



SKRIPSI

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V
SDN 81 KALACIRI KABUPATEN ENREKANG**

**SUTRIANSYAH SANI
1147040034**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2017**



SKRIPSI

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V
SDN 81 KALACIRI KABUPATEN ENREKANG**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperole Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah
Dasar Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar

Oleh :
SUTRIANSYAH SANI
1147040034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2017**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Kampus FIP UNM Jl. Tamalate 1 (Tidung) Tlp. 884457-883076 Fax (0411) 883076
Laman : www.unm.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Hasil Penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 81 Kalaciri Desa Potok Ullin Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang

Atas Nama

Nama : Sutriansyah Sani
N I M : 1147040034
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) S1
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, telah memenuhi syarat untuk diujikan.

Makassar, 13 September 2017

Disetujui Oleh :
Komisi Pembimbing
Pembimbing I

Muhammad Irfan, S.Pd, M.Pd
NIP. 19800805 2000501 1 002

Pembimbing II

Andi Dewi Riang Tati, S.Pd, M. Pd
NIP. 19791212200604 2 001

Disahkan Oleh :
Ketua Prodi PGSD FIP UNM

Ahmad Syawaluddin, S.Kom, M.Pd.
NIP. 19741012 200604 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tanga dibawah ini :

Nama : Sutriansyah Sani

NIM : 1147040034

Jurusan/ Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) S1

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 81 Kalaciri Kabupaten Enrekang**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, 8 November 2017
Yang Membuat Pernyataan

Sutriansyah Sani
NIM. 1147040034

MOTO

**Jadilah diri sendiri, carilah jati diri, dan dapatkan hidup yang mandiri
(Sutriansyah Sani, 2016)**

Kuperuntukkan karya ini kepada kedua orang tua tercinta, saudara-saudaraku, serta orang-orang yang selalu mencintai dan menyayangiku yang senantiasa membantu dan mengarahkan dengan penuh keikhlasan.

Semoga Allah SWT Membalas Budi Baik Mereka. Amin..

ABSTAK

SUTRIANSYAH SANI. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 81 Kalaciri Kabupaten Enrekang, Skripsi. Dibimbing oleh Muhammad Irfan, S.Pd, M.Pd. dan Andi Dewi Riang Tati, S.Pd, M.Pd. Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 81 Kalaciri Kabupaten Enrekang. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN 81 Kalaciri Kabupaten Enrekang. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN 81 Kalaciri tahun 2015/2016 sebanyak 34 siswa. Fokus penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Teknik analisis data yaitu analisis data deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktifitas mengajar guru dan aktifitas belajar siswa pada siklus I berada pada kategori cukup dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu berada pada kategori baik dan telah tuntas. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* secara maksimal dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN 81 Kalaciri Kabupaten Enrekang.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 81 Kalaciri Desa Potok Ullin Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang. Penulisan skripsi ini merupakan salahsatu syarat untuk menyelesaikan studi dan mendapat gelar Sarjana Pendidikan pada Program Sudi Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak terutama untuk keluarga yang selalu membimbing, memotivasi dan menyertai penulis dengan doa yang tidak ada putusnya selama melaksanakan pendidikan, dan tidak lupa pula penulis mengucapkan terimakasih kepada: Muhammad Irfan, S.Pd, M.Pd. Sebagai pembimbing I dan Andi Dewi Riang Tati, S.Pd, M.Pd. Sebagai pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan tulus dan ikhlas sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr.H Husain Syam, M.TP. Sebagai Rektor Universitas Negeri Makassar yang telah menerima penulis menuntut ilmu di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

2. Dr. Abdullah Siring, M.Pd. Sebagai Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Dr. Abdul Saman, M.Si.Kons. Selaku PD I: Dr. Muslimin, M.Ed. Sebagai PD II: Dr. Pattaufi, M.Si. Sebagai PD III: dan Dr. Parwoto M.Pd Sebagai PD IV Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan pelayanan akademik serta administrasi kemahasiswaan selama proses pendidikan dan penyelesaian studi.
3. Ahmad syawaluddin, S.Kom. M.Pd Sebagai ketua program studi dan Muhammad Irfan, S.Pd.,M.Pd selaku sekretaris Program Studi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Dengan penuh perhatian memberikan bimbingan dan memfasilitasi penulis selama proses perkuliahan.
4. Dra.Hj. Rosdiah Salam. M.Pd., Sebagai Ketua UPP PGSD Makassar FIP UNM dan Dr. Andi Makkasau, M.Si. Selaku Sekretaris UPP PGSD Makassar FIP UNM yang dengan sabar memberikan dukungan serta arahan, motifasi dan semangat kepada penulis selama menempuh pendidikan.
5. Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar terkhusus buat dosen PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang tidak sempat penulis tuliskan namanya satu persatu yang telah mendidik, membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan pemahaman yang tak ternilai selama dibangku kuliah
6. Norman, S.Pd. Selaku kepala sekolah dan seluruh staf dewan guru SDN 81 Kalaciri yang telah banyak membantu selama penelitian.

7. Teristimewa kepada kedua orang tuaku. Ayahanda tercinta Hasani yang tak henti-hentinya mengirimkan doa dan selama ini telah mencurahkan perhatian dan kasih sayangnya dalam mendidik dan membesarkanku, Ibundaku tercinta Saida yang tak henti-henti memberikan kasih dan sayangnya kepadaku hingga saat ini serta membesarkanku dengan penuh rasa bangga.
8. Saudaraku Hendra Sani, S.T. Hermawan Sani, S.Pd. Ash Ari Rivaldi Sani, Ahmad huaidi Hasani, Putri Aulia Sani yang selalu menjadi motivator bagi penulis.
9. Siswa-siswa kelas V SDN 81 kalaciri yang telah bersedia untuk dijadikan subjek dalam penelitian.
10. Kepada teman, sahabat, kerabat dan semua yang tidak sempat saya sebutkan namanya, namun telah membantu penulis dalam penyelesaian studi, terimah kasih.

Atas bantuan dari sebagian pihak, penulis hanya dapat memanjatkan doa yang tulus kehadirat Allah SWT, semoga segala bantuan yang diberikan bernilai pahala. Segalah kerendahan hati penulis menyadari masi terdapat banyak kekurangan-kekurangan dalam penyusunan skripsi ini sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini akhirnya semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua. Amin ya Robbal Alamin.

Makassar, 8 November 2017

Penulis.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN	
A. Kajian Pustaka	6
1. Metode Role Playing	6
a. Pengertian Metode Role Playing	6
b. Kelebihan Dan Kekurangan Metode Pembelajaran Role Playing	7
c. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Pembelajaran Role Playing	8
2. Keterampilan Berbicara	11
a. Pengertian Keterampilan Berbicara	11
b. Tujuan Berbicara	12
c. Prinsip Pembelajaran Berbicara	13
B. Kerangka Pikir	14
C. Hipotesis Tindakan	17
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	18
1. Pendekatan Penelitian	18
2. Jenis Penelitian	18
B. Fokus Penelitian	19

	10
C. Setting dan Subjek Penelitian	20
1. Setting Penelitian	20
2. Subjek Penelitian	20
D. Rancangan Tindakan	20
E. Teknik Pengumpulan Data	24
F. Teknik Analisis Data dan Indikato Keberhasilan	25
1. Teknik Analisis Data	25
2. Indikator Keberhasilan	26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	28
1. Deskripsi Pelaksanaan Siklus I	28
2. Deskripsi Pelaksanaan Siklus II	43
B. Pembahasan Hasil Penelitian	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN-LAMPIRAN	64
RIWAYAT HIDUP	138

DAFTAR GAMBAR

No	Judul	Halaman
2.1	Alur Kerangka Pikr Penelitian	16
3.1	Siklus Model Penelitian Tindakan	21

DAFTAR TABEL

No	Judul	Halaman
3.2	Presentase Pencapaian Aktivitas Pembelajaran	27
3.3	Indikator Ketuntasan Belajar	27
4.1	Deskripsi Hasil Observasi Guru Kelas pada Siklus I	38
4.2	Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Keterampilan Berbicara pada Tes Siklus I	41
4.3	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Keterampilan Berbicara pada Tes Siklus I	42
4.4	Deskripsi Hasil Observasi Guru Kelas pada Siklus II	53
4.5	Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Keterampilan Berbicara pada Tes Siklus II	55
4.6	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Keterampilan Berbicara pada Tes Siklus II	56

DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul	Halaman
1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	65
2	Lembar Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan 1	70
3	Lembar Kerja Kelompok Siklus I pertemuan 1	72
4	Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan 1	73
5	Lembar Observasi Siswa Siklus I pertemuan 1	75
6	Lembar Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan 2	77
7	Lembar Kerja Kelompok Siklus I pertemuan 2	79
8	Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan 2	80
9	Lembar Observasi Siswa Siklus I pertemuan 2	82
10	Lembar Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan 3	84
11	Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan 3	86
12	Lembar Observasi Siswa Siklus I pertemuan 3	88
13	Tes Akhir Siklus I	90
14	Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siklus I	92
15	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	95
16	Lembar Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 1	100
17	Lembar Kerja Kelompok Siklus II Pertemuan 1	102
18	Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan 1	103
19	Lembar Observasi Siswa Siklus II pertemuan 1	104
20	Lembar Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 2	107
21	Lembar Kerja Kelompok Siklus II pertemuan 2	109

22	Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan 2	110
23	Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 2	112
24	Lembar Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 3	114
25	Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan 3	116
26	Lembar Observasi Siswa Siklus II pertemuan 3	118
27	Tes Akhir Siklus II	120
28	Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siklus II	122
29	Lembar Obsevasi Mengajar Guru Siklus I	125
30	Lembar Obsevasi Mengajar Guru Siklus II	126
31	Lembar Observasi Belajar Siswa Siklus I	127
32	Lembar Observasi Belajar Siswa Siklus II	128
33	Rekapitulasi Nilai Tes Akhir Siklus I dan Siklus II	129
34	Dokumentasi Proses Pembelajaran	131
35	Izin Penelitian	134
36	Keterangan Melaksanakan Tugas	137
37	Riwayat Hidup	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan. Dengan pendidikan maka akan menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan, keahlian dan keterampilan untuk memenuhi kebutuhan di masa depan.

