama. Mampu memperagakan drama. Mampu menjelaskan cerita yang diperagakan.

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

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

d. Pertemuan keempat

Tahap pelaksanaan pada pertemuan keempat, setiap murid diarahkan memperhatikan naskah drama yang dibagikan. Setelah itu, murid diminta untuk membaca naskah drama dan memerankan tokoh.

3. Observasi

Observasi yang dilakukan oleh observer di kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar pada pembelajaran tindakan siklus I menyangkut pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai rencana yang telah disusun. Adapun aspek yang diamati adalah aktivitas guru dan murid dalam proses pembelajaran yang terdiri dari 3 tahap yaitu tahap awal, inti dan akhir pembelajaran. Pada awal pembelajaran guru telah menyiapkan RPP, LKS dan alat/bahan pembelajaran. Guru mengawali pembelajaran mengucapkan salam kemudian berdoa bertanda pelajaran akan dimulai, selanjutnya mengabsen kehadiran murid. Dan membagi murid kedalam kelompok.

Berikut hasil observasi yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran berupa belum maksimal beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan hasil observasi berupa pada tahap instruksi; (1) peneliti telah mengorganisir kelas dengan mengatur tempat duduk murid secara berkelompok, (2) peneliti dengan jelas memberikan instruksi dalam LKS dan murid tidak terlihat bingung lagi dalam mengerjakannya. Pada tahap bermain peran berupa; (1) proses bermain peran sudah lebih maksimal. Pada tahap diskusi dan evaluasi berupa; (1) murid sudah terlihat aktif dalam kelompoknya, (2) murid aktif dalam proses tanya jawab.

4. Refleksi Tindakan Siklus I

Pada awal pelaksanaan siklus I, murid masih kurang bersemangat dan kurang memperhatikan pelajaran sehingga peneliti berusaha bagaimana dapat menarik perhatian murid dalam mengikuti proses pembelajaran yakni

mengarahkan murid dengan memberikan motivasi dan memberikan banyak latihan yang menyenangkan berdasarkan materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil tes pada siklus I diperoleh rata-rata 62 yang berada pada kategori rendah. Dari segi ketuntasan belajar, terdapat 11 murid yang tidak tuntas dalam mengerjakan ujian dan dengan kesalahan yang cukup fatal murid masih kurang teliti dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Setelah diterapkan siklus I sebesar 30% berada pada kategori sangat rendah, 25% berada pada kategori rendah, 40% berada pada kategori sedang, 5% berada pada kategori tinggi, dan 0% berada pada kategori sangat tinggi.

Hal ini terjadi karena murid masih canggung dengan keberadaan peneliti dan dengan metode *role playing* yang diterapkan peneliti sehingga kondisi murid masih terlihat bingung dengan metode tersebut sehingga masih kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu murid masih ragu dan malu menjawab pertanyaan lisan ketika diberikan pertanyaan oleh guru, terlebih lagi jika diberikan kesempatan untuk berkomentar atau bertanya dan berpendapat, biasanya hanya didominasi oleh dua sampai tiga orang saja. Hal ini masih terjadi pada pertemuan dua dan tiga.

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

5. Hasil Evaluasi Keterampilan Berbicara

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

Tabel 4.1 Hasil Evaluasi Keterampilan Berbicara Murid Siklus I

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

Berdasarkan Tabel 4.1, hasil evaluasi keterampilan berbicara murid pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan berbicara murid masih berada pada

kategori cukup. Pada aspek pelafalan, sebagian besar murid memperoleh skor 2, yang menandakan pelafalan sudah cukup jelas meskipun masih terdapat kesalahan pada beberapa kata. Aspek intonasi masih tergolong rendah karena banyak murid memperoleh skor 1 dan 2, menunjukkan penggunaan intonasi yang belum tepat. Pada aspek ekspresi, mayoritas murid berada pada skor 2, yang berarti ekspresi sudah mulai muncul namun belum konsisten. Sementara itu, aspek penghayatan menunjukkan hasil yang relatif lebih baik karena beberapa murid memperoleh skor 3, meskipun sebagian lainnya masih berada pada skor 1 dan 2. Keterampilan berbicara murid pada siklus I belum optimal sehingga diperlukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, terutama pada aspek intonasi dan ekspresi.

C. Deskripsi Siklus II

Tahap pelaksanaan pada siklus II selama 4 kali pertemuan yang diimplementasikan berdasarkan RPP yang telah disusun dan dapat dilihat pada lampiran.

Pelaksanaan tindakan II hampir sama dengan pelaksanaan tindakan I hanya pada pelaksanaan tindakan II ini terdapat perbaikan yang masih diperlukan dari tindakan I. Materi yang disampaikan pada pelaksanaan tindakan II, yaitu berbicara dengan menceritakan kembali peristiwa yang telah diamati. Penerapan pembelajaran keterampilan berbicara pada siklus II melalui penerapan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan kelas yang akan berlangsung pada siklus II sebagian sama dengan kegiatan pada siklus I. Pembelajaran pada siklus II merupakan

tindak lanjut pelaksanaan siklus pertama yang telah ditetapkan 4 x pertemuan yakni April 2023.

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

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

- a. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan, sehingga murid dapat terarah dalam belajar.
- b. Memberikan motivasi kepada seluruh murid agar mereka lebih aktif dan semangat dalam belajar.
- c. Mengoptimalkan pengaturan posisi tempat duduk murid sehingga semua murid yang tergabung dalam kelompoknya masing-masing dapat lebih leluasa berdiskusi dalam kelompoknya.
- d. Memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada semua murid untuk mengemukakan pendapatnya, dan menanyakan semua hal-hal yang belum dipahami selama pembelajaran berlangsung.
- e. Peneliti harus membangkitkan keberanian dan minat murid dalam

mengungkapkan pendapatnya dan menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti sehubungan dengan materi pelajaran.

- f. Lebih intensif membimbing murid yang masih mengalami kesulitan dalam belajar.
- g. Peneliti harus tegas menegur murid yang kurang memperhatikan pelajaran agar diakhir pembelajaran murid dapat mengerjakan tes dan menjawab soal dengan baik.

