

**KEEFEKTIFAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TERHADAP
PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV
SD INPRES SERO KECAMATAN SOMBA OPU
KABUPATEN GOWA**



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

Oleh
**RISAL SUKKURUNA
10540 6661 11**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2017**



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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **RISAL SUKKURUNA**, NIM **10540 6661 11** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 126/Tahun 1438 II/2017 M, tanggal 27 Syawal 1438 H/ 21 Juli 2017 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Selasa tanggal 25 Juli 2017.

01 Dzulqaidah 1438 H
Makassar, 25 Juli 2017 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Dr. ~~Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.~~ (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. ~~Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.~~ (.....)
4. Dosen Penguji :
 1. Dr. ~~Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.~~ (.....)
 2. Dr. ~~Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.~~ (.....)
 3. ~~Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.~~ (.....)
 4. ~~Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.~~ (.....)

Handwritten signatures and initials in purple and black ink.

Disahkan Oleh :

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
 NBM : 866 434



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **RISAL SUKKURUNA**
 NIM : 10540 6661 11
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
 Makassar
 Dengan Judul : **Keefektifan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam**

Pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap Peningkatan
Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SD Inpres Sero
Kecamatan Sero Kecamatan Kabupaten Gowa

Setelah diperiksa dan diteliti ulang skripsi ini dinyatakan telah layak untuk
 diajukan dihadapan Tim Pengabdian Masyarakat Universitas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Muhammadiyah Makassar

Makassar, Juli 2017

Oleh
 Pembimbing I
 Pembimbing II
Sulfasyah, S.Pd., MA., Ph.D
Naslinda, S.Pd., M.Pd

Dekan FKIP
 Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
 NBM : 860304

Ketua Prodi PGSD

Sulfasyah, S.Pd., MA., Ph.D.
 NBM. 970 635



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **RISAL SUKKURUNA**
Nim : 10540 6661 11
Jurusan : Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Keefektifan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)
Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap
Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV
SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten
Gowa**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Makassar, Juni 2017

Yang Membuat Perjanjian

Risal Sukkuruna



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Keefektifan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)
Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap
Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV
SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten
Gowa**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **Risal Sukkuruna**
Stambuk : 10540 6661 11
Jurusan : Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Makassar, Junii 2017

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Sulfasyah, S.Pd.,MA.,Ph.D.

Haslinda S.Pd., M.Pd.

Diketahui:

Dekan FKIP
UNISMUH Makassar

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Sulfasyah, S.Pd.,MA.,Ph.D.
NBM. 970 635



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Risal Sukkuruna**
Stambuk : 10540 6661 11
Jurusan : Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Keefektifan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)
Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap
Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV
SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten
Gowa**

Dengan ini menyatakan bahwa:

Skripsi yang saya ajukan didepan TIM Penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun .

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

Makassar, Juni 2017

Yang membuat pernyataan

Risal Sukkuruna

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Setiap kita yang lahir adalah seorang pemenang, lalu apa yang membuat kita takut untuk menghadapi kegagalan. Jangan mengaku kalah sebelum mencoba



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt, atas segala limpahan nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat ujian meja guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini yang berjudul *“Keefektifan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa”* masih banyak terdapat kesalahan, kekurangan maupun kekhilafan. Karenanya, penulis berharap kritikan yang bersifat konstruktif demi kelengkapan penyusunan skripsi ini.

Beragam kendala dan hambatan yang dilalui oleh penulis, namun berkat usaha yang optimal dan dukungan dari berbagai pihak hingga akhirnya penulis dapat melewati rintangan tersebut.

Akhir kata, dengan hati yang tulus ikhlas penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, Teruntuk lelaki dan wanita terhebat dalam hidupku yaitu ayahanda Sukkuruna dan Ibunda Rusdiana, tak habis ku ucapkan terima kasih kepada beliau atas segala pengorbanan dan perjuangan yang senantiasa beliau lakukan selama penulis melaksanakan perkuliahan, serta perhatian dan doa yang selalu beliau sertakan dalam setiap langkah yang penulis lakukan. Begitu pula semua saudaraku yaitu Hasmiati, Syamsuddin, Muh. Ilyas, Nur aisyah, Syarif Hidayah Tullah dan Wahyuni serta seluruh keluarga besarku

atas perhatian dan pengorbanannya selama ini kepada penulis. Kepada Sulfasyah, S.Pd., MA. Ph.D. dan Haslinda, S.Pd., M.Pd pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih kepada, Dr. H. Rahman Rahim, M.M., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dan Sulfasyah, MA., Ph.D., ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Sitti Mariati, S.Pd kepala SD Inpres Sero Kec. Somba Opu, Kab. Gowa. beserta para stafnya, terutama ibu Nurmala, S.Pd selaku guru kelas IV yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Tak lupa penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada sahabat dan keluarga besar SKETSA PGSD Sanggar kreatif mahasiswa *Apa saja*, rekan-rekan seperjuangan khususnya angkatan 2011 PGSD kelas G, teman PPL & KKN, yang telah membantu penulis selama menyelesaikan skripsi.

Kepada sahabat dan seperjuangan Muh. Fajri (cicca), Agus (lamadu), Sabaruddin, dan Fadel yang senantiasa membantu dan meminjamkan laptop

berbulan-bulan ke penulis. Mega Ayuni yang selalu memberi motivasi dan dukungan serta marah-marahnya saat penyelesaian skripsi ini, terima kasih.

Tiada imbalan yang dapat penulis berikan selain memohon kepada Allah SWT, semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi pahala disisi-Nya. Kesempurnaan adalah harapan, penulis hanya dapat berusaha semaksimal mungkin untuk membuat skripsi ini menjadi yang terbaik, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mohon maaf atas segala kekurangan dalam skripsi ini dan semoga hasil karya ini bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Makassar, 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	4
1. Manfaat Teoretis	4
2. Manfaat Praktis	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR.....	6
A. Kajian Pustaka.....	6
1. Penelitian yang Relevan.....	6
2. Pendidikan Bahasa Indonesia di SD	7
3. Pembelajaran	10
4. Pengertian Belajar	11
5. Pengertian Mengajar	13
6. Model Pembelajaran.....	14
7. Strategi Pembelajaran.....	14
8. Metode Pembelajaran.....	15
9. Teknik Pembelajaran.....	15

10. Pendekatan Pembelajaran	15
11. Hakikat Keterampilan Berbahasa	16
a. Keterampilan Berbicara.....	16
b. Tujuan Keterampilan Berbicara	18
12. Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	19
a. Pengertian.....	19
b. Tujuan Metode Bermain Peran.....	21
c. Kelebihan Metode Bermain Peran	22
d. Kelemahan Metode Bermain Peran	23
e. Langkah – langkah Metode Bermain Peran	23
B. Kerangka Pikir.....	25
C. Hipotesis.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Desain Penelitian.....	28
C. Populasi dan Sampel	29
1. Populasi.....	29
2. Sampel.....	29
D. Definisi Operasional Variabel.....	30
E. Prosedur Penelitian	31
F. Instrumen Penelitian	32
G. Teknik Pengumpulan Data.....	33
H. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Penelitian	36
1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif.....	36
2. T-test	38
B. Pembahasan	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	42
A. Kesimpulan	42

B. Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1 Bagan Keterampilan Berbicara	17
2.2 Bagan Kerangka Pikir	26
3.1 Desain Penelitian.....	28
3.2 Jumlah Siswa SD Inpres Sero	29



DAFTAR TABEL

Tabel	
3.1 Kisi-kisi Tes Keterampilan Berbicara	34
3.2 Kategori Penilaian Keterampilan Berbicara.....	34
4.1 Data Hasil Keterampilan Berbicara Siswa	37
4.2 Kecenderungan Penelitian.....	38



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	48
2. Daftar Hadir Siswa.....	66
3. Data Nilai Pretest dan Posttest Siwa.....	68
4. Data Deskriptif (SPSS)	73
5. Uji T.....	76
6. Dokumentasi Penelitian.....	82



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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

Jadi, masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa kurang didorong untuk mengembangkan keterampilan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan untuk kemampuan siswa menghafal informasi, siswa terbiasa untuk mengingat dan menimbun informasi, tanpa berusaha untuk menghubungkan yang diingat itu dengan kehidupan sehari-hari. Akhirnya siswa hanya pintar secara teoretis tapi miskin dalam aplikasi.

Interaksi pembelajaran di kelas untuk menciptakan siswa aktif dalam proses belajar sangat diperlukan. Serta pengembangan metode-metode pembelajaran harus dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran.

Guru merupakan ujung tombak keberhasilan kegiatan pembelajaran disekolah yang terlibat langsung dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kualitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan sangat bergantung pada perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan guru. Tugas guru bukan semata-mata mengajar (*Teacher Centered*), tapi lebih kepada membelajarkan siswa (*Children Centered*). (Rusman, 2014:V).

Seorang guru yang profesional harus mampu memilih dan menerapkan metode yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Pada kenyataannya metode pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari metode yang tepat, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru / fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai metode pembelajaran.

Pemanfaatan metode seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru / fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru / fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan metode pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Masalah umum yang dijumpai guru-guru di Indonesia mulai dari tingkat dasar sampai pendidikan menengah adalah kurang tersedianya metode pembelajaran yang tepat untuk mendukung proses belajar siswa. Mempelajari aspek-aspek kebahasaan, tentu sangat dangkal jika hanya bermodalkan buku dan informasi melalui ceramah.

Metode-metode mengajar yang tepat diterapkan oleh guru pada pembelajaran Bahasa Indonesia adalah metode Bermain Peran (*Role Playing*).

Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk menirukan suatu aktivitas atau mendramatisasikan situasi, ide, atau karakter khusus. Metode Bermain Peran (*Role Playing*) digunakan untuk menjelaskan sikap dan konsep, rencana dan menguji penyelesaian masalah, membantu peserta didik menyiapkan situasi nyata dan memahami situasi sosial secara lebih

mendalam. Metode ini juga dapat diterapkan untuk menanamkan sikap normatif yang harus direfleksikan dalam apresiasi jiwa melalui peran dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi. (Sani, 2013:170).

Pernyataan di atas menegaskan bahwa materi pesan memerlukan keterampilan berbicara dan keterampilan menyimak. Keterampilan berbicara digunakan dalam menyampaikan sedangkan keterampilan menyimak digunakan untuk memahami pesan yang disampaikan. Kedua keterampilan memiliki peran masing-masing, namun aspek yang dinilai lebih menitikberatkan pada kemampuan berbicara peserta didik dalam mengungkapkan pesan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah metode bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu : Untuk mengetahui keefektifan metode bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik bersifat teoretis maupun bersifat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini adalah.

- a. Mendapatkan teori baru tentang peningkatan kemampuan berbicara murid melalui metode bermain peran (*Role Playing*).
- b. Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang di harapkan dengan penelitian dipaparkan sebagai berikut:

- a. Bagi guru, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan guru tentang metode bermain peran (*Role Playing*) sekaligus dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengadopsi metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah
- b. Bagi murid, diharapkan dengan penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia, serta dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam keterampilan berbahasa,berkomunikasi, dan bekerja sama dengan teman sebaya melalui penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

- c. Bagi sekolah, diharapkan melalui penelitian ini dapat menjadi sumbangan bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka yang diuraikan dalam penelitian ini pada dasarnya dijadikan acuan untuk mendukung dan memperjelas penelitian ini. Sehubungan dengan masalah yang akan diteliti, kerangka teori yang dianggap relevan dengan penelitian ini diuraikan sebagai berikut .

1. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang dijadikan referensi bagi penulis, diantaranya :

Penelitian yang dilakukan oleh Puput Indah Rustiyana (2011) yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Metode *Role Playing* Pada Materi Menghargai Keputusan Bersama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SD Negeri 02 Sungapan Kabupaten Pematang”. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 02 dan 03 Sungapan tahun ajaran 2010/2011, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 02 Sungapan sebagai kelompok eksperimen dan peserta didik kelas V SD Negeri 03 Sungapan sebagai kelompok kontrol. Hasil perhitungan nilai tes akhir menunjukkan taraf signifikansi kedua kelompok Sig (2- tailed) sebesar 0,019 yaitu lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Kesimpulannya yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai tes akhir kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Dengan demikian, metode *Role Playing* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik materi menghargai keputusan bersama.

Penelitian yang dilakukan oleh Nuramelia (2011) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berbicara melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Siswa Kelas V SD Inpres Minasa Upa 1”. Dalam penelitiannya, Nuramelia telah menemukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap kemampuan berbicara murid, yaitu terjadi peningkatan pemahaman murid terhadap materi/konsep yang dipelajari melalui kegiatan yang telah dilaksanakan. Selain itu keaktifan murid dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan.

2. Pendidikan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama disekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa sebagai media, baik berkomunikasi dalam bahasa lisan, juga berkomunikasi menggunakan bahasa tulis.

Ketika anak memasuki usia Sekolah Dasar, anak-anak akan terkondisikan untuk mempelajari bahasa tulis. Pada masa ini, anak dituntut untuk berpikir lebih dalam lagi kemampuan berbahasa anak pun mengalami perkembangan.

Penggunaan bahasa dalam interaksi dapat dibedakan menjadi dua, yakni lisan dan tulisan. Agar individu dapat menggunakan bahasa dalam suatu interaksi, maka ia harus memiliki kemampuan berbahasa. Kemampuan itu digunakan untuk mengkomunikasikan pesan. Pesan ini dapat berupa ide (gagasan), keinginan, kemauan, perasaan, ataupun interaksi.

Adapun ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD yaitu:

a. Aspek mendengarkan mencakup dua sub aspek yaitu:

- 1) Mendengarkan aktif
- 2) Aktif produktif

Adapun contoh dari masing-masing sub aspek itu sebagai berikut:

- 1) Mendengarkan Aktif dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; Membedakan berbagai bunyi bahasa perintah dan dongeng yang dilisankan.
- 2) Mendengarkan Aktif Produktif dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; Menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita, Mengulang deskripsi tentang benda-benda di sekitar, menyebutkan isi dongeng, dan mendeskripsikan isi puisi.

b. Aspek berbicara mencakup dua sub aspek yaitu:

- 1) Berbicara aktif
- 2) Aktif produktif

Adapun contoh dari masing-masing sub aspek itu sebagai berikut:

- 1) Berbicara aktif dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; Mendeskripsikan benda-benda di sekitar dan fungsi anggota tubuh dengan

kalimat sederhana, mendeklamasikan puisi anak dengan lafal dan intonasi yang sesuai.

- 2) Berbicara aktif produktif dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; Bertanya kepada orang lain dengan pikiran, perasaan, dan menggunakan pilihan kata yang tepat dan santun, menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri.

c. Aspek membaca mencakup dua sub aspek yaitu:

- 1) Membaca aktif dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; Membaca nyaring teks dengan wacana tulis dengan memperhatikan lafal dan intonasi yang tepat, membaca nyaring dan membaca dalam hati.
- 2) Membaca aktif produktif dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; Menyebutkan isi teks agak panjang yang dibaca dalam hati, menjawab dan atau mengajukan pertanyaan.

d. Aspek menulis mencakup dua sub aspek yaitu:

- 1) Sub aspek sastra dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; Menulis karangan sederhana, menulis berbagai karya sastra untuk anak berbentuk cerita, puisi dan pantun.
- 2) Sub aspek non sastra dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; Menulis petunjuk, surat, pengumuman, formulir, teks pidato, laporan dan ringkasan.

3. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Komalasari (2013 : 3)

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan seseorang agar orang lain belajar. Syah (2010 : 215)

Pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistematis yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik dengan siswa, sumber belajar, dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar siswa. Arifin (2011 : 10)

Proses pembelajaran yang diharapkan terjadi adalah suatu proses yang dapat mengembangkan potensi-potensi siswa secara menyeluruh dan terpadu. Pengembangan dimensi-dimensi individu secara parsial tidak akan mampu mendukung optimalisasi pengembangan potensi siswa sebagaimana diharapkan. Karena itu dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya dituntut menyampaikan materi pelajaran akan tetapi harus mampu mengaktualisasi peran strateginya dalam upaya membentuk watak siswa melalui pengembangan kepribadian dan nilai-nilai yang berlaku. Secara substansi, arah pendidikan dan pembelajaran harus dapat membekali siswa dengan kompetensi mata pelajaran kompetensi lintas kurikulum yang terarah pada kemampuan memecahkan masalah, komunikasi, hubungan social dan interpersonal, kemandirian, etika dan estetika yang harus diperoleh secara holistic dan intergratif melalui proses pembelajaran.

Karena itu pembelajaran harus bertumpu pada empat pilar utama *learning to know, learning to do, learning to live together, learning to live with others*, dan *learning to be*.

Untuk mendukung proses pembelajaran yang dapat mendorong pengembangan potensi siswa secara komprehensif, maka guru harus memiliki wawasan dan kerangka pikir yang *holistic* tentang pembelajaran. Pembelajaran harus merupakan bagian dari proses pemberdayaan diri siswa secara utuh. Karena itu pembelajaran harus mampu mendorong tumbuhnya keaktifan dan kreatifitas optimal dari setiap siswa. Karena itu keberadaan paradigma konstrutifisme menjadi *alternative* yang perlu dikaji secara cermat agar prinsip-prinsip dasarnya dapat diimplementasikan di dalam proses pembelajaran. Sebagai salah satu paradigma *alternative*, konstrutifisme memberikan arah yang jelas bahwa kegiatan belajar merupakan kegiatan aktif siswa dalam upaya menemukan pengetahuan, konsep, kesimpulan, bukan sekedar merupakan kegiatan mekanistik untuk mengumpulkan informasi atau fakta saja. Pandangan ini penting untuk dipahami agar guru dapat menggunakan semua sumber belajar untuk mendorong peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan dan mengembangkan kemampuan dirinya.

4. Pengertian Belajar

Untuk memperoleh pengertian yang objektif tentang belajar terutama belajar di sekolah, perlu dirumuskan secara jelas pengertian belajar. Menurut, Husdarta dan Yudha (2013: 2) belajar dimaknai sebagai proses perubahan

tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Tingkah laku itu mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Menurut Anthony Robbins (Trianto, 2009 : 15) belajar adalah proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dengan sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami. Makna belajar disini bukan berangkat dari sesuatu yang benar-benar belum diketahui (no) tetapi merupakan keterkaitan dari dua pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan yang baru.

Menurut psikologi *Gestalt* (Husdarta dan Yudha, 2013 : 8) belajar itu terjadi apabila diperoleh pemahaman. Pemahaman merupakan proses untuk mengorganisasi kembali pengalaman yang muncul secara tiba-tiba.

Menurut teori Behaviorisme (Sani, 2013 : 4) belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret, dengan menggunakan model hubungan stimulus-respons dan menempatkan peserta didik sebagai individu yang pasif. Pembelajaran dilakukan memberikan stimulus kepada peserta didik agar menimbulkan respons yang tepat seperti yang diinginkan.

Menurut W.S. Winkel (Susanto, 2013 : 4) belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relative konstan dan berbekas.

Dari uraian tentang pengertian belajar maka dapat di simpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang melibatkan jiwa dan

raga sehingga dapat menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, pengalaman, sikap, nilai yang dilakukan oleh seseorang melalui latihan, pengalaman serta berinteraksi dengan lingkungannya yang selanjutnya akan disebut dengan hasil belajar.

5. Pengertian Mengajar

Guru memiliki tugas yang paling utama adalah mengajar. Tujuan mengajar adalah agar terjadinya proses belajar. Adapun ciri utama terjadinya proses belajar adalah siswa dapat secara aktif ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian para guru harus selalu berupaya agar para siswa dimotivasi untuk lebih berperan. Walau demikian, para guru tetap berperan sebagai pengelola proses belajar dan pembelajaran di sekolah.

Mengajar adalah sistem kegiatan untuk membimbing anak sebagai individu dan sebagai kelompok dengan maksud terpenuhinya kelengkapan pengalaman belajar yang memungkinkan setiap anak dapat berkembang terus secara teratur mencapai kedewasaannya. Guru berperan tidak hanya sekedar menyampaikan informasi kepada siswa saja tetapi guru juga harus berusaha agar siswa mau belajar. Karena mengajar sebagai upaya yang disengaja, maka guru terlebih dahulu harus mempersiapkan bahan yang akan disajikan kepada siswa.

Dewasa ini, mengajar lebih ditekankan pada keaktifan siswa dalam belajar, sedangkan guru hanyalah sebagai pembimbing dan pengarah atas jalannya proses belajar mengajar sehingga kemampuan siswa untuk berkembang dan berbuat lebih banyak. Atas dasar tersebut Sardiman (Hasriani, 2008:14)

mengartikan mengajar sebagai suatu aktifitas untuk menolong dan membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah, dan mengembangkan keterampilan, ide, aspirasi, dan pengetahuan.

6. Model Pembelajaran

Menurut Joyce dan Weil (Rusman 2014: 133) Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Model pembelajaran terkait dengan pemilihan strategi dan pembuatan struktur metode, keterampilan, dan aktifitas peserta didik. Ciri utama sebuah model pembelajaran adalah adanya tahapan pembelajaran.

7. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah rencana tindakan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan sebagai sumber daya dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran menentukan pendekatan yang dipilih guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan suatu konsep yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

8. Metode Pembelajaran

Menurut Sani (2013:90) Metode adalah cara menyampaikan materi pelajaran dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Metode merupakan cara mengajar yang telah disusun berdasarkan prinsip dan sistem tertentu. Menurut Hamdani (2011:71) pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik.

Metode Pembelajaran menurut Hamdani (2011:80) yaitu cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk menciptakan lingkungan belajar dan mendasari aktivitas guru dan peserta didik.

9. Teknik Pembelajaran

Teknik adalah cara menerapkan pembelajaran di kelas. Teknik yang digunakan harus konsisten dengan metode pembelajaran dan sesuai dengan pendekatan yang dipilih.

10. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran adalah sekumpulan asumsi yang saling berhubungan dan terkait dengan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran mengacu pada sebuah teori belajar yang digunakan sebagai prinsip dalam proses belajar mengajar. Sebuah pendekatan pembelajaran memaparkan bagaimana orang memperoleh pengetahuan dalam pembelajaran tertentu. Pendekatan pembelajaran merupakan sudut pandang guru terhadap proses pembelajaran

secara umum berdasarkan teori tertentu, yang mendasari pemilihan strategi dan metode pembelajaran.