Masalah peningkatan mutu pendidikan anak di Indonesia terutama di Sekolah Dasar merupakan masalah yang sangat kompleks dan sesuai dengan isi Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 pasal 3 (Sanjaya 2014: 273) yang dijelaskan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak, mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, penting bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Dalam hal ini peranan guru sangat penting. Bagaimana guru melakukan usaha-usaha untuk dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi agar siswanya melakukan aktivitas belajar dengan baik. Selain itu, juga pada diri siswa harus aktif lagi dalam mengembangkan pengetahuan dan pemahaman mereka. Bahasa

merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Komunikasi selalu dilakukan, baik dalam keluarga, lingkungan masyarakat maupun sekolah. Dalam keluarga, yang digunakan sebagai alat komunikasi adalah bahasa dan interaksi terhadap bapak, ibu, dan anak.

Berbicara sebagai salah satu keterampilan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik banyak dan teratur. Berbicara merupakan suatu proses penyampaian informasi, ide atau gagasan dari pembicara kepada pendengar. Ruang lingkup standar kompetensi pelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi empat aspek. Tarigan (2008: 1) mengemukakan bahwa:

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu: (1) keterampilan menyimak (*listening skills*), (2) keterampilan berbicara (*speaking skills*), (3) keterampilan membaca (*reading skills*), (4) keterampilan menulis (*writing skills*).

Indikator pencapaian dalam keterampilan berbicara secara umum adalah pelafalan bunyi bahasa, penggunaan intonasi, pemilihan kata, penyusunan kalimat serta topic pembicaraan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Maret 2016 di kelas V SDN 81 Kalaciri Kabupaten Enrekang ditemukan bahwa beberapa indikator tersebut tidak terlaksana yaitu, pemilihan kata dan kalimat serta keberanian siswa berbicara depan umum dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan guru yang hanya berceramah dan menggunakan metode penugasan. Serta pembelajaran yang dilakukan belum bisa memberi kesempatan yang maksimal bagi siswa untuk berbicara, sehingga siswa tidak berani dan percaya diri untuk berbicara di depan kelas.

Berdasarkan pada pembelajaran, guru memberikan penjelasan mengenai materi yang diajarkan dan siswa mendengarkan penjelasan guru sampai selesai. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai adakah yang tidak dimengerti dari penjelasan yang telah diberikan tadi, akan tetapi siswa terdiam sehingga guru melanjutkan kegiatan pembelajaran. Setelah itu guru memberikan lembar kerja untuk siswa, kemudian dilanjutkan dengan mengumpulkan hasil pekerjaannya untuk diperiksa oleh guru. Di akhir pembelajaran guru menyimpulkan hal-hal yang telah di pelajari pada hari tersebut. Nilai rata-rata dalam pembelajaran adalah 65, dari 34 orang siswa sekitar 15 siswa yang memenuhi standar nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 kata lain siswa yang lulus hanya 44% sementara diharapkan siswa yang lulus adalah 75% dari jumlah keseluruhan siswa. Melihat kondisi hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V tersebut, terungkap bahwa proses pembelajaran yang dilakukan selama ini belum bervariasi pada pembelajaran bahasa Indonesia, Metode yang digunakan masih tergolong umum/operasional, Kurangnya interaksi dengan siswa selama pembelajaran berlangsung. Memilih siswa kelas V sebagai objek penelitian karena (1) Rendahnya keterampilan berbicara siswa; (2) Siswa tidak mempunyai keberanian untuk berbicara; (3) pemahaman siswa masih kurang dalam pemilihan kata dan kalimat.

Penelitian perlu dilakukan untuk perbaikan dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Salah satu penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti terdahulu yang relevan dengan penerapan metode

role playing (2010) yang menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Salah satu metode yang diyakini dapat membuat siswa tertarik untuk menyampaikan pendapat atau gagasan dalam berbicara adalah metode *role playing*. Shoimin (2014:161) mengemukakan pendapatnya bahwa:

Role playing merupakan metode yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik dengan menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dalam perbaikan proses pembelajaran, dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 81 Kalaciri Kabupaten Enrekang.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas V di SDN 81 Kalaciri Kabupaten Enrekang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini pada dasarnya bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode

pembelajaran kooperatif *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas V SDN 81 Kalaciri Kabupaten Enrekang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoretis

- a. Bagi akademisi/ Prodi Pendidikan dalam hal ini Pendidikan Guru Sekolah Dasar diharapkan dapat dijadikan referensi untuk memberikan gambaran terhadap penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.
- b. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai referensi atau perbandingan bagi mahasiswa yang ingin mengadakan penelitian serupa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, meningkatkan kemampuan siswa sehingga dapat mengembangkan potensi diri secara optimal terutama dalam hal berbicara.
- b. Bagi guru, sebagai masukan bagi guru untuk dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dan efektif.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini sebagai bahan alternatif pembelajaran di sekolah guna meningkatkan prestasi dan keterampilan siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) Iskandar Wassid dan Sunendar, Dadang (2013:56) “metode adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan”. Hamzah dan Mohamad (2014:7) mendefinisikan bahwa “metode pembelajaran sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah bagaimana cara yang digunakan guru dalam melakukan suatu tindakan terhadap rencana pembelajaran, agar tujuan pembelajarannya dapat tercapai. Ada berbagai macam metode yang dapat digunakan dalam pengajaran bahasa Indonesia, salah satunya yaitu metode *role playing*. Banyak pendapat para ahli yang mengungkapkan tentang pengertian metode *role playing*. Menurut Huda (2014: 209) bahwa:

Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda matipernmainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

Sejalan dengan beberapa pendapat tersebut, menurut Sanjaya (2006:161) “*role playing* adalah bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul di masa yang mendatang”.

Role playing biasa disebut juga dengan sosiodrama. Dalam hal ini, metode *role playing* disebut juga sebagai sosiodrama, karena pada sosiodrama mendemonstrasikan tingkah laku dalam hubungan sosial, sedangkan pada bermain peran lebih menekankan pada kenyataan. Menurut Mustakim (2012:144) “bermain drama sangat mengasikkan bagi anak. Anak bisa mengungkapkan kreativitas bermain dan berdialog antara pemain yang satu dengan pemain lain”.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* adalah salah satu metode pembelajaran yang mengasyikkan dalam mengembangkan imajinasi dan penghayatan, serta dalam penyajian bahan pelajarannya dilakukan dengan cara memainkan peran yang ada di dunia nyata sesuai dengan berbagai situasi yang ada dalam skenario.

b. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Role playing merupakan metode pembelajaran yang dalam prosesnya memainkan peran. Dalam penerapannya, terdapat ada beberapa kelebihan dan kekurangan. Huda (2014:210) mengemukakan beberapa kelebihan dari metode *role playing*, yaitu:

- 1) Dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- 2) Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
- 3) Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias.

- 4) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- 5) Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Metode ini juga memiliki kekurangan dalam penerapannya di lapangan.

Shoimin (2014:163) mengemukakan beberapa kekurangan dari metode *role playing*, yaitu:

- 1) Memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- 2) Memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid.
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
- 4) Apabila pelaksanaan sosiodrama atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberikan kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model ini.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Metode ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa sehingga membuat kesan dalam ingatan siswa, akan tetapi metode ini memerlukan waktu yang relatif panjang dalam penerapannya.

c. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Hamzah dan Mohamad (2014: 122), langkah-langkah bermain peran (*role playing*) adalah:

- 1) Guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan di tampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam dua hari sebelum KBM.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokkan skenario yang sudah dipersiapkan.

- 6) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang di peragakan.
- 7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi.
- 11) Penutup.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Djamarah (Hamdayama 2014: 191) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian.
- 2) Pemilihan peran sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- 3) Menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini, guru telah membuat dialog sendiri.
- 4) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau peran.
- 5) Pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada skenario bermain peran.
- 6) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
- 7) Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

Penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman adalah bermain peran (*role playing*). Pengalaman belajar diperoleh melalui kemampuan kerja sama, komunikatif, menginterpretasikan kejadian melalui bermain peran. Menurut Mell Silberman (Kunandar 2011: 300) bahwa:

Apa yang saya dengar saya lupa; apa yang saya lihat saya ingat sedikit; apa yang saya dengar, lihat, dan diskusikan saya mulai mengerti; apa yang saya lihat, dengar, diskusikan dan kerjakan

saya dapat pengetahuan dan keterampilan; dan apa yang saya ajarkan saya kuasai.

Dalam bermain peran, siswa melakukan kegiatan melihat, mendengar, mendiskusikan dan mengerjakan sehingga memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Beetlestone (2013:34) berpendapat bahwa “menyampaikan cerita memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara mereka sendiri dan meningkatkan motivasi literasi sekaligus skil-skil lisan”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan, bahwa metode *role playing* memberikan pembelajaran bermakna bagi siswa dan langkah-langkah metode *role playing* yang akan digunakan dalam penelitian ini akan mengikuti langkah-langkah yang dikemukakan oleh Hamsah dan Mohamad (2014:122) yaitu:

- 1) Guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan di tampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam dua hari sebelum KBM.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang di peragakan.
- 7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.

- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi.
- 11) Penutup.

2. Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Keterampilan Berbicara

Melatih siswa untuk berbicara sangat baik digunakan dalam motivasi kepada siswa untuk terlibat langsung dalam suatu pembahasan materi pelajaran yang memberi peluang cara belajar siswa aktif, menimbulkan rasa ingin tahu siswa terhadap permasalahan yang sedang dibicarakan sehingga menimbulkan partisipasi dalam proses belajar mengajar, melatih dan mendorong siswa untuk belajar mengekspresikan kemampuan untuk menyatakan pendapat yang tepat.

Tarigan (2008: 16) berpendapat bahwa berbicara merupakan “kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan”. Berbicara merupakan suatu proses penyampaian informasi, ide atau gagasan dari pembicara kepada pendengar. pembicara berkedudukan sebagai komunikator sedangkan pendengar sebagai komunikan. Informasi yang disampaikan secara lisan dapat diterima oleh pendengar apabila pembicara mampu menyampaikannya dengan baik dan benar. Sejalan dengan hal tersebut, Mulgrave (Tarigan 2008:16) mengemukakan bahwa:

Berbicara merupakan instrument yang mengungkapkan kepada penyimak hampir-hampir secara langsung apakah sang pembicara memahami atau tidak, baik bahan pembicaraannya maupun para penyimaknya; apakah dia bersikap tenang serta dapat menyesuaikan diri atau tidak, pada saat dia mengkomunikasikan gagasan-gagasannya; dan apakah dia waspada serta antusias atau tidak.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka penulis menyimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang dalam menyampaikan, mengekspresikan apa yang menjadi gagasan atau pesan kepada seseorang dengan caranya masing-masing.

b. Tujuan Berbicara

Setiap kegiatan berbicara yang dilakukan manusia selalu mempunyai maksud dan tujuan. Menurut Tarigan (2008:16) tujuan utama berbicara adalah:

Untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seyogianyalah sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin di komunikasikan. Dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap (para) pendengarnya dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan.

Pembelajaran berbicara dilaksanakan untuk mencapai berbagai tujuan. Menurut Abidin (2012:131) secara mendasar minimal ada empat tujuan penting pembelajaran berbicara di sekolah, yaitu:

- 1) Membentuk kepekaan siswa terhadap sumber ide.
- 2) Membangun kemampuan siswa menghasilkan ide.
- 3) Melatih kemampuan berbicara untuk berbagai tujuan.
- 4) Membina kreativitas berbicara siswa.

Keempat tujuan diatas bersifat tingkatan, agar siswa membina kreatifitasnya dalam berbicara. Siswapun harus berkompetensi dalam mengemukakan

pendapatnya. Jadi pembelajaran berbicara tersebut dilakukan secara bertahap berdasarkan latihan-latihan berbicara yang dilakukan.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa seseorang yang melakukan kegiatan berbicara bertujuan untuk berkomunikasi yang hubungannya bersifat dua arah, yaitu memberi dan menerima. Selain itu juga bertujuan agar sesuatu yang dibicarakan dapat diterima dan dimengerti dengan baik oleh lawan bicara.

c. Prinsip Pembelajaran Berbicara

Pelaksanaan pembelajaran berbicara akan mampu berjalan dengan baik, jika seorang guru memahami benar prinsip-prinsip pembelajaran berbicara. Keterampilan berbicara siswa dapat dinilai ketika mampu mengungkapkan gagasan dalam pikiran seseorang. Menurut Brooks (Tarigan 2008: 28) dalam menilai keterampilan berbicara seseorang, pada prinsipnya harus memperhatikan lima faktor yaitu:

- 1) Apakah bunyi-bunyi tersendiri (vokal dan konsonan) diucapkan dengan tepat?
- 2) Apakah pola-pola intonasi, naik dan turunnya suara, serta tekanan suku kata, memuaskan?
- 3) Apakah ketetapan dan ketepatan ucapan mencerminkan bahwa sang pembicara tanpa referensi internal memahami bahasa yang digunakannya?
- 4) Apakah kata-kata yang diucapkan itu dalam bentuk dan urutan yang tepat?
- 5) Sejauh manakah “kewajaran” atau “kelancaran” ataupun “ke-narrative-speaker-an” yang tercermin bila seseorang berbicara?

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran berbicara sebaiknya guru memperhatikan prinsip-prinsip berbicara dan dalam keterampilan berbicara tidak hanya mencakup intonasi saja tapi juga

berbagai unsur lainnya seperti pelafalan bunyi, pemilihan kata, penyusunan kalimat dan topik pembicaraan.

d. Indikator Penilaian Keterampilan Berbicara

Dalam buku Isah Cahyani dan Hodijah, Suhendar (2007 : 64) mengemukakan bahwa keterampilan berbicara siswa dapat dinilai sekurang-kurangnya ada enam hal yang harus diperhatikan, yaitu:”1. lafal, 2. struktur, 3. kosakata, 4. kefasihan, 5. pembicaraan, 6. pemahaman.”

Sedangkan Sapani dalam buku Isah Cahyani dan Hodijah, (2007 : 64) berpendapat mengenai penilaian keterampilan berbicara mencakup tiga aspek, yaitu:

1. Bahasa lisan yang digunakan, meliputi: lafal dan intonasi, pilihan kata dan struktur bahasa, serta gaya bahasa dan pragmatik.
2. Isi pembicaraan, meliputi: hubungan isi topik, struktur isi, kuantitas isi dan kualitas isi.
3. Teknik dan penampilan, meliputi: gerak-gerik dan mimik, hubungan dengan pendengar, volume suara serta jalannya pembicaraan.

Menurut Maidar G Arsyad dan Mukti M.S, (1986 : 12) komponen-komponen yang perlu dinilai dalam mengukur kemampuan berbicara siswa meliputi:”

1. aktor-faktor kebahasaan, yaitu pengucapan vocal, pengucapan konsoonan, penempatan tekanan, penempatan persendian, penggunaan nada atau irama, pilihan kata, pilihan ungkapan, variasi kata, tata bentukan, struktur kalimat, dan ragam kalimat.
2. Faktor-faktor nonkebahasaan, yaitu keberanian dan semangat, kelancaran, kenyaringan, pandangan mata, gerak gerik dan mimik, keterbukaan, penalaran, penguasaan topik.

Berdasarkan kajian mengenai indikator penilaian keterampilan berbicara di atas, peneliti memilih beberapa aspek yang akan menjadi fokus penelitian. Aspek tersebut yaitu, pelafalan bunyi bahasa, penggunaan intonasi, pemilihan kata, penyusunan kalimat serta topic pembicaraan.

B. Kerangka Pikir

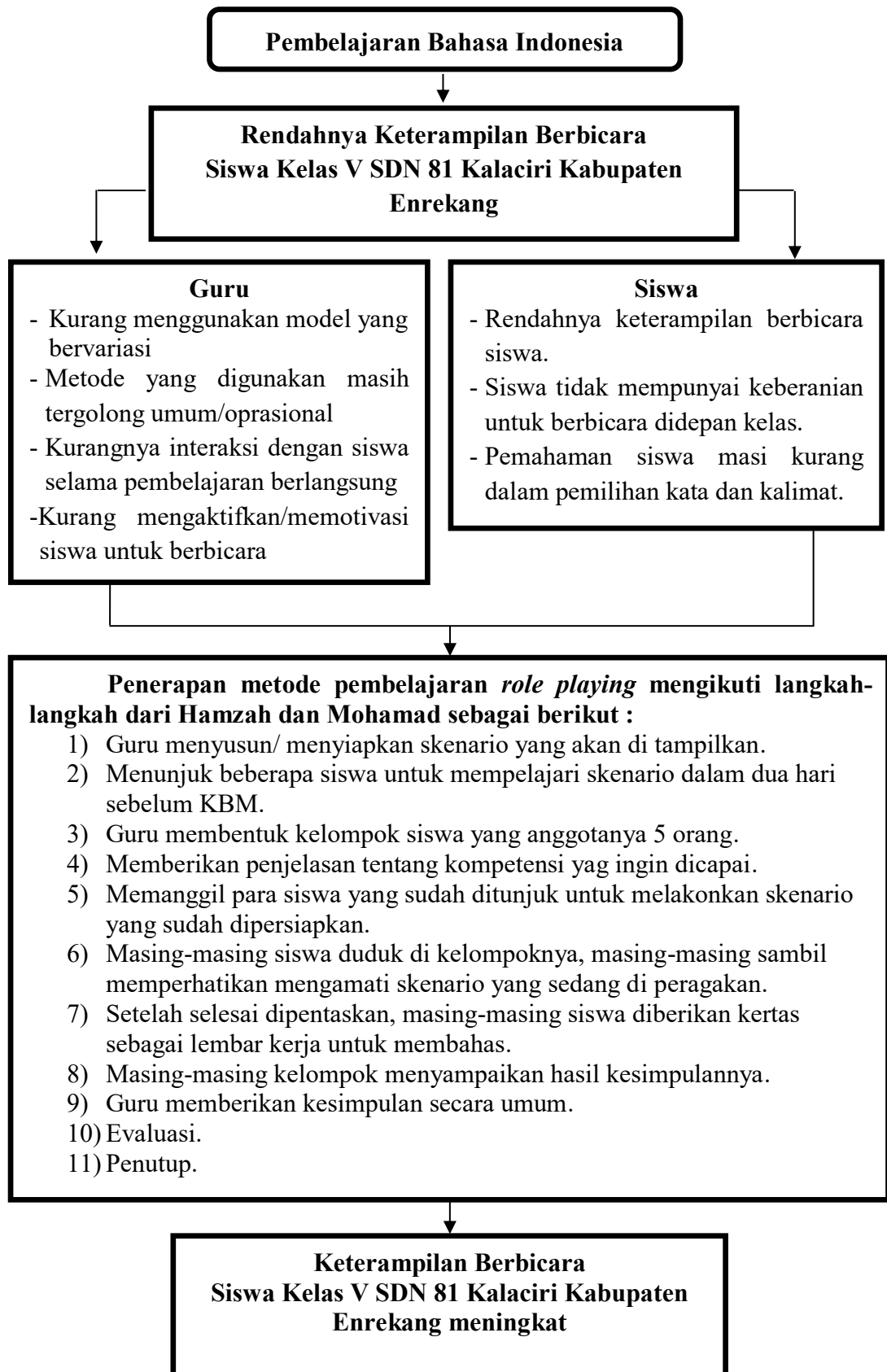
Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya pemahaman siswa tentang pemilihan kata dan kalimat serta kurangnya keberanian siswa berbicara di depan kelas mengakibatkan rendahnya keterampilan berbicara siswa. Mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran yang digunakan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* karena dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Pembelajaran Bahasa Indonesia menekankan pentingnya penguasaan 4 (empat) macam keterampilan dasar berbahasa oleh subyek didik yang meliputi: keterampilan berbicara, menyimak, membaca dan keterampilan menulis. Keempat macam keterampilan dasar berbahasa tersebut memiliki keterkaitan fungsional satu sama lain. Namun yang menjadi objek kajian peneliti untuk metode pembelajaran *role playing* hanya pada keterampilan bicaranya saja.