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

- a. Menyiapkan RPP untuk tindakan siklus II (lampiran A).
- b. Menyiapkan media dan bahan pembelajaran yakni gambar-gambar, lem, dan gunting (lampiran A).
- c. Menyiapkan LKM, tes formatif dan lembar observasi untuk guru dan murid selama proses pembelajaran tindakan siklus II (lampiran).

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

a. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama, indikator yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini adalah mampu menghafalkan teks naskah drama. Mampu memperagakan drama. Mampu menjelaskan cerita yang diperagakan.

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

b. Pertemuan kedua

Pertemuan kedua, indikator yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini adalah mampu menghafalkan teks naskah drama. Mampu memperagakan drama. Mampu menjelaskan cerita yang diperagakan.

Pertama-tama guru memberi salam kemudian mengabsen murid. Setelah mengabsen guru memotivasi murid berani menjawab pertanyaan dengan memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru menjelaskan macam-macam pengalaman yang dialami sehari-hari. Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama. Guru menjelaskan arti drama. Guru membagi murid menjadi

4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 murid untuk menirukan dialog dalam naskah drama. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama. Guru bertanya kepada murid adakah kesulitan yang dirasakan. Guru meluruskan kesalahan pemahaman murid dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan.

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

c. Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga ini diawali dengan mengucapkan salam kemudian dilanjutkan dengan mengabsen murid. Indikator yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini adalah mampu menghafalkan teks naskah drama. Mampu memperagakan drama. Mampu menjelaskan cerita yang diperagakan.

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

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

d. Pertemuan keempat

Tahap pelaksanaan pada pertemuan keempat, setiap murid diarahkan memperhatikan naskah drama yang dibagikan. Setelah itu, murid diminta untuk membaca naskah drama dan memerankan tokoh.

4. Observasi

Observasi yang dilakukan oleh observer di kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar pada pembelajaran tindakan siklus I menyangkut pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai rencana yang telah disusun. Adapun aspek yang diamati adalah aktivitas guru dan murid dalam proses pembelajaran yang terdiri dari 3 tahap yaitu tahap awal, inti dan akhir pembelajaran. Pada awal pembelajaran guru telah menyiapkan RPP, LKS dan alat/bahan pembelajaran. Guru mengawali pembelajaran mengucapkan salam kemudian berdoa bertanda pelajaran akan dimulai, selanjutnya mengabsen kehadiran murid. Dan membagi murid kedalam kelompok.

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

berupa; (1) murid sudah terlihat aktif dalam kelompoknya, (2) murid aktif dalam proses tanya jawab.

5. Refleksi Tindakan Siklus II

Setelah merefleksi hasil pelaksanaan siklus I, diperoleh suatu gambaran tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II sebagai perbaikan dari tindakan yang dilakukan pada siklus I.

Pada siklus II terlihat peningkatan dalam proses belajar mengajar. Hal ini terlihat dari keberanian murid untuk bertanya tentang hal-hal yang kurang dipahami dan keaktifan mereka untuk memberi tanggapan terhadap suatu pertanyaan yang diajukan oleh guru dan kelompok lain. Selain itu, murid yang melakukan aktivitas lain saat proses pembelajaran berlangsung semakin berkurang, mereka terlihat senang menerima pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing*.

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

Secara umum hasil yang dicapai murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar setelah pelaksanaan tindakan melalui metode *role*

playing mengalami peningkatan dari kategori sedang menjadi kategori sangat tinggi.

6. Hasil Evaluasi Keterampilan Berbicara

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

Tabel 4.2 Hasil Evaluasi Keterampilan Berbicara Murid Siklus II

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

Berdasarkan Tabel 4.2, hasil evaluasi keterampilan berbicara murid pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Hampir seluruh murid memperoleh skor 3 pada aspek pelafalan, intonasi, ekspresi, dan penghayatan, yang menandakan kemampuan berbicara berada pada kategori baik hingga sangat baik. Hanya sebagian kecil murid yang masih memperoleh skor 2, dan tidak ditemukan lagi murid dengan skor 1. Tindakan pembelajaran pada Siklus II berhasil meningkatkan keterampilan berbicara murid secara menyeluruh.

D. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Keterampilan berbicara pada murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar.

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

1. Siklus I

a. Analisis data aktivitas belajar murid

Berikut ini data hasil observasi yang digunakan untuk mengetahui seberapa jauh penerapan metode *role playing* pada murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar.

Berdasarkan hasil observasi itulah peneliti menggambarkannya data yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.3: Rekapitulasi hasil observasi aktivitas belajar murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar selama penerapan metode *role playing* pada Siklus I Pertemuan I, Pertemuan II, dan Pertemuan III

No	Komponen yang Diamati	SIKLUS I				
		I	II	III	Rata-Rata	Persentase
1	Murid yang hadir pada saat pembelajaran	24	24	25	24,3	97,2
2	Murid yang memperhatikan materi yang diajarkan	20	20	20	20	80
3	Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran	10	10	10	10	40
4	Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran	3	3	3	3	12
5	Murid yang mengajukan tanggapan / komentar kepada kelompok lain saat mempersentasikan hasil kerjasama mereka	10	10	10	10	40
6	Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran	5	5	5	5	20
7	Murid yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok	20	20	10	16,7	66
8	Murid yang memerankan tokoh sesuai dengan naskah drama	5	5	5	5	20
9	Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok	10	10	10	10	40

Sumber: Hasil Olahan Data Peneliti

Berdasarkan data pada tabel 4.3 di atas, diperoleh gambaran mengenai aktivitas belajar murid pada siklus I, dimana dari 25 murid Kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar yang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar, hasilnya dapat dijelaskan dalam skala deskriptif sebagai berikut; Murid yang hadir pada saat pembelajaran sebesar 97,2%; Murid yang menyimak metode *role playing* yang ditampilkan gurusebesar 80%; Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran sebesar 40%; Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran sebesar 12%; murid yang mengajukan tanggapan / komentar kepada kelompok lain saat mempersentasekan hasil kerjasama mereka sebesar 40%; Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran sebesar 20%; Murid yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok sebesar 66%; Murid yang memerankan tokoh sesuai dengan naskah drama sebesar 20%; dan Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok sebesar 40%.

b. Analisis data hasil belajar murid

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar, peneliti memperoleh dan mengumpulkan data melalui instrumen tes siklus I. Dari hasil tes Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4: Nilai Statistik Pemahaman Keterampilan berbicara Murid Kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar setelah penerapan Metode *role playing* pada siklus I

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

Sumber: hasil penelitian tes siklus I

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat dilihat bahwa nilai rata – rata hasil belajar keterampilan berbicara murid sebanyak 62. Nilai terendah yang diperoleh murid adalah 40 dari nilai yang mungkin dicapai 100 dan nilai tertinggi yang diperoleh murid adalah 80 dari nilai ideal yang mungkin dicapai 100, ini menunjukkan kemampuan murid cukup bervariasi.

