

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI METODE
ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS IV UPT SPF SD INPRES
BONTOMANAI KOTA MAKASSAR**



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:

**SRI WAHYUNI
10540125821**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2025**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama Sri Wahyuni NIM 105401125821, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 282 Tahun 1446 H/2025 M pada tanggal 30 Dzulhijjah 1446 H/26 Juni pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Sabtu 28 Juni 2025**.

Makassar, 30 Dzulhijjah 1446 H
26 Juni 2025

1. Pengawas Umum : Dr. Ir. Abd. Rakhim Nanda, M.Pd., IPU. (.....)
2. Ketua : Dr. H. Baharullah, M.Pd. (.....)
3. Sekretaris : Dr. H. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji : 1. Dr. Muhammad Akhir, M.Pd. (.....)
2. Desy Ayu Andhira, M.Pd. (.....)
3. Dr. Aco Karumpa, M.Pd. (.....)
4. Dr. Besse Syukroni, M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Dr. H. Baharullah, M.Pd.
NIDN. 0920046601



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Sri Wahyuni
NIM : 105401125821
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar**

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

30 Dzulhijjah 1446 H
26 Juni 2025 M

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Abd. Rahman Rahim, M. Hum

Dr. H. Muh. Agus, M.Pd

Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD


Dr. H. Baharullah, M.Pd
NIDN. 0920046601


Dr. Altem Bultari S.Pd, M.Pd
NBM. 1148 913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Wahyuni

Nim : 10540125821

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar

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

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

Makassar, 26 Juni 2025
Yang Membuat Pernyataan

Sri Wahyuni



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Wahyuni
Nim : 10540125821
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

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

Demikian perjanjian yang saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 26 Juni 2025
Yang Membuat Perjanjian

Sri Wahyuni

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji bahwa
sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al. Insyirah:5-6)

“Only you can change your life. Nobody can else do it for you”

Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *succes storiesnya*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan, kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini

“Orang tua dirumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan, jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan mereka menghidupimu”

“Apapun yang terjadi, pulanglah sebagai sarjana”

Persembahan

Tiada lembar yang paling inti dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, laporan skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada orang tua, sahabat, serta teman-teman yang selalu memberi support untuk menyelesaikan skripsi ini. Tepat waktu lulus atau terlambat lulus bukanlah sebuah kejahatan, bukan pula sebuah pertandingan. Alangkah kerdilnya jika mengukur kecerdasan seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus karna skripsi yang baik itu bukan skripsi yang sempurna, tapi skripsi yang selesai

ABSTRAK

Sri Wahyuni. 2025. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Role Playing pada Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dibimbing oleh Abd. Rahman Rahim dan Muh. Agus.

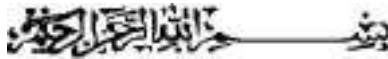
Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas I V UPT SPF SD Inpres Bontomanai yang berjumlah 24 siswa. Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan berpedoman pada desain Kemmis dan Taggart. Metode pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan mencari rerata.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Peningkatan proses pembelajaran keterampilan berbicara pada siklus I, siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pada siklus II peningkatan proses pembelajaran keterampilan berbicara terlihat dari siswa yang sudah berani bertanya serta menyatakan pendapat, dan banyak siswa yang memperlihatkan kepercayaan dirinya dalam berbicara. Peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas I V UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar terlihat pada siklus I, yaitu sebesar 6,08, kondisi awal 68,25 meningkat menjadi 74,33. Persentase ketuntasan keterampilan berbicara pada siklus I 58,33%. Peningkatan keterampilan berbicara yang terjadi pada siklus II sebesar 8,46, kondisi awal 74,33, meningkat menjadi 82,79. Persentase ketuntasan keterampilan berbicara pada siklus II 91,66%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan metode *role playing*, keterampilan berbicara siswa telah mengalami peningkatan secara bertahap.

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

KATA PENGANTAR



Allah Maha Pengasih dan Penyayang, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu. Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati.

Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sehingga penelitian ini dapat diselesaikan. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Abd. Rakhim Nanda, S.T., M.T., I.P.U Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.

2. Bapak Erwin Akib, M.Pd., Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Bapak Prof. Dr. Abd. Rahman Rahim, M. Hum dan Bapak Dr. H. Muh. Agus, M.Pd selaku Pembimbing I dan Pembimbing II, yang senantiasa meluangkan waktunya membimbing, mengarahkan, mengoreksi, serta selalu mendorong dan membantu sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Bapak Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan masukan serta kemudahan dalam menjalani prosedur penelitian.
5. Seluruh Dosen dan para staf pegawai program studi Pendidikan guru sekolah dasar, Fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
6. Kepada cinta pertamaku ayahanda Ridwan, S.Pd tercinta. Terima kasih atas setiap tetes keringat yang telah tcurahkan dalam setiap langkah ketika mengemban tanggung jawab sebagai seorang kepala keluarga untuk mencari nafkah, yang tiada hentinya memberikan motivasi, perhatian, kasih sayang, dukungan dari segi finansial sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi hingga akhir untuk mendapat gelar sarjana. Terima kasih ayah, gadis kecilmu yang sering engkau ajar bertengkar jika pemikiran kita tak sejalan ini sudah tumbuh besar dan siap melanjutkan mimpi yang lebih tinggi lagi
7. Pintu surgaku dan sosok yang penulis jadikan panutan yaitu ibunda Sukarni tercinta. Beliau memang hanya lulusan sekolah dasar, namun beliau mampu mendidik anak perempuannya, memberikan motivasi, kasih sayang hingga

saat ini. Penulis yakin 100% bahwa doa ibuku banyak menyelematkanku dalam menjalani hidup yang keras, beliaulah yang selalu ada disetiap prosesku dan doanya menyertaiku untuk kebaikan masa depanku. Semoga Allah SWT membalas amal kebbaikannya dengan balasan yang beripat ganda

8. Kepada saudaraku Muh Nur Azhari S.P, Nur Hidayah, dan kakak iparku Wahidatul Husna serta keponakanku yang lucu Haura Terima kasih selalu mendoakan, membantu, mendukung, menyayangi, memotivasi penulis selalu ada disetiap proses pendewasaan penulis. Terima kasih karena tidak pernah berhenti memberikan dukungan baik secara materi maupun non materi sehingga penulis mampu menyelesaikan perkuliahan sampai ditahap sarjana.sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian penulis
9. Kepada keluarga besar terima kasih selalu mendoakan dan menyemangatiku. Semoga kalian selalu diberikan kesehatan, kelancaran rezeki, kemuduhan disegala urusannya dan selalu dalam lindungan Allah SWT.
10. Teristimewa kepada teman SMA penulis. Riska Novianty, Maharani, Ricka Weni yang telah membersamai setiap proses penulis, membantu, mendukung, bahkan selalu mendengarkan keluh kesah penulis terima kasih sudah hadir menjadi bagian dalam hidup penulis.
11. Teristimewa kepada Hanillah yusuf, sahabat sekaligus saudara yang selalu menemani proses penulis, menjadi tempat keluh kesah, memberikan semangat, motivasi, arahan, dukungan disaat penulis tidak percaya diri

sendiri dan sempat hilang arah sehingga saat ini penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Terima kasih selalu ada di masa sulit penulis, Terima kasih sudah mau mendengarkan semua cerita penulis baik suka maupun duka.

12. Teristimewa untuk teman seperjuanganku, Fatun Rahmawati, Siti Mu'Minah, Nur Amila Abdullah dan Nur Maulia Mutmainnah Yang telah kebersamai penulis dari awal perkuliahan hingga sekarang terima kasih sudah menjadi teman sekaligus saudara yang selalu menemani proses penulis, Terima kasih sudah mau mendengarkan semua cerita penulis baik suka maupun duka. *See you on top guys.*
13. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan kelas J Angkatan 21 yang tidak sempat tertulis namanya satu per satu, terima kasih atas kebersamaan untuk memperoleh ilmu dan gelar yang diimpikan bersama-sama selama ini.
14. Terakhir kepada diri penulis sendiri Sri Wahyuni. Terima kasih telah bertahan hingga saat ini disaat penulis tidak percaya terhadap diri sendiri. Terima kasih telah berusaha keras untuk meyakinkan dan menguatkan diri sendiri bahwa kamu dapat menyelesaikan studi ini sampai selesai. Tetap menjadi manusia yang selalu berusaha dan tidak kenal lelah mencoba dan berbahagialah dimana pun kamu menjejakkan kaki. Jangan sia-siakan usaha dan doa yang kamu langitkan. Allah sudah merencanakan dan memberikan porsi terbaik untuk perjalanan hidupmu. Semoga langkah kebaikanmu selalu menyertaimu dalam lindungan-nya,

Begitu banyak yang telah berperan dalam penulisan, skripsi ini yang penulis tidak dapat menyebutkannya satu per satu. Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak kekurangan sehingga penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Hanya kepada Allah SWT, penulis memohon agar segala sesuatu yang memberikan manfaat kepada peneliti diberikan selalu keberkahan dan dikelilingi kembali orang-orang baik semoga skripsi ini juga memberikan manfaat untuk kita semua, Aamiin Ya Rabbal Alaamiin.



Makassar 18 Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
SURAT PERJANJIAN	iii
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Pustaka	7
B. Penelitian yang Relevan	22
C. Karangkah Pikir.....	23
D. Hipotesis Tindakan.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	27
C. Faktor-Faktor yang Diselidiki	27
D. Prosedur Penelitian.....	28
E. Metode Pengumpulan Data	32
F. Instrumen Penelitian	33
G. Teknik Analisis Data	37
H. Indikator Keberhasilan	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Hasil Penelitian.....	40
B. Pembahasan Hasil Tindakan.....	56

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	63
A. Simpulan.....	63
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
RIWAYAT HIDUP	128



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Nilai Awal Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar.....	27
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Penilaian Keterampilan Berbicara	33
Tabel 3. 3 Parameter Penilaian	34
Tabel 3. 4 Teknik Kategori Standar	34
Tabel 3. 5 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Role Playing	36
Tabel 4. 1 Peningkatan keterampilan berbicara siswa Siklus I.....	46
Tabel 4. 2 Persentase Ketuntasan Siswa Siklus I.....	47
Tabel 4. 3 Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II.....	54
Tabel 4. 4 Persentase Ketuntasan Siswa Siklus II.....	55
Tabel 4. 5 Peningkatan Peningkatan Aktivitas Proses Pembelajaran Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir.....	25
Gambar 3. 1 Siklus PTK.....	32
Gambar 4. 1 Grafik Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I.....	46
Gambar 4. 2 Grafik Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II.....	54
Gambar 4. 3 Grafik Peningkatan Aktivitas Proses Pembelajaran Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II.....	55



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Siklus II.....	68
Lampiran 2 Modul Ajar Siklus II.....	72
Lampiran 3 Lembar Penilaian	76
Lampiran 4 Rubrik Penilaian.....	77
Lampiran 5 Lembar Observasi siswa	76
Lampiran 6 Rubrik Observasi Aktivitas Siswa	80
Lampiran 7 Lembar Hasil Penilaian Pa-Tindakan	82
Lampiran 8 Lembar Hasil Penilaian Siklus I.....	83
Lampiran 9 Lembar Hasil Penilaian Siklus II.....	84
Lampiran 10 Hasil Lembar Observasi Siklus I.....	85
Lampiran 11 Lembar hasil Obseervasi Siklus II.....	86
Lampiran 12 Materi Ajar Siklus I.....	87
Lampiran 13 Materi Ajar Siklus II.....	90
Lampiran 14 Hasil Kerja Siswa Iklus I dan Siklus II.....	93
Lampiran 15 Dokumentasi	105
Lampiran 16 Surat Izin Penelitian.....	107
Lampiran 17 Kartu Kontrol Pelaksanaan Penelitian	110
Lampiran 18 Hasil Uji Plagiat.....	111

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa yang bersangkutan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan generasi yang berdaya pikir tinggi dan kreatif. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suatu belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta.

Pada dunia pendidikan kegiatan berbahasa termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran penting yang perlu diajarkan sejak sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan siswa sebagai alat komunikasi utama yang menggunakan bahasa sesuai dengan fungsinya Padmawati dalam Anjelina & Tarmini (2022) menyatakan bahwa keterampilan berbahasa sendiri memiliki empat aspek penting, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara aspek-aspek tersebut, berbicara dianggap

sebagai aspek yang sangat mendasar karena keterkaitannya dengan kemampuan berbahasa lainnya Magdalena 2021 dalam Dahlia et al., (2023). Keterampilan ini sangatlah penting karena adanya hubungan antara satu keterampilan dengan keterampilan yang lain.

Ayat AL-Qur'an yang Berkaitan Dengan Berbicara Q.S Al-Isra (17:52)

وَقُلْ لِعِبَادِي يَقُولُوا الَّتِي هِيَ أَحْسَنُ

Artinya :”Dan katakanlah kepada hamba-hamba-ku: Hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang baik.”

Dalam ayat ini, Allah memerintahkan agar hamba-hamba-Nya mengucapkan perkataan yang baik, yang mencerminkan pentingnya komunikasi positif dalam lingkungan belajar. Dalam pendidikan, penguasaan lisan dan kemampuan berkomunikasi dengan baik sangat krusial untuk membangun suasana kelas yang kondusif, saling menghormati, dan kolaboratif. Sikap saling menghargai yang ditanamkan melalui ucapan yang baik dapat membantu mengurangi konflik dan menciptakan iklim yang mendukung bagi perkembangan siswa. Selain itu, ayat ini mengingatkan kita akan pengaruh negatif yang dapat ditimbulkan oleh perilaku buruk, termasuk dalam interaksi antar siswa atau antara siswa dan guru. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter yang baik melalui komunikasi yang efektif dan penuh rasa hormat.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan, terutama di tingkat dasar. Keterampilan ini tidak hanya mendukung kemampuan komunikasi siswa, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan sosial dan emosional mereka. Kegiatan berbicara sebenarnya sudah sering dilakukan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari, namun tidak jarang kebanyakan siswa mengalami kesulitan berbicara dalam pembelajaran di sekolah.

Permasalahan dalam keterampilan berbicara juga terjadi pada siswa kelas IV Bontomanai. Hal ini diketahui berdasarkan hasil observasi di kelas IV UPT SPF Inpres Bontomanai, yaitu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan berbicara siswa masih minim. Beberapa faktor penyebab siswa belum mampu menunjukkan keterampilan berbicara dengan baik yaitu dalam pengajaran Bahasa Indonesia siswa kurang bersemangat karena guru cenderung menggunakan metode ceramah yang mana selama proses pembelajaran, siswa hanya mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru sambil mencatat apa yang ditulis guru di papan tulis sehingga pembelajaran berlangsung monoton dan membosankan. Pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa bosan saat belajar di kelas. Padahal, partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi tingkat pemahaman terhadap mata pelajaran yang dipelajari. Oleh karena itu, guru mempunyai kewajiban yang lebih besar sebagai pengajar dan pendidik. Peran guru adalah mampu mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang

efektif, artinya memberikan sesuatu yang sesuai dengan harapan. Nursahada 2014 dalam Susanti et al., (2024)

Permasalahan yang menjadikan kurangnya keterampilan berbicara tersebut merupakan tuntutan yang harus dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kreativitasnya untuk mengajar yang bijak dan efisien, salah satunya yaitu memilih metode pembelajaran yang tepat dan optimal pada mata pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik. Metode pembelajaran menjadi salah satu faktor pendukung dalam proses mentransfer ilmu dari guru terhadap peserta didik (Harianja & Sapri, 2022)

Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa berperan aktif pada pembelajaran dalam penguasaan bahan pelajaran yang ditransfer melalui imajinasi dan penghayatan pada peserta didik (Rambe & Apriani, 2021). Bermain peran adalah salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa karena memungkinkan mereka berlatih berbicara dalam situasi nyata dengan cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan karena bermain peran, siswa dapat berinteraksi dengan teman sebagai karakter yang berbeda sehingga dapat meningkatkan semangat mereka dalam pembelajaran di kelas

Berdasarkan penjabaran di atas maka untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa penulis menggunakan metode *role playing* guna meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Upaya ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar melalui metode

bermain peran (*role playing*) karna dapat memberikan kontribusi pada siswa untuk meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan bicara di depan umum.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV di UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara melalui metode *role playing* pada siswa kelas IV di UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar”

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Dapat memperkaya ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya mengenai penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi pihak-pihak yang ingin melakukan penelitian lanjutan terkait pendekatan pembelajaran interaktif dan konseptual.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru mengenai strategi penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, sehingga memungkinkan guru dapat meningkatkan kualitas pengajaran mereka

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara mereka melalui metode *role playing*, sehingga mereka lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi positif bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam pendekatan pembelajaran interaktif dan konseptual.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan referensi dan pemahaman terkait pendekatan pembelajaran interaktif dan konseptual yang dapat digunakan untuk penelitian lebih lanjut di bidang pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

a. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran yang di munculkan pada semua jenis jenjang pendidikan karena dalam pembelajaran bahasa Indonesia terkandung berbagai keterampilan dasar yang patut dimiliki peserta didik agar dapat mengembangkan diri pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Fokus utama pembelajaran Bahasa Indonesia Keterampilan berbahasa terbagi menjadi empat aspek, yaitu menyimak, ber-bicara, membaca, dan menulis. Salah satu aspek berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa adalah berbicara, sebab keterampilan berbicara menunjang keterampilan lainnya.

Tarigan dalam (Beta, 2019) berpendapat bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Setyonegoro 2013 dalam (SAFITRI, 2023) mengemukakan bahwa berbicara adalah salah satu kemampuan berkomunikasi dengan orang lain melalui media bahasa. Berbicara

adalah bentuk tindak tutur yang berupa bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap disertai dengan gerak-gerik tubuh dan ekspresi raut muka. Menurut Azizah 2013 dalam jurnal yang sama (SAFITRI, 2023) berbicara merupakan salah satu keterampilan dalam aspek bahasa yang sangat penting sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan lawan bicara. Keterampilan berbicara ini perlu distimulus melalui kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan kosakata yang dimiliki anak.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut adalah bahasa Indonesia hakikatnya sebagai alat komunikasi paling penting untuk mempersatukan seluruh bangsa. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis..