11. Hakikat Keterampilan Berbahasa

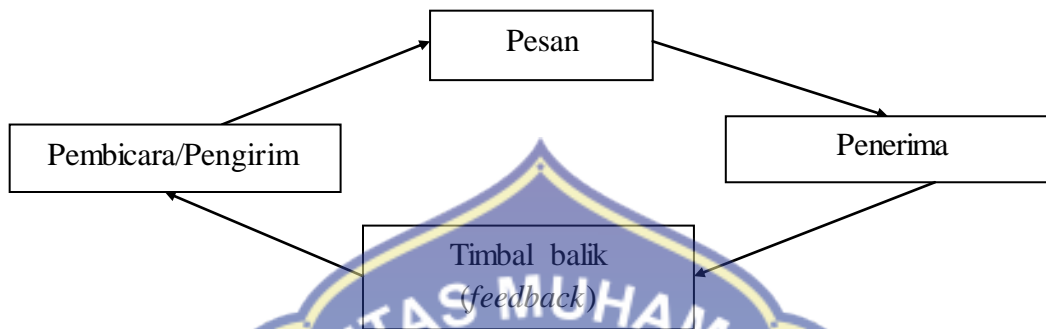
Kata terampil dalam Suharso (Purwandari 2012:13) adalah cakap dalam menyelesaikan tugas, mampu dan cekatan. Keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Jadi, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbahasa sebagai kecakapan untuk menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan bahasa. Keterampilan dalam berbahasa terbagi menjadi empat keterampilan berbahasa. Empat keterampilan berbahasa terdiri dari keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan menulis, dan keterampilan berbicara. Dalam penelitian ini menitikberatkan pada keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara dalam berbahasa dijelaskan sebagai berikut.

a. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa. Berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Menurut Iskandawassid (2009: 241), keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Keterampilan berbicara melibatkan pereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan maksud dan penerima maksud tersebut. Orang yang mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan maksud disebut pembicara. Pembicara dalam menyampaikan

suatu maksud ditujukan kepada penerima. Penerima nantinya dapat memberikan timbal balik terhadap maksud yang disampaikan pembicara.

Pendapat di atas diperjelas dengan bagan di bawah ini.



Gambar 2.1 Bagan Keterampilan Berbicara

Pembicara berlaku sebagai pengirim pesan sedangkan penerima berperan sebagai penerima pesan. Pesan merupakan informasi yang disampaikan oleh pembicara kepada penerima. Setelah penerima menerima pesan, penerima pesan memberikan reaksi atau timbal balik mengenai pesan yang disampaikan pembicara.

Keterampilan berbicara seperti bagan di atas, dapat dilakukan dengan mudah apabila dalam pembelajaran keterampilan berbicara melibatkan peserta didik untuk aktif berkomunikasi. Guru dituntut untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam melakukan keterampilan berbicara. Hal tersebut dikarenakan guru dapat melatih keterampilan berbicara peserta didik dan melakukan penilaian terhadap keterampilan berbicara yang dimiliki peserta didik itu.

b. Tujuan Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara yang diberikan di SD pada peserta didik memiliki tujuan tertentu. Tujuan dari keterampilan berbicara ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Menurut Iskandarwassid (2009: 242) tujuan keterampilan berbicara mencakup pencapaian hal-hal, diantaranya dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Kemudahan berbicara
- 2) Kejelasan
- 3) Bertanggung jawab
- 4) Membentuk pandangan yang kritis
- 5) Membentuk kebiasaan

Tujuan keterampilan berbicara di SD yang dikemukakan di atas, dapat terwujud apabila pembelajaran yang dilakukan melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara. Peserta didik yang terlibat secara penuh dalam pembelajaran keterampilan berbicara akan memberikan pengalaman berbicara pada peserta didik itu sendiri, di mana nantinya akan berguna untuk menambah kualitas keterampilan berbicara peserta didik.

12. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

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

Sudjana (1989 : 61) menyatakan bermain peran / sosio drama adalah sandiwara tanpa naskah, tanpa latihan lebih dulu sehingga dilakukan secara spontan, masalah yang didramakan adalah mengenai situasi sosial.

Hamalik (2006 : 214) menjelaskan bahwa pengajaran berdasarkan pengalaman lainnya adalah bermain peran karena pada umumnya siswa menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Di dalam bermain, peran guru menerima petan non interpersonal di dalam kelas, siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus.

Dalam metode bermain peran unsur yang menonjol adalah unsur hubungan sosial, dalam bermain peran menempatkan diri sebagai tokoh atau pribadi tertentu misalnya sebagai pahlawan, petani, dokter, guru, sopir, dan sebagainya (Semiawan, 1993 : 82).

Menurut pendapat dari Shaftel dalam Rianto (2000 : 107) menyatakan bahwa metode bermain peran diartikan sebagai suatu metode pemecahan masalah yang melibatkan dua orang atau lebih untuk mengambil keputusan secara terbuka dalam situasi yang dilematis. Pemeranan diakhiri pada saat mencapai titik dilema dan masing-masing pemeran bebas menganalisa apa yang terjadi melalui diskusi yang melibatkan para pengamat untuk mencari pemecahannya.

Sosiodrama adalah suatu kelompok yang bertindak memecahkan masalah terutama pemecahan masalah yang berkenaan dengan hubungan antar insani. Masalah itu dapat dihubungkan dengan kerja sama siswa di sekolah, keluarga, atau di masyarakat umumnya. Sosiodrama memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menyelidiki alternatif pemecahan masalah yang berkenaan dengan keluarga (Hamalik, 2002 : 138).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka disimpulkan bahwa bermain peran / sosiodrama adalah suatu metode dengan cara memainkan suatu peran yang menekankan penghayatan di mana para siswa turut serta dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah-masalah sosial.

Pengertian metode Bermain Peran (*Role Playing*) menurut Ridwan (2013 : 70) adalah metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk menirukan suatu aktivitas atau mendramatisasikan situasi, ide, atau karakter khusus. Metode Bermain Peran (*Role Playing*) digunakan untuk menjelaskan sikap dan konsep, rencana dan menguji penyelesaian masalah, membantu peserta didik menyiapkan situasi nyata dan memahami situasi sosial secara lebih mendalam. Metode ini juga dapat diterapkan untuk menanamkan sikap normatif yang harus direfleksikan dalam apresiasi jiwa melalui peran dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

Pengajar melibatkan peserta didik dalam bermain peran (*Role Playing*) karena berbagai alasan. Berbagai alasan yang mendukung bermain

peran (*Role Playing*) yaitu karena dalam bermain peran (*Role Playing*) dapat: (1) membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan, (2) menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah, (3) menjadikan problem yang abstrak menjadi konkret, (4) melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial, (5) mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik, (6) dan mengembangkan pemahaman yang empatik. Zaini (dalam Purwandari 2012 : 31).

b. Tujuan Metode Bermain Peran

Ali (2000 : 84) menyatakan bahwa tujuan bermain peran adalah menggambarkan suatu peristiwa masa alampau atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun mendatang kemudian ditunjuk beberapa siswa untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita. Pemeran melakukan sendiri peranannya sesuai dengan daya imajinasi tentang pokok yang diperankannya.

Lain halnya dengan Hamalik (2002 : 138) yang mengatakan bahwa tujuan bermain peran adalah menciptakan kembali gambaran historis masa silam, peristiwa yang mungkin terjadi pada masa mendatang, peristiwa-peristiwa sekarang yang berarti atau situasi-situasi bayangan pada suatu tempat dan waktu tertentu.

Sudjana (2000 : 90) menjelaskan bahwa tujuan bermain peran adalah agar siswa dapat menghargai dan menghayati perasaan orang lain, memupuk rasa tanggung jawab pada diri siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain peran adalah agar siswa dapat menghayati perasaan orang lain dan menciptakan kembali gambaran historis masa silam, peristiwa yang mungkin terjadi pada masa mendatang, peristiwa-peristiwa sekarang yang berarti atau situasi-situasi bayangan pada suatu tempat dan waktu tertentu.

c. Kelebihan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Menurut Zaini (Purwandari 2012 : 32) Kelebihan dari metode bermain peran (*Role Playing*) yaitu: (1) bermain peran dapat membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan, (2) menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah, (3) menjadikan problem yang abstrak menjadi konkret, (4) melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial, (5) mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik, (6) memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik, (7) mengembangkan pemahaman yang empatik, (8) dan memberikan timbal balik (*feedback*) yang segera bagi pengajar dan peserta didik.

d. Kekurangan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode Bermain Peran tidak hanya memiliki kelebihan. Metode bermain peran (*Role Playing*) juga memiliki kelemahan. Kelemahan dari metode Bermain peran (*Role Playing*) antara lain:

Kelemahan metode Bermain peran (*Role Playing*) diantaranya yaitu: (1) bermain peran (*Role Playing*) memakan waktu yang banyak, (2) peserta didik sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik (3) bermain peran (*Role Playing*) tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung, (4) peserta didik yang tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh, (5) dan tidak semua materi pelajaran dapat menerapkan metode ini (Afroh 2012).

e. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode bermain peran (*Role Playing*) dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) harus memperhatikan langkah-langkah pelaksanaannya, sehingga paham dengan jelas mengenai metode bermain peran (*Role Playing*).

Langkah-langkah dalam menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*) sebagai berikut : (1) guru menyusun / menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. (2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai. (3) Guru memberikan scenario untuk dipelajari. (4) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). (5) Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh yang terdapat pada scenario. (6) Peserta didik yang telah ditunjuk bertugas memainkan peran maju dan bermain peran didepan peserta didik lainnya. (7) Peserta didik yang tidak bermain peran berada dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang diperagakan,

mengamati kejadian khusus dan mengevaluasi peran masing-masing tokoh. (8) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok. (9) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. (10) Peserta didik merefleksikan kegiatan bersama-sama. (11) Guru memberikan kesimpulan secara umum. (Ridwan, 2013:171).

Format Pembelajaran Kemampuan Berbicara Dengan Teknik Bermain Peran:

1. Pendahuluan

- a. Menyiapkan Rencana Pembelajaran
 - b. Guru mengkondisikan siswa untuk siap menerima pelajaran
 - c. Guru memberi apersepsi dengan memancing ke pokok pembahasan kemampuan berbicara Pembagian kelas menjadi beberapa kelompok
2. Guru menjelaskan tentang ketrampilan berbicara dengan menggunakan teknik bermain peran
 3. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan oleh guru tentang bermain peran
 4. Menyuruh siswa membaca teks percakapan secara kelompok untuk bermain peran dengan memilih salah satu peran yang akan dibawakan
 5. Menyuruh siswa menghafal teks percakapan sesuai perannya
 6. Menyuruh siswa bermain peran di depan kelas sesuai dengan perannya masing-masing
 7. Mengadakan penilaian dengan memperhatikan siswa bermain peran
 8. Membahas hasil kegiatan siswa dan melakukan perbaikan menyimpulkan materi berbicara dengan teknik bermain peran