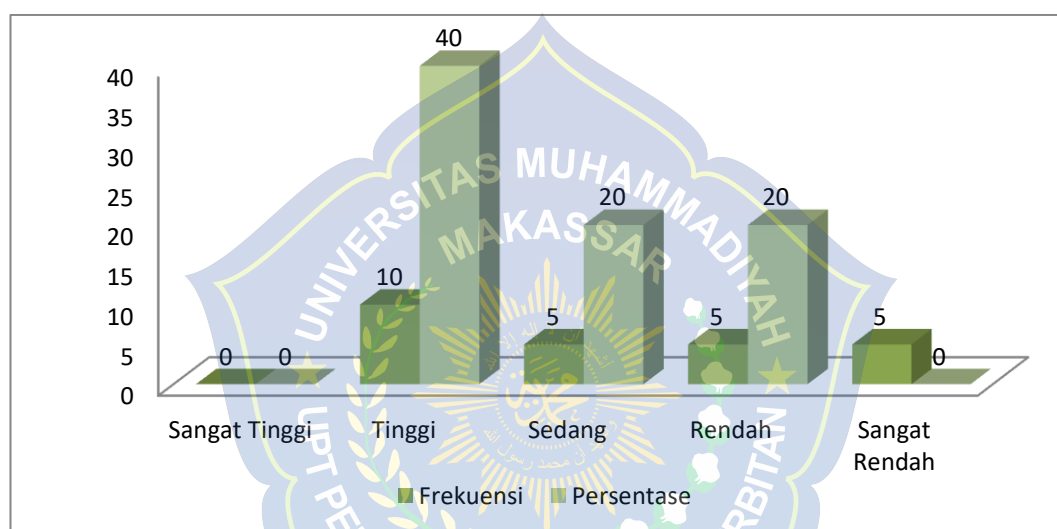
Jika nilai hasil belajar keterampilan berbicara dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagaimana berikut ini:

Tabel 4.5: Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Keterampilan berbicara Murid Kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar setelah penerapan metode *role playing* pada siklus I

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

Sumber: Data Tes Siklus I

Dari tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa persentase nilai pemahaman murid setelah diterapkan siklus I adalah 5 orang murid atau 20% berada pada kategori sangat rendah, 5 orang murid atau 20% berada pada kategori rendah, 10 orang murid atau 40% berada pada kategori sedang, 5 orang murid atau 20% berada pada kategori tinggi, dan tidak ada murid atau 0% berada pada kategori sangat tinggi.



Gambar 4.1: Diagram Batang Hasil Evaluasi siklus I

Adapun presentase ketuntasan keterampilan berbicara yang diperoleh dari hasil belajar Keterampilan berbicara Murid Kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar setelah penerapan siklus I ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6: Persentase Ketuntasan Siklus I

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

Sumber: Data Tes Siklus I

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

2. Siklus II

a. Analisis data aktivitas belajar murid

Berikut ini data dari hasil observasi siklus II yang digunakan untuk mengetahui seberapa jauh penerapan metode *role playing* pada murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar. Berdasarkan hasil observasi itulah peneliti menggambarkannya data yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.7: Rekapitulasi hasil observasi aktivitas murid kelas SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar selama penerapan metode pembelajaran *Role playing* pada Siklus II Pertemuan I, Pertemuan II, dan Pertemuan III

No	Komponen yang Diamati	SIKLUS II				
		I	II	III	Rata-Rata	Persentase
1	Murid yang hadir pada saat pembelajaran	25	25	25	25	100
2	Murid yang memperhatikan materi yang diajarkan	20	20	20	20	80
3	Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran	2	2	2	2	8
4	Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran	2	2	2	2	8
5	murid yang mengajukan tanggapan / komentar kepada kelompok lain saat mempersentasikan hasil kerjasama mereka	20	20	20	20	80
6	Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran	20	20	20	20	80
7	Murid yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok	5	5	-	3,3	13,2
8	Murid yang memerankan tokoh sesuai dengan naskah drama	20	20	20	20	80
9	Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok	20	20	20	20	80

Sumber: Data Hasil Observasi Siklus II

Berdasarkan data pada tabel 4.7 di atas, diperoleh gambaran mengenai aktivitas belajar murid pada siklus I, dimana dari 25 murid Kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar yang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar, hasilnya dapat dijelaskan dalam skala deskriptif sebagai berikut; Murid yang hadir pada saat pembelajaran sebesar 100%; Murid yang menyimak metode *role playing* yang ditampilkan gurusebesar 80%; Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran sebesar 8%; Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran sebesar 8%; murid yang mengajukan tanggapan/komentar kepada kelompok lain saat mempersentasekan hasil kerjasama mereka sebesar 80%; Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran sebesar 80%; Murid yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok sebesar 13,2%; Murid yang memerankan tokoh sesuai dengan naskah drama sebesar 80%; dan Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok sebesar 80%.

b. Analisis data hasil belajar murid

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar, peneliti memperoleh dan mengumpulkan data melalui instrumen tes siklus II, dan hasil tes Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8: Nilai Statistik Pemahaman Keterampilan berbicara pada siklus II

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

Sumber: Data Tes Siklus II

Berdasarkan tabel 4.8 di atas dapat dilihat bahwa Nilai rata – rata keterampilan berbicara murid sebanyak 94. Nilai yang terendah yang diperoleh murid adalah 55 dari Nilai yang mungkin dicapai 100 sampai Nilai tertinggi yang diperoleh murid 100 dari Nilai ideal yang mungkin dicapai 100, ini menunjukkan bahwa kemampuan murid cukup bervariasi.