Rendahnya keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 81 Kalaciri Kabupaten Enrekang disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor guru dan faktor siswa. Faktor guru yaitu: proses pembelajaran yang guru berikan hanya berceramah dan menggunakan metode penugasan yang tergolong umum/operasional serta kurangnya interaksi dengan siswa selama pelajaran

berlangsung. Sedangkan faktor siswa yaitu: pemahaman materi yang kurang dan tidak mempunyai keberanian untuk berbicara.

Mengatasi hal tersebut, perlu diadakan perbaikan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru khususnya dalam pembelajaran berbicara. Solusi yang diambil adalah dengan menggunakan metode *role playing* dengan menerapkan langkah-langkah bermain peran (*role playing*) dari Hamza dan Mohamad (2012;122) yaitu: 1) Guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan di tampilkan, 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam dua hari sebelum KBM, 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang, 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, 6) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang di peragakan, 7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum, 10) Evaluasi, 11) Penutup.

Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka pikir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1. Skema Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah dikemukakan maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “Jika model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* diterapkan dalam pembelajaran, maka keterampilan berbicara pada siswa kelas V SDN 81 Kalaciri Kabupaten Enrekang dapat meningkat”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif merupakan paparan informasi tentang suatu gejala, peristiwa, kejadian sebagaimana adanya yang diiringi dengan upaya pengambilan kesimpulan umum berdasarkan kesimpulan umum berdasarkan fakta-fakta historis tersebut.

Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang diperoleh dari siswa berupa data hasil observasi aktifitas, hasil wawancara serta kegiatan guru atau peneliti selama proses pembelajaran, Alasan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena menggambarkan hal-hal yang dialami pada tempat penelitian dan juga turut menjelaskan bagaimana proses pembelajaran saat dilakukan penelitian, sehingga pendekatan kualitatif dianggap cocok digunakan untuk penelitian tindakan kelas.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran dikelas, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas (PTK) dipilih, karena relevan dengan upaya pemecahan masalah dalam pembelajaran. PTK bertujuan untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi dalam kelas yang dialami

langsung dalam interaksi antara guru dengan siswa yang sedang belajar, meningkatkan profesionalisme guru, dan menumbuhkan budaya akademik di kalangan para guru. Penelitian tindakan kelas terdiri atas 4 aspek pokok, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

B. Fokus Penelitian

Adapun fokus penelitian ini ada dua aspek, yaitu:

1. Fokus pada proses pembelajaran, yakni pengamatan yang dilakukan terhadap aktifitas guru dan siswa dalam menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *role playing* dan pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam merespon langkah-langkah model tersebut.
2. Fokus pada hasil belajar siswa dalam keterampilan berbicara yaitu dengan melakukan penilaian terhadap peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *role playing* melalui skor yang diperoleh siswa di akhir setiap siklus berdasarkan aktifitas siswa dalam bermain peran.

C. Setting dan Subjek Penelitian

1. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 81 Kalaciri Kabupaten Enrekang. Alasan peneliti memilih sekolah tersebut karena berdasarkan pertimbangan masi ditemukan, 1) rendahnya keterampilan berbicara siswa, 2) model yang digunakan masih tergolong umum/oprasional, 3) pembelajaran yang dilakukan belum bisa memberi kesempatan yang maksimal bagi siswa untuk berbicara, 4) terdapat penelitian terdahulu yang relevan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara.

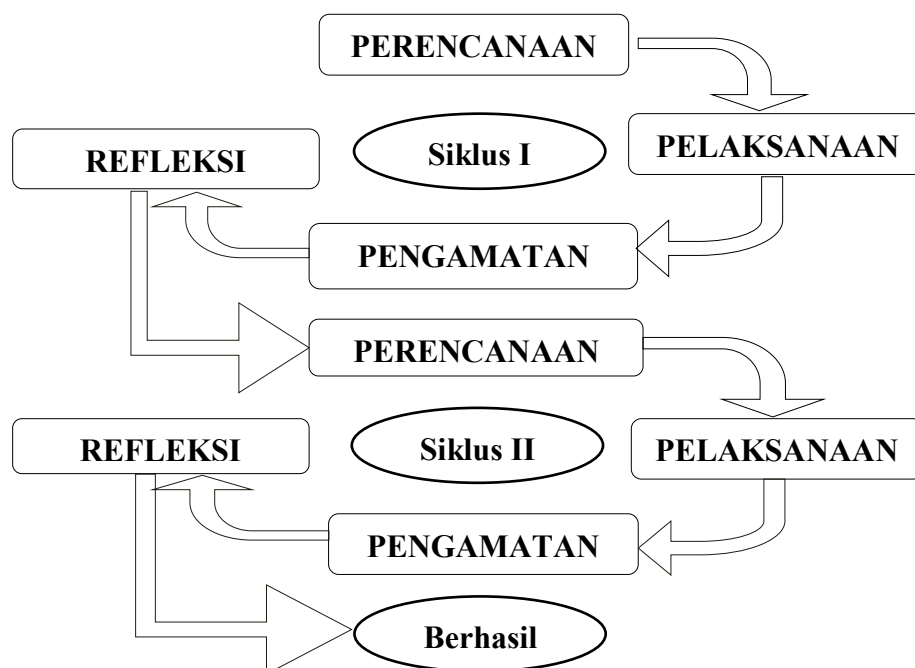
Alasan yang mendasari pemilihan kelas V sebagai subjek penelitian karena tingkat perkembangan kognitif usia kelas V merupakan kelas yang perlu di bina keterampilan berbicaranyanya agar pada tingkat kelas berikutnya keterampilan tersebut menjadi semakin baik.

2. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah 1 orang guru dan siswa kelas V SDN 81 Kalaciri Kabupaten Enrekang yang berjumlah 34 orang, terdiri dari 21 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

D. Rancangan Tindakan

Rancangan tindakan mengikuti prinsip dasar penelitian tindakan kelas yaitu proses penelitian yang berdaur ulang (siklus). Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus. Siklus I sebanyak 3 kali pertemuan dan siklus II sebanyak 3 kali pertemuan. Tiap pertemuan menggunakan alokasi waktu 2 x 35 menit dengan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut adalah rancangan penelitian tindakan kelas:



Gambar 3.1. Skema alur Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2014: 16)

Pra Tindakan:

- 1) Mengadakan konsultasi dengan kepala sekolah dalam hal pelaksanaan tindakan.
- 2) Melakukan diskusi dengan pihak guru kelas V untuk mendapatkan gambaran bagaimana pelaksanaan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Siklus I

1. Rancangan Tindakan

Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu merencanakan tindakan yang akan dilakukan. Ada beberapa hal yang dilakukan peneliti dalam rencana tindakan tersebut, diantaranya:

- a) Persiapan menyamakan persepsi antara kepala sekolah, peneliti, dan guru kelas V SDN 81 Kalaciri Kabupaten Enrekang tentang bentuk penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- b) Menelaah Kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V
- c) Menentukan dan mempelajari materi yang akan diajarkan dalam pelaksanaan tindakan.
- d) Menentukan indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- e) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) beserta lembar kerja siswa (LKS) dan soal-soal.
- f) Membuat media pembelajaran berupa naskah drama.
- g) Membuat instrument observasi aktivitas belajar siswa dan instrument observasi aktivitas mengajar guru.
- h) Membuat lembar tes siklus.

2. Pelaksanaan Tindakan

Rencana tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus I yaitu kegiatan pembelajaran berbicara dengan penerapan metode *role playing* pada kelas V SDN 81 Kalaciri Kabupaten Enrekang. Kegiatan pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu siswa dalam meningkatkan aktivitas dan keterampilan berbicara. Pada siklus pertama direncanakan dalam tiga kali pertemuan. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas V SDN 81 Kalaciri Kabupaten Enrekang.

3. Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti yang akan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dan pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yang telah direncanakan oleh peneliti bersama dengan guru. Kemudian peneliti mengarahkan guru kelas V dan rekan sejawat peneliti untuk dengan mengamati aktivitas guru dan siswa sesuai dengan lembaran observasi yang telah dibuat sebelumnya.

4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan mengkaji dan mempertimbangkan hasil observasi, evaluasi hasil pembelajaran dan evaluasi diri terhadap keterampilan berbicara dengan menerapkan metode *role playing* yang diperoleh saat pelaksanaan tindakan, yang kemudian digunakan sebagai acuan bagi guru dalam pelaksanaan siklus berikutnya. Selanjutnya penelitian dilanjutkan pada siklus kedua.

Aktivitas yang dilakukan pada siklus II adalah menentukan masalah baru dari masalah siklus I yang tidak terselesaikan. Kegiatan pada siklus II ini sama dengan kegiatan siklus I yaitu kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Jika hasil refleksi pada siklus II belum meningkat sesuai yang diharapkan, maka penelitian segera untuk dilaporkan.

Siklus II

Siklus II ini dilaksanakan dengan langkah yang hampir sama dengan pelaksanaan siklus I, dengan langkah perbaikan pada masalah yang terdapat pada siklus I. Siklus II merupakan langkah lanjutan dari siklus satu. Tindakan-tindakan yang diambil pada siklus II, berpatokan dari refleksi pada siklus I, didiagnosa

kemudian dicari solusi terbaik yang akan diterapkan pada siklus II. Beberapa hal terpenting yang akan dilakukan dalam siklus ini antara lain, sebagai berikut:

- a) Mengumpulkan informasi dari hasil yang diperoleh selama siklus I.
- b) Mengulangi prosedur pada siklus I dengan beberapa perbaikan berdasarkan tanggapan siswa.
- c) Memberi refleksi lanjutan tentang hasil penerapan metode *role playing*.
- d) Memperhatikan dengan sangat mendalam refleksi yang telah dibuat sebelum membuat laporan akhir.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati kesesuaian antara pelaksanaan tindakan dan perencanaan yang telah disusun dan mengamati aktivitas mengajar serta belajar siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Misalnya tingkah laku siswa pada waktu belajar, suasana kelas, dll.

instrumen data hasil observasi aktifitas siswa meliputi 5 indikator aspek pengamatan yaitu; 1) Siswa melakukan persiapan diri dalam bermain peran, 2) Siswa bermain peran, 3) Siswa aktif di dalam kelompok, 4) Siswa menyampaikan pendapatnya, 5) Siswa bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok. Sedangkan untuk hasil observasi aktifitas mengajar guru juga meliputi 5 indikator aspek pengamatan yaitu; 1) Pemilihan masalah yang diangkat dalam bermain peran, 2) Membuat suasana kelas menjadi dinamis, 3) Menciptakan peluang bagi siswa untuk berlatih berbicara, 4) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk

bermain peran, 5) Memaksimalkan tingkat pemahaman dan keterampilan siswa. Rangkaian pengumpulan data tersebut sebelumnya telah direncanakan dan dibuat peneliti bersama dengan guru kelas.

2. Tes

Tes yang digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa adalah tes lisan yang dilaksanakan pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan metode *role playing*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan dalam proses mencatat atau merekam suatu peristiwa yang dianggap penting dan berharga. Dokumentasi ini dapat berupa foto yang menggambarkan situasi pembelajaran yang terjadi, data guru, jumlah siswa, buku daftar hadir siswa, dan buku daftar nilai siswa. Dokumentasi yang dikumpulkan sebagai salah satu bukti atau penguat data berupa evaluasi mengenai kemajuan, perkembangan atau keberhasilan belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar.

F. Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan

1. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode yang menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa. Data penelitian berupa proses dan hasil selama proses pembelajaran. Proses berupa aktivitas guru dan siswa, sedangkan hasilnya berupa tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses pembelajaran. Untuk mengetahui hal

tersebut, maka setiap siklus dilakukan evaluasi berupa tes unjuk kerja yang dilakukan disetiap akhir siklus.

Analisis tersebut dihitung menggunakan statistik sederhana dengan rumus sebagai berikut (Mappasoro, 2011: 105) :

- a. Untuk menilai tes unjuk kerja siswa digunakan rumus;

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor perolehan siswa}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100$$

- b. Untuk menghitung nilai rata-rata siswa;

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

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

- c. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa;

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Data kualitatif yang berupa hasil observasi dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data.

2. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan ini meliputi indikator proses dan keterampilan dalam peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui penerapan metode *role playing* pada siswa kelas V SDN 81 Kalaciri Kabupaten Enrekang. Indikator proses dapat diamati melalui observasi yang dilaksanakan untuk mengamati atau melihat langsung proses pembelajaran. Ketercapaian

indikator proses ditandai oleh dua aspek, yakni aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa.

Indikator proses dianggap berhasil apabila aspek yang diamati pada lembar observasi guru sebagian besar telah memenuhi kategori penilaian baik yaitu mencapai presentase minimal 68%. Begitu pula dengan indikator keberhasilan proses pembelajaran dari segi siswa dapat dinyatakan berhasil atau baik apabila mencapai persentase minimal 68%. Pengamatan terhadap kegiatan mengajar guru dan kegiatan belajar siswa menggunakan tiga kategori seperti yang dikemukakan Arikunto (Umar,2014:28), yakni kategori baik, cukup, dan kurang sesuai dengan pengelompokan skor sebagai berikut:

Tabel 3.2. Persentase Pencapaian Aktivitas Pembelajaran

No	Aktivitas (%)	Kategori
1.	68% - 100%	B (Baik)
2.	34% - 67%	C (Cukup)
3.	0% - 33%	K (Kurang)

Sumber:Arikunto (Umar,2014: 28)

Indikator hasil keterampilan berbicara dapat diamati melalui peningkatan keterampilan berbicara siswa setelahditerapkannya pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dari siklus I ke siklus II. Berikut adalah tabel yang sesuai dengan kriteria ketuntasan minimum KKM yang telah ditetapkan oleh SDN 81 Kalaciri untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 3.3. Indikator Ketuntasan Belajar Siswa

Tingkat Penguasaan Siswa Terhadap Materi Pelajaran	Kategori
85-100	Sangat Baik(SB)
75-84	Baik (B)
65-74	Cukup (C)
55-64	Kurang (K)
0-54	Sangat Kurang (SK)

Sumber : (Guru Kelas V SDN 81 Kalaciri)

Indikator dari aspek keterampilan berbicara secara klasikal menunjukkan tingkat pencapaian ketuntasan belajar $\geq 75\%$ dengan nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 70 untuk pelajaran bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara, maka penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini dibahas mengenai hasil-hasil penelitian yang memperlihatkan peningkatan hasil belajar, aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru setelah proses pembelajaran keterampilan berbicara siswa dengan menerapkan Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas V SDN 81 Kalaciri Kabupaten Enrekang. Penelitian dilaksanakan di SDN 81 Kalaciri Kabupaten Enrekang pada tanggal 25 Oktober sampai dengan 10 November 2016. Subjek penelitian ini adalah 1 orang guru kelas V dan siswa kelas V sebanyak 34 siswa pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016.

Dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai pengajar. Tindakan pembelajaran ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan mengikuti tahapan PTK yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Adapun rinciannya setiap siklus adalah sebagai berikut:

1. Deskripsi Pelaksanaan Siklus I

Tahap tindakan siklus I ini merupakan kegiatan belajar dan pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa setelah diterapkannya metode *role playing*. Data yang diperoleh dari kegiatan ini adalah hasil tes dan perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran.

Pelaksanaan siklus I ini berlangsung pada tanggal 25 sampai 29 Oktober 2016 dengan tiga kali pertemuan, diakhir pertemuan diberikan tes siklus I. Kegiatan ini terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Keempat tahap tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Tahap ini peneliti menyusun dan mempersiapkan langkah-langkah yang akan dilakukan pada tahap perencanaan, yaitu sebagai berikut: (1) menyamakan persepsi antara peneliti dengan guru kelas V tentang metode *role playing* yang akan diterapkan dalam materi keterampilan berbicara; (2) menelaah kurikulum dan silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar; (3) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menerapkan metode *role playing*; (4) menyiapkan lembar observasi aktivitas belajar siswa dan lembar observasi aktivitas mengajar guru pada saat proses pembelajaran berlangsung; (5) mendesain alat evaluasi untuk mengetahui daya serap hasil belajar siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara siswa dengan menerapkan metode *role playing* pada kelas V SDN 81 Kalaciri untuk tindakan siklus I pertemuan I dilaksanakan dalam dua jam pelajaran dengan alokasi waktu yaitu 2 x 35 menit. Pelaksanaan dilakukan pada hari Selasa, 25 Oktober 2016 pukul 10.00-11.10 WITA. Untuk siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis, 27 Oktober 2016 pukul 07.30-08.40 WITA dengan alokasi waktu 2 x 35 menit, dan untuk siklus I pertemuan III dilaksanakan pada hari Sabtu, 29 Oktober

2016 pukul 07.30-08.40 WITA dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Dalam pelaksanaan tindakan siklus I ini peneliti bertindak sebagai pengajar yang menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

a) Pertemuan I

Tindakan siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 25 Oktober 2016 mulai pukul 10.00-11.10 WITA. Pembelajaran untuk tindakan siklus I pertemuan pertama berlangsung selama 70 menit atau 2 jam pelajaran. Dalam pelaksanaan tindakan pertemuan pertama ini peneliti bertindak sebagai guru dan membawakan materi pengertian drama dan unsur-unsur drama.