9. Mengolah data serta merefleksi untuk merumuskan tindakan selanjutnya

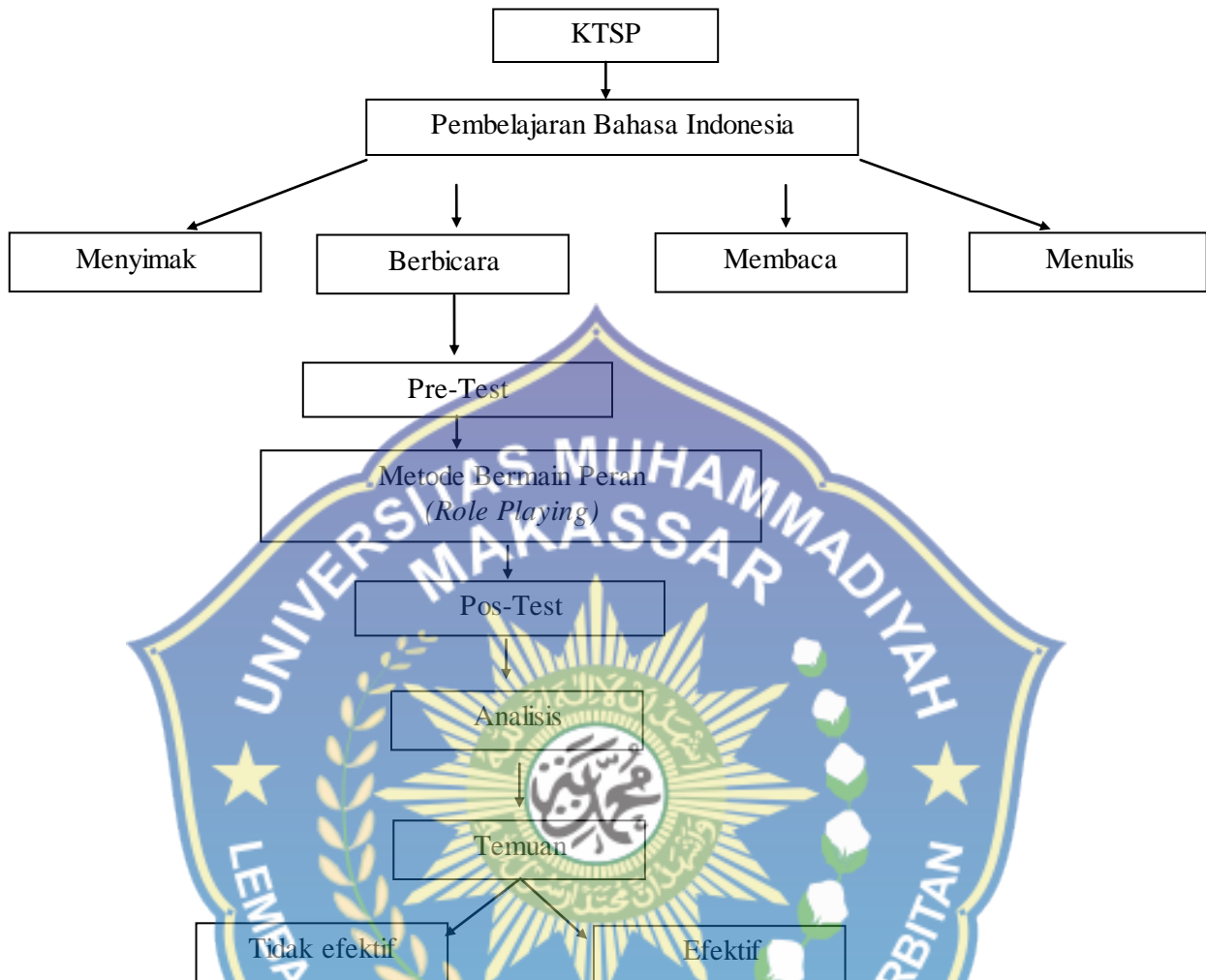
B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir bertujuan memberikan gambaran tentang konsep dasar yang digunakan dalam penelitian ini sehingga dapat menunjukkan alur pikir secara tepat sekaligus mampu mengakomodasi semua permasalahan yang ada dengan cara memecahkan permasalahannya.

Berdasarkan pengalaman dalam proses pembelajaran dikelas umumnya guru harus memperhatikan penggunaan metode pembelajaran yang tepat, agar pembelajaran dapat lebih bermakna dan menjadi pengetahuan jangka panjang. Penerapan metode pembelajaran yang tepat harus mempertimbangkan beberapa hal. Salah satu bahan pertimbangan yaitu kesesuaian metode pembelajaran dengan materi.

Untuk memaksimalkan keterampilan berbicara pembelajaran dilakukan dengan menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*). Metode ini telah dipertimbangkan dan mempunyai kecocokan dengan materinya. Metode ini melibatkan peserta didik secara penuh dan memberikan pembelajaran yang bermakna pada peserta didik. Peserta didik termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik dan terlibat penuh dari awal persiapan pembelajaran hingga evaluasi pembelajaran. Alasan di atas menjelaskan bahwa metode bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia efektif dalam proses belajar mengajar di kelas.

Adapun kerangka pikir penelitian ini dapat dilihat pada bagan dibawah ini:



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka dapat diajukan hipotesis :

1. Penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) tidak efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres Sero Kabupaten Gowa. (H_0)

2. Penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres Sero Kabupaten Gowa. (H_1)

Untuk keperluan pengujian hipotesis di atas digunakan uji pihak kanan, dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2 \text{ melawan } H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

H_1 = Ada Pengaruh Efektifitas

H_0 = Tidak terdapat Pengaruh Efektifitas



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Peneliti disini menggunakan satu kelas sampel eksperimen saja dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan metode bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah desain *The One Group Pretest-Posttest* (Satu Kelompok Prates-Postes). Desain ini digunakan karena peneliti hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol. Model desainnya adalah:

Gambar 3.1

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Emzir (2007:97)

Keterangan :

X = perlakuan pada kelas eksperimen

O₁ = pretest

O₂ = posttest

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiono (2000:57) “Populasi pada generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari kemudian ditarik kesimpulannya”.

Gambar 3.2 Jumlah siswa SD Inpres Sero.

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas I _A	37
2	Kelas I _B	34
3	Kelas II _A	33
4	Kelas II _B	32
5	Kelas III _A	29
6	Kelas III _B	25
7	Kelas IV _A	30
8	Kelas IV _B	30
9	Kelas V _A	31
10	Kelas V _B	28
11	Kelas VI _A	34
12	Kelas VI _B	35
Total		378

Sumber : SD Inpres Sero

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV.a SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, dengan jumlah 30 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karekteristik yang dimiliki oleh populasi. Karena jumlah yang diteliti kurang dari 100 siswa, dalam penelitian ini digunakan sampel total (*total sampling*) Artinya, seluruh populasi dijadikan sampel (sugiono : 2000) sampel dalam penelitian ini yaitu ada 30 siswa kelas IVa.

D. Definisi Operasional Variabel

Defenisi operasional variabel pada penelitian ini adalah :

1. Efektivitas

Efektivitas adalah pengaruh yang ditimbulkan atau disebabkan oleh adanya suatu kegiatan tertentu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan yang dicapai dalam setiap tindakan yang dilakukan. Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah efektivitas metode bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

Adapun indikator dari efektivitas tersebut :

a) Hasil Belajar

Hasil belajar murid yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor yang diperoleh oleh murid setelah proses pembelajaran dengan metode Bermain Peran melalui tes belajar. Ketuntasan hasil belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang telah mencapai ketuntasan individual dan klasikal, yaitu murid telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 dan skor idealnya 100. Standar ketuntasan belajar murid sebagai acuan efektivitas pembelajaran pada penelitian ini adalah sekurang-kurangnya 75% dari jumlah murid yang mencapai nilai KKM.

b) Aktivitas Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran

Aktivitas siswa adalah keterlaksanaan kegiatan siswa selama proses pembelajaran yang berlangsung melalui penerapan Metode Bermain Peran. Aktivitas siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses komunikasi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru yang menghasilkan perubahan tingkah laku selama proses pembelajaran dengan menerapkan Metode Bermain Peran. Kriteria keberhasilan aktivitas siswa yang ditetapkan di SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa yaitu sekurang-kurangnya 70% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

E. Prosedur Penelitian

Adapun tahap prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- a. Mengidentifikasi masalah yang akan diteliti.
- b. Mengurus perizinan sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.
- c. Memilih materi yang akan digunakan dalam penelitian.
- d. Membuat RPP

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Mengadakan pretes pada kelas eksperimen.
- b. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) sebagai berikut : (1) guru menyusun / menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. (2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai. (3) Guru memberikan skenario untuk dipelajari. (4) Guru menunjuk beberapa siswa untuk

mempelajari scenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). (5) Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh yang terdapat pada scenario. (6) Peserta didik yang telah ditunjuk bertugas memainkan peran maju dan bermain peran didepan peserta didik lainnya. (7) Peserta didik yang tidak bermain peran berada dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang diperagakan, mengamati kejadian khusus dan mengevaluasi peran masing-masing tokoh. (8) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok. (9) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. (10) Peserta didik merefleksi kegiatan bersama-sama. (11) Guru memberikan kesimpulan secara umum. (Ridwan, 2013:171).

c. Mengadakan postes pada kelas eksperimen.

3. Menganalisis Data Hasil dan Pelaporan

- a. Mengumpulkan hasil pengolahan data.
- b. Menganalisis hasil pengolahan data.

F. Instrument Penelitian

Adapun Instrumen atau alat penelitian yang akan dilakukan dalam proses penelitian, yaitu :

1. Tes hasil belajar siswa

Tes hasil belajar siswa digunakan untuk mengukur hasil belajar bahasa Indonesia sebelum dan sesudah mendapat perlakuan.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah murid kelas IV.a SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

2. Jenis Data

Data yang diperoleh berasal dari sumber data yang berupa hasil belajar siswa. Tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran.

H. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul dengan menggunakan instrumen-instrumen yang ada kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif digunakan untuk mengungkap keterlaksanaan pembelajaran, hasil belajar murid, aktivitas siswa selama pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode Bermain Peran (*Role Playing*).

1) Hasil belajar

Tes yang digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara adalah tes performen yaitu menugasi siswa untuk praktik berbicara. Tes ini digunakan digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa kelas IV SD Inpres Sero dalam penguasaan keterampilan berbicara. Nilai akhir adalah jumlah keseluruhan skor dari masing-masing aspek yang dinilai. Hal-hal yang dinilai meliputi aspek ketepatan, aspek kelancaran, dan aspek intonasi, ekspresi, dan tema.

Tabel: 3.1 Kisi-Kisi Tes Keterampilan Berbicara

No	Indikator	Deskriptor	Skor
1	Ketepatan	Tepat dalam penggunaan bahasa serta pemilihan kata dalam berbicara	20
		Kurang tepat dalam penggunaan bahasa serta pemilihan kata dalam berbicara	10
		Tidak tepat dalam penggunaan bahasa serta pemilihan kata dalam berbicara	5
2	Kelancaran	Lancar dan relevan dalam berbicara	20
		Kurang lancar dalam berbicara	10
		Tidak lancar dan putus-putus dalam berbicara	5
3	Intonasi	Jelas dalam pemenggalan kata / jeda	20
		Kurang jelas dalam pemenggalan kata / jeda	10
		Tidak jelas dalam pemenggalan kata / jeda	5
4	Ekspresi	Menjiwai dalam bermain peran	20
		Kurang menjiwai dalam bermain peran	10
		Tidak menjiwai dalam bermain peran	5
5	Tema	Percakapan sesuai tema	20
		Percakapan kurang sesuai dengan tema	10
		Percakapan tidak sesuai dengan tema	5

Tabel 3.2 Kategori Penilaian Kemampuan Berbicara

Skor			Kategori
90	-	100	Sangat Baik
80	-	89	Baik
70	-	79	Cukup
0	-	69	Kurang

2. t-test

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan. Untuk maksud tersebut maka teknik pengujian yang digunakan adalah uji-t yang dikemukakan oleh Arikunto (2002: 275).

Rumus yang digunakan adalah:

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

Keterangan:

t: Perbedaan dua mean

Md: Perbedaan mean *pretest* dan *posttest*

$\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

N: Jumlah subjek eksperimen

Db: Derajat kebebasan tertentu ditentukan dengan N-1.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dengan menggunakan *Pre-Eksperimen* yang dilakukan terhadap 30 siswa mengenai keterampilan berbicara siswa kelas VI SD Inpres Sero Kabupaten Gowa sebelum dan sesudah perlakuan yang berupa metode bermain peran (*Role Playing*). Hasil penelitian tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan keterampilan berbicara sebelum (*pretestt*) dan sesudah (*posttest*) diberi perlakuan, dan analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian tentang adanya perbedaan keterampilan berbicara sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran (*Role Playing*).

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai keterampilan berbicara sebelum (*pretestt*) dan sesudah (*posttest*) diberi perlakuan berupa metode bermain peran (*Role Playing*), maka berikut ini akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang diklasifikasikan dalam aspek ketepatan, aspek kelancaran, aspek intonasi, ekspresi, dan tema.

Tabel 4.1: Data tingkat hasil keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa metode bermain peran.

Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentas	Frekuensi	Persentas
90 – 100	Sangat Baik	-	-	3	10%
80 – 89	Baik	-	-	13	43,3%
70 – 79	Cukup	4	13,33%	10	33,3%
0 – 69	Kurang	26	86,67	4	13,3%
Jumlah		30	100%	30	100%

Tabel diatas menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Sero Kabupaten Gowa sebelum diberi latihan metode bermain peran, tingkat hasil belajarnya yaitu hanya 4 siswa dengan 13,33% yang berada pada kategori cukup, sedangkan pada kategori kurang sebanyak 26 siswa dengan persentase 86,67%. Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 57,83 dimana nilai rata-rata tersebut berada pada interval 0-69 yang berarti kurang. Hal ini berarti bahwa keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Sero Kabupaten Gowa berada pada kategori kurang.

Setelah diberi perlakuan metode bermain peran, hasil keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Sero mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil keterampilan berbicara berada dalam kategori sangat baik sebanyak 3 siswa dengan persentase 10%, kategori baik sebanyak 13 siswa dengan persentase 43,3%, kategori cukup sebanyak 10 siswa dengan persentase 33,3%, dan kategori kurang sebanyak 4 siswa dengan persentase 13,3%. Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 75,6 dimana nilai rata-rata tersebut berada pada interval 70-79 yang berarti cukup. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa

kelas IV SD Inpres Sero Kabupaten Gowa setelah diberikan metode bermain peran (*Role Playing*) berada dalam kategori cukup.

Tabel 4.2: Kecenderungan umum penelitian berdasarkan pedoman interpretasi keterampilan berbicara.

Jenis Data	Mean	Interval	Klasifikasi
<i>Pre-Test</i>	57,83	0-69	Kurang
<i>Post-Test</i>	75,6	70-79	Cukup

Sumber: Hasil *pretestt* dan *posttest*

2. Uji T-Test

Hipotesis penelitian ini adalah “metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Sero Kabupaten Gowa. Untuk pengujian hipotesis, terlebih dahulu disajikan data hasil kemampuan berbicara siswa, baik *pretestt* dan *posttest*. Hasil uji akan diuraikan di bawah ini.

Rumus yang digunakan adalah:

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

- a) Menentukan harga Md (Mean dari perbedaan antara *pretestt* dan *posttest*). harga Md terlampir

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{535}{30} = 17,83$$

- b. Menentukan/mencari harga $\sum X^2 d$ (Terlampir)

$$\sum X^2_d = 766,2581$$

c. Menentukan harga T_{Hitung} :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{17,83}{\sqrt{\frac{766,2581}{30 \times 29}}} = \frac{17,83}{\sqrt{\frac{766,2581}{870}}} = \frac{17,83}{\sqrt{0,8807564}} = \frac{17,83}{0,9384862279}$$

$$= 18,9986805026$$

Jadi $T_{Hitung} = 18,9986805026$ atau 18,99

d. Menentukan harga t_{Tabel} :

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan d.b. = $N - 1 = 30 - 1 = 29$.

Berdasarkan tabel t (Terlampir), maka diperoleh $t_{0,05} = 3,659$. Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 18,99$ dan $t_{Tabel} = 3,659$ maka $t_{Hitung} \geq t_{Tabel}$ atau $18,99 \geq 3,659$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh positif yang signifikan metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Sero Kabupaten Gowa.

Dalam pengujian statistik, hipotesis ini dinyatakan sebagai berikut:

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

B. Pembahasan

Hasil analisis statistika deskriptif menunjukkan bahwa skor hasil keterampilan berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Inpres Sero Kabupaten Gowa sebelum diterapkan *Metode Bermain Peran* berada pada kategori kurang. Hal ini terlihat dari skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 57,83 dari 30 siswa. Sebanyak 26 siswa memiliki keterampilan berbicara yang kurang. Adapun ciri-ciri kurangnya hasil keterampilan berbicara yang secara umum ditunjukkan siswa antara lain seperti tidak lancar dalam berbicara, tidak jelas dalam pemenggalan kata, kurang menjiwai tokoh, dan ada beberapa yang tidak sesuai tema.

Sementara itu skor hasil keterampilan berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Inpres Sero Kabupaten Gowa setelah diterapkan *Metode Bermain Peran* terjadi peningkatan yang signifikan yaitu berada pada kategori cukup. Hal ini terlihat dari skor rata-rata sebesar 75,6 dan dari 30 siswa dan juga setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 18,99$ dan $t_{\text{Tabel}} = 3,659$ maka $t_{\text{Hitung}} \geq t_{\text{Tabel}}$ atau $18,99 \geq 3,659$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh positif yang signifikan metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dinyatakan bahwa penggunaan pembelajaran metode bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Sero Kabupaten Gowa, pembelajaran metode bermain peran (*Role Playing*) disediakan untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam memerankan tokoh. Dengan siswa dapat bermain peran

dengan lafal dan intonasi yang tepat maka siswa akan memperoleh informasi, memperoleh ilmu pengetahuan dan dengan berbicara murid mampu mempertinggi daya pikirannya, mempertajam pandangannya dan memperluas wawasannya.

Ini membuktikan bahwa metode bermain peran (*Role Playing*) efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya meningkatkan keterampilan berbicara siswa, seperti yang telah dikemukakan sebelumnya dan berdasar dari penelitian-penelitian terdahulu.

Dengan demikian menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*), siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicaranya, tidak lagi mengalami kesulitan berbicara dan tidak mengeluh pada saat proses belajar mengajar di kelas. Keberhasilan suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan karena “mengajar yang baik” mencakup mengajari siswa bagaimana belajar, bagaimana mengingat, bagaimana berpikir dan bagaimana mendorong diri sendiri. Kemampuan para pendidik istimewa guru dalam membimbing siswanya amat dituntut karena jika guru dalam keadaan siap dan memiliki profesiensi (berkemampuan yang tinggi) dalam menunaikan kewajibannya, harapan tercapainya sumber daya manusia yang berkualitas sudah tentu akan tercapai.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka diambil kesimpulan bahwa melalui penerapan metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia efektif dapat meningkatkan hasil belajar serta keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Sero Kabupaten Gowa.

Hasil keterampilan berbicara siswa sebelum diberi perlakuan (*pretest*) berdasarkan skor rata-rata mencapai 57,83 berada pada kategori kurang. Hasil keterampilan berbicara siswa setelah diberi perlakuan (*posttest*) berdasarkan skor rata-rata mencapai 75,6 berada pada kategori cukup.

Terdapat pengaruh positif yang signifikan terhadap metode bermain peran untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan bicarannya, dalam hal ini terjadi peningkatan keterampilan berbicara setelah diberikan metode bermain peran (*Role Playing*) siswa SD Inpres Sero Kabupaten Gowa.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya kreatif dalam menciptakan suasana kelas agar siswa tidak cepat bosan dan tegang dalam belajar serta lebih termotivasi untuk memperhatikan apa yang diajarkan.

2. Sebaiknya guru harus pandai menerapkan sebuah metode yang cocok untuk materi yang akan di bawakannya
3. Kiranya metode *Bermain Peran* dapat di terapkan dalam proses belajar mengajar sebagai salah satu upaya meningkatkan hasil belajar siswa serta aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
4. Sebagai tindak lanjut penerapan, pada saat proses pembelajaran diharapkan guru untuk lebih mengawasi dan mengontrol serta membimbing siswa dalam belajar mandiri.



DAFTAR PUSTAKA

- Afroh. 2012. *Apa Sih Metode Role Playing Itu?*. (<http://mylibraryy.blogspot.com/2012/05/apa-sih-metode-role-playingitu.html>). Diakses Jumat 27 Maret 2017. 03.38).
- Alex. 2013. *Kamus Saku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Tamer Press
- Ali. 2000. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Amarsuteja. 2014. *Hakikat Pesan Komunikasi*. (<http://amarsuteja.blogspot.com/2014/07/hakikat-pesan-komunikasi.html>). Diakses Selasa 31 Maret 2017. 03.13).
- Arikunto. 2002: 275. *Rumus T-test*.
- Dendy, Sugono. Dkk. 2011. *Kamus Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Emzir. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Hamalik, Oemar. 2002. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Hasriani.M,S. 2008. *Pengaruh Penggunaan Metode Langsung dalam Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMA Negeri 1 Tanete Rialau Kabupaten Barru*. Skripsi Makassar : UNM Makassar.
- Husdarta. Yudha M Saputra. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Iskandarwassid. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Nuramelia. 2011. *Peningkatan Kemampuan Berbicara melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Siswa Kelas V SD Inpres Minasa Upa 1*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Makassar.

- Purwandari, Shery Novita. 2012. *Keefektifan Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pesan Melalui Telepon dikelas IV Sekolah Dasar Negeri Purbalingga Kidul Kabupaten Purbalingga*. Skripsi Semarang. Universitas Negeri Semarang
- Qamaruddin, Muhammad. 2008. *Peningkatan Kemampuan Bicara Melalui Teknik Bermain Peran Pada Siswa Kelas V SD*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang : IKIP PGRI Semarang.

Ridwan. 2013. *Tujuan Bermain Peran*

Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.

Sani, Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.

Semiawan. 1993. *Pengertian Bermain Peran*.

Shaftel. 2000. *Pegertian Bermain Peran*

Sudjana, Nana. 1989. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Algesindo

Sugiono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : ALFABETA

Supardi U.S, 2014: 329 *Uji Hipotesis*

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Trianto. 2009. *Mendesain Model-Model Pembelajaran Inovatif-Proresif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.





Lampiran

1. **Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**
2. **Lampiran 2 Daftar Hadir Siswa**
3. **Lampiran 3 Data nilai pretest dan posttest siswa**
4. **Lampiran 3 Data deskriptif (SPSS)**
5. **Lampiran 4 Uji T**
6. **Lampiran 5 Dokumentasi**





RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : **SD Inpres Sero**
 Kelas/Semester : IV .A/II (Dua)
 Mata Pelajaran : **Bahasa Indonesia**
 Alokasi Waktu : 2 x 35 (pertemuan ke-1)

A. Standar Kompetensi : 6. Bahasa Indonesia : Mengungkapkan pikiran, perasaan dan informasi dengan berbalas pantun dan bertelepon

B. Kompetensi Dasar : 6.2 Bahasa Indonesia : Menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon sesuai dengan isi pesan

C. Indikator Bahasa Indonesia

a. Kognitif:

Proses:

1. Menyampaikan pesan melalui telepon

Produk:

2. Menuliskan isi pesan

b. Afektif:

Karakter :

1. Menunjukkan cara berkomunikasi yang baik dan benar melalui telepon
2. Menunjukkan sikap mandiri dalam kegiatan penilaian individu

Sosial :

1. Bekerjasama dengan teman dalam kerja kelompok
2. Membantu teman yang merasa dalam kesulitan belajar

c. Psikomotor :

- ❖ Mendemonstrasikan cara berkomunikasi yang baik dan benar melalui telepon

D. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Kognitif:

Proses:

1. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menentukan langkah-langkah menggunakan pesawat telepon
2. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menentukan cara bertelepon yang santun
3. melalui metode bermain peran (*Role Playing*), siswa dapat menyampaikan pesan melalui telepon
4. melalui metode bermain peran (*Role Playing*), siswa dapat menentukan isi pesan

Produk:

1. setelah melakukan metode bermain peran (*Role Playing*), siswa dapat menyusun kembali langkah-langkah menggunakan pesawat telepon
2. setelah melakukan metode bermain peran (*Role Playing*), siswa dapat menuliskan isi pesan.

b. Afektif:

Karakter :

Selama proses pembelajaran berlangsung siswa dapat:

1. Menunjukkan cara berkomunikasi yang baik dan benar melalui telepon
2. Menunjukkan sikap mandiri dalam kegiatan penilaian individu

Sosial :

Selama proses pembelajaran berlangsung siswa dapat :

1. Bekerjasama dengan teman dalam kerja kelompok
2. Membantu teman yang merasa dalam kesulitan belajar

c. Psikomotor:

Siswa dapat :