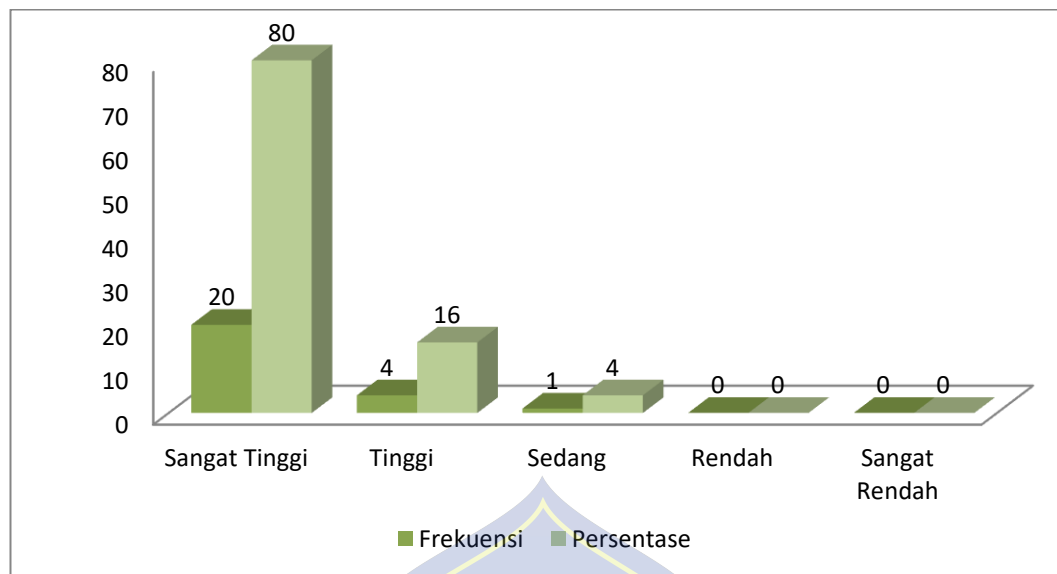
Jika Nilai pemahaman dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagaimana berikut ini:

Tabel 4.9: Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Keterampilan berbicara Murid Kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar Setelah penerapan Metode *role playing* pada siklus II

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

Sumber : Hasil Olahan Data Tes Siklus II

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



Gambar 4.2: Diagram Batang Hasil Evaluasi siklus I

Adapun presentase ketuntasan keterampilan berbicara yang diperoleh dari hasil belajar Murid Kelas SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar setelah penerapan siklus II ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10: Persentase Ketuntasan pada siklus II

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

Sumber: Data Tes Siklus II

Berdasarkan tabel 4.10 di atas hasil belajar keterampilan berbicara yang diperoleh murid nilai rata-rata dan pada ketuntasan hasil belajar Keterampilan berbicara diperoleh 4% dikategorikan tidak tuntas dan 96% tuntas. Dari hasil yang diperoleh ini, dapat dinyatakan bahwa terjadi ketuntasan dalam proses belajar mengajar karena murid yang mencapai ketuntasan 24 murid dari 25 murid. Berarti tinggal 1 murid yang perlu dibimbing dan diadakan perbaikan karena mereka

belum mencapai kriteria ketuntasan belajar. Dari hasil yang diperoleh, ini dapat dinyatakan bahwa terjadi ketuntasan dalam proses belajar mengajar. Karena itulah, peneliti beranggapan keterampilan berbicara itu telah tercapai, maka peneliti menghentikan siklusnya.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini diterapkan metode *role playing* yang terdiri dari dua siklus. Penelitian ini membuahkan hasil yang signifikan yakni meningkatnya hasil belajar murid dalam menyelesaikan soal-soal mata pelajaran Keterampilan berbicara pada murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar . Sebagaimana pendapat yang dikemukakan Nana Sudjana (2020: 111) bahwa hasil belajar adalah hasil belajar yang diperoleh murid adalah sebagai akibat dari proses belajar yang dilakukan oleh murid, harus semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh murid. Proses belajar merupakan penunjang hasil belajar yang dicapai murid.

Pada siklus I belum mencapai hasil yang diharapkan, karena belum sesuai dengan target yang ditetapkan. Diawal pertemuan banyak kendala yang dihadapi murid dalam proses pembelajaran antara lain murid masih bingung dalam memerankan tokoh pada kegiatan evaluasi yang diberikan oleh guru.

Setelah melakukan refleksi pada siklus I, maka harus dilakukan kegiatan yang dianggap perlu demi peningkatan hasil belajar pada siklus II. Hasil belajar adalah perubahan perilaku murid akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar.

Melihat dari persentase ketuntasan belajar yang mengalami peningkatan,

maka jelas terlihat bahwa hasil belajar keterampilan berbicara murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar telah mencapai tuntas. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar keterampilan berbicara murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar meningkat setelah diterapkannya metode *role playing*. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar Keterampilan berbicara murid kelas III di SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar yang diajar melalui penerapan metode *role playing*. Pada siklus I sebesar 62 dan siklus II sebesar 94. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar keterampilan berbicara murid yang diajar melalui penerapan metode *role playing* mengalami peningkatan nilai dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I peneliti lebih mendorong murid untuk mencintai pelajarannya terlebih dahulu, selama kegiatan pembelajaran berlangsung murid yang sebelumnya menanggapi pelajaran dengan cuek, secara perlahan beberapa yang mulai ada kemauan untuk mengikuti pelajaran. Hal ini disebabkan adanya tugas yang diberikan pada setiap akhir pertemuan sampai pada akhir siklus I telah dapat terlihat kesenangan pada murid untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Akibatnya hasil belajar murid mencapai skor rata-rata 54 dan jika dimasukkan ke dalam kategori distribusi frekuensi ketuntasan hasil belajar berada pada kategori sedang.

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

meningkatkan hasil belajar murid pada siklus II.