Mengawali tindakan pembelajaran ini dengan mengucapkan salam yang kemudian dijawab oleh siswa dengan penuh semangat, setelah itu memanggil ketua kelas untuk memimpin teman-temannya berdoa. Berdoa pun selesai, kemudian dilanjutkan dengan mengecek kehadiran siswa satu per satu. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. (Kegiatan ini berlangsung selama 10 Menit).

Pada kegiatan inti, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan metode *role playing*. Pertama, guru memulai dengan menjelaskan kepada siswa mengenai drama. Kegiatan dengan membentuk siswa kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5 siswa setiap kelompok secara heterogen dan sesuai dengan kemampuan kognitif siswa. Setelah semua siswa duduk dengan teman kelompoknya, guru membagikan naskah drama yang akan ditampilkan nantinya.

Para siswa pun terlihat kebingungan mau diapakan naskah drama “tidak akan lagi”, lalu guru memberikan arahan kepada setiap kelompok untuk

melakukan berlatih bersama dalam kelompoknya masing-masing. Guru pun juga berkata “bapak harap semua kelompok saat bermain drama supaya lebih percaya diri, jadi jangan malu-malu ya anak-anak karena bapak yakin anak-anakku pasti bisa”. Selanjutnya guru menunjuk kelompok yang akan bermain drama, sedangkan bagi kelompok yang tidak bermain drama akan mengamati dan akan diminta tanggapannya mengenai penampilan kelompok yang bermain peran.

Tampak beberapa siswa mengangkat tangannya dengan ragu-ragu, tetapi sudah mulai berani berbicara di depan kelas. Ada pula yang harus ditunjuk terlebih dahulu agar memberikan tanggapannya. Saat menanggapi penampilan kelompok, beberapa siswa terlihat gugup dan malu-malu untuk memberikan tanggapannya. Guru kemudian berkata “beri tepuk tangan” (*applause*) lalu siswa dengan serentak bertepuktangan sambil diikuti dengan sedikit gerakan. (Kegiatan ini berlangsung selama 50 Menit).

Kegiatan akhir pembelajaran yaitu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dimengerti. Setelah itu guru menyampaikan pesan moral atau kebiasaan-kebiasaan yang sebaiknya dilakukan siswa. Guru dan siswa memberikan tepuk tangan atas kegiatan yang dilakukan bersama hari ini. Rangkaian pembelajaran berakhir dengan ucapan salam dari guru yang kemudian di jawab oleh siswa. (Kegiatan ini berlangsung sekitar 10 menit).

b) Pertemuan II

Tindakan siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 27 Oktober 2016 mulai pukul 07.30-08.40 WITA. Pembelajaran untuk tindakan

siklus I pertemuan pertama berlangsung selama 70 menit atau 2 jam pelajaran. Dalam pelaksanaan tindakan pertemuan pertama ini peneliti bertindak sebagai guru dan membawakan materi pengertian drama dan unsur-unsur drama.. Mengawali tindakan pembelajaran ini dengan mengucapkan salam yang kemudian dijawab oleh siswa dengan penuh semangat, setelah itu memanggil ketua kelas untuk memimpin teman-temannya berdoa. Berdoa pun selesai, kemudian dilanjutkan dengan mengecek kehadiran siswa satu per satu. Kemudian guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kepada siswa materi yang telah dipelajari pada hari Selasa tanggal 25 Oktober 2016.

Pada kegiatan inti, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan metode *role playing*. Pertama, guru memulai dengan menjelaskan kepada siswa mengenai unsur-unsur dari drama. Setelah itu guru langsung mengarahkan siswa untuk berkumpul bersama teman kelompok yang digunakan pada hari Selasa lalu. Setelah berada pada kelompoknya masing-masing, guru membagikan naskah drama yang akan ditampilkan nantinya.

Para siswa pun langsung membaca naskah drama “stop, pengendara di bawah umur”, lalu guru memberikan arahan kepada setiap kelompok untuk mendiskusikan pembagian peran saat bermain drama kemudian siswa melakukan latihan bersama dalam kelompoknya masing-masing. Selanjutnya guru menunjuk kelompok yang akan bermain drama. Saat drama berlangsung, guru sedang duduk sambil melihat drama yang dilakonkan oleh para siswa. Guru kembali menunjuk beberapa kelompok lagi untuk bermain drama, karena waktu yang tidak cukup sehingga tidak semua kelompok dapat tampil bermain drama. Setelah selesai

bermain peran, siswa diberikan lembar kerja untuk dikerjakan dengan kelompoknya masing-masing. Setelah selesai menjawab soal yang ada dalam lembar kerja, guru meminta siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan kelompok yang bermain peran “siapa yang mau menanggapi penampilan temannya tadi nak?” tanya pak guru.

Ada pula yang harus ditunjuk terlebih dahulu agar memberikan tanggapannya. Saat menanggapi penampilan kelompok, beberapa siswa terlihat gugup dan malu-malu untuk memberikan tanggapannya. Guru kemudian berkata “sekarang, beri semangat..” lalu siswa serentak memberi tepuktangan. Kemudian siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan pembelajaran hari ini. (Kegiatan ini berlangsung selama 50 Menit).

Kegiatan akhir pembelajaran yaitu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dimengerti. Setelah itu guru menyampaikan pesan moral atau kebiasaan-kebiasaan yang sebaiknya dilakukan siswa. Guru dan siswa memberikan tepuk tangan atas kegiatan yang dilakukan bersama hari ini. Rangkaian pembelajaran berakhir dengan ucapan salam dari guru yang kemudian di jawab oleh siswa. (Kegiatan ini berlangsung sekitar 10 menit).

c) Pertemuan III

Tindakan siklus I pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu, 29 Oktober 2016 mulai pukul 07.30-08.40 WITA. Pembelajaran untuk tindakan siklus I pertemuan pertama berlangsung selama 70 menit atau 2 jam pelajaran. Dalam pelaksanaan tindakan pertemuan pertama ini peneliti bertindak sebagai

guru dan membawakan materi pengertian drama dan unsur-unsur drama. Mengawali tindakan pembelajaran ini dengan mengucapkan salam yang kemudian dijawab oleh siswa dengan penuh semangat, setelah itu memanggil ketua kelas untuk memimpin teman-temannya berdoa.

Berdoa pun selesai, kemudian dilanjutkan dengan mengecek kehadiran siswa satu per satu. Kemudian guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kepada siswa materi yang telah dipelajari pada hari Kamis tanggal 27 Oktober 2016. Jawabannya pun cukup bervariasi, siswa 1 mengatakan “drama pak”, dan siswa 2 mengatakan “unsur-unsurnya drama pak” jawabnya. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. (Kegiatan ini berlangsung selama 10 Menit).

Pada kegiatan inti, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan metode *role playing*. Pertama, guru memulai dengan menjelaskan kepada siswa mengenai drama. Setelah itu guru langsung mengarahkan siswa untuk berkumpul bersama teman kelompok yang digunakan sebelumnya. Para siswa sudah mengetahui masing-masing kelompoknya sehingga sudah tidak terlalu ribut saat akan berkumpul dengan teman kelompoknya. Setelah berada pada kelompoknya masing-masing, guru membagikan naskah drama yang akan ditampilkan nantinya.

Para siswa pun langsung membaca naskah drama “persahabatan”, lalu guru berkata “sekarang, anak-anakku berlatih dulu sama teman kelompoknya supaya sebentar penampilannya bagus” kemudian siswa melakukan latihan bersama dalam kelompoknya masing-masing. Guru pun juga berkata “anak-anak,

ingat ya untuk yang tidak bermain drama, ibu harap kalian amati teman kalian yang bermain drama karena seperti biasa bapak akan minta tanggapannya”.

Selanjutnya guru menunjuk kelompok yang akan bermain drama. Saat drama berlangsung, guru sedang duduk sambil melihat drama yang dilakonkan oleh para siswa. Guru kembali menunjuk beberapa kelompok lagi untuk bermain drama, karena waktu yang tidak cukup sehingga tidak semua kelompok dapat tampil bermain drama. Setelah selesai bermain peran, siswa diberikan lembar kerja untuk dikerjakan dengan kelompoknya masing-masing. Siswa bersama-sama menyelesaikan lembar kerja yang guru berikan sebelumnya, tetap saja ada beberapa siswa yang terlihat tidak ikut membantu temannya dalam mengerjakan lembar kerja kelompok tersebut.

Setelah selesai menjawab soal yang ada dalam lembar kerja, guru meminta siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan kelompok yang bermain peran “siapa yang mau menanggapi penampilan temannya tadi nak?” tanya bapak guru.

Kegiatan akhir pembelajaran yaitu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dimengerti. Setelah itu guru menyampaikan pesan moral atau kebiasaan-kebiasaan yang sebaiknya dilakukan siswa. Guru dan siswa memberikan tepuk tangan atas kegiatan yang dilakukan bersama hari ini. Rangkaian pembelajaran berakhir dengan ucapan salam dari guru yang kemudian di jawab oleh siswa. (Kegiatan ini berlangsung sekitar 10 menit).

c. Tahap Observasi

Hasil observasi pelaksanaan tindakan menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* pada siklus I belum optimal. Dimana hasil observasi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Gambaran Hasil Observasi Mengajar Guru Siklus I

Hasil observasi atau pengamatan kegiatan guru terangkum dalam lembar observasi guru yang merupakan gambaran tentang aktivitas mengajar guru dalam penerapan metode *role playing* untuk pertemuan 1, 2, dan 3 sehingga keterampilan berbicara siswa dapat ditingkatkan. Adapun hasil observasi aktivitas mengajar guru dengan menerapkan metode *role playing* diperoleh data bahwa pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga pada aspek pengamatan terhadap pemilihan masalah yang diangkat dalam bermain peran dikategorikan cukup karena guru melaksanakan 2 (dua) indikator yaitu dengan rincian masalah yang diangkat dalam skenario sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan skenario menarik dan sesuai dunia siswa.