- ❖ Mendemonstrasikan cara berkomunikasi yang baik dan benar melalui telepon

E. Materi Pembelajaran

Bahasa Indonesia

Pesan melalui telepon

F. Alokasi Waktu

2 X 35 menit

G. Model dan Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran

Cooperative Script

Metode

Bermain Peran (*Role Playing*)

H. Kegiatan Pembelajaran

(2 x 35 menit)

No	Tahapan Kegiatan	Pengorganisasian		Keterlaksanaan				
		Waktu	Siswa	5	4	3	2	1
A.	<i>Kegiatan Awal</i>	10 Menit	Klasikal					
	<ul style="list-style-type: none"> - Berdo'a - Guru mengecek kehadiran siswa - Guru menyampaikan apersepsi - Guru menyampaikan indikator pembelajaran 							
B.	<i>Kegiatan Inti</i>	45 Menit						
	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan secara singkat mengenai menggunakan pesawat telepon dan sopan santun dalam bertelepon • guru menjelaskan kepada siswa mengenai metode bermain peran (<i>role playing</i>) • Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok • Guru membagikan teks percakapan bertelepon pada siswa • guru mencontohkan berbicara 	5 menit	Klasikal					
		5 menit	Kelompok					
		2 menit	Kelompok					
		2 menit	Kelompok					

	<p>menggunakan teks percakapan melalui telepon didepan kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan waktu pada siswa untuk menghayati peran yang akan di perankannya dsn menanyakan hal yang belum di pahami. 	5 menit	Kelompok				
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memanggil siswa untuk memerankan peran yang diperolehnya sesuai teks percakapan melalui telepon 	5 menit	Kelompok				
	<ul style="list-style-type: none"> • guru memberikan penilaian dan melakukan diskusi terkait metode bermain peran (<i>role playing</i>) 	10 menit	Kelompok				
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan hasil kegiatan kelompok 	4 menit	Kelompok				
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan evaluasi 	2 menit	Kelompok				
		5 menit	Individu				
C.	<i>Penutup</i>	15 menit					
	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Membimbing siswa merangkum pelajaran 		Klasikal				
	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberikan tugas PR 		Individu				
	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberikan Pesan-pesan moral 		Klasikal				

Ket: Keterlaksanaan:5 = *sangat baik*4 = *baik*3 = *cukup baik*2 = *kurang baik*1 = *tidak baik***I. Penilaian****Tehnik penilaian dan bentuk instrumen**

- a. Tes lisan : Tanya jawab
- b. Tes perbuatan : unjuk kerja

J. Media dan Sumber

1. Media : teks percakapan melalui telepon
2. Sumber : - Buku Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas IV SD/MI karangan Asy'ari, Sukamiyati, Siti Zubaidah, A. Rozaq Umar dan Machmud Suwandi terbitan CV. Sahabat 2004.
- Buku Bahasa Kita Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar Kelas IV Semester 2 karangan A. Malik Thachir, dkk terbitan PT. Gelora Aksara Pratama.

Gowa,
Mahasiswa/Peneliti

Risal Sukkuruna
NIM. 10540 6661 11

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Sitti Mariati, S.Pd
NIP.196104031982032012

Hj. Nurmala, S.Pd
NIP. 19700327019921020



MATERI AJAR

Pesan Melalui Telepon

Pesan melalui telepon disampaikan dari pembawa pesan kepada penerima pesan melalui alat komunikasi yang disebut telepon. Jenis telepon diantaranya ada pesawat telepon dan telepon seluler (*handphone*). Pesawat telepon merupakan alat komunikasi dua arah yang diperuntukkan untuk rumah dan tidak dapat dibawa kemana-mana atau dapat disebut sebagai telepon rumah. Pesawat telepon dan telepon seluler (*handphone*) mempunyai fungsi yang sama sebagai alat untuk berkomunikasi dan menyampaikan pesan. Penggunaan pesawat telepon dengan telepon seluler memiliki perbedaan. Tata cara menggunakan pesawat telepon yang benar yaitu sebagai berikut:

1. Angkat gagang telepon.
2. Luruskan bagian gagang telepon untuk telinga dan bagian untuk berbicara. Telitilah jangan sampai terbalik.
3. Dengarkan nada panggil. Bila tidak ada nada panggil berarti telepon tidak bisa digunakan.
4. Tekan nomer telepon yang akan dituju.
5. Tunggulah sampai terdengar suara "halo" atau "assalamu'alaikum".
6. Setelah selesai bertelepon, letakkan gagang telepon pada tempatnya dan pastikan benar dalam meletakkan gagang telepon.

Bertelepon melibatkan penelepon dan penerima telepon. Kegiatan bertelepon yang dilakukan penelepon dan penerima telepon sebaiknya sesuai dengan sopan santun. Tata cara dalam bertelepon yang santun yaitu :

a) Penelepon

- Ucapkan "halo" dan lanjutkan dengan menjawab salam, dapat menggunakan selamat pagi atau assalamu'alaikum.
- Sebutkan identitas penelepon.
- Sampaikan keperluan dengan jelas dan sopan.
- Jangan memutuskan pembicaraan sebelum penerima telepon selesai berbicara.
- Akhiri pembicaraan dengan mengucapkan, "Saya kira.....".
- Ucapkan "terima kasih" dan salam untuk mengakhiri bertelepon.

b) Penerima telepon

- Ucapkan "halo" dan dilanjutkan dengan mengucapkan salam.
- Menyebutkan identitas penerima telepon.
- Tanyakan keperluan dengan sopan.
- Jawab keperluan penelepon dengan sopan.
- Jangan memutuskan pembicaraan sebelum penelepon selesai berbicara.
- Akhiri bertelepon dengan "terima kasih kembali" dilanjutkan dengan menjawab salam.

Peserta didik menyampaikan pesan melalui telepon melalui keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara pada peserta didik dinilai dengan menggunakan tes performansi. Keterampilan berbicara yang dilakukan peserta didik harus secara jelas, lancar, dialog yang diucapkan sesuai dengan situasi dan karakter tokoh yang diperankan. Berikut beberapa hal yang harus diperhatikan pada saat berbicara melalui materi pesan melalui telepon:

- a. **Ketepatan**
Tepat dalam penggunaan bahasa serta pemilihan kata dalam berbicara
- b. **Kelancaran**
Lancar dan relevan dalam berbicara
- c. **Intonasi**
Intonasi disebut juga lagu kalimat. Dalam berbicara menyampaikan pesan melalui telepon intonasi harus tepat. Misalnya, untuk menyampaikan pertanyaan, nada akhir harus naik.
- d. **Ekspresi**
Ekspresi adalah bagaimana agar menjiwai dalam bermain peran, mimik dan gerak tubuh.
- e. **Tema**
Percakapan harus sesuai dengan tema yang disampaikan.



**LEMBAR KERJA SISWA (LKS)
BAHASA INDONESIA**

Kelas/Semester : IV (*Empat*) / II

Indikator : Menyampaikan pesan yang didiktekan melalui telepon

Petunjuk :

Baca dan pahami teks percakapan melalui telepon dibawah ini!

Langkah-langkah kegiatan kelompok!

1. Bergabunglah dengan teman kelompokmu.
2. berlatihlah bersama teman kelompokmu memerankan percakapan dibawah ini.
3. Setelah siap, pentaskanlah percakapan tersebut secara bergantian! guru akan membimbingmu.

Andi : "Halo, selamat malam."

Ayah Anto : "Selamat malam."

Andi : "Apakah benar ini rumah Anto?"

Ayah Anto : "Benar, ini siapa?"

Andi : "Saya Andi, teman sekolah Anto."

Ayah Anto : "O, Anto. Saya ayahnya."

Andi : "Apa Anto ada, Pak?"

Ayah Anto : "Sedang ke rumah kakeknya. Ada yang dapat bapak bantu?"

Andi : "Terima kasih, Pak. Kalau begitu, titip pesan buat Anto."

Ayah Anto : "Boleh, pesannya apa?"

Andi : "Anto ditunggu di lapangan sekolah besok pukul 09 pagi, akan ada latihan bermain bola."

Ayah Anto : "Baiklah, nanti Bapak sampaikan pesannya."

Andi : "Terima kasih, Pak. Selamat malam!"

Ayah Anto : "Selamat malam!"

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : **SD Inpres Sero**
 Kelas/Semester : **IV .A/II (Dua)**
 Mata Pelajaran : **Bahasa Indonesia**
 Alokasi Waktu : **2 x 35 (pertemuan ke-2)**

K. Standar Kompetensi : 6. Bahasa Indonesia : Mengungkapkan pikiran, perasaan dan informasi dengan berbalas pantun dan bertelepon

L. Kompetensi Dasar : 6.2 Bahasa Indonesia : Menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon sesuai dengan isi pesan

M. Indikator Bahasa Indonesia

d. Kognitif:

Proses:

1. Menyampaikan pesan melalui telepon

Produk:

2. Menuliskan isi pesan

e. Afektif:

Karakter :

3. Menunjukkan cara berkomunikasi yang baik dan benar melalui telepon
4. Menunjukkan sikap mandiri dalam kegiatan penilaian individu

Sosial :

1. Bekerjasama dengan teman dalam kerja kelompok
2. Membantu teman yang merasa dalam kesulitan belajar

f. Psikomotor :

- ❖ Mendemonstrasikan cara berkomunikasi yang baik dan benar melalui telepon

N. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

d. Kognitif:

Proses:

5. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menentukan langkah-langkah menggunakan pesawat telepon
6. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menentukan cara bertelepon yang santun
7. melalui metode bermain peran (*Role Playing*), siswa dapat menyampaikan pesan melalui telepon
8. melalui metode bermain peran (*Role Playing*), siswa dapat menentukan isi pesan

Produk:

3. setelah melakukan metode bermain peran (*Role Playing*), siswa dapat menyusun kembali langkah-langkah menggunakan pesawat telepon
4. setelah melakukan metode bermain peran (*Role Playing*), siswa dapat menuliskan isi pesan

e. Afektif:

Karakter :

Selama proses pembelajaran berlangsung siswa dapat:

3. Menunjukkan cara berkomunikasi yang baik dan benar melalui telepon
4. Menunjukkan sikap mandiri dalam kegiatan penilaian individu

Sosial :

Selama proses pembelajaran berlangsung siswa dapat :

1. Bekerjasama dengan teman dalam kerja kelompok
2. Membantu teman yang merasa dalam kesulitan belajar

f. Psikomotor:

Siswa dapat :

- ❖ Mendemonstrasikan cara berkomunikasi yang baik dan benar melalui telepon

O. Materi Pembelajaran

Bahasa Indonesia

Pesan melalui telepon

P. Alokasi Waktu

2 X 35 menit

Q. Model dan Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran

Cooperative Script

Metode

Bermain Peran (*Role Playing*)

R. Kegiatan Pembelajaran

(2 x 35 menit)

No	Tahapan Kegiatan	Pengorganisasian		Keterlaksanaan				
		Waktu	Siswa	5	4	3	2	1
A.	<i>Kegiatan Awal</i>	10 Menit	Klasikal					
	<ul style="list-style-type: none"> - Berdo'a - Guru mengecek kehadiran siswa - Guru menyampaikan apersepsi - Guru menyampaikan indikator pembelajaran 							
B.	<i>Kegiatan Inti</i>	45 Menit						
	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan secara singkat mengenai cara menggunakan pesawat telepon dan sopan santun dalam bertelepon • Guru menjelaskan kepada siswa mengenai metode bermain peran (<i>role playing</i>) • Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok • Guru membagikan teks percakapan bertelepon pada siswa • guru mencontohkan berbicara menggunakan teks percakapan melalui telepon didepan kelas • Guru memberikan waktu pada 	5 menit	Klasikal					
		5 menit	Kelompok					
		2 menit	Kelompok					
		2 menit	Kelompok					
		5 menit	Kelompok					

	siswa untuk menghayati peran yang akan di perankannya dan menanyakan hal yang belum di pahami.	5 menit	Kelompok					
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memanggil siswa untuk memerankan peran yang diperolehnya sesuai teks percakapan melalui telepon 	10 menit	Kelompok					
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penilaian dan melakukan diskusi terkait metode bermain peran (<i>role playing</i>) 	4 menit	Kelompok					
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan hasil kegiatan kelompok 	2 menit	Kelompok					
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan evaluasi 	5 menit	Individu					
C.	<i>Penutup</i>	15 menit						
	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Membimbing siswa merangkum pelajaran ❖ Memberikan tugas PR ❖ Memberikan Pesan-pesan moral 		Klasikal Individu Klasikal					

Ket: Keterlaksanaan:5 = *sangat baik*4 = *baik*3 = *cukup baik*2 = *kurang baik*1 = *tidak baik***S. Penilaian****Tehnik penilaian dan bentuk instrumen**

c. Tes lisan : Tanya jawab

d. Tes perbuatan : unjuk kerja

T. Media dan Sumber

3. Media : teks percakapan melalui telepon
4. Sumber : - Buku Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas IV SD/MI karangan Asy'ari, Sukamiyati, Siti Zubaidah, A. Rozaq Umar dan Machmud Suwandi terbitan CV. Sahabat 2004.
- Buku Bahasa Kita Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar Kelas IV Semester 2 karangan A. Malik Thachir, dkk terbitan PT. Gelora Aksara Pratama.