Pada siklus II, terlihat bahwa kemauan murid untuk belajar mengalami peningkatan, di mana murid yang dulunya belum mampu menjawab pertanyaan yang ditanyakan peneliti, kini sudah mulai berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan. Murid juga sudah percaya diri untuk mengeluarkan pendapatnya dan mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya, dan menjelaskan serta memaparkan jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Sukmadinata (2020: 155) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan. Pendapat yang hampir sama yang dinyatakan oleh Sukmadinata (2020:155-156) belajar merupakan diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru. Belajar dikatakan berhasil jika murid mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya. Setelah diberikan tes akhir siklus II, skor rata-rata yang dicapai adalah 94 dan jika dimasukkan ke dalam distribusi frekuensi ketuntasan belajar berada pada kategori tinggi dibandingkan dengan akhir siklus I.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penerapan metode *role playing* pada murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar keterampilan berbicara dan aktivitas belajar mengalami peningkatan. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus, nilai rata-rata yang diperoleh murid setelah mengikuti tes akhir dari siklus I ke siklus II setelah diterapkan metode pembelajaran mengalami peningkatan yaitu dari 62 pada siklus I menjadi 94 pada siklus II dari nilai ideal yang mungkin dicapai yaitu 100. Ketuntasan belajar Keterampilan berbicara murid kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, dari 10 (40%) murid menjadi pada siklus II sebanyak 24 (96%) murid mencapai ketuntasan belajar dan ketuntasan belajar klasikal tercapai. Aktivitas belajar murid dari awal pembelajaran siklus I sampai dengan akhir pembelajaran siklus II mengalami peningkatan yang positif. Hal tersebut terlihat dari murid yang hadir, bertanya, menjawab pertanyaan semakin bertambah, murid semakin aktif menyelesaikan tugas, dan murid yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran semakin berkurang. Keseluruhan dari hasil analisis kuantitatif dan deskriptif dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran di kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, dikemukakan beberapa saran-saran sebagai berikut:

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



DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti dkk. 2017. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Azhar arsyad. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Bambang Sutjipto. 2019. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dadang, Suhendar. 2018. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosdakarya
- Daryanto. 2019. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdikbud. 2016. *Kurikulum Pendidikan Dasar. Garis-Garis Besar Program Pengajaran Sekolah Dasar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud
- Depdiknas. 2017. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarata : Balai Pustaka.
- Fathurrohman, Wuri Wuryandani. 2019. *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Huda Miftahul. 2018. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismail, Asep Yusuf. 2017. *Penerapan Media Audiovisual Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Murid di Sekolah Dasar*. Jurnal Metodik Didaktif, Vol. 6. No. 2 Tahun 2012 (<http://jurnal.upi.edu/md/view/1126/>).
- KBBI. 2017. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Lie, Joyce, Bruce, Marsha Weil & Emily Calhoun. 2015. *Models of Teaching*. America: A. Person Education Compani.
- Maidar G. Arsjad dkk. 2013. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Nurhayati. 2016. *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Media Audiovisual Filem Kartun Pada Murid Kelas V SD Inpres Bertingkat Kelapa Tiga Makassar*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

- Puji Santosa dkk. 2018. *Berbahasa Indonesia dengan Benar*, Jakarta : Puspa suara.
- Sadiman. 2019. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Salmiah. 2018. *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia murid kelas III SD Inpres Bontokura Kecamatan. Bontolempangan Kabupaten Gowa*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sanjaya. 2016. *Metode Penelitian PTK*. Jakarta: Rosda.
- St. Y Slamet. 2018. *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar*. Surakarta: UNS Press.
- Sudarwan D. 2020. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Guru Sekolah Dasar.
- Sudjana Nana dan Ahmad Rivai. 2020. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukiman. 2019. *Pembelajaran Bercerita*. Yogyakarta: Ombak.
- Tarigan, Henry Guntur. 2018. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2016. *Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Zulkifli. 2018. *Kurikulum Berbasis Kompetensi. Karakteristik dan Implementasinya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN A

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I dan Siklus II



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I PERTEMUAN I

Nama Sekolah : SDN No 145 Inpres Bayowa
Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / semester : III / II
Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Dasar

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

B. Indikator:

1. Siswa dapat menghafalkan teks naskah drama
2. Siswa dapat memperagakan drama.
3. Siswa dapat menjelaskan cerita yang diperagakan

C. Tujuan Pembelajaran :

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

1. Menghafalkan naskah drama
2. Memperagakan drama pendek
3. Menjelaskan cerita yang diperagakan

D. Materi

Memerankan Tokoh Drama

E. Model /Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran : *Role playing*

F. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1	Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a 2. Guru menanyakan kabar siswa dan memberikan motivasi kepada siswa 3. Guru melakukan presensi 4. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan "Anakanak pernah bermain drama atau belum? Jika sudah, kalian tahu tidak drama itu apa?" 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 Menit
2	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan macam-macam pengalaman yang dialami sehari-hari. 2. Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama 3. Guru menjelaskan arti drama 4. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama 5. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama 6. Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan 7. Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan 	50 Menit
3	Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa menjelaskan cerita yang diperankan 2. Guru memberikan kesimpulan dari proses pembelajaran 3. Guru memberikan naskah drama untuk dihafalkan di rumah, kemudian diperagakan dalam pertemuan berikutnya. 4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam 	10 Menit

G. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat : Gambar, LKS, Video
2. Sumber belajar : Buku Tematik kelas III SD

H. Penilaian

1. Penilaian Proses : Lembar penilaian
2. Penilaian Hasil : LKS
3. Penilaian sosial : Melakukan komunikasi dan kerjasama



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I PERTEMUAN II

Nama Sekolah : SDN No 145 Inpres Bayowa
Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / semester : III / II
Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Dasar

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

B. Indikator:

1. Siswa dapat menghafalkan teks naskah drama
2. Siswa dapat memperagakan drama.
3. Siswa dapat menjelaskan cerita yang diperagakan