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Secara umum mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan, yaitu menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara (M. Agus et al., 2021). Pernyataan tersebut juga di dukung oleh Ahmad Susanto (2013) dalam (Andarini et al., 2016) yang mana tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD antara lain agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk

mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Pernyataan tersebut diperkuat oleh

Menurut Atmazaki dalam (Ali, 2020), mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa agar dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik lisan maupun tulisan, dengan tetap memperhatikan etika yang berlaku. Serta dapat menghargai dan bangga menggunakan bahasa indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara

2. Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Berbicara

Dalam kamus besar bahasa indonesia (KBBI) tahun 2003 kata "berbicara" berasal dari istilah "bercakap," yang kemudian disingkat menjadi bicara, yang berarti mempertimbangkan atau berpikir dalam berbahasa. Dalam konteks ini, istilah bahasa adalah bicara mengacu pada keyakinan bahwa komunikasi lisan adalah cara utama interaksi manusia. Dalam hal ini, bicara mencakup menyampaikan pikiran, perasaan, dan informasi secara langsung melalui penggunaan kata-kata, dan nada suara. Salah satu cara untuk berkomunikasi dengan

orang lain melalui bahasa adalah berbicara. Berbicara adalah tindak tutur yang terdiri dari nada-nada vokal yang diiringi gerakan tubuh dan ekspresi wajah. (Riris Nurkholidah Rambe et al., 2023). Tarigan (2008:16) dalam (Beta, 2019) berpendapat bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi bunyi artikulasi atau katakata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

(Arsjad & U.S, 1993) berpendapat bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan, dan penempatan persediaan (*junction*). Jika berlangsung secara tatap muka, ditambah lagi dengan gerak tangan dan air muka (*mimik*) pembicara. Pendapat tersebut juga di dukung oleh Tambunan, (2017) dalam (Khairoes & Taufina, 2019) mengatakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Aktivitas ini menjadi salah satu cara utama manusia berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Berbicara tidak hanya terbatas pada penggunaan suara, tetapi juga mencakup aspek nonverbal seperti ekspresi wajah, gerak tubuh, dan intonasi suara yang mendukung pemahaman pesan.

Kemampuan berbicara siswa adalah tanggung jawab strategis dari pendidikan dasar. Hal ini penting karena kemampuan komunikasi yang baik akan membantu siswa dalam berinteraksi dengan teman-teman, guru, dan masyarakat. Selain itu, berbicara dengan percaya diri dapat meningkatkan prestasi akademis mereka, karena siswa yang mampu menyampaikan pendapat dan ide dengan jelas akan lebih mudah mendapatkan perhatian dan dukungan dari orang lain. Oleh karena itu, pendidikan dasar harus memberikan perhatian khusus pada pengembangan keterampilan berbicara melalui berbagai kegiatan, seperti diskusi kelompok, presentasi, dan latihan berbicara di depan umum.

Dengan demikian, siswa akan siap menghadapi tantangan di masa depan dan mampu berkontribusi secara efektif dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam pendidikan, keterampilan berbicara sangat penting karena membantu siswa belajar, berinteraksi, dan menyampaikan ide dengan baik. Guru berperan besar dalam mengembangkan keterampilan ini. Selain mengajar, guru juga menjadi contoh cara berkomunikasi yang baik bagi siswa. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan keterampilan berbicara siswa. Dengan begitu, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu menyampaikan pengetahuan tersebut secara efektif.

b. Tujuan Keterampilan Berbicara

Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan informasi dengan efektif, sebaiknya pembicara betul-betul memahami isi pembicaraannya, di samping juga harus dapat mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengar. Jadi, bukan hanya apa yang akan dibicarakan, tetapi bagaimana mengemukakannya. Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Gorys Keraf dalam (Aprinawati, 2017) mengemukakan tujuan berbicara diantaranya adalah untuk meyakinkan pendengar, menghendaki tindakan atau reaksi fisik pendengar, memberitahukan, dan menyenangkan para pendengar.

(Ramadhan et al., 2024) Agar informasi dapat disampaikan dengan baik, pembicara perlu memahami konten yang dibahas dan mampu menilai dampak komunikasinya terhadap audiens. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan tidak hanya apa yang akan disampaikan, tetapi juga cara penyampaian. Program pengajaran keterampilan berbicara seharusnya memberikan kesempatan bagi setiap individu untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Ramadhan et al., 2024). Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan spesifik dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Sementara itu, tujuan berbicara secara umum adalah untuk menyampaikan ide, informasi, atau perasaan kepada orang lain secara jelas dan efektif, sehingga pesan yang disampaikan dapat

dipahami, diterima, atau memengaruhi pendengar sesuai dengan maksud pembicara.

c. Manfaat Berbicara

Keterampilan berbicara sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena berbicara adalah salah satu cara utama kita berkomunikasi. Kemampuan berbicara yang baik tidak hanya membantu seseorang menyampaikan pesan dengan jelas, tetapi juga berdampak pada berbagai aspek kehidupan, seperti hubungan sosial, karier, pendidikan, dan pengembangan diri. Oleh karena itu, keterampilan berbicara harus dilatih sejak dini, terutama dalam dunia pendidikan di tingkat SD, agar anak-anak dapat mengembangkan kemampuan ini dengan baik dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

Dengan menguasai dan memiliki keterampilan berbicara yang baik tentunya banyak manfaat yang dapat diperoleh seperti Mahardika (2015) dalam (Julaikah & Sholihah, 2023) yang menyatakan bahwa terdapat beberapa manfaat berbicara, yaitu: (1) memperlancar komunikasi antar (2) mempermudah pemberian berbagai informasi. (3) meningkatkan kepercayaan diri (4) meningkatkan kewibawaan diri (5) mempertinggi dukungan publik atau masyarakat, (6) menjadi penunjang meraih profesi dan pekerjaan, dan (7) meningkatkan mutu profesi dan pekerjaan

d. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Keterampilan Berbicara

Dalam konteks pembelajaran di SD, keterampilan berbicara melibatkan aktivitas seperti bercerita berdiskusi, menjawab pertanyaan, membaca puisi, dan melakukan presentasi sederhana. Adapun faktor-faktor yang memengaruhi keterampilan berbicara siswa yaitu; (1) faktor internal seperti motivasi, minat, kepercayaan diri, keterampilan bahasa, konsentrasi, dan kerja sama sangat berperan dalam perkembangan kemampuan berbicara siswa. (2) faktor eksternal seperti lingkungan belajar, penggunaan bahasa ibu di rumah, dan dukungan keluarga juga memberikan kontribusi signifikan. Lingkungan yang kondusif dan dukungan dari orang tua serta guru membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara mereka, sementara kebisingan atau kurangnya dukungan dapat menjadi hambatan

Dalam penelitian yang diacu oleh h Faziah et al. (2022) dalam Siti (Siti & Ain, 2024) menyatakan bahwa faktor internal yang memengaruhi keterampilan berbicara siswa berasal dari minat dan motivasi, sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi keterampilan berbicara siswa berasal dari dukungan keluarga, lingkungan belajar. Dalam sumber yang sama Magdalena et al. (2021) dalam (Siti & Ain, 2024) menyatakan bahwa terdapat 2 faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan berbicara siswa, yaitu faktor keluarga dan faktor sekolah. Faktor keluarga, pada faktor ini biasanya

siswa sering dilatih oleh orang tua di rumah. Faktor kedua adalah faktor sekolah, pada faktor ini siswa dibiasakan oleh sekolah atau guru untuk bicara dan berkomunikasi dengan orang lain

Adapun faktor-faktor kebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara yaitu 1) ketepatan ucapan, 2) penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai, 3) pilihan kata (diksi), 4) ketepatan sasaran pembicaraan. Sementara itu faktor-faktor nonkebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara yaitu: 1) sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku 2) pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara, 3) kesediaan menghargai pendapat orang lain, 4) gerak-gerik dan mimik yang tepat 5) kenyaringan suara juga sangat menentukan 6) kelancaran 7) relevansi/penalaran, 8) penguasaan topik. Adapun faktor-faktor yang memengaruhi keterampilan berbicara siswa di kelas sering kali terkait dengan metode pembelajaran yang digunakan. Salah satu masalah umum adalah penggunaan metode ceramah yang monoton. Ketika guru hanya berbicara satu arah tanpa melibatkan siswa, hal ini bisa membuat siswa merasa bosan dan kurang semangat untuk berpartisipasi. Akibatnya, mereka tidak termotivasi untuk berbicara dan berinteraksi, yang dapat menghambat perkembangan keterampilan berbicara mereka. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menggunakan metode yang lebih interaktif agar siswa lebih terlibat dalam pembelajaran.

Salah satu metode yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa adalah metode bermain peran (*role playing*). Metode ini memungkinkan siswa untuk berlatih berbicara dalam situasi yang mirip dengan kehidupan nyata, sehingga mereka dapat belajar berkomunikasi dengan lebih percaya diri dan efektif

3. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

a. Pengertian *Role Playing*

Bermain peran (*role playing*) adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata, di mana mereka dapat mengambil peran tertentu dan berinteraksi dengan teman-teman mereka. Metode *role playing* adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi siswa karena setiap siswa dapat terlibat langsung kedalam pembelajaran Oktaviani, 2022 dalam (Ernawati1 et al., 2024). Penggunaan metode *role playing* ini juga dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dengan melatih keberanian peserta didik meningkatkan semangat peserta didik sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap keterampilan berbicaranya (Meishaparina et al., 2023)

Bermain peran (*role playing*) dapat dikategorikan sebagai salah satu bagian dari strategi kooperatif learning karena

peran selalu dimainkan dalam kelompok-kelompok yang menuntut ketergantungan tinggi dari para anggotanya. Prasetyo 2001 dalam (Priatna & Setyarini, 2019). Penggunaan metode *role playing* di sekolah menjadikan siswa pribadi yang imajinatif, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri serta siswa mampu meningkatkan kerjasamanya Selain itu, siswa dapat melatih, memahami dan mengingat bahan materi yang akan disampaikan atau didramakan sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa. (Ismawati Alidha Nurhasanah et al., 2023)

Metode *role playing* membantu siswa belajar berbicara dengan lebih baik karena mereka bisa berlatih dalam situasi yang nyata dan menyenangkan, membuat mereka lebih percaya diri saat berbicara. Dalam penelitian yang diacu oleh Bahtiar & Suryarini, 2019 dalam (Ernawati1 et al., 2024) menyebutkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan siswa yang tampak dengan adanya peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam sumber yang sama Nurhasanah et al. dalam (Ernawati1 et al., 2024) menyatakan bahwa metode *role playing* merupakan metode yang menjadikan siswa bermain peran sesuai dengan situasi dan kondisi yang digambarkan dalam sebuah materi, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (*role plaing*) sangat membantu siswa untuk berbicara dengan lebih baik. Dengan berlatih dalam situasi nyata, siswa menjadi lebih percaya diri dan aktif berkomunikasi. Metode ini juga membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna, serta meningkatkan hasil belajar, terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Tujuan *Role Playing*

Tujuan pembelajaran *role playing* untuk siswa SD adalah untuk membantu siswa berbicara dengan lebih baik dan percaya diri. Melalui permainan peran, siswa dapat berimajinasi dan berkreasi saat mengambil berbagai peran. Selain itu, metode ini juga mengajarkan siswa untuk bekerja sama dengan teman-teman mereka, sehingga mereka belajar tentang pentingnya peran masing-masing dalam kelompok. Dengan cara ini, siswa dapat memahami dan mengingat materi pelajaran lebih baik karena mereka mengalami langsung situasi yang diajarkan.

c. Kelebihan Metode *Role Playing*

Beberapa kelebihan dari metode pembelajaran *role playing* menurut Tarigan 2016 dalam (Afri Naldi et al., 2024) adalah sebagai berikut, yaitu:

1. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan.
2. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.

3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul tumbuh seni drama dari sekolah.
4. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaikbaiknya.
5. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Adapun kelebihan metode *role playing* diantaranya; (1) siswa belajar secara langsung berdasarkan pengalaman sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan tahan lama dalamngatan siswa, (2) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi dan berekspresi secara utuh, (3) meningkatkan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran dan membuat pembelajaran tidak mudah bosan

Berdasarkan uraian di atas maka dapat di simpulkan bahwa kelebihan metode *role playing* di sekolah dasar memiliki banyak kelebihan yang signifikan. Metode ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, karena mereka berkesempatan untuk berperan aktif dan menggunakan imajinasi. Selain itu, *role playing* membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi dan sosial, karena mereka belajar bekerja sama dan berinteraksi dengan teman-teman. Dengan mengalami langsung situasi yang relevan

dengan materi pelajaran, siswa dapat memahami konsep-konsep yang diajarkan secara lebih mendalam. Metode ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa saat berbicara di depan umum. Semua kelebihan ini menjadikan role playing sebagai alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna di tingkat pendidikan dasar.

4. Langkah Langkah Metode *Role Playing*

Metode *role playing* dengan pendekatan kontekstual adalah teknik pembelajaran yang melibatkan siswa dalam peran tertentu untuk memahami situasi yang relevan dengan materi pelajaran. Pendekatan ini mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata, sehingga siswa dapat melihat relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dalam pelaksanaannya, siswa diberikan peran spesifik dalam skenario yang mencerminkan situasi realistik, seperti di pasar atau lingkungan kerja. Interaksi yang terjadi selama role playing memungkinkan siswa untuk berlatih keterampilan sosial, seperti komunikasi dan kolaborasi, sambil mendorong mereka untuk berpikir kritis dalam menghadapi masalah. Setelah sesi, diskusi dan refleksi dilakukan untuk mengevaluasi pengalaman, sehingga siswa dapat menginternalisasi pelajaran yang diperoleh. Dengan demikian, metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan praktis yang bermanfaat di kehidupan mereka.

(Afri Naldi et al., 2024) Adapun langkah-langkah penerapan metode pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

a. Persiapan

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau disiapkan oleh guru.

b. Memilih pemain (partisipan)

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain, guru dapat memilih siswa atau siswa sendiri yang mengusulkannya.

c. Menata panggung (ruang kelas)

Guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang diperlukan.

d. Menyiapkan pengamat (observer)

Guru menunjuk siswa sebagai pengamat, namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.

e. Memainkan peran

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan

tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

f. Diskusi dan evaluasi

Guru bersama dengan siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul, mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah.

B. Penelitian yang Relevan

1. (Dakhliatunnavi'ah, 2019) dengan judul “Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode *role playing* (bermain peran) siswa kelas V SD N gembongan sentolo kulon progo tahun ajaran 2018/2019 ”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran berhasil meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Secara keseluruhan, metode *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran dan keterampilan berbicara siswa.
2. (Istiqomah et al., 2020), dengan judul “Peningkatan keterampilan berbicara melalui model *role playing* berbantuan media visual di sekolah dasar”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan model *role playing* dengan media visual efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, menciptakan suasana belajar yang aktif dan menarik.

3. (Mabruri & Aristya, 2017), dengan judul “Peningkatan keterampilan berbicara pembealajaran bahas Indonesia kelas IV melalui penerapan strategi *role playing* SD negri plosor 1 pacitan” hasil penelitiannya menunjukkan bahwa setelah menerapkan metode *role playing* siswa mengalami perkembangan yang signifikan menunjukkan bahwa metode bermain peran sangat efektif untuk membantu siswa lebih percaya diri dan aktif dalam berbicara dalam Bahasa Indonesia.