MATERI AJAR

Pesan Melalui Telepon

Pesan melalui telepon disampaikan dari pembawa pesan kepada penerima pesan melalui alat komunikasi yang disebut telepon. Jenis telepon diantaranya ada pesawat telepon dan telepon seluler (*handphone*). Pesawat telepon merupakan alat komunikasi dua arah yang diperuntukkan untuk rumah dan tidak dapat dibawa kemana-mana atau dapat disebut sebagai telepon rumah. Pesawat telepon dan telepon seluler (*handphone*) mempunyai fungsi yang sama sebagai alat untuk berkomunikasi dan menyampaikan pesan. Penggunaan pesawat telepon dengan telepon seluler memiliki perbedaan. Tata cara menggunakan pesawat telepon yang benar yaitu sebagai berikut:

7. Angkat gagang telepon.
8. Luruskan bagian gagang telepon untuk telinga dan bagian untuk berbicara. Telitilah jangan sampai terbalik.
9. Dengarkan nada panggil. Bila tidak ada nada panggil berarti telepon tidak bisa digunakan.
10. Tekan nomer telepon yang akan dituju.
11. Tunggulah sampai terdengar suara "halo" atau "assalamu'alaikum".
12. Setelah selesai bertelepon, letakkan gagang telepon pada tempatnya dan pastikan benar dalam meletakkan gagang telepon.

Bertelepon melibatkan penelepon dan penerima telepon. Kegiatan bertelepon yang dilakukan penelepon dan penerima telepon sebaiknya sesuai dengan sopan santun. Tata cara dalam bertelepon yang santun yaitu :

c) Penelepon

- Ucapkan "halo" dan lanjutkan dengan menjawab salam, dapat menggunakan selamat pagi atau assalamu'alaikum.
- Sebutkan identitas penelepon.
- Sampaikan keperluan dengan jelas dan sopan.
- Jangan memutuskan pembicaraan sebelum penerima telepon selesai berbicara.
- Akhiri pembicaraan dengan mengucapkan, "Saya kira....".
- Ucapkan "terima kasih" dan salam untuk mengakhiri bertelepon.

d) Penerima telepon

- Ucapkan "halo" dan dilanjutkan dengan mengucapkan salam.
- Menyebutkan identitas penerima telepon.
- Tanyakan keperluan dengan sopan.
- Jawab keperluan penelepon dengan sopan.
- Jangan memutuskan pembicaraan sebelum penelepon selesai berbicara.
- Akhiri bertelepon dengan "terima kasih kembali" dilanjutkan dengan menjawab salam.

Peserta didik menyampaikan pesan melalui telepon melalui keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara pada peserta didik dinilai dengan menggunakan tes performansi. Keterampilan berbicara yang dilakukan peserta didik harus secara jelas, lancar, dialog yang diucapkan sesuai dengan situasi dan karakter tokoh yang diperankan. Berikut beberapa hal yang harus diperhatikan pada saat berbicara melalui materi pesan melalui telepon:

- e. **Ketepatan**
Tepat dalam penggunaan bahasa serta pemilihan kata dalam berbicara
- f. **Kelancaran**
Lancar dan relevan dalam berbicara
- g. **Intonasi**
Intonasi disebut juga lagu kalimat. Dalam berbicara menyampaikan pesan melalui telepon intonasi harus tepat. Misalnya, untuk menyampaikan pertanyaan, nada akhir harus naik.
- h. **Ekspresi**
Ekspresi adalah bagaimana agar menjiwai dalam bermain peran, mimik dan gerak tubuh.
- e. **Tema**
Percakapan harus sesuai dengan tema yang disampaikan.



LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BAHASA INDONESIA

Kelas/Semester : IV (*Empat*) / II (*Dua*)

Indikator : Menyampaikan pesan yang didiktekan melalui telepon

Petunjuk :

Baca dan pahami teks percakapan melalui telepon dibawah ini!

Langkah-langkah kegiatan kelompok!

4. Bergabunglah dengan teman kelompokmu.
5. berlatihlah bersama teman kelompokmu memerankan percakapan dibawah ini.
6. Setelah siap, pentaskanlah percakapan tersebut secara bergantian! guru akan membimbingmu.

Menulis Berita dari TV

Ega sedang mendengarkan berita di Televisi (TV) pada pukul 12.00 siang. Tiba-tiba ia teringat dengan Pekerjaan Rumah (PR) dari Bu Guru untuk menuliskan berita mengenai bencana alam yang terjadi di Indonesia dan Ega diminta untuk membantu Riska mengingatkan PR tersebut. Ega lalu mendekati pesawat teleponnya, dan mengangkat gagang telepon. Ia menekan nomor rumah Aji dan menunggu Aji mengangkat telepon.

Aji : Halo.. Assalamu'alaikum warrohmatullahi wabarokatuh.

Ega : Halo, Wa'alaikumsalam warrohmatullahi wabarokatuh. Benar ini Aji?

Aji : Oh iya benar, maaf, ini siapa?

Ega : Ji, ini Ega. Benarkah rumahmu dekat dengan Riska?

Aji : Iya Ga, rumah Riska berjarak 250 meter dari rumahku. Memangnya *kenapa ya* Ga?

Ega : Baguslah. Aku butuh bantuan. Tolong sampaikan pada Riska, kalau ia jangan lupa mengerjakan PR, untuk mencari berita dari TV mengenai bencana alam. Jika sekarang Riska tidak sempat, ia bisa menonton nanti malam pukul 19.00 atau 21.00 di saluran Oke TV. Kamu ingat kan ji, kalau itu PR untuk besok?

Aji : Aduhhh... Aku hampir melupakannya. Beruntung sekali kau meneleponku. Baik Ga, nanti aku sampaikan pada Riska. Aku bisa menelepon Riska setelah kau meneleponku.

Ega : Wahh, begitu lebih baik Ji. Terima kasih ya Ji. Wassalamu'alaikum warrohmatullahi wabarokatuh.

Aji : Terima kasih kembali Ga. Wa'alaikumsalam warrohmatullahi wabarokatuh.

Aji menelepon ke rumah pesawat telepon di rumah Riska untuk berbicara dengan

Riska.

Indah : Halo, Selamat siang!

Aji : Halo, Selamat siang juga, maaf, benar ini dengan Riska?

Indah : Ohh mba Riska sedang les di Primagama. Saya Indah adiknya Mba Riska. Ini siapa ya?

Aji : Ini Mas Aji Ndah. Pulangnya jam berapa?

Indah : *Ya* ampun Mas, maaf *ya* Mas. Pulangnya jam 5 sore Mas. Ada apa Mas? Ada pesan atau bagaimana?

Aji : Begini Ndah, tadi Mas Ega meneleponku untuk minta tolong mengingatkan Mba Riska kalau ada PR menulis berita dari TV. Katanya kalau sekarang Mba Riska tidak sempat, ia bisa menonton nanti malam pukul 19.00 atau 21.00 di saluran Oke TV. Mengerti Ndah?

Indah : Ohh itu Mas, mengerti, baiklah nanti akan saya sampaikan sepulang Mba Riska dari les.

Aji : Baguslah. Terima kasih ya Ndah. Wassalamu'alaikum warrohmatullahi wabarokatuh.

Indah : Terima kasih kembali mas Aji. Wa'alaikumsalam warrohmatullahi wabarokatuh.

Jam berbunyi di jam 17.00 tepat. Riska pulang.

Riska : Assalamu'alaikum warrohmatullahi wabarokatuh.

Indah : Wa'alaikumsalam warrohmatullahi wabarokatuh, Mba Riska, cepat sini.

Riska : Cepat?? Memang ada apa?

Indah : Tadi Mas Aji telepon, Indah yang menerima. Ia berkata, kalau Mas Ega meminta tolong pada Mas Aji untuk bilang suatu hal penting pada Mba Riska. Hal penting itu adalah mengingatkan Mba Riska untuk menuliskan berita dari TV.

Riska : Aduhh, Mba benar-benar lupa. Lalu bagaimana kalau sudah jam segini.

Indah : Katanya ada yang jam 19.00 atau jam 21.00 di Oke TV Mba.

Riska : Benarkah? Aku senang mendengarnya. Terima kasih Dik.

Indah : Iya iya Mba, terima kasih kembali.



LAMPIRAN 2

DAFTAR HADIR SISWA

No.	Nama	JK	Hasil pretest	Hasil posttest	Keterangan
-----	------	----	---------------	----------------	------------



DATA NILAI PRETEST DAN POSTTEST SISWA

1	Fahmi Akbar	L	55	70	Meningkat
2	Alif Manisar	L	60	80	Meningkat
3	Edwar Herianto	L	50	80	Meningkat
4	Tsabit Bani Amin	L	55	65	Meningkat
5	Muh. Hatta Nur Zaky	L	50	70	Meningkat
6	Muh. Fatih Putra	L	60	70	Meningkat
7	Muh. Haekal	L	50	70	Meningkat
8	Yabil Saleh	L	55	65	Meningkat
9	Muh. Raehan	L	60	80	Meningkat
10	Muh. Rifai	L	60	80	Meningkat
11	Iffa Nabila	P	65	90	Meningkat
12	Nur Milan Putri B	P	60	80	Meningkat
13	Wiska Sari	P	60	80	Meningkat
14	Salsabila Hijriah	P	45	70	Meningkat
15	Annisa Nur Said	P	70	90	Meningkat
16	Magfirah	P	65	75	Meningkat
17	Suci Ramadhani	P	60	80	Meningkat
18	Nur Salsabilah	P	70	70	Meningkat
19	Haura Afira	P	60	80	Meningkat
20	Kamila	P	65	85	Meningkat
21	Syamsidar	P	60	80	Meningkat
22	Rosdiana	P	65	80	Meningkat
23	Natasya Putri	P	70	80	Meningkat
24	Muh. Alamsyah	L	50	70	Meningkat
25	Diraja Raya	L	60	80	Meningkat
26	Muh. Rahmat Aryadi	L	70	90	Meningkat
27	Gladies Resalsa	P	50	70	Meningkat
28	Muh. Iksan	L	35	60	Meningkat
29	Sitti Safitri Yanti	P	60	70	Meningkat
30	Rahayu Saputri	P	40	60	Meningkat
31					

**DAFTAR NILAI
PRETEST DAN POSTEST**

....., 20..