Aspek pengamatan selanjutnya yaitu pada membuat suasana kelas menjadi dinamis, pada pertemuan pertama dan kedua dikategorikan kurang karena guru hanya melaksanakan 1 (satu) indikator yaitu pada pertemuan pertama melakukan pembentukan kelompok secara heterogen sesuai dengan kemampuan kognitif siswa dan pada pertemuan kedua memberikan petunjuk dan penjelasan dengan bahasa yang jelas. Pada pertemuan ketiga dikategorikan cukup karena guru melakukan 2 (dua) indikator yaitu memberikan petunjuk dan penjelasan dengan bahasa yang jelas dan pemberian perhatian secara merata kepada semua siswa.

Aspek yang diamati selanjutnya yaitu menciptakan peluang kepada siswa dalam berlatih berbicara, pada pertemuan pertama dikategorikan kurang karena guru hanya melakukan 1 (satu) indikator yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih bersama di dalam kelompoknya. Pada pertemuan kedua dan ketiga dikategorikan cukup karena guru melakukan 2 (dua) indikator yaitu memberikan waktu agar siswa mendiskusikan pembagian peran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih bersama di dalam kelompoknya, sedangkan pada pertemuan ketiga memberikan motivasi kepada semua kelompok dan memberikan kesempatan berlatih bersama di dalam kelompoknya.

Aspek pengamatan selanjutnya yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran, pada pertemuan pertama dan ketiga dikategorikan cukup karena guru melaksanakan 2 (dua) indikator yaitu pemberian motivasi kepada semua kelompok dan memberikan arahan kepada siswa untuk mengamati penampilan kelompok yang bermain peran. Kemudian pertemuan kedua dikategorikan kurang, karena guru hanya melaksanakan 1 (satu) indikator yaitu memberikan arahan kepada siswa untuk mengamati penampilan kelompok yang bermain peran.

Aspek pengamatan selanjutnya yaitu memaksimalkan tingkat pemahaman keterampilan siswa, pada pertemuan pertama dan kedua dikategorikan cukup karena guru hanya melaksanakan 2 (dua) indikator yaitu dengan rincian guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mengerjakan lembar kerja yang telah diberikan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menganggapi penampilan kelompok yang bermain peran.

Kemudian pertemuan ketiga dikategorikan baik karena guru telah melaksanakan 3 (tiga) indikator yaitu dengan rincian guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mengerjakan lembar kerja yang telah diberikan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menganggapi penampilan kelompok yang bermain peran, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengamatan aktivitas mengajar guru pada siklus I dari 5 (lima) indikator pada pertemuan I tidak ada indikator yang berada pada kategori baik, 3 (tiga) indikator yang berada pada kategori cukup dan 2 (dua) indikator yang berada pada kategori kurang. Sementara pada pertemuan II ada 1 (satu) indikator yang berada pada kategori baik, 2 (dua) indikator yang berada pada kategori cukup dan 2 (dua) indikator lainnya berada pada kategori kurang. Pada pertemuan 3 terdapat 1 (satu) indikator yang berada pada kategori baik, dan 4 indikator pada kategori cukup. Untuk lebih jelasnya data hasil observasi guru dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Deskripsi Hasil Observasi Guru Kelas V SDN 81 Kalaciri pada Siklus 1

Siklus 1	Indikator					Jumlah	% Indikator keberhasilan	Kategori
	1	2	3	4	5			
Pertemuan I	2	1	1	2	2	8	53,33%	Kurang
Pertemuan II	2	1	2	1	3	9	60%	Cukup
Pertemuan III	2	2	2	2	3	11	73,33%	Baik

2) Gambaran Hasil Observasi Belajar Siswa Siklus I

Gambaran aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan pertama, kedua, dan ketiga merupakan pengamatan yang dilakukan oleh teman sejawat peneliti

dan wali kelas V terhadap aktivitas belajar siswa selama berlangsungnya penelitian yang menerapkan metode *role playing* sehingga keterampilan berbicara siswa dapat ditingkatkan.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa pada proses pembelajaran keterampilan berbicara siswa dengan menerapkan metode *role playing* dapat diuraikan sebagai berikut:

- a) Indikator siswa melakukan persiapan diri dalam bermain peran pada pertemuan pertama berada pada kategori cukup karena hanya 19 siswa mengikuti petunjuk yang diberikan guru mempersiapkan diri dalam bermain peran, pada pertemuan kedua dan pertemuan ketiga dikategorikan cukup karena dari 34 siswa yang hadir terhitung ada 22 siswa yang melakukan persiapan diri.
- b) Indikator siswa melakukan bermain peran berada pada kategori cukup karena terdapat 20 siswa yang bermain peran pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Pada pertemuan ketiga dikategorikan cukup karena terdapat 22 siswa yang bermain peran.
- c) Indikator siswa dalam keaktifan siswa berada pada kategori cukup karena terdapat 22 siswa yang melaksanakannya dengan baik pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua, sedangkan pada pertemuan ketiga tercatat ada 25 siswa yang aktif dalam pembelajaran tersebut sehingga berada pada kategori baik.
- d) Indikator siswa yaitu menyampaikan pendapat berada pada kategori kurang karena hanya 11 siswa pada pertemuan I yang melakukan aspek tersebut. Kemudian pada pertemuan kedua, 17 siswa yang menyampaikan pendapatnya

sehingga termasuk kategori cukup dan pada pertemuan ketiga dikategorikan cukup karena terdapat 19 siswa yang menyampaikan pendapatnya.

- e) Indikator siswa yaitu kerja sama berada pada kategori cukup pada pertemuan pertama karena hanya ada 22 siswa yang melakukan aspek tersebut, pada pertemuan kedua dan pertemuan ketiga terdapat 24 siswa yang melakukan tahap tersebut sehingga termasuk dalam kategori baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengamatan aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan 1, 4 (empat) indikator berada pada kategori cukup dan 1 (satu) indikator berada pada kategori kurang. Pada pertemuan 2 terdapat 4 (empat) indikator yang berada pada kategori cukup, dan 1 (satu) indikator berada pada kategori baik. Sementara pada pertemuan ketiga terdapat 2 (dua) indikator yang berada pada kategori baik dan 3 (tiga) indikator berada pada indikator cukup. Dengan demikian pelaksanaan siklus I terhadap aktivitas belajar siswa belum berjalan dengan maksimal dan masih perlu untuk ditingkatkan pada siklus II.

3) Gambaran Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I

Data mengenai keterampilan berbicara siswa diperoleh melalui pemberian tes lisan di akhir siklus. Pemberian tes akhir siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 29 Oktober 2016 untuk mengukur keterampilan berbicara siswa. Adapun hasil tes lisan yang dilakukan peneliti pada siklus I diperoleh distribusi frekuensi dan persentase yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 81 Kalaciri pada Tes Siklus 1

Tingkat Penguasaan Siswa Terhadap Materi Pelajaran	Kategori	Frekuensi	Persentase
85-100	Sangat Baik(SB)	2	5,88%
75-84	Baik (B)	7	20,58%
65-74	Cukup (C)	9	26,47%
55-64	Kurang (K)	16	47 %
0-54	Sangat Kurang (SK)	-	-
Jumlah		34	100 %

Sumber: Tes Keterampilan berbicara Siswa Pada Siklus I

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa dari 34 siswa Kelas V SDN 81 kalaciri persentase nilai hasil belajar siswa pada keterampilan berbicara setelah penerapan metode *role playing* , tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai < 54 yang berada pada kategori sangat kurang dengan persentase 0%, ada 16 siswa yang memperoleh nilai antara 55-64 dengan persentase 47% dan berada pada kategori kurang, sebanyak 9 siswa yang memperoleh nilai antara 65-74 dengan persentase 26,47% dan berada pada kategori cukup, sebanyak 7 siswa yang memperoleh nilai antara 75-84 dengan persentase 20,58% berada pada kategori baik dan terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai 85-100 dengan persentase 5,88% yang berada pada kategori sangat baik.

Apabila hasil belajar siswa pada siklus I dianalisis, maka persentase ketuntasan belajar keterampilan berbicara siswa setelah diterapkannya metode *role playing* pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Keterampilan Berbicara di Kelas V SDN 81 Kalaciri pada Tes Siklus 1

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 – 69	Tidak Tuntas	15	44,1%
70 – 100	Tuntas	19	55,88%
Jumlah		34	100%

Tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa dari 34 siswa terdapat 15 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 44,1% (Lampiran 15, hal.102) dengan nilai ketuntasan antara 0-69 sedangkan siswa yang tuntas dalam pembelajaran ada 19 siswa dengan presentase 55,88% (Lampiran 15, hal.102) dengan nilai ketuntasan antara 70-100. Jadi, nilai hasil belajar belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar ≥ 70 dengan persentase 75% dari seluruh peserta didik, maka kelas dianggap belum tuntas secara klasikal.

d. Tahap Refleksi

Tahapan refleksi guna mendapatkan balikan yang tepat dari pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1, peneliti dan guru perlu merefleksi semua data yang ditemukan dalam lembar observasi guru dan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, hasil tes siklus juga dijadikan bahan balikan. Hasil refleksi dari peristiwa-peristiwa yang terjadi pada tindakan siklus I tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Guru tidak memberikan motivasi dan perhatian yang merata untuk semua siswa pada setiap pertemuan.
- 2) Guru tidak memberikan arahan yang jelas dan sulit dipahami siswa pada pertemuan I.