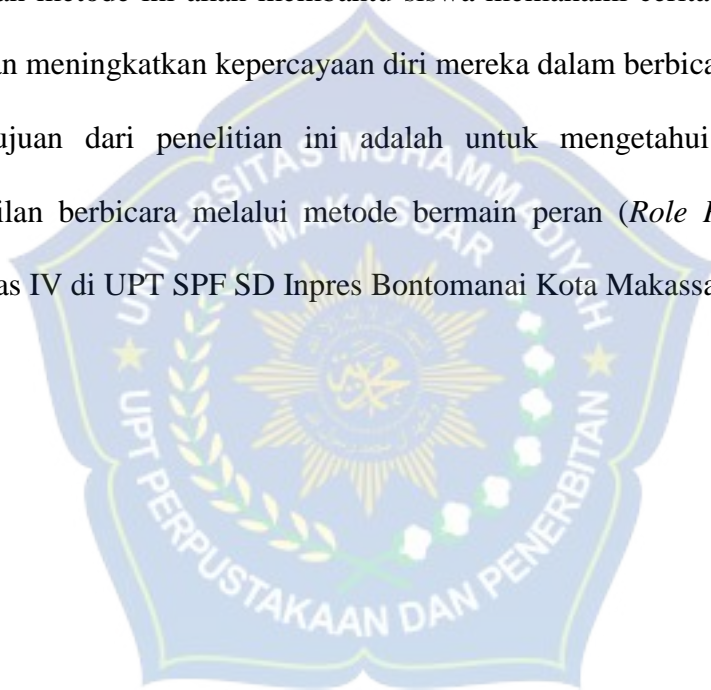
Adapun perbedaan yang dapat dilihat dari penelitian ini jika dikaitkan dengan ketiga penelitian terdahulu yaitu pada lokasi penelitian dan fokus penelitian. Pada penelitian pertama merujuk pada peningkatan keterampilan berbicara melalui metode *role playing* (bermain peran) siswa kelas V. penelitian kedua merujuk pada peningkatan keterampilan berbicara melalui model *role playing* berbantuan media visual di sekolah dasar. pada penelitian ketiga merujuk pada peningkatan keterampilan berbicara pembealajaran bahas Indonesia kelas IV melalui penerapan strategi *role playing*. Sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara melalui metode *role playing* pada siswa kelas IV di UPT SDF SD Inpres Bontomanai, Kota Makassar

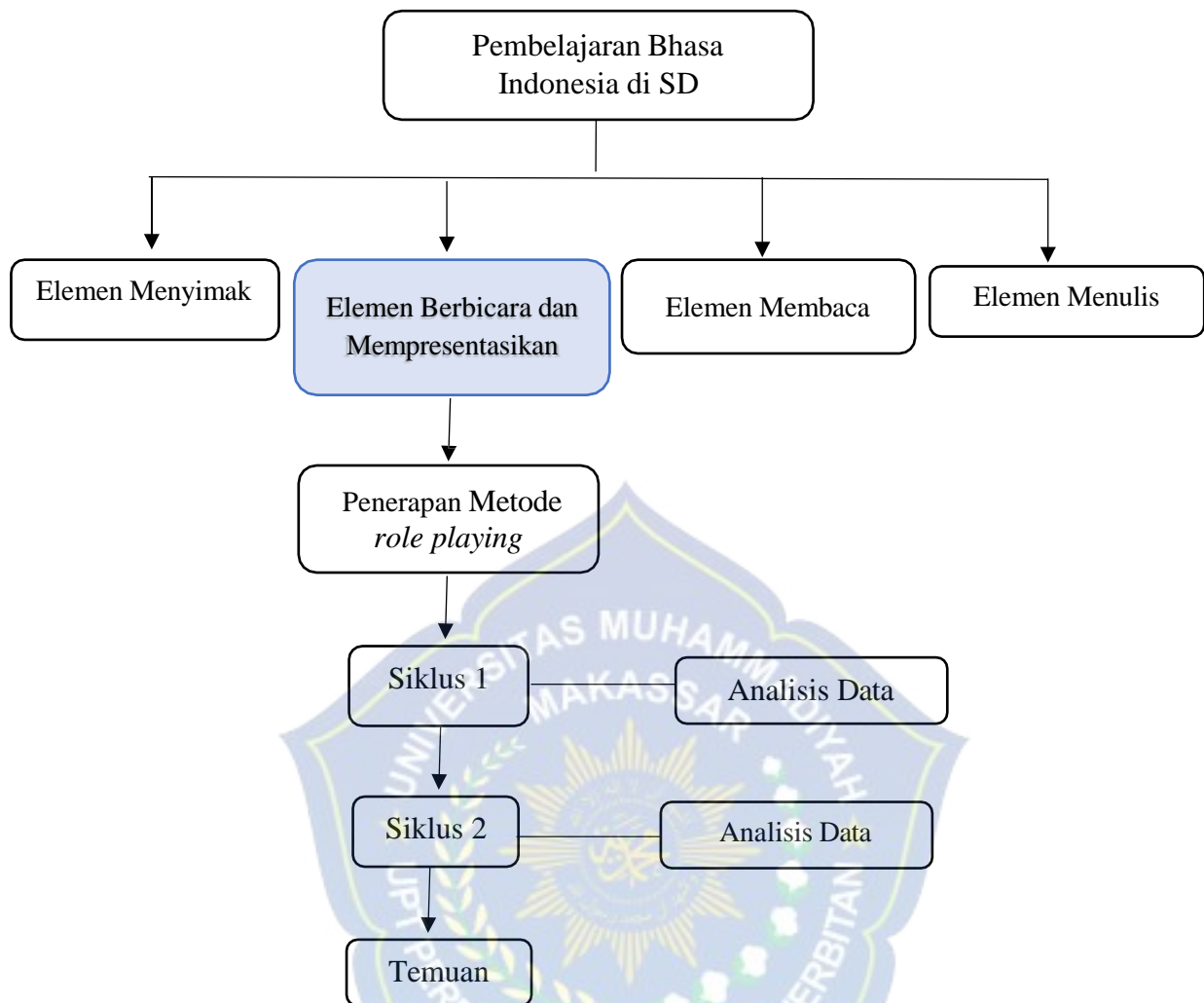
C. Karangka Pikir

Keterampilan berbicara sangat penting untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. mengkomunikasikan pikiran, gagasan, dan pendapat dengan orang lain. Siswa Sekolah Dasar dapat belajar berbicara, tetapi kemampuan mereka masih kurang. Namun, meskipun mereka dapat belajar,

kemampuan berbicara mereka seringkali masih kurang. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Siswa sering merasa gugup saat berbicara, kesulitan memilih kata yang tepat, dan tidak bisa menyampaikan ide dengan jelas kepada teman-teman serta guru. Metode bermain peran, (*role playing*) merupakan metode dimana siswa mengambil peran sebagai karakter tertentu dan berinteraksi dalam berbagai situasi. Diharapkan metode ini akan membantu siswa memahami cerita dengan lebih mudah dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran (*Role Playing*) pada siswa kelas IV di UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar





Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori yang telah ditemukan, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan, yaitu jika metode bermain peran (*role playing*) diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, maka keterampilan berbicarasisa kelas IV SD inpres Bontomanai meningkat

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Tindakan kelas (*class action research*) memiliki peran yang sangat penting dan strategis untuk kualitas pembelajaran. Penelitian tindakan kelas biasanya dilakukan oleh guru baik bekerja sama dengan peneliti maupun sendiri di sekolah atau di tempat mereka mengajar untuk meningkatkan proses pembelajaran. Menurut Suyanto 2002 dalam (Setiawan et al., 2023). PTK di definisikan sebagai suatu penelitian yang praktis untuk memperbaiki pembelajaran di kelas, dengan melakukan tindakan untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan yang dihadapi sehari-hari di kelas. Adapaun menurut Arikunto dalam (Suciwati, 2024) PTK adalah gabungan pengertian dari kata penelitian, Tindakan dan kelas yang merupakan suatu penelitian dengan mengamati tindakan-tindakan di dalam kelas dengan menggunakan metode penelitian yang sesuai dengan kebutuhan kelas agar dapat meningkatkan hasil pembelajaran yang lebih baik. Sehingga pada hakikatnya pelaksanaan PTK dilakukan dalam rangka untuk guru bersedia mengintropeksi diri, merefleksi ataupun mengevaluasi diri sendiri terhadap kemampuannya dengan harapan cukup profesional dan memiliki pengaruh terhadap kualitas serta mutu pendidikan.

Peneliti merancang penelitian tindakan kelas dengan melakukan observasi di lokasi penelitian. Selanjutnya, peneliti menentukan jenis

pemeriksaan yang akan dilakukan pada subjek penelitian. Tes berupa laporan yang menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara menggunakan metode bermain peran (*role playing*) melalui pengamatan. Hasil dari pengamatan tersebut juga digunakan sebagai dasar untuk menarik kesimpulan pada penelitian ini.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai Makassar yang terletak di Jl. Sultas Alauddin No. 11 Mangasa, Kec. Tamalate, Kota Makassar, Sulawesi Selatan.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah siswa kelas IV UPT SPFSD Inpres Bontomanai Makassar dengan jumlah siswa 24 orang yang terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan

Tabel 3. 1 Nilai Awal Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar

KKM	Nilai rata-rata keterampilan berbicara
75	68,25

C. Faktor-Faktor yang Diselidiki

Adapun faktor yang dianalisis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

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

D. Prosedur Penelitian

Berdasarkan pada desain penelitian yang telah digambarkan di atas, maka prosedur pelaksanaan penelitian secara terperinci adalah sebagai berikut :

1. Siklus I

a. Perencanaan

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini :

1. Melakukan observasi awal untuk menemukan strategi Tindakan pada siklus I
2. Membuat RPP sesuai dengan model pembelajaran yang akan diterapkan
3. Membuat lembar instrumen dan lembar observasi

b. Pelaksanaan tindakan

Sesuai dengan langkah langkah metode *Role Playing*, kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa setelah mengikuti kegiatan ini, siswa diharapkan mampu memahami pentingnya air bagi tubuh manusia dan mampu

menyampaikan pendapat secara lisan dengan percaya diri melalui kegiatan bermain peran.

2. Guru memotivasi siswa dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan topik, seperti “Apa yang terjadi jika kita tidak cukup minum air?” atau “Mengapa tubuh kita membutuhkan air?” Guru juga menjelaskan secara singkat manfaat air bagi tubuh, seperti menjaga suhu tubuh, membantu pencernaan, dan mencegah dehidrasi. Penjelasan ini bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan minat siswa terhadap materi yang akan dipelajari.
3. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri dari empat sampai lima orang. Dalam kelompok tersebut, masing-masing siswa diberi peran tertentu sesuai dengan topik, misalnya sebagai dokter, pewawancara, pasien, orang tua, atau ahli gizi. Guru menjelaskan bahwa mereka akan bermain peran sesuai karakter masing-masing untuk menyampaikan informasi mengenai pentingnya air bagi tubuh.
4. Guru membimbing siswa dalam menyusun skenario sederhana yang sesuai dengan peran mereka. Skenario disusun dengan alur percakapan yang menggambarkan situasi sehari-hari, misalnya seorang pewawancara yang menanyakan manfaat minum air kepada seorang dokter, atau orang tua yang menasihati anaknya yang kurang suka minum air putih. Selama proses ini, guru

membantu siswa dalam menyusun kalimat, memperhatikan pelafalan, intonasi, dan ekspresi agar mereka dapat tampil percaya diri saat berbicara di depan kelas.

5. Setiap kelompok tampil secara bergiliran untuk memainkan peran mereka di depan kelas. Siswa lain menyimak penampilan teman-temannya. Setelah semua kelompok tampil, guru memfasilitasi sesi evaluasi. Dalam evaluasi ini, guru bersama siswa mendiskusikan penampilan tiap kelompok, memberikan apresiasi, serta menyampaikan masukan yang membangun. Evaluasi mencakup aspek kelancaran berbicara, penguasaan materi, keberanian, dan kerja sama kelompok.
6. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan bahwa air sangat penting bagi tubuh manusia dan bahwa kegiatan *role playing* membantu siswa dalam memahami materi sekaligus meningkatkan keberanian dan keterampilan mereka dalam berbicara di depan orang lain.

c. Observasi dan Evaluasi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan secara khusus dan proses terhadap pelaksanaan pembelajaran secara umum dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan memperhatikan aktivitas siswa dalam kelas dan peneliti juga

memberikan tes keterampilan berbicara secara langsung dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) di depan kelas

d. Refleksi

Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dan evaluasi dianalisis pada tahap ini. Hasil yang diperoleh menjadi bahan refleksi pada siklus selanjutnya. Refleksi pada siklus I ini akan menjadi alasan dalam merencanakan tindakan siklus II

2. Siklus II

Pelaksanaan siklus II didasarkan dari hasil refleksi siklus I dengan langkah langkah yang sama, yang berbeda bahwa pelaksanaan siklus II merupakan perbaikan atau penyempurnaan dari siklus I

3. Siklus B

Pelaksanaan siklus B didasarkan dari hasil refleksi siklus I dan II dengan langkah-langkah yang sama, yang berbeda bahwa pelaksanaan siklus B merupakan perbaikan atau penyempurnaan dari siklus sebelumnya

Dalam rencana ini, peneliti menggambarkan langkah-langkah pelaksanaan tindakan. Proses ini dilakukan melalui siklus yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Menurut Arikunto (2021: 42), prosedur pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut



Gambar 3. 1 Siklus PTK

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi, tes dan dokumentasi. Secara lebih lengkap diuraikan di bawah ini

1. Tes berbicara digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa dengan praktik berbicara secara individual maupun berkelompok berdasarkan aspek-aspek yang telah disusun
2. Lembar observasi merupakan lembar yang berisi daftar aspek-aspek pokok mengenai pengamatan terhadap proses pembelajaran yang meliputi aktivitas siswa, dan guru. Selain itu, lembar observasi ini juga digunakan untuk mengukur apakah pembelajaran yang dilakukan telah sesuai dengan tahapan-tahapan pada pembelajaran yang menggunakan metode *role playing*.
3. Dokumentasi merupakan pengumpulan berkas berkaitan dengan masalah yang menjadi fokus oleh peneliti

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis. Adapun instrumen penelitian yang dilakukan pada penelitian ini yaitu pedoman observasi aktivitas siswa dan pedoman penilaian tes unjuk kerja keterampilan berbicara

1. Tes Berbicara

Tes berbicara dilakukan secara praktik, dapat berupa presentasi hasil diskusi, bercerita, berdialog dalam permainan drama, dan mengungkapkan pendapat dalam tanya jawab dengan guru. Tes ini dilakukan pada awal sebelum diberikan treatment, serta diberikan pada akhir setelah treatment selesai diberikan. Tujuan diadakannya tes adalah untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment oleh peneliti. Berikut adalah kisi-kisi tes keterampilan berbicara dan rubrik penilaian.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Penilaian Keterampilan Berbicara

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor maksimal
1	Aspek kebahasaan	a. Tekanan	1
		b. Ucapan	12
		c. Kosakata	1
		d. Struktur kalimat	2
2	Aspek Non-kebahasaan	a. Keberanian	16
		b. Kelancaran	1
Jumlah			10

Dari kedelapan aspek di atas penilaian diturunkan menjadi 5 kriteria dengan tingkatan seperti di bawah ini:

Tabel 3. 3 Parameter Penilaian

No	Rentangan Skor	A-E	Keterangan
1.	91-100	A	Sangat Tinggi
2.	76-90	B	Tinggi
3.	61-75	C	Sedang
4.	51-60	D	Rendah
5.	<50	E	Sangat Rendah

(Nurgiartoro, 2018:127)

Adapun rubrik yang menjadi dasar acuan dalam pemberian skor dalam penilaian keterampilan berbicara siswa seperti dibawah ini

Tabel 3. 4 Teknik Kategori Standar

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor	Kriteria
1	Tekanan	Jika penempatan nada, tekanan dan jeda sudah tepat	13-16	Sangat Baik
		Jika penempatan nada dan tekanan tetapi jeda kurang tepat	9-12	Baik
		Jika penempatan nada tepat, namun tekanan jeda belum tepat	5-8	Kurang
		Jika penempatan nada, tekanan dan jeda belum tepat	1-4	Kurang Baik
2	Ucapan	Jika pembicaraan mudah dipahami, vocal jelas dan tidak ada pengaruh bahasa daerah atau Bahasa yang tidak baku	10-12	Sangat Baik
		Jika pembicaraan mudah dipahami tetapi vocal kurang jelas, dan kadang terpengaruh bahasa yang tidak baku	7-9	Baik
		Jika pembicaraan sulit dipahami, vocal kurang jelas, suara tidak terdengar, dan terpengaruh Bahasa yang tidak baku	4-6	Kurang
		Jika pembicaraan sulit dipahami, vocal tidak jelas, suara tidak terdengar, dan terpengaruh Bahasa yang tidak baku	1-3	Kurang Baik
3	Kosakata	Jika kosakata banyak, penggunaan dan pengucapan sudah benar	13-16	Sangat Baik
		Jika kosakata terbatas, tetapi penggunaan dan pengucapan sudah benar	9-12	Baik

		Jika kosakata terbatas, kurang tepat penggunaannya tetapi sudah benar pengucapannya	5-8	Kurang
		Jika kosakata terbatas, kurang tepat penggunaannya, dan sering salah pengucapannya	1-4	Kurang baik
4	Struktur Kalimat	Kalimat yang diucapkan sudah sesuai kaidah Bahasa Indonesia, dapat menempatkan subyek, predikat, obyek dan sudah ada keterkaitan antara kalimat satu dengan yang lain	19-24	Sangat Baik
		Kalimat yang diucapkan sudah sesuai kaidah Bahasa Indonesia, dapat menempatkan subyek, predikat, obyek namun belum ada keterkaitan antara kalimat satu dengan yang lain	13-18	Baik
		Kalimat yang diucapkan sudah sesuai kaidah Bahasa Indonesia, namun belum bisa menempatkan subyek, predikat, obyek dan belum ada keterkaitan antara kalimat satu dengan yang lain	7-12	Kurang
		kalimat yang diucapkan belum sesuai dengan kaidah bahasa indonesia, masih belum bisa menempatkan subyek, predikat, obyek secara tepat, serta belum ada keterkaitan antara kalimat yang satu dengan yang lain	1-6	Kurang Baik
5	Keberanian	jika siswa mampu presentasi di depan kelas dengan berani, tanpa gugup, disertai gerak-gerik untuk mendukung pembicaraan, serta tatapan mata yang mengarah pada pendengar	13-16	Sangat Baik
		jika siswa mampu presentasi di depan kelas tanpa gugup, namun belum ada gerak tubuh dan belum berani menatap teman	9-12	Baik
		jika siswa sudah berani maju ke depan kelas untuk presentasi, walau ada rasa takut dan gugup	5-8	Kurang
		jika siswa belum berani berbicara di depan kelas, hanya mampu berbicara di tempat duduk	1-4	Kurang Baik
6	kelancaran	kalimat lancar dan tidak terputus-putus	13-16	Sangat Baik
		kalimat lancar tetapi kurang stabil	9-12	Baik
		lambat, kalimat lancar tetapi ada bunyi /e/, /anu/, ?em/, dan lain-lain	5-8	Kurang
		lambat, kalimat putus-putus, jeda panjang, dan kalimat pendek-pendek	1-4	Kurang Baik

(Dimas Yudhistira, 2015: 58)

2. Observasi

Lembar observasi merupakan lembar yang berisi daftar aspek-aspek pokok mengenai pengamatan terhadap proses pembelajaran yang meliputi aktivitas siswa, dan guru. Selain itu, lembar observasi ini juga digunakan untuk mengukur apakah pembelajaran yang dilakukan telah sesuai dengan tahapan-tahapan pada pembelajaran yang menggunakan metode *role playing*. Berikut adalah contoh lembar observasi aktivitas siswa dalam proses penerapan metode *role playing*

Tabel 3. 5 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Role Playing

No	Indikator	Aspek yang diamati	Keterangan			
			4	3	2	1
1	Aktivitas Fisik	Siswa aktif mengajukan pertanyaan kepada guru				
		Siswa antusias menjawab pertanyaan yang diajukan guru				
		Siswa aktif menyatakan pendapat				
		Siswa aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran				
2	Aktivitas Mental	Siswa merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran				
		Siswa bebas mengekspresikan diri				
		Siswa lebih kreatif dalam belajar				
		Siswa lebih berani dan percaya diri tampil di depan kelas				
Skor Mentah						
Total						
Persentase						
Kriteria						

(Dimas Yudhistira, 2015: 61)

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang diterapkan yaitu secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dengan mencari rerata. Teknik mencari rerata digunakan dalam menganalisis hasil penilaian keterampilan berbicara siswa dalam satu kelas. Selain teknik rerata digunakan pula teknik persentase yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar persentase siswa yang telah memenuhi KKM Berikut adalah rumus mencari rerata menurut Sudjana (2010: 109) dan teknik persentase yang digunakan

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata kelas

$\sum x$ = jumlah nilai siswa

N = banyaknya siswa

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Memenuhi Kriteria}}{\text{Jumlah Keseluruhan Siswa}} \times 100\%$$

Sedangkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan skala bertingkat dan dianalisis dengan teknik persentase. Berikut adalah teknik persentase menurut M. Ngalim Purcwanto (2010: 102).