C. Tujuan Pembelajaran :

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

1. Menghafalkan naskah drama
2. Memperagakan drama pendek
3. Menjelaskan cerita yang diperagakan

D. Materi

Memerankan Tokoh Drama

E. Model /Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran : *Role playing*

F. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1	Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a 2. Guru menanyakan kabar siswa dan memberikan motivasi kepada siswa 3. Guru melakukan presensi 4. Guru melakukan apersepsi 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 Menit
2	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan macam-macam pengalaman yang dialami sehari-hari. 2. Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama 3. Guru menjelaskan arti drama 4. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama 5. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama 6. Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan 7. Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan 	50 Menit
3	Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa menjelaskan cerita yang diperankan 2. Guru memberikan kesimpulan dari proses pembelajaran 3. Guru memberikan naskah drama untuk dihafalkan di rumah, kemudian diperagakan dalam pertemuan berikutnya. 4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam 	10 Menit

G. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat : Gambar, LKS, Video
2. Sumber belajar : Buku Tematik kelas III SD

H. Penilaian

1. Penilaian Proses : Lembar penilaian
2. Penilaian Hasil : LKS
3. Penilaian sosial : Melakukan komunikasi dan kerjasama



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I PERTEMUAN III

Nama Sekolah : SDN No 145 Inpres Bayowa
Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / semester : III / II
Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Dasar

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

B. Indikator:

1. Siswa dapat menghafalkan teks naskah drama
2. Siswa dapat memperagakan drama.
3. Siswa dapat menjelaskan cerita yang diperagakan

C. Tujuan Pembelajaran :

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

1. Menghafalkan naskah drama
2. Memperagakan drama pendek
3. Menjelaskan cerita yang diperagakan

D. Materi

Memerankan Tokoh Drama

E. Model /Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran : *Role playing*

F. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1	Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a 2. Guru menanyakan kabar siswa dan memberikan motivasi kepada siswa 3. Guru melakukan presensi 4. Guru melakukan apersepsi 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 Menit
2	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan macam-macam pengalaman yang dialami sehari-hari. 2. Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama 3. Guru menjelaskan arti drama 4. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama 5. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama 6. Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan 7. Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan 	50 Menit
3	Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa menjelaskan cerita yang diperankan 2. Guru memberikan kesimpulan dari proses pembelajaran 3. Guru memberikan naskah drama untuk dihafalkan di rumah, kemudian diperagakan dalam pertemuan berikutnya. 4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam 	10 Menit

G. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat : Gambar, LKS, Video
2. Sumber belajar : Buku Tematik kelas III SD

H. Penilaian

1. Penilaian Proses : Lembar penilaian
2. Penilaian Hasil : LKS
3. Penilaian sosial : Melakukan komunikasi dan kerjasama



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II PERTEMUAN I

Nama Sekolah : SDN No 145 Inpres Bayowa
Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / semester : III / II
Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Dasar

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

B. Indikator:

1. Siswa dapat menghafalkan teks naskah drama
2. Siswa dapat memperagakan drama.
3. Siswa dapat menjelaskan cerita yang diperagakan

C. Tujuan Pembelajaran :

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

1. Menghafalkan naskah drama
2. Memperagakan drama pendek
3. Menjelaskan cerita yang diperagakan

D. Materi

Memerankan Tokoh Drama

E. Model /Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran : *Role playing*

F. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1	Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a 2. Guru menanyakan kabar siswa dan memberikan motivasi kepada siswa 3. Guru melakukan presensi 4. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan "Anakanak pernah bermain drama atau belum? Jika sudah, kalian tahu tidak drama itu apa?" 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 Menit
2	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan macam-macam pengalaman yang dialami sehari-hari. 2. Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama 3. Guru menjelaskan arti drama 4. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama 5. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama 6. Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan 7. Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan 	50 Menit
3	Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa menjelaskan cerita yang diperankan 2. Guru memberikan kesimpulan dari proses pembelajaran 3. Guru memberikan naskah drama untuk dihafalkan di rumah, kemudian diperagakan dalam pertemuan berikutnya. 4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam 	10 Menit

G. Alat dan Sumber Belajar

- | | |
|-------------------|-----------------------------|
| 1. Alat | : Gambar, LKS, Video |
| 2. Sumber belajar | : Buku Tematik kelas III SD |

H. Penilaian

- | | |
|---------------------|--------------------------------------|
| 1. Penilaian Proses | : Lembar penilaian |
| 2. Penilaian Hasil | : LKS |
| 3. Penilaian sosial | : Melakukan komunikasi dan kerjasama |



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II PERTEMUAN II

Nama Sekolah : SDN No 145 Inpres Bayowa
Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / semester : III / II
Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Dasar

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

B. Indikator:

1. Siswa dapat menghafalkan teks naskah drama
2. Siswa dapat memperagakan drama.
3. Siswa dapat menjelaskan cerita yang diperagakan

C. Tujuan Pembelajaran :

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

1. Menghafalkan naskah drama
2. Memperagakan drama pendek
3. Menjelaskan cerita yang diperagakan

D. Materi

Memerankan Tokoh Drama

E. Model /Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran : *Role playing*

F. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1	Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a 2. Guru menanyakan kabar siswa dan memberikan motivasi kepada siswa 3. Guru melakukan presensi 4. Guru melakukan apersepsi 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 Menit
2	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan macam-macam pengalaman yang dialami sehari-hari. 2. Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama 3. Guru menjelaskan arti drama 4. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama 5. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama 6. Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan 7. Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan 	50 Menit
3	Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa menjelaskan cerita yang diperankan 2. Guru memberikan kesimpulan dari proses pembelajaran 3. Guru memberikan naskah drama untuk dihafalkan di rumah, kemudian diperagakan dalam pertemuan berikutnya. 4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam 	10 Menit

G. Alat dan Sumber Belajar

- | | |
|-------------------|-----------------------------|
| 1. Alat | : Gambar, LKS, Video |
| 2. Sumber belajar | : Buku Tematik kelas III SD |

H. Penilaian

- | | |
|---------------------|--------------------------------------|
| 1. Penilaian Proses | : Lembar penilaian |
| 2. Penilaian Hasil | : LKS |
| 3. Penilaian sosial | : Melakukan komunikasi dan kerjasama |



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II PERTEMUAN III

Nama Sekolah : SDN No 145 Inpres Bayowa
Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / semester : III / II
Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Dasar

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

B. Indikator:

1. Siswa dapat menghafalkan teks naskah drama
2. Siswa dapat memperagakan drama.
3. Siswa dapat menjelaskan cerita yang diperagakan