Wali KelasIV

Hj. Nurmala S.Pd
NIP. 19700327019921020

**DAFTAR NILAI TES HASIL BELAJAR Bahasa Indonesia (PreTEST)
SISWA KELAS IV SD INPRES SERO
KABUPATEN GOWA**

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian					Jumlah
		Ketepatan	Kelancaran	Intonasi	Ekspresi	Tema	Skor
1	Fahmi Akbar	10	10	10	5	20	55
2	Alif Manisar	10	10	10	10	20	60
3	Edwar Herianto	10	10	10	10	10	50
4	Tsabit Bani Amin	10	10	10	5	20	55
5	Muh. Hatta Nur Zakyy	10	10	10	10	10	50
6	Muh. Fatih Putra	10	10	10	10	20	60
7	Muh. Haekal	10	10	10	10	10	50
8	Yabil Saleh	10	10	10	5	20	55
9	Muh. Raehan	10	10	10	10	20	60
10	Muh. Rifai	10	10	10	10	20	60
11	Iffa Nabila	10	10	20	5	20	65
12	Nur Milan Putri B	10	10	10	10	20	60
13	Wisika Sari	10	10	10	10	20	60
14	Salsabilah Hijriah	10	10	5	10	10	45
15	Annisa Nur Said	10	20	10	10	20	70
16	Magfirah	10	10	20	5	20	65
17	Suci Ramadhani	10	10	10	10	20	60
18	Nur Salsabilah	20	10	10	10	20	70
19	Haura Afira	10	10	10	10	20	60
20	Kamila	10	10	20	5	20	65
21	Syamsidar	10	20	10	10	10	60
22	Rosdiana	10	5	10	20	20	65

23	Natasya Putri	20	10	10	10	20	70
24	Muh. Alamsyah	10	10	10	10	10	50
25	Diraja Raya	10	10	10	10	20	60
26	Muh. Rahmat Aryadi	20	10	10	10	20	70
27	Gladies Resalsa	10	10	10	10	10	50
28	Muh. Iksan	10	5	5	5	10	35
29	Sitti Safitri Yanti	10	10	10	10	20	60
30	Rahayu Saputri	10	10	5	5	10	40
	Jumlah	330	310	315	270	400	1.735
	Rata-Rata	11	10,3	10,5	9	13,3	57,8

**DAFTAR NILAI TES HASIL BELAJAR Bahasa Indonesia (PostTEST)
SISWA KELAS IV SD INPRES SERO
KABUPATEN GOWA**

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian				Tema	Jumlah Skor
		Ketepatan	Kelancaran	Intonasi	Ekspresi		
1	Fahmi Akbar	20	10	10	10	20	70
2	Alif Manisar	20	20	10	10	20	80
3	Edwar Herianto	20	20	10	10	20	80
4	Tsabit Bani Amin	20	10	10	5	20	65
5	Muh. Hatta Nur Zakyy	20	10	10	10	20	70
6	Muh. Fatih Putra	20	10	10	10	20	70
7	Muh. Haekal	20	10	10	10	20	70
8	Yabil Saleh	20	10	10	5	20	65
9	Muh. Raehan	20	20	10	10	20	80

10	Muh. Rifai	20	20	10	10	20	80
11	Iffa Nabila	20	20	20	10	20	90
12	Nur Milan Putri B	20	20	10	10	20	80
13	Wisika Sari	20	20	10	10	20	80
14	Salsabilah Hijriah	20	10	10	10	20	70
15	Annisa Nur Said	20	20	20	10	20	90
16	Magfirah	20	10	20	5	20	75
17	Suci Ramadhani	20	10	10	10	20	80
18	Nur Salsabilah	20	10	10	10	20	70
19	Haura Afira	20	20	10	10	20	80
20	Kamila	20	20	20	5	20	85
21	Syamsidar	20	20	10	10	20	80
22	Rosdiana	20	10	10	20	20	80
23	Natasya Putri	20	20	10	10	20	80
24	Muh. Alamsyah	20	10	10	10	20	70
25	Diraja Raya	20	20	10	10	20	80
26	Muh. Rahmat Aryadi	20	20	20	10	20	90
27	Gladies Resalsa	20	10	10	10	20	70
28	Muh. Iksan	20	10	5	5	20	60
29	Sitti Safitri Yanti	20	10	10	10	20	70
30	Rahayu Saputri	20	10	5	5	20	60
	Jumlah	600	440	390	280	600	2270
	Rata-Rata	20	14,6	13	9,3	20	75,6



Data Deskriptif (spss)

Statistics

		PRETEST	POSTEST
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		57,8333	75,6667
Std. Error of Mean		1,58447	1,49200
Std. Deviation		8,67848	8,17200
Variance		75,316	66,782
Range		35,00	30,00
Minimum		35,00	60,00
Maximum		70,00	90,00

Frequency Table

PRETEST

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 35,00	1	3,3	3,3	3,3
40,00	1	3,3	3,3	6,7
45,00	1	3,3	3,3	10,0
50,00	5	16,7	16,7	26,7
55,00	3	10,0	10,0	36,7
60,00	11	36,7	36,7	73,3
65,00	4	13,3	13,3	86,7
70,00	4	13,3	13,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

POSTEST

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 60,00	2	6,7	6,7	6,7
65,00	2	6,7	6,7	13,3
70,00	9	30,0	30,0	43,3
75,00	1	3,3	3,3	46,7
80,00	12	40,0	40,0	86,7
85,00	1	3,3	3,3	90,0
90,00	3	10,0	10,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

T-Test

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
PRETEST	30	57,8333	8,67848	1,58447
POSTEST	30	75,6667	8,17200	1,49200

One-Sample Test

	Test Value = 0					
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
PRETEST	36,500	29	,000	57,83333	54,5927	61,0739
POSTEST	50,715	29	,000	75,66667	72,6152	78,7181





1. Uji T-Test

Rumus yang digunakan adalah:

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

a) **Tabel 4.3:** Menentukan harga Md (Mean dari perbedaan antara *pretest* dan *posttest*).

Nama siswa	Perolehan Nilai		Gain (d)
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Posttest – Pretest</i>
Fahmi Akbar	55	70	15
Alif Manisar	60	80	20
Edwar Herianto	50	80	30
Tsabit Bari Amin	55	65	10
Muh. Hatta Nur Zakyy	50	70	20
Muh. Fatih Putra	60	70	10
Muh. Haekal	50	70	20
Yabil Saleh	55	65	10
Muh. Raehan	60	80	20
Muh. Rifai	60	80	20
Iffa Nabila	65	90	25
Nur Milan Putri B	60	80	20
Wisika Sari	60	80	20
Salsabilah Hijriah	45	70	25
Annisa Nur Said	70	90	20
Magfirah	65	75	10
Suci Ramadhani	60	80	20
Nur Salsabilah	70	70	0
Haura Afira	60	80	20
Kamila	65	85	20
Syamsidar	60	80	20
Rosdiana	65	80	15

Natasya Putri	70	80	10
Muh. Alamsyah	50	70	20
Diraja Raya	60	80	20
Muh. Rahmat Aryadi	70	90	20
Gladies Resalsa	50	70	20
Muh. Iksan	35	60	25
Sitti Safitri Yanti	60	70	10
Rahayu Saputri	40	60	20
n=30			$\Sigma d = 535$

$$Md = \frac{\Sigma d}{N} = \frac{535}{30} = 17,83$$

b. **Tabel 4.4:** Menentukan/mencari harga $\Sigma x^2 d$

Nama siswa	D	x_d (d-Md)	$x^2 d$
Fahmi Akbar	15	2,83	8,0089
Alif Manisar	20	2,17	4,7089
Edwar Herianto	30	12,17	148,1089
Tsabit Bani Amin	10	-7,83	61,3089
Muh. Hatta Nur Zakyy	20	2,17	4,7089
Muh. Fatih Putra	10	-7,83	61,3089
Muh. Haekal	20	2,17	4,7089
Yabil Saleh	10	-7,83	61,3089
Muh. Raehan	20	2,17	4,7089
Muh. Rifai	20	2,17	4,7089
Iffa Nabila	25	7,17	51,4089
Nur Milan Putri B	20	2,17	4,7089
Wisika Sari	20	2,17	4,7089
Salsabilah Hijriah	25	7,17	51,4089

Annisa Nur Said	20	2,17	4,7089
Magfirah	10	-7,83	61,3089
Suci Ramadhani	20	2,17	4,7089
Nur Salsabilah	0	0	0
Haura Afira	20	2,17	4,7089
Kamila	20	2,17	4,7089
Syamsidar	20	2,17	4,7089
Rosdiana	15	2,83	8,0089
Natasya Putri	10	-7,83	61,3089
Muh. Alamsyah	20	2,17	4,7089
Diraja Raya	20	2,17	4,7089
Muh. Rahmat Aryadi	20	2,17	4,7089
Gladies Resalsa	20	2,17	4,7089
Muh. Iksan	25	7,17	51,4089
Sitti Safitri Yanti	10	-7,83	61,3089
Rahayu Saputri	20	2,17	4,7089
	$\sum d = 535$		$\sum X^2_d = 766,2581$

Jadi, $\sum X^2_d = 766,2581$

c. Menentukan harga T_{Hitung} :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{17,83}{\sqrt{\frac{766,2581}{30 \times 29}}} = \frac{17,83}{\sqrt{\frac{766,2581}{870}}} = \frac{17,83}{\sqrt{0,8807564}} = \frac{17,83}{0,9384862279}$$

$$= 18,9986805026$$

Jadi $T_{Hitung} = 18,9986805026$ atau 18,99

d. Menentukan harga t_{Tabel} :

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan

$\alpha = 0,05$ dan d.b. = $N - 1 = 30 - 1 = 29$.

Tabel 4. 5: Tabel Distribusi T

d.b. TINGKAT SIGNIFIKANSI

dua sisi	20%	10%	5%	2%	1%	0,2%	0,1%
satu sisi	10%	5%	2,5%	1%	0,5%	0,1%	0,05%
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	318,309	636,619
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	22,327	31,599
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	10,215	12,924
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	7,173	8,610
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	5,893	6,869
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,208	5,959
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	4,785	5,408
8	1,397	1,860	2,306	2,895	3,355	4,501	5,041
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,297	4,781
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,144	4,587
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,025	4,437
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	3,930	4,318
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	3,852	4,221
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	3,787	4,140
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	3,733	4,073
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	3,686	4,015
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,646	3,965
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,610	3,922
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,579	3,883
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,552	3,850
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,527	3,819

22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,505	3,792
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,485	3,768
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,467	3,745
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,450	3,725
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,435	3,707
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,421	3,690
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,408	3,674
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,396	3,659
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,385	3,646

Berdasarkan tabel t di atas, maka diperoleh $t_{0,05} = 3,659$. Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 18,99$ dan $t_{Tabel} = 3,659$ maka $t_{Hitung} \geq t_{Tabel}$ atau $18,99 \geq 3,659$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh positif yang signifikan metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Inpres Sero Kabupaten Gowa.

Dalam pengujian statistik, hipotesis ini dinyatakan sebagai berikut:

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





(Menjelaskan materi kepada siswa)



(Memberi materi)



(Mempraktekkan tes percakapan)



(Tampil di depan memerankan tokoh masing-masing)

RIWAYAT HIDUP



RISAL SUKKURUNA, lahir di Pacciro (Barru) pada tanggal 11 April 1993 . Lahir sebagai anak kelima dari tujuh bersaudara, buah kasih dari pasangan Ayahanda Sukkuruna dan Ibunda Rusdiana. Penulis memasuki jenjang pendidikan formal pada tahun 1999 di SD Negeri Pacciro dan tamat pada tahun 2005. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 3 Balusu dan tamat pada tahun 2008. Pada tahun itu juga penulis melanjutkan pendidikan pada tingkat yang lebih tinggi di SMA Negeri 1 Soppeng Riaja dan selesai pada tahun 2011. Kemudian pada tahun 2011 penulis melanjutkan pendidikannya di Universitas Muhammadiyah Makassar pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