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP	=	Nilai <u>Persentase</u>
R	=	Skor <u>Mentah</u>
SM	=	Skor <u>Maksimal</u>

Berdasarkan hasil persentase tersebut kemudian diturunkan menjadi empat kriteria sebagai berikut.

100% - 75% : aktivitas siswa dalam pembelajaran sangat baik

<75% - 50% : aktivitas siswa dalam pembelajaran baik

<50% - 25% : aktivitas siswa dalam pembelajaran cukup

<25% - 0% : aktivitas siswa dalam pembelajaran kurang

H. Indikator Keberhasilan

Pada penelitian ini digunakan dua kriteria keberhasilan, yaitu kriteria keberhasilan proses pembelajaran keterampilan berbicara dan kriteria keberhasilan keterampilan berbicara. Kriteria keberhasilan proses pembelajaran keterampilan berbicara ditentukan berdasarkan persentase observasi aktivitas siswa yang mencapai 75%-100% atau masuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Ketercapaian tersebut ditunjukkan dengan kondisi siswa yang aktif dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan menyatakan pendapat, siswa lebih partisipatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa bebas mengekspresikan diri, siswa lebih kreatif dalam belajar, serta siswa menjadi lebih berani dan percaya diri tampil di depan kelas.

Kriteria keberhasilan keterampilan berbicara siswa dilakukan dengan membandingkan hasil tes sebelum tindakan dengan dan sesudah tindakan yang bertujuan. Penelitian ini dinyatakan berhasil jika peningkatan keterampilan berbicara mencapai 75% dari jumlah siswa yang kriteria ketuntasan minimum kelas yaitu 75. Apabila kriteria tersebut terpenuhi, maka siklus penelitian berhenti dan dinyatakan berhasil.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan dua siklus pada siswa kelas IV SD Inpres Bontomanai. Setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan, metode pelaksanaannya mengikuti prinsip kerja PTK yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Data yang diperoleh dari penelitian mencakup kemampuan berbicara siswa dan aktivitas siswa, yang dikumpulkan melalui instrumen penilaian yang diterapkan oleh peneliti selama proses belajar mengajar. Selanjutnya, data tersebut dianalisis untuk mengevaluasi peningkatan yang sesuai dengan standar nilai KKM yang telah ditetapkan, dan hasilnya dapat dilihat pada lampiran penelitian.

1. Tindakan Siklus 1

a. Tahapan Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang ingin dicapai oleh siswa. Selanjutnya, peneliti juga menyiapkan lembar observasi untuk siswa dan aspek penilaian kemampuan berbicara sebagai alat pengumpulan data. Tujuannya adalah untuk mengetahui kondisi belajar mengajar di kelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung, baik dari sisi siswa maupun guru.

b. Tahap Pelaksanaan

Adapun pelaksanaan tindakan siklus I ini berlangsung selama 3 kali pertemuan dengan lama waktu 2x35 menit.

1) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 10 Maret 2025 pukul 09.00-10.10 dengan alokasi waktu 2x35 menit. materi yang dibahas adalah “Pentingnya Air Bagi Tubuh Kita”. Adapun kegiatan yang dilakukan guru pada pertemuan pertama siklus I adalah sebagai berikut:

- a) Guru mengawali kelas dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa
- b) Guru melakukan absensi dan memastikan siswa siap untuk belajar.
- c) Guru meminta siswa menyanyikan lagu “Indonesia Raya” untuk membangkitkan semangat siswa yang dipimpin oleh ketua kelas
- d) Guru memberikan pertanyaan pemantik sesuai materi yang akan diajarkan kepada siswa
- e) Guru mengajak peserta didik untuk mencermati bacaan materi tentang “Pentingnya Air Bagi Tubuh Kita”
- f) Peserta didik bertanya tentang materi yang diberikan oleh guru
- g) Guru meminta peserta didik untuk menyampaikan manfaat air bagi tubuh secara sederhana

- h) Guru memberikan apresiasi terhadap siswa yang berani menyampaikan pendapatnya

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 11 maret 2025 pukul 09.00-10.10 dengan alokasi waktu 2x35 menit. Materi yang dibahas adalah “Pentingnya Pendidikan Untuk Masa Depan Yang Lebih Baik” dengan mengarahkan siswa membuat naskah drama pendek sesuai materi

- a) Guru mengawali kelas dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa
- b) Guru melakukan absensi dan memastikan siswa siap untuk belajar.
- c) Guru memberikan *ice breaking* yang merangsang semangat belajar siswa
- d) Guru memberikan penjelasan lebih mendalam tentang materi pentingnya pendidikan untuk masa depan yang lebih baik
- e) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan menjelaskan cara bermain *role playing* yang baik dan benar
- f) Siswa menanyakan tentang peran yang mereka dapat atau kosakata dialog yang tidak mereka mengerti

- g) Siswa diminta untuk membuat naskah terkait materi lalu siswa dibimbing berlatih memainkan peran dalam kelompok masing-masing (belum tampil di depan kelas).
- h) Guru mengamati proses latihan dan memberi arahan terkait pengucapan, intonasi, dan ekspresi.
- i) Siswa diberi tugas untuk berlatih drama di rumah masing-masing

3) Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 12 maret 2025 pukul 09.00-10.10 dengan alokasi waktu 2x35 menit. materi yang dibahas adalah “Pentingnya Air Bagi Tubuh Kita” dan kegiatannya adalah memerankan tokoh drama dengan lafal, Intonasi, penghayatan, serta ekspresi yang tepat.

- a) Guru mengawali kelas dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa
- b) Guru melakukan absensi dan memastikan siswa siap untuk belajar.
- c) Guru memberikan *ice breaking* yang merangsang semangat belajar siswa
- d) Guru mempersilahkan siswa tampil didepan kelas
- e) Siswa menanyakan isi atau maksud dari penampilan teman jika ada yang belum dipahami.
- f) Pesereta didik berlatih sebelum tampil

- g) Siswa tampil memainkan peran di depan kelas sesuai naskah. Guru dan teman menilai secara sederhana.
- h) Guru memberikan evaluasi
- i) Guru dan siswa menyimpulkan secara bersama-sama.
- j) Guru menutup pelajaran dengan memberikan pesan moral.

c. Tahap Observasi

Observasi dilaksanakan oleh observer yaitu peneliti. Observasi dilakukan mulai dari kegiatan awal sampai akhir pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran keterampilan berbicara dari aktivitas siswa. Pada awal penerapan tindakan siklus I, antusiasme siswa sudah terlihat. Pada saat pembelajaran dimulai, siswa mampu dikondisikan dengan baik oleh guru. Antusiasme siswa untuk memulai kegiatan belajar terlihat sangat tinggi tapi tidak menutup fakta bahwa masih ada beberapa siswa dalam proses pembelajaran kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran masih di bawah 75 %. Pada tahap ini, peneliti mengamati proses pembelajaran keterampilan berbicara melalui aktivitas siswa. Di awal penerapan siklus I, antusiasme siswa sudah cukup terlihat jelas. Saat pembelajaran dimulai, Siswa menunjukkan semangat tinggi untuk memulai kegiatan belajar, terutama dengan suasana kelas yang baru,. Semangat dan kesiapan siswa terlihat jelas ketika guru meminta mereka untuk berdiskusi. Siswa dengan cepat membentuk kelompok dan memulai kegiatan diskusi. Namun, mereka

masih memerlukan dorongan dari guru untuk berani tampil di depan kelas .

Hal ini terlihat ketika guru meminta mereka untuk tampil didepan kelas, di mana siswa tampak terkejut dan mengeluh. Berbagai tanggapan muncul, seperti: “saya kira cuman ditulis doang tugasnya bu” dan “Bu, boleh tidak kalau dibaca di tempat duduk masing-masing saja?” Ekspresi penolakan untuk presentasi juga terlihat, dengan beberapa siswa saling dorong untuk mewakili naik kedepan kelas, menunjuk satu sama lain untuk maju, dan ada pula yang hanya diam di tempat duduk. Melihat siswa yang belum siap untuk tampil di depan kelas, guru memutuskan untuk tetap meminta mereka tampil. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran masih sangat kurang

Masalah penempatan tekanan dalam berbicara juga perlu lebih diperhatikan, karena pembicaraan siswa masih terdengar datar tanpa adanya penempatan tekanan yang baik. Guru perlu memberi contoh. Hal-hal tersebut perlu untuk dibenahi guru dalam pelaksanaan tindakan pada siklus selanjutnya.

d. Refleksi Siklus I

1) Refleksi Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap ini peneliti melakukan refleksi untuk mengetahui keberhasilan yang telah didapat dan kekurangan dari tindakan

yang telah diterapkan. Hal tersebut bertujuan agar hasil pada siklus selanjutnya dapat lebih ditingkatkan. Berdasarkan hasil refleksi ditemukan beberapa permasalahan antara lain: a) sikap masih kurang percaya diri, b) merasa tidak siap jika diminta untuk tampil didepan kelas, c) bahasa yang digunakan masih belum baku, dan d) penempatan tekanan masih datar.

Namun pembelajaran yang telah dilaksanakan terbukti dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Peningkatan keterampilan berbicara pada siklus I sebesar 6,08 meningkat menjadi 74,33 dari kondisi awal 68,25. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.1 dan gambar 4.1 di bawah ini.

Tabel 4. 1 Peningkatan keterampilan berbicara siswa Siklus I

Kelas	Nilai Rerata	
	Pra-Tindakan	Siklus I
IV	68,25	74,33



Gambar 4. 1 Grafik Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I

Persentase ketuntasan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran (*role paying*) pada siklus I meningkat sebesar 10 siswa atau 41,66%, kondisi awal 4 siswa atau 16,66%, meningkat menjadi 14 siswa atau 58,33%. Pada siklus I siswa yang belum tuntas dikarenakan belum mencapai indikator keberhasilan, sehingga diadakan tindakan selanjutnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.2 di bawah ini.

Tabel 4. 2 Persentase Ketuntasan Siswa Siklus I

Kelas	Pra-Tindakan		Siklus I	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
V	4	16,66%	14	58,33%

2) Revisi pelaksanaan Tindakan siklus I

Adapun perubahan yang akan diterapkan pada siklus II berdasarkan hasil refleksi siklus I adalah sebagai berikut:

- a) Guru harus memberikan latihan yang berfokus pada penempatan tekanan dan jeda dalam ucapan
- b) Guru harus menciptakan lingkungan yang mendukung agar siswa merasa lebih berani untuk berbicara di depan umum.
- c) Memberikan motivasi berupa pujian lebih diperbanyak namun tetap harus sesuai porsi, dan
- d) mempersiapkan *ice breaking* yang lebih menarik

2. Tindakan Siklus II

Siklus II adalah tahap penyempurnaan dari siklus I materi yang digunakan masih mengarah pada topik drama, namun metode

yang digunakan berbeda dengan siklus sebelumnya. Berdasarkan uraian hasil refleksi dan revisi siklus sebelumnya, maka siklus II terdapat beberapa modifikasi atau perubahan, namun tetap pada rencana yang telah ditetapkan, yaitu tindakan dilakukan sesuai dengan jadwal dan alokasi waktu mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas IV Tindakan dilaksanakan antara lain pada tanggal 17, 18, 19 Maret 2025, dengan alokasi waktu 2x35 menit. Siklus II akan dilaksanakan dengan tahap sebagai berikut.

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan tindakan pada tahap ini peneliti melakukan beberapa hal yaitu sebagai berikut:

- a) Mempersiapkan materi ajar keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia, yaitu pentingnya pendidikan bagi masa depan
- b) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bahasa Indonesia aspek keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing*
- c) Mempersiapkan media yang akan dipergunakan pada proses pembelajaran, antara lain: video dan gambar pelaksanaan drama pada pertemuan sebelumnya.
- d) Mempersiapkan alat pengumpul data berupa lembar observasi aktivitas siswa dan lembar penilaian keterampilan berbicara siswa.

- e) Mengatur posisi duduk baru agar siswa tidak jenuh dan kondusif untuk kegiatan permainan yang akan dilakukan

b. Pelaksanaan

Adapun pelaksanaan Tindakan siklus II ini berlangsung selama 3 kali pertemuan dengan lama waktu 2x35 menit

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2025 pukul 09.00-10.10 dengan alokasi waktu 2x35 menit. Tema yang dibahas adalah “Pentingnya Pendidikan Untuk Masa Depan Yang Lebih Baik”. Adapun kegiatan yang dilakukan guru pada pertemuan pertama siklus I adalah sebagai berikut:

- a) Guru mengawali kelas dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa
- b) Guru melakukan absensi dan memastikan siswa siap untuk belajar.
- c) Guru meminta siswa menyanyikan lagu “Indonesia Raya” untuk membangkitkan semangat siswa yang dipimpin oleh ketua kelas
- d) Guru memberikan pertanyaan pemantik sesuai materi yang akan diajarkan kepada siswa
- e) Guru mengajak peserta didik untuk mencermati bacaan materi tentang “Pentingnya Pendidikan Untuk Masa Depan Yang Lebih Baik”

- f) Peserta didik bertanya tentang materi yang diberikan oleh guru
- g) Guru meminta peserta didik untuk menyampaikan manfaat pendidikan secara sederhana
- h) Guru memberikan apresiasi terhadap siswa yang berani menyampaikan pendapatnya

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 18 maret 2025 pukul 09.00-10.10 dengan alokasi waktu 2x35 menit. Materi yang dibahas adalah “Pentingnya Pendidikan Untuk Masa Depan Yang Lebih Baik” denganmengarahkan siswa membuat naskah drama pendek sesuai materi

- a) Guru mengawali kelas dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa
- b) Guru melakukan absensi dan memastikan siswa siap untuk belajar.
- c) Guru memberikan *ice breaking* yang merangsang semangat belajar siswa
- d) Guru memberikan penjelasan lebih mendalam tentang materi pentingnya pendidikan untuk masa depan yang lebih baik
- e) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan menjelaskan cara bermain *role playing* yang baik dan benar

- f) Siswa menanyakan tentang peran yang mereka dapat atau kosakata dialog yang tidak mereka mengerti
- g) Siswa diminta untuk membuat naskah terkait materi lalu siswa dibimbing berlatih memainkan peran dalam kelompok masing-masing (belum tampil di depan kelas).
- h) Guru mengamati proses latihan dan memberi arahan terkait pengucapan, intonasi, dan ekspresi.
- i) Siswa diberi tugas untuk berlatih drama di rumah masing-masing

3) Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 19 maret 2025 pukul 09.00-10.10 dengan alokasi waktu 2x35 menit. Tema yang dibahas adalah “Pentingnya Pendidikan Untuk Masa Depan Yang Lebih Baik” dan materinya adalah memerankan tokoh drama dengan lafal, Intonasi, penghayatan, serta ekspresi yang tepat.

- a) Guru mengawali kelas dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa
- b) Guru melakukan absensi dan memastikan siswa siap untuk belajar.
- c) Guru memberikan *ice breaking* yang merangsang semangat belajar siswa
- d) Guru mempersilahkan siswa tampil didepan kelas

- e) Siswa menanyakan isi atau maksud dari penampilan teman jika ada yang belum dipahami.
- f) Pesereta didik berlatih sebelum tampil
- g) Siswa tampil memainkan peran di depan kelas sesuai naskah yang dibuat siswa
- h) Guru dan teman menilai secara sederhana.
- i) Siswa bersama guru menyampaikan kesimpulan dan refleksi dari pembelajaran yang telah dilakukan

c. Observasi

Proses observasi pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan peneliti, serta evaluasi melalui tes kemampuan berbicara siswa pada siklus II. Peneliti mengisi lembar observasi berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan.

Peningkatan dalam penerapan metode bermain peran (*role playing*) yang dilakukan oleh guru memberikan dampak positif bagi siswa. Hasil yang diperoleh menunjukkan suasana kelas menjadi lebih kondusif, siswa tampak lebih percaya diri, dan proses pembelajaran terasa lebih hidup serta menyenangkan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Siswa tetap menunjukkan semangat dalam mengikuti pembelajaran, dan antusiasme mereka terhadap kegiatan yang akan dilakukan masih cukup tinggi. Dengan kata lain, strategi untuk menghindari

kejenuhan siswa telah berhasil diterapkan.

d. Refleksi

Pada tahap ini pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* telah dilaksanakan dengan baik dan telah berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Berdasarkan hasil analisis tindakan tersebut peneliti menemukan adanya peningkatan, terutama pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas siswa pada siklus sebelumnya yang menjadi bahan refleksi antara lain: a) sikap masih kurang percaya diri, b) merasa tidak siap jika diminta untuk presentasi, c) bahasa yang digunakan masih belum baku, dan d) penempatan tekanan masih datar.

Permasalahan di atas mampu diminimalisir pada siklus II, dimana siswa sudah percaya diri dimana siswa mulai berani untuk mengajukan pertanyaan kepada guru dan saling berpendapat dalam diskusi kelompok. Hal yang sama terjadi pula pada kesiapan siswa ketika diminta guru untuk tampil didepan kelas. Bahasa yang digunakan dalam berbicara sudah tidak tercampur dengan bahasa daerah. Siswa juga telah mampu menggunakan tekanan yang membuat pembicaraan terkesan tidak monoton

Peningkatan terjadi pula pada aspek keterampilan berbicara siklus II dengan rata rata 82,79, kondisi awal 68,25, meningkat menjadi 74,33. Secara lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.3

dan gambar 4.2 di bawah ini.