C. Tujuan Pembelajaran :

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

1. Menghafalkan naskah drama
2. Memperagakan drama pendek
3. Menjelaskan cerita yang diperagakan

D. Materi

Memerankan Tokoh Drama

E. Model /Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran : *Role playing*

F. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1	Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a 2. Guru menanyakan kabar siswa dan memberikan motivasi kepada siswa 3. Guru melakukan presensi 4. Guru melakukan apersepsi 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 Menit
2	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan macam-macam pengalaman yang dialami sehari-hari. 2. Guru mencontohkan dialog dalam naskah drama 3. Guru menjelaskan arti drama 4. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing terdiri dari 4 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah drama 5. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama 6. Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan 7. Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain drama dan memberikan penguatan dan menyimpulkan 	50 Menit
3	Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa menjelaskan cerita yang diperankan 2. Guru memberikan kesimpulan dari proses pembelajaran 3. Guru memberikan naskah drama untuk dihafalkan di rumah, kemudian diperagakan dalam pertemuan berikutnya. 4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam 	10 Menit

G. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat : Gambar, LKS, Video
2. Sumber belajar : Buku Tematik kelas III SD

H. Penilaian

1. Penilaian Proses : Lembar penilaian
2. Penilaian Hasil : LKS
3. Penilaian sosial : Melakukan komunikasi dan kerjasama



LAMPIRAN B

Tes Siklus I dan Tes Siklus II



TES SIKLUS I

Petunjuk :

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

SOAL

Coba kerjakan bersama kelompokmu!

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

“Pingsan”

Tokoh:

1. Bu Yanti
2. Pak Murdono
3. Satpam
4. Reny (pejalan kaki)

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

Ibu Yanti : Tolong itu, tukang panggul kan?bawakan karung-karung itu ke lapak saya! Pak

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

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

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

Ibu Yanti : Alah, cepat sedikit Pak! (marah-marah)

Pak Murdono: Sabar bu, ini juga sedang saya bantu...

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

Pak Murdono : Sudah bu, sudah selesai.

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

Pak Murdono: Oh, terima kasih. Tidak usah..(Menolak)

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

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

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

Reny : Ada apa, Bu, sepertinya ribut-ribut dengan orang tadi?.

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

Reny : Pembayaran Ibu sudah seperti biasanya?

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

Reny : Oh... mungkin dia tersinggung karna Ibu bentak-bentak tadi,

Ibu Yanti : Ah, saya kan hanya memintanya cepat.

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

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

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

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

Ibu Yanti : Siapa dia? Satpam : Orang tadi adalah..... Bapak Murdono, Camat Gunungmas. Ibu Yanti : (Pejalan kaki terbelalak karena terkejut) Astaga! Alaaah, Bapak camat to? Ooooooh h..... (Langsung jatuh pingsan)

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

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

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

Pak Murdono : Cepat sadarkan dia,

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

Ibu Yanti : Kenapa saya bisa di sini?(bingung)

Reny : Tadi Ibu tiba-tiba saja pingsan, kemudian kami bawa Ibu ke mari.

Ibu Yanti melihat di dekat pintu masuk ada Pak Murdono.

Ibu Yanti ; Ya ampun..... bapak yang tadi?? Maaf Pak, saya benar-benar tidak tahu kalau Bapak ini bukan tukang panggul. Maafkan saya Pak, sudah menyuruh-nyuruh Bapak tadi.

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

Sebaiknya Ibu Tanya dulu baik-baik.

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

TES SIKLUS II

Petunjuk :

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

SOAL

Coba kerjakan bersama kelompokmu!

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

Judul : Anak Kera yang Nakal

Tokoh : Manintin (burung) Ulam (ulat) Pelatuk (burung) Anak Kera

Induk Kera

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

Minintin : Ulam! Kita bernyanyi, yuk, agar lebih menyenangkan!

Ulam : Boleh juga tuh! Menintin : Tin, Tin, Manintin!

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

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

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

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

Manintin : Kamu bernyanyi setelah giliranku!

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

Manintin : Tin, Tin, Manintin! Tin, Tin, Manintin!

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

Ulam : Geng! (setelah berulang-ulang mereka bernyanyi bersahut-sahutan,

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

Anak Kera : Hai! Aku ikut!

Manintin ; Tidak boleh.Kamu suka nakal!

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

Anak Kera : Aku berjanji tidak akan nakal!

Pelatuk : Janji, ya? Jangan bandel lho!

Anak kera : Ya aku berjanji.

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

Manintin : Tin-tin Manintin!

Pelatuk : Tok, toroktok!

Anak kera : Nguk!

Ulam :Geng! (Perahu bergerak-gerak di pentas sambil tetap diiringi nyanyian Manintin dengan kawan-kawannya)

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

Pelatuk : Ya, aku juga lapar!

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

Ulam dan Pelatuk: Ayo! (meraih tangan anak kera)

Anak kera: Tidak! Aku tidak perlu ke darat, makanan sudah ada di sini! Kugigit saja perahu ini sedikit. Tak akan apa-apa. (Anak kera menggigit dan memakan perahu. Selendang digerak-gerakkan lebih kencang seperti perahu oleng.

Manintin, pelatuk, dan Ulam berlompatan ke darat. Selendang digerakkan semakin kencang sambil makin di kebawahkan seolah perahu tenggelam)

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

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

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

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

Manintin dkk: Makanya, jadi anak tak boleh nakal! Dengar nasihat teman! Jangan bandel! Bisa celaka tahu!