Tabel 4. 3 Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II

Kelas	Nilai Rerata		
	Pra-Tindakan	Siklus I	Siklus II
IV	68,25	74,33	82,79



Gambar 4. 2 Grafik Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II

Persentase ketuntasan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus II meningkat sebesar 8 siswa atau 33,33%, kondisi awal 4 siswa atau 16,66%, meningkat menjadi 28 siswa atau 90,32%. Hal tersebut mengungkapkan bahwa keberhasilan tindakan telah melebihi target yang ditentukan yaitu 75%. Berdasarkan hal-hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas telah cukup dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 10 di bawah ini.

Tabel 4. 4 Persentase Ketuntasan Siswa Siklus II

Kelas	Pra-Tindakan		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah siswa	persentase	Jumlah siswa	Persentase	Jumlah siswa	Persentase
IV	4	16,66%,	14	58,33	22	91,66

Selanjutnya peningkatan terjadi pula pada aktivitas proses pembelajaran keterampilan berbicara pada siklus I, aktivitas siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara menunjukkan hasil yang cukup baik dengan skor total 70,83%. Meskipun siswa aktif dalam mengajukan pertanyaan dan menyatakan pendapat, mereka masih menghadapi beberapa kendala, seperti kurangnya kepercayaan diri yang mengakibatkan sebagian besar siswa hanya berani berbicara di tempat duduk mereka. Hal ini membuat partisipasi dalam diskusi kelompok belum maksimal.

Namun, pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan dengan skor total 95,83%, yang menunjukkan kategori "Sangat Baik". Siswa kini tidak hanya lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan dan menyatakan pendapat, tetapi juga menunjukkan kepercayaan diri yang lebih tinggi saat tampil di depan kelas. Mereka terlihat lebih kreatif dan berani mengekspresikan diri, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif. Peningkatan aktivitas siswa ini sangat memuaskan, mengingat kriteria keberhasilan yang ditetapkan adalah 75% ke atas. Hal ini mencerminkan efektivitas penggunaan metode *role playing*, yang berhasil memotivasi

siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.5 dan gambar 4.3

Tabel 4. 5 Peningkatan Peningkatan Aktivitas Proses Pembelajaran Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II

Kelas	Nilai Rerata	
	Siklus I	Siklus II
IV	70,83	95,83



Gambar 4. 3 Grafik Peningkatan Aktivitas Proses Pembelajaran Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II

B. Pembahasan Hasil Tindakan

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri atas empat tahap kegiatan dalam tiap-tiap siklus yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi serta refleksi. Subjek penelitian ini berjumlah 24 siswa

Dari penjelasan tersebut, peneliti kemudian menggambarkan hasil temuan pada siklus I. Setelah siswa diberikan evaluasi pada tiap akhir siklus I dalam bentuk analisis deskriptif kuantitatif ditemukan bahwa aktivitas siswa

pada siklus I, persentase menunjukkan pada angka 70,83% dan 70% dengan kategori “Baik”. Kondisi tersebut membuat proses pembelajaran keterampilan berbicara masih perlu untuk ditingkatkan, mengingat kriteria keberhasilan yang mengharuskan persentase aktivitas siswa maupun guru mencapai angka 75%-100% atau masuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Keterampilan berbicara siswa pada siklus I terbukti meningkat setelah diterapkannya metode role playing. Peningkatan keterampilan berbicara pada siklus I sebesar 6,08, kondisi awal 68,25 meningkat menjadi 74,33. Persentase ketuntasan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode role playing pada siklus I meningkat sebesar 10 siswa atau 41,66%, kondisi awal 4 siswa atau 16,66%, meningkat menjadi 14 siswa atau 58,33%.

Pada siklus I siswa yang belum tuntas dikarenakan belum mencapai indikator keberhasilan. Terdapat 10 siswa atau 41,66% belum tuntas KKM. Ada beberapa sebab yang mendasari masih tingginya persentase siswa yang belum memenuhi KKM, diantaranya: a) 4 siswa memiliki kemampuan berkonsentrasi yang rendah dan perhatiannya mudah teralihkan, b) 3 siswa kurang memiliki keberanian dan rasa percaya diri untuk berbicara, c) 3 siswa tidak mempelajari materi untuk pertemuan selanjutnya.

Hasil penilaian keterampilan berbicara pada siklus I juga masih membutuhkan tindakan lanjutan. Hal tersebut menitik beratkan pada kriteria keberhasilan penelitian, yaitu diperlukan 75% siswa yang mencapai rata-rata minimum kelas sebesar 75, hasil analisis data pada siklus I belum mencukupi

untuk dapat dikatakan berhasil. Hal tersebut dikarenakan persentase ketuntasan siswa pada siklus I hanya mencapai 50%. Dibutuhkan peningkatan lebih dari 25% agar penelitian dinyatakan berhasil, maka dari itu perlu adanya tindakan lanjutan yaitu siklus II

Pada siklus II terjadi peningkatan proses pembelajaran keterampilan berbicara. Peningkatan tersebut antara lain terlihat pada siswa yang sudah berani bertanya dan menyatakan pendapat, antusiasme dalam menjawab pertanyaan dari guru juga semakin meningkat, dan banyak siswa yang memperlihatkan kepercayaan dirinya dalam berbicara. Pada hasil analisis proses pembelajaran keterampilan berbicara berupa lembar observasi aktivitas siswa pada siklus II dengan persentase yang menunjukkan pada angka 95,83% dan 95% dengan kategori “Sangat Baik”, maka dapat disimpulkan bahwa kriteria keberhasilan proses pembelajaran keterampilan berbicara telah tercapai.

Siklus II merupakan penerapan hasil refleksi yang dilakukan pada siklus I. Tujuannya adalah agar tindakan yang dilaksanakan pada siklus II lebih efektif dan aspek keterampilan berbicara siswa dapat lebih ditingkatkan. Metode role playing pada siklus II terbukti telah mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Peningkatan keterampilan berbicara yang terjadi pada siklus II sebesar 8,46, kondisi awal 74,33, meningkat menjadi 82,79. Persentase ketuntasan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode role playing pada siklus II meningkat sebesar 8 siswa atau 33,33%, kondisi awal 14 siswa atau 58,33%, meningkat menjadi 22 siswa atau 91,66%. Dari keseluruhan siswa tersisa 2 orang yang masih tetap berada di bawah

KKM. Siswa tersebut diantaranya 1 orang sulit untuk membuka diri walaupun sudah dimotivasi semaksimal mungkin oleh guru, sedangkan 1 orang yang lain tidak dapat bantuan untuk mempelajari materi di rumah karena pendidikan orang tua mereka yang rendah.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa upaya peneliti untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode role playing dalam mencapai kriteria ketuntasan minimal telah berhasil dilakukan. Dengan demikian penggunaan meto role playing untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditentukan, dan dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode role playing pada siswa kelas IV UPT SPD SD Inpres Bontomanai Kota Makassar dinyatakan berhasil, maka penelitian berakhir pada siklus II.

Kemampuan mengkomunikasikan ide, perasaan, dan pikiran melalui suara atau kata-kata dikenal dengan istilah berbicara. (Maulana, 2022) mendefinisikan berbicara sebagai kemampuan seseorang untuk mengartikulasikan dan mengkomunikasikan gagasan, perasaan, dan pemikirannya melalui penggunaan kata-kata. (Momon, 2020) Ide-ide yang dirancang dan dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pendengar dapat disampaikan dengan keterampilan berbicara.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan Keterampilan berbicara siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Hal tersebut dapat memberikan pengaruh positif karena melibatkan mereka secara aktif dalam situasi nyata. Dalam bermain peran, siswa didorong untuk menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, dan berdialog dengan teman, sehingga kemampuan berkomunikasi berkembang secara alami. Aktivitas ini juga membangun kepercayaan diri, melatih penyusunan kalimat, pemilihan kata yang tepat, serta penggunaan intonasi dan ekspresi wajah. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, membuat siswa lebih termotivasi. Dengan keterlibatan langsung dalam peran, siswa menjadi lebih antusias dan kreatif, sehingga metode ini sangat membantu dalam pengembangan keterampilan berbicara secara efektif dan menyeluruh.

Selanjutnya penelitian dari Lutfi Muhammad Hidayat (2016) guna mengukur efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Summersari. Menggunakan desain eksperimen dengan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menerapkan metode *role playing* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional, hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki keterampilan berbicara yang lebih tinggi. Uji t menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang berarti ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Selain itu, 100% siswa di kelompok eksperimen mencapai kriteria ketuntasan minimal, sementara hanya 76,16% siswa di

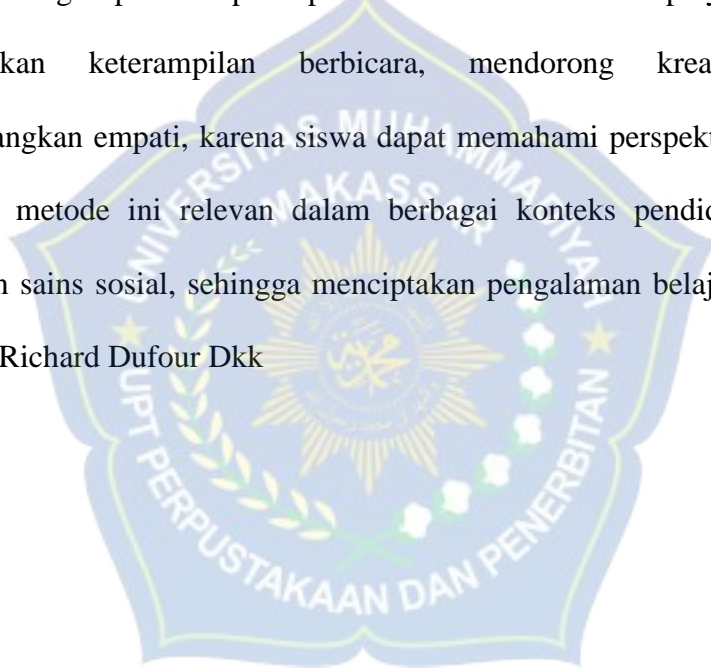
kelompok kontrol. Hasil ini mengindikasikan bahwa metode role playing efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Penelitian lainnya oleh Cecep Wahyu Hoeerudin (2024) bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui metode role playing di kelas IV Sekolah Dasar. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode role playing efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Penerapan metode ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, terlihat dari aktifnya siswa dalam bertanya dan menjawab selama pelajaran. Evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa, yang tercermin dari antusiasme mereka selama proses pembelajaran. Dengan demikian, metode role playing dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas.

Penelitian lainnya oleh Kristiana Dewi (2020) Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SD melalui model pembelajaran role playing yang dibantu media audio visual. Metode yang digunakan adalah pre-experimental design dengan rancangan one-group pretest-posttest. Sebanyak 32 siswa menjadi sampel penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan berbicara siswa meningkat dari 6,59 menjadi 12,25 setelah penerapan model pembelajaran. Uji t menunjukkan thitung sebesar 15,722, yang lebih besar dari ttabel 2,042, sehingga H0 ditolak. Temuan ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran role playing

berbantuan media audio visual berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan interaktif.

Metode role playing adalah teknik pembelajaran yang melibatkan siswa dalam peran tertentu dalam situasi yang disimulasikan, bertujuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi, pemecahan masalah, dan kerja sama. Dalam metode ini, siswa berpartisipasi aktif dengan berlatih berinteraksi secara sosial dan mengekspresikan pendapat. Kelebihan metode role playing termasuk meningkatkan keterampilan berbicara, mendorong kreativitas, dan mengembangkan empati, karena siswa dapat memahami perspektif orang lain. Penerapan metode ini relevan dalam berbagai konteks pendidikan, seperti bahasa dan sains sosial, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna Richard Dufour Dkk



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bagian sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan ketrampilan berbicara melalui metode *role playing* pada siswa kelas IV UT PF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Hal ini dibuktikan dengan hasil pada disiklus I dengan rata-rata 74,33 dengan kondisi awal 68,25. Persentase ketuntasan pada siklus I meningkat sebesar 10 siswa atau 41,66%, kondisi awal 4 siswa atau 16,66%, meningkat menjadi 14 siswa atau 58,33%. Pada siklus II keterampilan berbicara mengalami peningkatan, dengan rata-rata 82,79 dibandingkan dengan siklus I yaitu 74,33. Persentase ketuntasan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing*, pada siklus II meningkat sebesar 8 siswa atau 33,33%, kondisi siklus I yaitu 14 siswa atau 58,33%, meningkat menjadi 22 siswa atau 91,66%. Peningkatan nilai dan persentase ketuntasan keterampilan berbicara tersebut sekaligus menyelesaikan rangkaian tindakan penelitian.

B. Saran

Berdasarkan temuan-temuan pada penelitian ini, maka peneliti menyarankan

1. Bagi guru, hendaknya dalam penggunaan metode pembelajaran *role playing* dipertahankan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, guru perlu memberikan umpan balik konstruktif setelah sesi *role playing* untuk membantu siswa mengenali kekuatan dan area yang perlu

diperbaiki. Dengan metode ini, diharapkan keterampilan berbicara siswa dapat meningkat secara signifikan, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna

2. Bagi satuan pendidikan, hendaknya memberikan pelatihan kepada guru tentang penerapan metode *role playing* secara efektif. Fasilitas yang mendukung, seperti ruang kelas yang fleksibel dan alat peraga yang sesuai, juga sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya untuk menerapkan metode *role playing* sebagai pendekatan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Metode ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga meningkatkan kepercayaan diri mereka saat berbicara di depan umum. *Role playing* memungkinkan siswa untuk berlatih dalam situasi yang lebih nyata, sehingga mereka dapat lebih memahami konteks dan emosi yang terlibat dalam komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, M., Rimang, S. S., & Badji, I. R. (2021). *Permainan Bahasa (Media Pembelajaran Bahasa Indonesia)*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Ain, S. Q. (2024). Faktor-Faktor Determinan dalam Pengembangan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 4067-4076.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *PERNIK*, 3(1), 35-44.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal buana pengabdian*, 1(1), 66-72.
- Anjelina, N., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan berbicara siswa sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7327-7333.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72-80.
- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48-52.
- Dahlia, D., Intiana, S. R. H., & Husniati, H. (2023). Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SD Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 2164-2170.
- Dakhliatunnaviah, D. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Role Playing (Bermain Peran) Siswa Kelas v sd. *Basic education*, 8(12), 1-166.
- Ernawati, E., Purnamasari, V., & Estiyani, E. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Pandenlamper 03 Semarang. *ISLAMIKA*, 6(4), 1633-1642.
- Istiqomah, L., Murtono, M., & Fakhriyah, F. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Visual di Sekolah Dasar: Improvement Of Students'speech Skills Through The Assisted Role Playing Model Visual Media In Basic School. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 650-660.

- Khairoes, D., & Taufina, T. (2019). Penerapan storytelling untuk meningkatkan keterampilan berbicara di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1038-1046.
- Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2017-2028.
- Mabruri, Z. K., & Aristya, F. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Melalui Penerapan Strategi Role Playing Sd N Ploso 1 Pacitan: Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Melalui Penerapan Strategi Role Playing Sd N Ploso 1 Pacitan. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 112-117.
- Meishaparina, R., & Heryanto, D. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas II SDN 013 Pasir Kaliki. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1740-1748.
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133-140.
- Nurhasanah, Ismawati Alidha, Atep Sujana, and Ali Sudin. "Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya." *Jurnal Pena Ilmiah* 1.1 (2016).
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 147-159.
- Ramadhan, I. J., Aziz, S. A., & Syakur, A. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Two Stay Two Stray dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai. *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa*, 2(2), 226-250.
- Rambe, R. N., Syahfitri, A., Humayroh, A., Alfina, N., Azkia, P., & Rianti, T. D. (2023). Upaya meningkatkan keterampilan berbicara di depan umum. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 11-24.

SAFITRI, DWI ETIKA HERA PRADANI. "Peranan Metode Karyawisata Dalam Keterampilan Berbicara Pada Anak Usia 4-5 Tahun." *EDUKIDS: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini* 3.1 (2023): 1-7.

Setiawan, W., Hatip, A., Haerussaleh, H., Huda, N., & Martono, B. (2023). Pelatihan penelitian tindakan kelas bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa*, 6(2), 109-116.

Sholihah, D. R., & Julaikah, D. I. (2023). Implementasi Aplikasi Busuu Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Kelas Xi Ipa Di Sman 12 Surabaya. *LATERNE*, 12(02), 96-106.

Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86-93.

Tirtasari, R., Fajriyah, K., & Sulianto, J. (2023). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Dongeng. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 10231-10237.



Lampiran 1 Modul Ajar Siklus II

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

KELAS IV SIKLUS I

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Sri Wahyuni
Intansi	: UPT SPF SD Inpres Bontomanai
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Bab 8	: Lihat Sekitar
Materi	: Sehatlah Ragaku
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit (3 pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menggunakan kosakata yang sesuai dan merangkai kalimat dengan tata bahasa yang benar. Siswa dapat mengucapkan kata-kata dengan jelas dan benar serta menggunakan intonasi yang sesuai untuk memperkuat makna dalam berbicara Siswa mampu berbicara dengan percaya diri di depan teman-teman, serta menunjukkan pemahaman yang baik tentang topik yang dibahas 	
C. PROFIL PANCASI	
<ul style="list-style-type: none"> Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia Berkebhinekaan global, Bergotong-royong, Bernalar kritis, dan Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Buku bacaan sesuai tema	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik regular/tipikal : Siswa mampu berbicara di depan kelas menggunakan kosakata yang sesuai dengan jelas. Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mampu berbicara dengan percaya diri, menggunakan kosakata yang kaya, serta memberikan analisis mendalam tentang topik yang dibahas. 	
F. Model Pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> Pendekatan : saintifik Metode : <i>role playing</i> 	
KOMPETENSI INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> Siswa dapat menjelaskan pentingnya air bagi tubuh. Siswa dapat berperan dalam simulasi situasi yang berkaitan dengan materi Siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan percaya diri saat berbicara di depan umum. 	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Siswa tidak hanya sekadar menghafal informasi, tetapi juga memahami dan mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang sudah mereka miliki. Dalam	

pembelajaran mengenai pentingnya air bagi tubuh, siswa dapat menghubungkan informasi tentang kebutuhan cairan dengan kebiasaan sehari-hari, seperti mengatur jadwal minum yang tepat. Dengan cara ini, mereka tidak hanya mengetahui manfaat air, tetapi juga dapat menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Mengapa kita perlu minum air setiap hari?
2. Dalam situasi apa kita merasa haus? dan bagaimana mengatasinya?
3. Apa dampaknya jika kita tidak meminum air?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa dipandu oleh ketua kelas
2. Guru mengkondisikan kelas dan melakukan absensi
3. Peserta didik menyanyikan lagu “Indonesia Raya” Bersama-sama
Link: <https://youtu.be/-zfjrmiTJ7U>
4. Guru melakukan apersepsi
5. Guru memberikan pertanyaan pemantik
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, Langkah pembelajaran

Kegiatan Inti (50 Menit)

1. **Mengamati**
Siswa diajak untuk mencermati bacaan materi tentang “Pentingnya Air Bagi Tubuh Kita”
2. **Menanya**
Siswa bertanya tentang materi yang diberikan oleh guru
3. **Mengumpulkan Informasi**
Siswa membaca teks dari buku tematik dan mendengarkan penjelasan dari guru
4. **Mengomunikasikan**
Siswa menyampaikan manfaat air bagi tubuh secara sederhana
5. **Mengevaluasi**
Guru memberikan apresiasi dan memberikan umpan balik secara lisan

Pertemuan II

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa dipandu oleh ketua kelas
2. Guru mengkondisikan kelas dan melakukan absensi
3. Peserta didik menyanyikan lagu “Indonesia Raya” Bersama-sama
Link: <https://youtu.be/-zfjrmiTJ7U>
4. Guru melakukan apersepsi
5. Guru memberikan pertanyaan pemantik
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti (50 Menit)

1. **Mengamati**
 - Siswa mengamati penjelasan guru terkait materi pentingnya air bagi tubuh
 - Guru mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok
2. **Menanya**

Siswa menanyakan tentang peran yang mereka dapat atau kosakata dialog yang tidak merekamengerti

3. Mengumpulkan informasi

- Siswa menerima naskah dari guru dan membacanya berulang bersama teman kelompoknya
- Siswa memahami naskah dialog dan berlatih intonasi serta ekspresi

4. Mengomunikasikan

- Siswa berlatih memainkan peran dalam kelompok masing-masing (belum tampil di depan kelas).
- Guru membimbing siswa yang kesulitan

5. Mengevaluasi

Guru mengamati proses latihan dan memberi arahan terkait pengucapan, intonasi, dan ekspresi.

Pertemuan III

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa dipandu oleh ketua kelas
2. Guru mengkondisikan kelas dan melakukan absensi
3. Peserta didik menyanyikan lagu “Indonesia Raya” Bersama-sama
Link: <https://youtu.be/-zfjrmiTJ7U>
4. Guru melakukan apersepsi
5. Guru memberikan pertanyaan pemantik
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti (50 Menit)

1. Mengamati

Siswa menyimak penampilan role playing dari kelompok lain.

2. Menanya

Siswa menanyakan isi atau maksud dari penampilan teman jika ada yang belum dipahami.

3. Mengumpulkan informasi

Siswa mengulang isi peran mereka masing-masing sebelum tampil.

4. Mengkomunikasikan

Siswa tampil memainkan peran di depan kelas sesuai naskah. Guru dan teman menilai secara sederhana.

5. Mengevaluasi

- Guru memberikan apresiasi terhadap siswa yang tampil
- Guru memberi umpan balik terkait penampilan siswa
- Siswa melakukan refleksi sederhana tentang pengalaman berbicara hari itu.

Penutup 10 Menit

- Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- Guru dan peserta didik menutupkegiatan pembelajaran dengan doa

E. ASESSMEN/PENILAIAN

Lampiran 2 Modul Ajar Siklus II

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

KELAS IV SIKLUS II

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Sri Wahyuni
Intansi	: UPT SPF SD Inpres Bontomanai
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Bab 8	: Lihat Sekitar
Materi	: Sehatlah Ragaku
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit (3 pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menggunakan kosakata yang sesuai dan merangkai kalimat dengan tata bahasa yang benar. Siswa dapat mengucapkan kata-kata dengan jelas dan benar serta menggunakan intonasi yang sesuai untuk memperkuat makna dalam berbicara Siswa mampu berbicara dengan percaya diri di depan teman-teman, serta menunjukkan pemahaman yang baik tentang topik yang dibahas 	
C. PROFIL PANCASI	
<ul style="list-style-type: none"> Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia Berkebhinekaan global, Bergotong-royong, Bernalar kritis, dan Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Buku bacaan sesuai tema	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik regular/tipikal : Siswa mampu berbicara di depan kelas menggunakan kosakata yang sesuai dengan jelas. Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mampu berbicara dengan percaya diri, menggunakan kosakata yang kaya, serta memberikan analisis mendalam tentang topik yang dibahas. 	
F. Model Pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> Pendekatan : saintifik Metode : <i>role playing</i> 	
KOMPETENSI INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> Siswa dapat menjelaskan pentingnya pendidikan untuk masa depan yang lebih baik Siswa dapat berperan dalam simulasi situasi yang berkaitan dengan materi Siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan percaya diri saat berbicara di depan umum. 	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Materi tentang pentingnya pendidikan untuk masa depan yang lebih baik	

memberikan banyak manfaat bagi siswa. Pertama, siswa menyadari bahwa pendidikan membuka peluang kerja yang lebih baik dan bisa meningkatkan penghasilan mereka di masa depan. Selain itu, mereka belajar nilai-nilai seperti disiplin dan kerja keras, yang sangat penting untuk mencapai tujuan. Pembelajaran ini juga meningkatkan kesadaran sosial, mendorong siswa untuk berkontribusi positif dalam masyarakat. Dengan memahami dampak pendidikan, siswa termotivasi untuk menghargai proses belajar dan mengembangkan diri. Akhirnya, mereka menjadi lebih siap menghadapi tantangan global, menjadikan pendidikan alat untuk perubahan dan kemajuan.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Mengapa kita perlu belajar?
2. Bagaimana pendidikan dapat membantu kita dimasa depan?
3. Apa dampaknya ketika kita tidak berpendidikan?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa dipandu oleh ketua kelas
2. Guru mengkondisikan kelas dan melakukan absensi
3. Peserta didik menyanyikan lagu “ Indonesia Raya” Bersama-sama
4. Link: <https://youtu.be/-zfjrmiTJ7U>
5. Guru melakukan apersepsi
6. Guru memberikan pertanyaan pemantik
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, Langkah pembelajaran

Kegiatan Inti (50 Menit)

1. **Mengamati**
Siswa diajak untuk mencermati bacaan materi tentang “Pentingnya Pendidikan Untuk Masa Depan Yang Lebih Baik ”
2. **Menanya**
Siswa bertanya tentang materi yang diberikan oleh guru
3. **Mengumpulkan Informasi**
Siswa membaca teks dari buku tematik dan mendengarkan penjelasan dari guru
4. **Mengomunikasikan**
Siswa menyampaikan manfaat pendidikan untuk masa depan yang lebih baik
5. **Mengevaluasi**
Guru memberikan apresiasi dan memberikan umpan balik secara lisan

Pertemuan II

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa dipandu oleh ketua kelas
2. Guru mengkondisikan kelas dan melakukan absensi
3. Peserta didik menyanyikan lagu “ Indonesia Raya” Bersama-sama
4. Link: <https://youtu.be/-zfjrmiTJ7U>
5. Guru melakukan apersepsi
6. Guru memberikan pertanyaan pemantik
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti (50 Menit)

1. **Mengamati**

<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati penjelasan guru terkait materi pentingnya pendidikan untuk masa depan yang lebih baik • Guru mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok <p>2. Menanya Siswa menanyakan tentang peran yang mereka dapat atau kosakata dialog yang tidak mereka mengerti</p> <p>3. Mengumpulkan informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan siswa untuk membuat naskah bersama teman kelompoknya membacanya berulang bersama teman kelompoknya • Siswa memahami naskah dialog dan berlatih intonasi serta ekspresi <p>4. Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa berlatih memainkan peran dalam kelompok masing-masing (belum tampil di depan kelas). • Guru membimbing siswa yang kesulitan <p>5. Mengevaluasi Guru mengamati proses latihan dan memberi arahan terkait pengucapan, intonasi, dan ekspresi.</p>	
Pertemuan III	
<p>Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa dipandu oleh ketua kelas 2. Guru mengkondisikan kelas dan melakukan absensi 3. Peserta didik menyanyikan lagu “Indonesia Raya” Bersama-sama 4. Link: https://youtu.be/-zfjrmiTJ7U 5. Guru melakukan apersepsi 6. Guru memberikan pertanyaan pemantik 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran <p>Kegiatan Inti (50 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati Siswa menyimak penampilan <i>role playing</i> dari kelompok lain. 2. Menanya Siswa menanyakan isi atau maksud dari penampilan teman jika ada yang belum dipahami. 3. Mengumpulkan informasi Siswa mengulang isi peran mereka masing-masing sebelum tampil. 4. Mengomunikasikan Siswa tampil memainkan peran di depan kelas sesuai naskah. Guru dan teman menilai secara sederhana. 5. Mengevaluasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan apresiasi terhadap siswa yang tampil • Guru memberi umpan balik terkait penampilan siswa • Siswa melakukan refleksi sederhana tentang pengalaman berbicara hari itu. <p>Penutup 10 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari • Guru dan peserta didik menutup kegiatan pembelajaran dengan doa 	
E. ASESSMEN/PENILAIAN	

Penilaian Keterampilan

- Prosedur : penilaian dilakukan saat proses pembelajaran
- Teknik : pengamatan
- Bentuk : rubrik penilaian keterampilan berbicara dalam *role playing*

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Memberikan aktivitas tambahan yang sederhana bagi siswa yang sudah memahami materi agar mereka semakin terampil berbicara.

Remedial

- Membantu siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi dan meningkatkan keterampilan berbicara.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Nukman, E. Y., & Erni Setyowati, C. (2021). *Bahasa Indonesia (Lihat Sekitar) Buku SD Kelas IV*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 1(1).
- Moeliono, A. M. dkk. 2017. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*, Edisi Keempat. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia



Pencelir

Sri Wahyuni
105401125821

Lampiran 3 Lembar Penilaian

Lembar Penilaian Keterampilan Berbicara

Hari/Tanggal :

Materi :

Pengamat :

No	Nama	Aspek yang dinilai						Total
		Kebahasaan				Non-kebahasaan		
		tekanan	ucapatan	kosakata	struktur kalimat	keberanian	kelancaran	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
	Total							
	Rata-rata							

Lampiran 4 Rubrik Penilaian

Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor	Kriteria
1	Tekanan	jika penempatan nada, tekanan, dan jeda sudah tepat	13-16	Sangat Baik
		jika penempatan nada dan tekanan tepat, tetapi jeda kurang tepat	9-12	Baik
		jika penempatan nada tepat, namun tekanan, jeda belum tepat	5-8	Kurang
		jika penempatan nada, tekanan, dan jeda belum tepat	1-4	Kurang Baik
2	Ucapan	jika pembicaraan mudah dipahami, vokal jelas, dan tidak ada pengaruh bahasa daerah atau bahasa yang tidak baku	10-12	Sangat Baik
		jika pembicaraan mudah dipahami, tetapi vokal kurang jelas, dan kadang terpengaruh bahasa yang tidak baku	7-9	Baik
		jika pembicaraan sulit dipahami, vokal kurang jelas, dan terpengaruh bahasa yang tidak baku	4-6	Kurang
		jika pembicaraan tidak dapat dipahami, vokal tidak jelas, suara tidak terdengar, dan terpengaruh bahasa yang tidak baku	1-3	Kurang Baik
3	Kosakata	jika kosakata banyak, penggunaan dan pengucapan sudah benar	13-16	Sangat Baik
		jika kosakata terbatas, tetapi penggunaan dan pengucapan sudah benar	9-12	Baik
		jika kosakata terbatas, kurang tepat penggunaannya, tetapi sudah benar mengucapkannya	5-8	Kurang
		jika kosakata terbatas, kurang tepat penggunaannya, dan sering salah mengucapkannya	1-4	Kurang baik
4	Struktur Kalimat	kalimat yang diucapkan sudah sesuai dengan kaidah bahasa indonesia, dapat menempatkan subyek, predikat, obyek secara tepat, dan sudah ada keterkaitan antara kalimat yang satu dengan yang lain	19-24	Sangat Baik
		kalimat yang diucapkan sudah sesuai dengan kaidah bahasa indonesia, dapat menempatkan subyek, predikat, obyek secara tepat, namun belum ada keterkaitan antara kalimat yang satu	13-18	Baik
		kalimat yang diucapkan sudah sesuai dengan kaidah bahasa indonesia, namun masih belum bisa menempatkan subyek, predikat, obyek secara tepat, dan belum ada keterkaitan antara kalimat yang satu dengan yang lain	7-12	Kurang
		kalimat yang diucapkan belum sesuai dengan kaidah bahasa indonesia, masih belum bisa menempatkan subyek, predikat, obyek secara tepat, serta belum ada keterkaitan antara kalimat yang satu dengan yang lain.	1-6	Kurang Baik

5	Keberanian	jika siswa mampu tampil di depan kelas dengan berani, tanpa gugup, disertai gerak-gerik untuk mendukung pembicaraan, serta tatapan mata yang mengarah pada pendengar	13-16	Sangat Baik
		jika siswa mampu presentasi di depan kelas tanpa gugup, namun belum ada gerak tubuh dan belum berani menatap teman	9-12	Baik
		jika siswa sudah berani maju ke depan kelas untuk presentasi, walau ada rasa takut dan gugup	5-8	Kurang
		jika siswa belum berani berbicara di depan kelas, hanya mampu berbicara di tempat duduk	1-4	Kurang Baik
6	Kelancaran	kalimat lancar dan tidak terputus-putus	13-16	Sangat Baik
		kalimat lancar tetapi kurang stabil	9-12	Baik
		lambat, kalimat lancar tetapi ada bunyi /e/, /anu/, ?em/, dan lain-	5-8	Kurang Baik
		lambat, kalimat putus-putus, jeda panjang, dan kalimat pendek-pendek	1-4	Kurang Baik



Lampiran 5 Lembar Observasi siswa

Lembar Observasi Siswa

Hari/Tangga :

Materi :

Pengamat :

No	Indikator	Aspek yang diamati	Keterangan			
			4	3	2	1
1	Aktivitas Fisik	Siswa aktif mengajukan pertanyaan				
		Siswa aktif menyatakan pendapat				
		Siswa aktif dalam mengikuti kegiatan				
		Siswa antusias menjawab pertanyaan				
2	Aktivitas Mental	Siswa merasa senang dalam mengikuti				
		Siswa bebas mengekspresikan diri				
		Siswa lebih kreatif dalam belajar				
		Siswa lebih berani dan percaya diri				
Skor						
Total						
Persentas						
Kriteria						

Lampiran 6 Rubrik Observasi Aktivitas Siswa

Rubrik Observasi Aktivitas Siswa

No	Jenis aktivitas	Aspek yang diamati	Indikator	Skor	Kriteria
1	Aktivitas fisik	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru	Jika siswa tidak canggung untuk bertanya kepada guru tentang hal-hal yang tidak mereka pahami	4	Sangat baik
			Jika siswa mau bertanya hanya bila guru memberi kesempatan untuk bertanya	3	Baik
			Jika siswa bersedia bertanya jika diberi dorongan oleh guru maupun teman lainnya	2	Cukup
			Jika siswa tidak berani mengajukan pertanyaan	1	Kurang
		Siswa aktif menyatakan pendapat	Jika siswa tidak canggung untuk memberikan pendapat seputar materi yang dipelajari	4	Sangat baik
			Jika siswa mau berpendapat jika diberi kesempatan berpendapat	3	Baik
			Jika siswa bersedia berpendapat jika diberi dorongan oleh guru maupun teman lainnya	2	Cukup
			Jika siswa tidak berani menyampaikan pendapat	1	Kurang
		Siswa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran	Jika siswa aktif dan partisipatif dalam mengikuti pembelajaran, dan tetap kondusif serta tidak menimbulkan kegaduhan	4	Sangat baik
			Jika siswa aktif dalam pembelajaran namun masih sering terjadi kegaduhan	3	Baik
			Siswa gaduh dan sulit untuk dikondisikan	2	Cukup
			Siswa pasif dan hanya menunggu perintah guru dalam bertindak	1	Kurang
		Siswa antusias menjawab pertanyaan dari guru	Jika banyak siswa terlihat bersemangat untuk menjawab saat guru mengajukan pertanyaan	4	Sangat baik
			Jika siswa terlihat ingin menjawab pertanyaan namun canggung untuk mengangkat tangan	3	Baik
			Jika hanya sedikit siswa yang bersedia menjawab pertanyaan	2	Cukup

2	Aktivitas Mental		Jika tidak ada siswa yang antusias menjawab pertanyaan dari guru	1	Kurang
		Siswa merasa senang selama proses pembelajaran	Siswa terlihat antusias dan bersemangat sebelum pembelajaran dimulai serta tidak malas melakukan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung	4	Sangat baik
Siswa terlihat bersemangat dan senang walau terkadang fokus teralihkan			3	Baik	
Siswa sudah terlihat bosan akan kegiatan yang mereka ikuti			2	Cukup	
Siswa terlihat terpaksa dan tidak memiliki semangat dalam mengikuti pembelajaran			1	Kurang	
Siswa bebas mengekspresikan diri			Siswa tidak canggung untuk menunjukkan eksistensi dirinya di dalam kelas (menari, berpendapat, presentasi, menjawab pertanyaan, dan lain-lain)	4	Sangat baik
		Siswa masih membutuhkan bimbingan atau dorongan dari guru untuk mau mengekspresikan diri mereka	3	Baik	
		Siswa masih merasa malu dan takut saat mengekspresikan diri mereka	2	Cukup	
		Siswa tidak mau untuk mengekspresikan diri mereka sama sekali	1	Kurang	
		Siswa lebih kreatif dalam belajar	Siswa mampu lebih kreatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran (mampu menggunakan cara belajar selain dari apa yang dicontohkan guru)	4	Sangat baik
Siswa mampu mencoba beberapa cara belajar yang dicontohkan guru, memilih salah satu yang cocok dengan gaya belajarnya dan dapat memodifikasinya			3	Baik	
Siswa mampu mencoba beberapa cara belajar yang dicontohkan guru			2	Cukup	
Siswa tidak mau memperbaharui cara belajar mereka sama sekali			1	Kurang	
Siswa lebih berani dan percaya diri tampil didepan kelas			Siswa berani tampil di depan kelas dengan penuh percaya diri	4	Sangat baik
		Siswa berani tampil jika guru membujuk untuk tampil	3	Baik	
		Siswa hanya berani tampil di tempat duduknya sendiri	2	Cukup	
		Siswa tidak berani untuk tampil	1	Kurang	
		Skor Maksimal			32