LAMPIRAN C

Kategorisasi Hasil Belajar Murid Siklus I dan Siklus II



KATEGORISASI SKOR HASIL BELAJAR MURID

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

Penilaian Aspek Berbicara (Bercerita)

No	Aspek yang Diamati	Deskriptor	Skor	Keterangan
1	Lafal	a. Pelafalan jelas b. Pelafalan kurang c. Pelafalan tidak jelas	3 2 1	
2	Intonasi	a. Intonasi kata/suku kata tepat b. Intonasi kata/suku kata kurang tepat c. Intonasi kata/suku kata tidak tepat	3 2 1	
3	Ekspresi berbicara	a. Ekspresi bercerita tepat b. Ekspresi bercerita kurang tepat c. Ekspresi bercerita tidak tepat	3 2 1	
4	Penghayatan	a. Penghayatan tepat b. Penghayatan kurang tepat c. Penghayatan tidak tepat	3 2 1	



LAMPIRAN D

Daftar Hadir Murid



DAFTAR HADIR MURID KELAS III

Nomor Urut	SIKLUS 1				SIKLUS 2			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
17.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
19.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
23.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
24.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
25.	S	S	✓	✓	✓	✓	✓	✓
HADIR	24	24	25	25	25	25	25	25
TIDAK HADIR	1	1	-	-	-	-	-	-

LAMPIRAN E

Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Lembar Observasi Aktivitas Murid Pada Siklus I dan Siklus II



LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS I

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

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS II

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

Lembar Observasi Aktivitas Murid Siklus I Pertemuan I

Berilah tanda (✓) jika murid melaksanakan indikator dibawah ini!

Aspek Yang Diamati

1. Murid yang hadir pada saat pembelajaran
2. Murid yang menyimak metode *role playing* yang ditampilkan guru
3. Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran
4. Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran
5. Murid yang mengajukan tanggapan/komentar kepada kelompok lain
6. Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran
7. Murid yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok
8. Murid yang memerankan tokoh sesuai dengan naskah drama
9. Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok

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

Lembar Observasi Aktivitas Murid pada Siklus I Pertemuan II

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

Aspek Yang Diamati

1. Murid yang hadir pada saat pembelajaran
2. Murid yang menyimak metode *role playing* yang ditampilkan guru
3. Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran
4. Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran
5. Murid yang mengajukan tanggapan/komentar kepada kelompok lain
6. Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran
7. Murid yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok
8. Murid yang memerankan tokoh sesuai dengan naskah drama
9. Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok

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

Lembar Observasi Aktivitas Murid pada Siklus I Pertemuan III

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

Aspek Yang Diamati

1. Murid yang hadir pada saat pembelajaran
2. Murid yang menyimak metode *role playing* yang ditampilkan guru
3. Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran
4. Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran
5. Murid yang mengajukan tanggapan/komentar kepada kelompok lain
6. Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran
7. Murid yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok
8. Murid yang memerankan tokoh sesuai dengan naskah drama
9. Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok

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

Lembar Observasi Aktivitas Murid pada Siklus II Pertemuan I

Berilah tanda (✓) jika murid melaksanakan indikator dibawah ini!

Aspek Yang Diamati

1. Murid yang hadir pada saat pembelajaran
2. Murid yang menyimak metode *role playing* yang ditampilkan guru
3. Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran
4. Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran
5. Murid yang mengajukan tanggapan/komentar kepada kelompok lain
6. Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran
7. Murid yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok
8. Murid yang memerankan tokoh sesuai dengan naskah drama
9. Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok

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

Lembar Observasi Aktivitas Murid Siklus II Pertemuan II

Berilah tanda (✓) jika murid melaksanakan indikator dibawah ini!

Aspek Yang Diamati

1. Murid yang hadir pada saat pembelajaran
2. Murid yang menyimak metode *role playing* yang ditampilkan guru
3. Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran
4. Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran
5. Murid yang mengajukan tanggapan/komentar kepada kelompok lain
6. Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran
7. Murid yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok
8. Murid yang memerankan tokoh sesuai dengan naskah drama
9. Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok

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

Lembar Observasi Aktivitas Murid Siklus II Pertemuan III

Berilah tanda (✓) jika murid melaksanakan indikator dibawah ini!

Aspek Yang Diamati

1. Murid yang hadir pada saat pembelajaran
2. Murid yang menyimak metode *role playing* yang ditampilkan guru
3. Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran
4. Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran
5. Murid yang mengajukan tanggapan/komentar kepada kelompok lain
6. Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran
7. Murid yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok
8. Murid yang memerankan tokoh sesuai dengan naskah drama
9. Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok

NOMOR URUT	INDIKATOR YANG DIAMATI								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	✓	✓			✓	✓		✓	✓
2.	✓	✓			✓	✓		✓	✓
3.	✓	✓			✓	✓		✓	✓
4.	✓	✓			✓	✓		✓	✓
5.	✓	✓			✓	✓		✓	✓
6.	✓	✓			✓	✓		✓	✓
7.	✓	✓			✓	✓		✓	✓
8.	✓								
9.	✓								
10.	✓								
11.	✓								
12.	✓								
13.	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓
14.	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓
15.	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓
16.	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓
17.	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓
18.	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓
19.	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓
20.	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓
21.	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓
22.	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓
23.	✓			✓					
24.	✓			✓					
25.	✓			✓					
Jumlah	25	20	2	2	20	20	0	20	20

LAMPIRAN F DOKUMENTASI



Menyerahkan Surat Izin Penelitian



Mengecek Kehadiran Murid



Menjelaskan Materi Pelajaran



Murid Bermain Peran





Edujavare Publishing

EduBasic: Journal of Primary Education Research

Website: <https://edujavare.com/index.php/EduBasic>

Number : 998/LoA/Edubasic/V/2025

Ponorogo, October 19, 2025

Attachment : -

Matter : Letter of Acceptance

Dear:

Trinur Rahmadhani, Sulfasyah, Muhammad Akhir

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

Thank you for submitting a scientific article to be published in the Edujavare Journal: EduBasic: Journal of Primary Education Research with the title:

Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Murid Kelas III SDN No 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar

After going through the peer-review stage and editorial team recommendations, the article was declared ACCEPTED for publication in the EduBasic Journal: Journal of Primary Education Research in Vol. 1, No. 4 (2025).

This information is thus conveyed, and thank you for your attention.

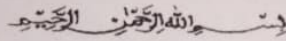
Sincerely Yours,
Ponorogo, October 19, 2025

 **Tamrin Fathoni, M.Pd.I**
Editor in Chief



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

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



SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

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

Nama : Trinur Rahmadhani

Nim : 105401122519

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	2 %	10 %
2	Bab 2	18 %	25 %
3	Bab 3	4 %	15 %
4	Bab 4	0 %	10 %
5	Bab 5	0 %	5 %

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

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

Makassar, 4 November 2025

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

(Signature)
Nursimah Sulum, M.P
NBM. 961591

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