Lampiran 7 Lembar Hasil Penilaian Pa-Tindakan

Lembar Penilaian Ketrampilan Berbicara Pra-Tindakan

Hari/Tanggal : Rabu/ 26 Februari 2025

Waktu : 10.10-11.10

Pengamat : Sri Wahyuni

No	Nama	Aspek yang dinilai						Total
		Kebahasaan				Non-kebahasaan		
		tekanan	Ucapan	kosakata	struktur kalimat	keberanian	kelancaran	
1	ALG	12	9	12	18	12	12	75
2	A	10	9	10	16	11	11	67
3	APY	11	8	11	16	11	11	68
4	AG	11	9	11	17	11	11	68
5	AT	10	9	10	16	10	10	65
6	AAZ	12	10	12	19	12	12	77
7	DM	11	9	11	17	11	11	70
8	ES	10	8	10	15	10	10	63
9	MHT	11	9	11	14	11	11	70
10	MMH	10	8	10	15	10	10	63
11	MS	10	9	11	16	12	11	70
12	MNA	11	9	12	16	11	11	70
13	MGH	10	8	10	16	10	10	64
14	MYN	11	8	11	17	11	11	69
15	MY	10	8	10	15	10	10	63
16	NMR	12	10	12	16	12	12	77
17	NAG	10	8	10	16	10	10	64
18	NA	10	9	10	16	10	10	65
19	NAL	11	9	11	17	11	11	70
20	RH	11	9	12	16	10	10	64
21	S	10	9	12	16	10	10	64
22	SAZ	11	9	11	17	11	11	70
23	SSG	10	8	10	15	10	10	63
24	SBB	12	10	12	19	12	12	77
	Total	257	213	263	386	262	262	1638
	Rata-rata	10,7	8,9	11,0	16,1	10,9	10,9	68,2

Lampiran 8 Lembar Hasil Penilaian Siklus I

Lembar Penilaian Keterampilan Berbicara Siklus I

Hari/Tanggal : Rabu/12 Maret 2025

Waktu : 09.00-10.10

Materi : Pentingnya Air Bagi Tubuh Kita

Pegamat : Sri Wahyuni

No	Nama	Aspek yang dinilai						Total
		Kebahasaan				Non-kebahasaan		
		tekanan	ucapatan	kosakata	struktur kalimat	keberanian	Kelancaran	
1	ALG	14	10	13	19	12	12	80
2	A	11	9	11	17	12	11	71
3	APY	13	9	12	18	12	12	75
4	AG	13	9	12	18	12	12	76
5	AT	11	9	11	18	11	11	70
6	AAZ	14	11	13	20	12	12	82
7	DM	12	9	12	19	12	11	75
8	ES	11	9	11	16	12	11	68
9	MHT	12	9	12	16	12	12	75
10	MMH	11	9	11	15	11	11	69
11	MS	12	10	12	18	12	12	76
12	MNA	13	9	12	18	11	12	75
13	MGH	11	8	11	17	12	11	68
14	MYN	14	11	13	20	12	12	82
15	MY	11	9	11	17	11	11	70
16	NMR	14	11	13	20	12	12	82
17	NAG	11	9	11	17	11	11	70
18	NA	12	9	12	18	12	12	75
19	NAL	12	10	12	19	12	12	77
20	RH	11	9	12	17	11	10	70
21	S	11	9	12	17	11	11	71
22	SAZ	12	9	12	19	12	12	76
23	SSG	11	8	11	17	11	11	69
24	SBB	14	10	13	20	12	12	82
	Total	287	224	285	430	279	275	1784
	Rata-rata	12,00	9,33	11,88	17,92	11,62	11,46	74,33

Lampiran 9 Lembar Hasil Penilaian Siklus II

Lembar Penilaian Keterampilan Berbicara Siklus II

Hari/Tanggal : Rabu/ 19 Maret 2025

Waktu : 09.00-10.10

Materi : Pentingnya Pendidikan Untuk Masa Depan

Pengamat : Sri Wahyuni

No	Nama	Aspek yang dinilai						Total
		Kebahasaan				Non-kebahasaan		
		tekanan	ucapatan	kosakata	struktur kalimat	keberanian	Kelancaran	
1	ALG	15	11	14	22	13	13	88
2	A	12	10	12	18	12	12	76
3	APY	14	11	13	21	13	13	85
4	AG	14	10	13	20	13	13	83
5	AT	13	10	13	20	12	12	80
6	AAZ	15	12	14	22	14	13	90
7	DM	14	11	14	21	13	13	84
8	ES	12	9	12	17	12	11	73
9	MHT	13	10	13	19	12	13	80
10	MMH	14	11	13	20	13	13	86
11	MS	13	10	13	19	13	13	81
12	MNA	13	10	13	18	13	13	80
13	MGH	12	9	12	17	12	12	74
14	MYN	15	12	14	22	13	14	90
15	MY	13	10	13	19	13	13	81
16	NMR	14	13	13	22	13	13	88
17	NAG	14	11	14	21	13	13	84
18	NA	13	10	13	18	13	13	80
19	NAL	13	11	13	20	13	13	83
20	RH	12	9	12	17	12	12	75
21	S	14	10	12	20	13	13	82
22	SAZ	14	11	13	20	13	13	86
23	SSG	15	11	14	22	13	13	88
24	SBB	15	12	14	22	14	13	90
	Total	324	250	313	469	311	311	1987
	Rata-rata	13,5	10,42	13,04	19,54	12,96	12,96	82,79

Lampiran 10 Hasil Lembar Observasi Siklus I

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Hari/Tanggal : Rabu/12 Maret 2025

Waktu : 09.00-10.10

Materi : Pentingnya Air Bagi Tubuh

Pengamat : Sri Wahyuni

No	Indikator	Aspek yang diamati	Keterangan			
			4	3	2	1
1	Aktivitas Fisik	Siswa aktif mengajukan pertanyaan				✓
		Siswa aktif menyatakan pendapat			✓	
		Siswa aktif dalam mengikuti kegiatan		✓		
		Siswa antusias menjawab pertanyaan			✓	
2	Aktivitas Mental	Siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran			✓	
		Siswa bebas mengekspresikan diri			✓	
		Siswa lebih kreatif dalam belajar		✓		
		Siswa lebih berani dan percaya diri			✓	
Skor				6	10	1
Total			17			
Persentas			70,83%			
Kriteria			Baik			

Lampiran 11 Lembar hasil Obseervasi Siklus II

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Hari/Tanggal : Rabu/19 Maret 2025

Waktu : 09.00-10.10

Materi : Pentingnya Pendidikan Untuk Masa Depan

Pengamat : Sri Wahyuni

No	Indikator	Aspek yang diamati	Keterangan			
			4	3	2	1
1	Aktivitas Fisik	Siswa aktif mengajukan pertanyaan		✓		
		Siswa aktif menyatakan pendapat		✓		
		Siswa aktif dalam mengikuti kegiatan		✓		
		Siswa antusias menjawab pertanyaan		✓		
2	Aktivitas Mental	Siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran		✓		
		Siswa bebas mengekspresikan diri	✓			
		Siswa lebih kreatif dalam belajar			✓	
		Siswa lebih berani dan percaya diri			✓	
Skor			4	15	4	
Total			23			
Persentas			95,83%			
Kriteria			Sangat baik			

MATERI AJAR



KELAS IV BAB 8 SEHATLAH RAGAKU

Disusun Oleh :
Sri Wahyuni

BAHAN BACAAN

Pentingnya Air bagi Tubuh Kita

Tubuh manusia sangat membutuhkan asupan air putih. Selain karena sebagian besar tubuh manusia terdiri atas air, konsumsi air putih dibutuhkan agar organ tubuh bisa bekerja maksimal. Kebutuhan cairan seseorang mungkin akan berbeda dengan orang lain, tergantung pada kondisi tubuh, aktivitas yang dilakukan, hingga kondisi cuaca.

Orang dewasa umumnya membutuhkan 2 liter atau sekitar 8 gelas air putih setiap hari. Tentu saja kita tidak harus meminum 2 liter air sekaligus. Kita bisa membagi waktu mengonsumsi air putih, sehingga jumlah yang dibutuhkan tubuh bisa terpenuhi. Salah satu waktu terbaik untuk mengonsumsi segelas air putih adalah pada pagi hari atau saat bangun tidur. Selebihnya, bisa dibagi setelah sarapan, makan siang, saat belajar, berolahraga, atau ketika rasa haus datang.



Mengonsumsi air putih dalam jumlah yang cukup, bermanfaat untuk menjaga kesehatan. Saat beraktivitas, tubuh mungkin akan kehilangan cairan. Jika cairan tubuh yang hilang terlalu banyak, akan membahayakan bagi tubuh. Minum air putih dalam jumlah yang cukup bisa membantu mengganti cairan tubuh yang hilang tersebut. Dengan demikian, kesehatan tetap terjaga.

Sebaliknya, kekurangan konsumsi air putih dapat mengakibatkan seseorang mengalami dehidrasi alias kekurangan cairan dalam tubuh. Dehidrasi dapat menimbulkan gejala berupa tubuh lemas, sakit kepala, sulit berkonsentrasi, bahkan dapat menyebabkan hilangnya kesadaran. Jelaslah, kekurangan konsumsi air putih dapat membahayakan kesehatan.

Di samping itu, minum air putih membantu kelancaran metabolisme tubuh kita. Secara sederhana, metabolisme adalah proses tubuh mencerna makanan/ minuman yang kita konsumsi, menyerap zat-zat yang diperlukan tubuh, lalu membuang zat-zat sisa yang tidak diperlukan. Sisa ini dikeluarkan melalui keringat, urine, atau feses. Proses ini akan lebih lancar jika kita mengonsumsi air putih dalam jumlah yang cukup.



Lampiran 13 Materi Ajar Siklus II

MATERI AJAR



KELAS IV BAB 8 SEHATLAH RAGAKU

Disusun Oleh :
Sri Wahyuni

BAHAN BACAAN



Pendidikan merupakan salah satu aspek yang paling penting dalam kehidupan manusia. Di berbagai negara, pendidikan menjadi prioritas utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam konteks Indonesia, pendidikan tidak hanya dipandang sebagai hak dasar, tetapi juga sebagai sarana untuk mencapai kemajuan dan kesejahteraan di masa depan.

Pendidikan memegang peranan krusial dalam menciptakan masa depan yang lebih baik, baik untuk individu maupun masyarakat. Dengan pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi diri, memperoleh keterampilan yang relevan, dan memiliki daya saing di pasar kerja. Selain itu, pendidikan juga menjadi landasan untuk membangun masyarakat yang cerdas dan beradab.

Pertama, pendidikan memberikan peluang yang lebih besar untuk mendapatkan pekerjaan yang layak. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), tingkat pengangguran terbuka lebih rendah pada individu yang memiliki pendidikan tinggi dibandingkan dengan mereka yang hanya memiliki pendidikan dasar. Kedua, pendidikan membantu mengurangi tingkat kemiskinan. Dengan keterampilan yang diperoleh melalui pendidikan, individu dapat menciptakan peluang kerja sendiri atau meningkatkan taraf hidup mereka melalui pekerjaan yang lebih baik. Ketiga, pendidikan berkontribusi pada pembentukan karakter bangsa. Melalui pendidikan, generasi muda diajarkan nilai-nilai moral, etika, dan

tanggung jawab sosial yang penting dalam kehidupan bermasyarakat.

Dengan demikian, pendidikan adalah investasi jangka panjang yang tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga pada kemajuan bangsa. Semua pihak, mulai dari pemerintah hingga masyarakat, harus berperan aktif dalam memastikan pendidikan dapat diakses oleh semua orang. Masa depan yang lebih baik hanya dapat tercapai jika pendidikan dijadikan prioritas utama.



Lampiran 14 Hasil Kerja Siswa Iklus I dan Siklus II

Siklus I

Kelompok harimau

=> Naufal

=> Sabri

Naufal:

Selamat Pagi, Dokter Sabri.

Dokter Sabri:

Selamat Pagi, Naufal. Ada keluhan apa hari ini?

Naufal:

Saya sering merasa lemas dan susah konsentrasi di sekolah.

Dokter Sabri:

Hmm... Kamu sudah minum air cukup setiap hari?

Naufal:

Seperinya belum, Dok. Saya cuma minum saat makan saja.

Dokter Sabri:

Wah, itu bisa jadi penyebabnya. Tubuh kita butuh air agar tetap sehat. Air membantu tubuh bekerja dengan baik.

Naufal:

Apakah ada yang bisa terjadi kalau saya kurang minum air, Dok?

Dokter Sabri:

Kalau kurang minum, kamu bisa lemas, susah fokus, sakit kepala, bahkan susah buang air besar. Air juga penting untuk menjaga kulit tetap segar dan tubuh tidak kepanasan.

Naufal:

Wah, saya baru tahu. Jadi saya harus minum berapa banyak, Dok?

Dokter Sabri:

Anak Seusiamu sebaiknya minum sekitar 6 sampai 8 gelas air setiap hari. Jangan tunggu haus, biasakan minum air putih secara rutin, ya.

Naufal:

Siap, Dokter. mulai sekarang saya akan rutin minum air.

Dokter Sabri:

Bagus! itu langkah yang tepat untuk hidup sehat. Jangan lupa makan sayur dan buah, ya!

Naufal:

Baik, terima kasih banyak, Dok!

Dokter Sabri:

Sama-sama. Semangat jaga kesehatan, ya!



Kelompok Merpati

=> Amel

=> Anisa

Amel:

Selamat Pagi, Dokter Anisa.

Dokter Anisa:

Selamat Pagi, Amel. Silahkan duduk. Ada yang bisa Ibu bantu?

Amel:

Saya Senang merasa Cepat Lelah dan Kadang Pusing. Apakah itu ada hubungannya dengan Kebiasaan minum Saya?

Dokter Anisa:

Bisa Jadi. Boleh Ibu tahu, berapa banyak air yang kamu Minum Setiap hari?

Amel:

Sepertinya cuma Sekitar dua gelas. Dok. Soalnya Saya Jarang Merasa haus.

Dokter Anisa:

Wah, itu masih Sangat Kurang, Amel. Air itu Penting Sekali untuk tubuh Kita. Tubuh manusia terdiri dari Sekitar 60% air. Kalau Kita Kurang minum, tubuh bisa dehidrasi, dan itu bisa menyebabkan Lemas, Pusing, dan masalah lainnya.

Amel:

Oh begitu ya, Dok. Jadi, apa Saja sih manfaat air untuk tubuh?

Dokter Anisa:

Air membantu melancarkan Pencernaan, menjaga Suhu tubuh, membawa nutrisi ke seluruh tubuh, dan membuang racun lewat air seni dan keringat. Air juga baik untuk Kulit dan otak kita.

Amel:

Wah, Penting banget ya. Jad, Saya harus minum berapa banyak air dalam sehari?

Dokter Anisa:

anak-anak Seusi kamu Sebaiknya minum 6 sampai 8 gelas Perhari. Apalagi Kalau cuaca Panas atau Kamu habis berolahraga, harus lebih banyak.

Amel:

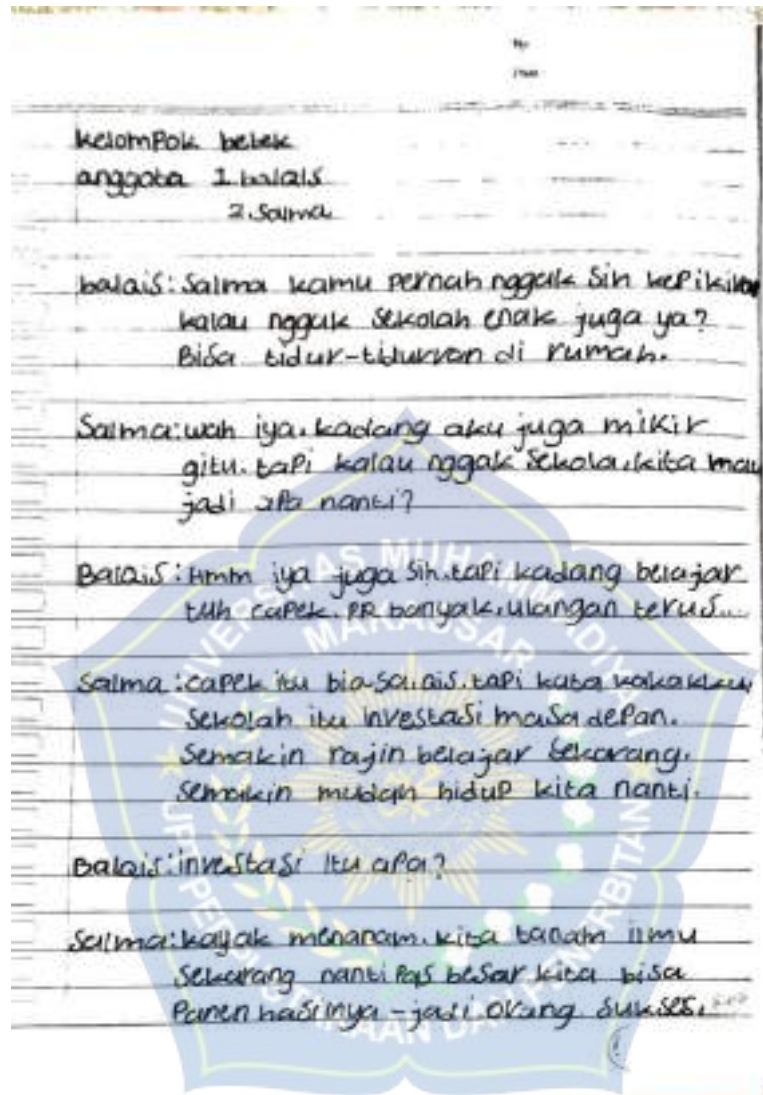
Baik, Dokter, mulai Sekarang saya akan biasakan minum air lebih banyak. Terimakasih banyak atas nasihatnya!

Dokter Anisa:

Sama-Sama, Amel, ingat ya, minum air Putih itu Sederhana, tapi manfaatnya Luar biasa!



Siklus II



Punya pekerjaan bagus

Balai: Sihh jadi kalau aku pengen jadi arsitek, aku harus belajar dari sekarang ya!

Salma: Benar! arsitek butuh pintar gambar, hitung-hitungan, dan komputer, nggak bisa langsung jadi jago kalo nggak sekolah

Balai: berarti pendidikan itu penting banget ya?

Salma: banget! tanpa pendidikan masa depan kita bisa gelap, tapi kalau kita belajar masa depan bisa cerah kayak matahari pagi!

Balai: wuh mulai sekarang aku mau lebih semangat sekolah. Siapa tahu nanti citaku bisa tercapai.

Salma: Amiin! yuk kita belajar sama-sama biar sukses bareng!

Balai: Setuju! tapi habis makan dulu ya perut juga perlu diisi



Kelompok Elang

=> Yuson

=> Gilang

Yuson:

Hai, Gilang! Boleh aku wawancara sebentar?

Gilang:

Boleh banget. San! Tentang apa nih?

Yuson:

Aku mau tanya-tanya soal pentingnya air bagi tubuh kita. Kamu tahu nggak kenapa kita harus minum air setiap hari?

Gilang:

Tahu dong! Air itu penting banget buat tubuh. Kalau kita nggak minum cukup air, kita bisa lemas dan pusing.

Yuson:

Wah iya, aku juga pernah gitu waktu lupa bawa botol minum. Tubuh kita butuh air buat apa saja sih?

Gilang:

Banyak! Air bantu pencernaan, bawa makanan ke seluruh tubuh, buang racun lewat keringat dan pipis, dan jaga suhu tubuh kita.

Yuson:

Keren! Terus menurut kamu, anak-anak seperti kita harus minum berapa banyak air tiap hari?

Gilang:

Kata bapakku, sekitar 6-8 gelas sehari. Tapi kalau kita olahraga atau cuaca panas, harus lebih banyak.

Yusan:

Aku kadang cuma minum Pas makan aja. Ternyata harus Sering-Sering. Ya?

Gilang:

Ya, jangan tunggu haus dulu. Lebih baik minum Sedikit-Sedikit tapi Sering.

Yusan:

Sip deh, mulai Sekarang aku bakal rajin bawa botol minum dan isi ulang. Makasih ya, Gilang!

Gilang:

Sama-Sama, Yusan. Ingat, minum air itu Sehat dan bikin Kita tetap Semangat belajar!



Kelompok Kelinci

=> Rini

=> Afika

Rini:

Fik, Kamu Suka Sekolah nggak?

Afika:

Suka dong. Ketemu teman-teman, belajar hal baru. Tapi kadang capek juga sih kalau banyak tugas.

Rini:

Hehe iya. Tapi kata Ibu, Sekolah itu penting banget buat masa depan kita.

Afika:

Emang iya ya? Masa depan kita itu kayak gimana sih

Rini:

Ya, kalau kita rajin belajar sekarang, nanti bisa jadi orang sukses. Bisa jadi dokter, guru, atau pilot!

Afika:

Aku pengen banget jadi guru, ngajarin anak-anak biar pintar. Tapi aku harus pintar dulu, ya kan?

Rini:

Betul! Mungkin kita perlu Sekolah. Di Sekolah kita belajar baca, hitung, dan juga belajar Sopan Santun.

Afika:

Oh iya, aku juga belajar Percaya diri, pas di suruh maju ke depan kelas. Dulu malu, sekarang udah berani.

Rini :

Moh, itu juga termasuk Pendidikan. nggak cuma beladar buku, tapi juga beladar jadi anak yang baik.

Afira :

Aku jadi makin Semangat. Mi, yuk kita beladar Sama-Sama biar cita-cita kita tercapai!

Rini :

Siap, Fii! Ayo Semangat Sekolah, biar masa depan kita Cerah Rayak Matahari!



Kelompok Kangguru

=> Yusuf

=> Alifi

Yusuf :

Fi, aku lagi ada tugas wawancara dari Bu guru nih.
Boleh aku tanya-tanya sedikit

Alifi :

Boleh banget, Yusuf. Tentang apa?

Yusuf :

Tentang Pentingnya Pendidikan untuk masa depan. Menurut
Kamu, Pendidikan itu Penting nggak sih?

Alifi :

Penting banget? Tanpa Pendidikan, kita nggak bisa mencapai
cita-cita. Ilmu itu seperti bekal buat menjalani hidup ke
depan.

Yusuf :

Iya, aku juga setuju. Tapi kadang ada teman yang bilang
Sekolah itu capek. Gimana menurutmu?

Alifi :

Memang capek, tapi semua itu proses. Capek belajar sekarang,
biar nggak capek di masa depan. Kalau kita mau sukses, ya
harus mau belajar.

Yusuf :

Bener juga. Terus menurut Kamu, Pendidikan itu cuma soal
Pelajaran Saja?

Alifi:

Tegak. Di Sekolah Kita belajar disiplin, tanggung jawab, Kerja Sama, dan cara bersikap yang baik.

Yusuf:

Wah, banyak juga ya manfaatnya. Aku jadi makin semangat Sekolah.

Alifi:

Aku juga! Kalau Kita rajin belajar, Siapa tahu nanti bisa jadi guru, dokter, atau pemimpin hebat.

Yusuf:

Amin. Makasih ya, Alifi, udah mau diwawancara. Jawaban mu keren banget!

Alifi:

Sama-sama, Yusuf. Yuk Kita terus semangat belajar, biar masa depan Kita cerah!



Lampiran 15 Dokumentasi**FOTO DOKUMENTASI****Siklus I**

Siklus II



Lampiran 16 Surat Izin Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 254 Telp: 0837722 Fax: (0411) 9165100 Makassar 90221 e-mail: dp3m@unmahm.ac.id

Nomor : 6150/05/C.4-VIII/II/1446/2025
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

10 February 2025 M
 11 Sya'ban 1446

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 0174/FKIP/A.4-II/II/1446/2025 tanggal 10 Februari 2025, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : SRI WAHYUNI
 No. Stambuk : 10540 1125821
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan : Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar
 Pekerjaan : Mahasiswa

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

"PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI METODE ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS IV UPT SPF SD INPRES BONTOMANAI KOTA MAKASSAR"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 13 Februari 2025 s/d 13 April 2025.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,

 Dr. Muhi Arie Muhsin, M.Pd.
 NBM 1127761



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougerville No 5 Telp: (0411) 441077 Fax: (0411) 449305
 Website: <http://aimap-new.sulselprov.go.id> Email: ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor	: 3460/S.01/PTSP/2025	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Walikota Makassar
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 6150/05/C.4-VIII/II/1446/225 tanggal 10 Februari 2025 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: SRI WAHYUNI
Nomor Pokok	: 105401125821
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sir Alauddin No 259, Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI METODE ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS IV UPT SPF SD INPRES BONTOMANAI KOTA MAKASSAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 13 Februari s/d 13 April 2025

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada Tanggal 13 Februari 2025

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth:
 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar,
 2. Peninggal



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Anggrek No.2/Kat. Peropa Kat. Panakkukang

Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan

Email : disdikotamks@gmail.com

IZIN PENELITIAN

NOMOR : 070/143/K/Umkep/II/2025

Dasar : Surat Kepala Kantor Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kota Makassar Nomor : 070/4674/SKP/DPMTSP/II/2025
Tanggal 20 Februari 2025, Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar

MENGIZINKAN

Kepada

Nama : **SRI WAHYUNI**
NIM / Jurusan : 105401125821 / PGSD
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Sri Alauddin No.259, Makassar

Untuk

: Mengadakan Penelitian di UPT SPF SDI Bontomanai Makassar dalam rangka
Penyusunan Skripsi dengan judul penelitian:

**" PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI METODE ROLE
PLAYING PADA SISWA KELAS IV UPT SPF SD INPRES BONTOMANAI
KOTA MAKASSAR "**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 (satu) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar

Pada Tanggal : 21 Februari 2025

PIE KEPALA DINAS

NIRLMA PALAMBA, SH, M.AP
Pangkat : Pembina Utama Muda
NIP : 19661210 199112 2 001

Lampiran 17 Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Soekarno Alauddin No. 239 Makassar
Telp. 0411 86083300132 (Fax)
Email: kip@unismuh.ac.id
Web: [www.unismuh.ac.id](http://unismuh.ac.id)

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Metode
Role Playing pada Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres
Bontomanai Kota Makassar

Nama : Sri Wahyuni

NIM : 105401125821

Jurusan : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Makassar, 24 Mei 2023

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Abd. Rahman Rahim, M. Hum

Dr. H. Muh. Agus, M.Pd

Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD

Ervan Akib, M.Pd., Ph.D.
NIDN-0901107602

Allem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp. 0411-4608310/01132 (Fax)
Email: library@umh.ac.id
Web: www.fkip.umh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Sri Wahyuni
NIM : 105401125821
Judul Penelitian : Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar
Pembimbing : 1. Prof. Dr. Abd. Rahman Rahim, M. Hum
: 2. Dr. H. Muh. Agus, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1		Berikan detail penulis Alinea yg terlalu panjang Gibok, gibok dia ada tigo alinea/pargraf jadi mngurangi detail papaal even ini ada slips	
2			

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 26 Mei 2025

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD



Dr. Alim Bahri, S.Pd., M.Pd
NBM: 1148943



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sudam Alimuddin No. 299 Makassar

Telp. (0411) 4608375/4601312 (Fax)

Email: fdk@umh.ac.id

Web: www.fdkp.umh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Sri Wahyuni
NIM : 105401125821
Judul Penelitian : Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomannal Kota Makassar
Pembimbing : 1. Prof. Dr. Abd. Rahman Rahim, M. Hum
: 2. Dr. H. Muh. Agus, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
		<p>Ala. Murni Syah</p> <p>Ukh. Irfita</p>	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 27 Mei 2025

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD


 Dr. Alimuddin S. Pd, M. Pd
 NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No. 279 Makassar
Telp. 0411-860337/860132 (Fax)
Email: kip@umh.ac.id
Web: www.kip.umh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Sri Walhyuni
NIM : 105401125821
Judul Penelitian : Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomannai Kota Makassar
Pembimbing : 1. Prof. Dr. Abd. Rahman Rahim, M. Hum
: 2. Dr. H. Muh. Agus, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Jumat, 16-5-2023	- Sarung ke Brelis, Brelis dan kata perantara & parbauki - Paga, kerampas, piler, dan televisi perubasan.	✓
2.	Senin, 19-5-2023	- Jenis penelitian korelasi, teras pentap, soja long dan di - jumlah instans berbicara dan lain lain observasi 2. saat jelas.	✓

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 19 Mei 2023

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD



Dr. Aliem Bahid S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148943



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sekeloa, Alauddin No. 259 Makassar
Telp : 0411-866377000/132 (Fax)
Email : info@umh.ac.id
Web : www.umh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Sri Wahyuni
NIM : 105401125821
Judul Penelitian : Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar
Pembimbing : 1. Prof. Dr. Abd. Rahman Rahim, M. Hum
: 2. Dr. H. Muh. Agus, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
3.	Rabu, 21 Mei 2025	- penyesuaian data kamus lengkap dan kejelasan - penyesuaian kuesioner kegiatan dan hasil penelitian ke dua	
4.	Jumat, 23 Mei 2025	- penyempurnaan hasil sebelumnya dengan menambahkan bagian analisis data dan hasil penelitian ke dua	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 23 Mei 2025
Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD

Dr. Alim Bahri, S.Pd., M.Pd
NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.219 Makassar
Telp : 0411-840877/868132 (Psw)
Email : info@umh.ac.id
Web : www.fkip.umh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Sri Wahyuni
NIM : 105401125821
Judul Penelitian : Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar
Pembimbing : 1. Prof. Dr. Abd. Rahman Rahim, M. Hum
2. Dr. H. Muh. Agus, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Jabtu, 24-5-2025	ACE revisi skripsi	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengiklusi Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 26 Mei 2025

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri S.Pd., M.Pd
NBM: 2138913



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

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Sri Wahyuni J. NIM: 1054011218 21 f
Judul Penelitian : Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Role
Playing Pada Siswa Kelas IV UPT SMP SD Inpres Bontorambi
Kelas Mabaes

Tanggal Ujian Proposal : 25 Januari 2015

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	25/02/2015	Mengantar Surat 12th Pendidikan	
2.	26/02/2015	Observasi kelas	
3.	10/03/2015	Pertemuan bimbingan Indonesia Sifat 1	
4.	11/03/2015	Pembinaan metode role playing	
5.	12/03/2015	Evaluasi Sifat 1	
6.	17/03/2015	Pertemuan bimbingan Indonesia Sifat 11	
7.	18/03/2015	Pembinaan metode role playing pada Sifat 11	
8.	19/03/2015	Evaluasi Sifat 11	
9.			
10.			

20

Ketua Prodi

Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM. 11489133

Mengetahui,

Sdr. Sdr. BONTOMANNA



1. ALFARIDDI, S. Pd.
NIP 19050317112415002

Catatan:
 Penelitian dapat dilaksanakan setelah melalui proses proposal.
 Penelitian yang dilaksanakan setelah proses proposal digunakan total dan harus dilakukan penelitian ulang.

Lampiran 18 Hasil Uji Plagiat



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

Akreditasi Asesor: Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Telp. (0411) 866672, 881593, Fax (0411) 866588



SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

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

Nama : Sri Wahyuni
Nim : 105401125821
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	4 %	25 %
3	Bab 3	10 %	15 %
4	Bab 4	9 %	10 %
5	Bab 5	1 %	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, 31 Mei 2025

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Bab I Sri Wahyuni

105401125821

by Tahap Tutup

Submission date: 28-May-2025 05:03PM (UTC+0700)
Submission ID: 2686721262
File name: BAB_I_s.docx (29.46K)
Word count: 715
Character count: 4885



Bab I Sri Wahyuni 105401125821

ORIGINALITY REPORT

10%
SIMILARITY INDEX



11%
INTERNET SOURCES

5%
PUBLICATIONS

6%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Aju University Graduate School Student Paper	3%
2	Submitted to iGroup Student Paper	3%
3	repository.unair.ac.id Internet Source	2%
4	a-research.upi.edu Internet Source	2%

Exclude quotes ☐ Off

Exclude bibliography ☐ Off

Exclude matches ☐ Off



Bab II Sri Wahyuni

105401125821

by Tahap Tutup

Submission date: 28-May-2025 02:10PM (UTC+0700)
Submission ID: 2686723641
File name: BAB_II_s.docx (61.56K)
Word count: 2706
Character count: 17636



Bab II Sri Wahyuni 105401125821

ORIGINALITY REPORT

4%	6%	4%	4%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	2%
2	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	2%

Exclude quotes

OFF

Exclude bibliography

OFF

Exclude matches

+ 2%



Bab III Sri Wahyuni

105401125821

by Tahap Tutup

Submission date: 28-May-2025 05:10PM (UTC+0700)
Submission ID: 2680723933
File name: BAB_III_s.docx (245.64K)
Word count: 1274
Character count: 8258



Bab III Sri Wahyuni 105401125821

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.uny.ac.id

Internet Source

4%

2

123dok.com

Internet Source

2%

3

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

2%

4

publikasiilmiah.umsu.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes

Off

Exclude bibliography

Off

Exclude matches

2%

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MALANG
PUSAT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Bab IV Sri Wahyuni

105401125821

by Tahap Tutup

Submission date: 28 May 2025 05:11PM (UTC+0700)
Submission ID: 2686724281
File name: BAB_IV_s.docx (171.28K)
Word count: 3051
Character count: 19270



Bab IV Sri Wahyuni 105401125821

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES



0%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

3%

2

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

2%

3

123dok.com

Internet Source

2%

4

maksathebest.wordpress.com

Internet Source

2%

Exclude quotes

Exclude bibliography

Full

Only

Exclude matches



Bab V Sri Wahyuni

105401125821

by Tahap Tutup

Submission date: 28-May-2025 05:12PM (UTC+0700)

Submission ID: 2686724434

File name: BAB_V_s.docx (29.48K)

Word count: 285

Character count: 1826



Bab V Sri Wahyuni 105401125821

ORIGINALITY REPORT

1%

SIMILARITY INDEX

1%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



lister.co.id

Inspired by Lister

1%

☐ Exclude quotes☐ Exclude matches☐ Exclude bibliography

RIWAYAT HIDUP



SRI WAHYUNI, Lahir di Bantaeng pada tanggal 25 Mei 2003

. Anak kedua dari 3 bersaudara pasangan bapak Ridwan dan Ibu Sukarni. Penulis memasuki sekolah dasar di SDN 14 ALLU pada tahun 2009 dan selesai pada tahun 2015, Melanjutkan pendidikan pada jenjang lanjutan tingkat pertama

di MTS Ma'Arif Tumbel Gani pada tahun 2015 dan tamat pada tahun 2018.

Kemudian melanjutkan pendidikan ketingkat menengah atas di SMA Negeri 4 Bantaeng pada tahun 2018 dan tamat pada tahun 2021. Kuliah di Universitas Muhammadiyah Makassar pada jurusan pendidikan guru sekolah dasar (PGSD S1) sampai sekarang.

Berkah Rahmat Allah SWT dan iringan dari kedua orang tua penulis beserta keluarga besar yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan kepada penulis, serta teman seperjuangan di bangku perkuliahan. Pada tahun 2025 penulis menyelesaikan studi dengan menyusun skripsi yang berjudul “**Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar.**”