- 3) Guru masih kurang dalam hal pengelolaan kelas pada pertemuan I dan pertemuan II sehingga memicu kegaduhan.
- 4) Beberapa siswa tidak membantu teman kelompoknya saat mengerjakan lembar kerja yang diberikan.
- 5) Guru masih belum bisa mengatur dengan baik manajemen waktu yang digunakan saat pembelajaran.
- 6) Hasil belajar dalam keterampilan berbicara siswa masih di bawah target keberhasilan ketuntasan belajar yang telah ditetapkan. Siswa yang mencapai nilai ketuntasan ≥ 70 sebanyak 18 siswa dari 34 siswa atau dengan persentase 52,94% (Lampiran 15, hal.102). Sehingga perlu dilanjutkan pemberian tindakan pada siklus II.

2. Deskripsi Pelaksanaan Siklus II

Tahap tindakan siklus II ini merupakan kegiatan belajar dan pembelajaran keterampilan berbicara dengan menerapkan metode *role playing*. Data yang diperoleh dari kegiatan ini adalah hasil tes lisan dan perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran ini berlangsung pada tanggal 3 November sampai dengan 8 November 2016 dengan tiga kali pertemuan, diakhir pertemuan diberikan tes lisan siklus II. Kegiatan ini terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Keempat tahap tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Tahap ini peneliti menyusun dan mempersiapkan langkah-langkah yang akan dilakukan pada tahap perencanaan, yaitu sebagai berikut: (1) menyamakan

persepsi antara peneliti dengan guru kelas V tentang metode *role playing* yang akan diterapkan dalam materi keterampilan berbicara; (2) menelaah kurikulum dan silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar; (3) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menerapkan metode *role playing*; (4) menyiapkan lembar observasi aktivitas belajar siswa dan lembar observasi aktivitas mengajar guru pada saat proses pembelajaran berlangsung; (5) mendesain alat evaluasi untuk mengetahui daya serap hasil belajar siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara siswa dengan menerapkan metode *role playing* di Kelas V SDN 81 Kalaciri untuk tindakan siklus II pertemuan I dilaksanakan dua jam pelajaran dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pelaksanaan dilaksanakan pada hari Kamis, 3 November 2016 pukul 10.00 – 11.10 WITA yang dihadiri 34, untuk siklus II pertemuan II dilaksanakan pada hari Sabtu, 5 November 2016 pukul 07.30-08.40 WITA yang dihadiri 34 siswa, dan untuk siklus II pertemuan III dilaksanakan pada hari Selasa, 8 November 2016 yang dihadiri 34 siswa. Dalam pelaksanaan tindakan siklus II ini peneliti bertindak sebagai guru.

a) Pertemuan 1

Tindakan siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari kamis , 3 November 2016 pukul 10.00-11.10 WITA. Pembelajaran untuk tindakan siklus I pertemuan pertama berlangsung selama 70 menit atau 2 jam pelajaran. Dalam pelaksanaan tindakan pertemuan pertama ini peneliti bertindak sebagai guru dengan materi ciri-ciri sebuah drama dan cara menentukan amanat yang terdapat

dalam drama. Mengawali tindakan pembelajaran ini dengan mengucapkan salam yang kemudian dijawab oleh siswa dengan penuh semangat, setelah itu memanggil ketua kelas untuk memimpin teman-temannya berdoa. Berdoa pun selesai, kemudian dilanjutkan dengan mengecek kehadiran siswa satu per satu.

Kemudian guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kepada siswa materi yang telah dipelajari pada hari Sabtu tanggal 29 Oktober 2016. Jawabannya pun cukup bervariasi, siswa 1 mengatakan “main drama persahabatan pak” jawabnya. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. (Kegiatan ini berlangsung selama 10 Menit).

Pada kegiatan inti, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan metode *role playing*. Para siswa pun langsung membaca naskah drama “operasi yang sukses”, lalu guru berkata “bapak harap penampilan kelompok yang bermain drama sebentar, tampil yang bagus dan jangan lupa ekspresinya supaya sesuai dengan yang dikatakan”. kemudian siswa melakukan berlatih bersama dalam kelompoknya masing-masing. Selanjutnya guru menunjuk kelompok yang akan bermain drama.

Guru kembali menunjuk beberapa kelompok lagi untuk bermain drama. Guru membatasi waktu yang digunakannya pada setiap langkah-langkah pembelajarannya. Guru beberapa kali melihat jam tangannya untuk memantau penggunaan waktu dalam pembelajaran. Setelah selesai bermain peran, siswa diberikan lembar kerja untuk dikerjakan dengan kelompoknya masing-masing. Siswa bersama-sama menyelesaikan lembar kerja yang guru berikan sebelumnya,

tetap saja ada beberapa siswa yang terlihat tidak ikut membantu temannya dalam mengerjakan lembar kerja kelompok tersebut. Setelah selesai menjawab soal yang ada dalam lembar kerja, guru meminta siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan kelompok yang bermain peran “siapa yang mau menanggapi penampilan temannya tadi nak?” tanya pak guru. Selanjutnya guru menunjuk siswa secara acak untuk berbicara di depan kelas.

Saat menanggapi penampilan kelompok, beberapa siswa terlihat mulai mengangkat wajahnya dan melihat teman-temannya saat berbicara di depan kelas. Guru kemudian berkata “ anak-anak, beri semangat..” lalu siswa serentak bertepuk tangan. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan pembelajaran hari ini. (Kegiatan ini berlangsung selama 50 Menit).

Kegiatan akhir pembelajaran yaitu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dimengerti. Setelah itu guru menyampaikan pesan moral atau kebiasaan-kebiasaan yang sebaiknya dilakukan siswa. Guru dan siswa memberikan tepuk tangan atas kegiatan yang dilakukan bersama hari ini. Rangkaian pembelajaran berakhir dengan ucapan salam dari guru yang kemudian di jawab oleh siswa. (Kegiatan ini berlangsung sekitar 10 menit).

b) Pertemuan II

Tindakan siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada hari sabtu, 5 November 2016 mulai pukul 07.30-08.40 WITA. Pembelajaran untuk tindakan siklus II pertemuan kedua berlangsung selama 70 menit atau 2 jam pelajaran. Dalam pelaksanaan tindakan pertemuan pertama ini peneliti bertindak sebagai

guru dengan materi ciri-ciri sebuah drama dan cara menentukan amanat yang terdapat dalam drama. Mengawali tindakan pembelajaran ini dengan mengucapkan salam yang kemudian dijawab oleh siswa dengan penuh semangat, setelah itu memanggil ketua kelas untuk memimpin teman-temannya berdoa. Berdoa pun selesai, kemudian dilanjutkan dengan mengecek kehadiran siswa satu per satu. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. (Kegiatan ini berlangsung selama 10 Menit).

Pada kegiatan inti, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan metode *role playing*. Pertama, guru memulai dengan menjelaskan kepada siswa mengenai tokoh dalam drama. Setelah itu guru langsung mengarahkan siswa untuk berkumpul kembali bersama teman kelompok yang sebelumnya. Kemudian guru memberikan arahan “anak-anak, sekarang kalian baca terlebih dahulu naskah dramanya lalu pahami dengan baik apa maksud drama tersebut” dan “iya pak..” jawab siswa dengan serempak.

Selanjutnya siswa diarahkan untuk mendiskusikan pembagian peran dalam kelompok. Para siswa pun langsung membaca naskah drama “semoga saja”, lalu guru berkata “bapak harap penampilan kelompok yang bermain drama sebentar, tampil yang bagus”. kemudian siswa melakukan berlatih bersama dalam kelompoknya masing-masing. Guru pun juga berkata “anak-anak, ingat ya untuk yang tidak bermain drama, bapak harap kalian amati teman kalian yang bermain drama karena seperti biasa ibu akan minta tanggapannya”.

Selanjutnya guru menunjuk kelompok yang akan bermain drama. Guru kembali menunjuk beberapa kelompok lagi untuk bermain drama. Siswa bersama-sama menyelesaikan lembar kerja yang guru berikan sebelumnya. Guru berkeliling-keling ruangan untuk memantau kerja sama siswa di dalam kelompok. Setelah selesai menjawab soal yang ada dalam lembar kerja, guru meminta siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan kelompok yang bermain peran “siapa yang mau menanggapi penampilan temannya tadi nak?” tanya pak guru.

Saat menanggapi penampilan kelompok, beberapa siswa terlihat mulai mengangkat wajahnya dan melihat teman-temannya saat berbicara di depan kelas. Guru kemudian berkata “ anak-anak, beri semangat..” lalu siswa serentak bertepuk tangan. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan pembelajaran hari ini. (Kegiatan ini berlangsung selama 50 Menit).

Kegiatan akhir pembelajaran yaitu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dimengerti. Setelah itu guru menyampaikan pesan moral atau kebiasaan-kebiasaan yang sebaiknya dilakukan siswa. Guru dan siswa memberikan tepuk tangan atas kegiatan yang dilakukan bersama hari ini. Rangkaian pembelajaran berakhir dengan ucapan salam dari guru yang kemudian di jawab oleh siswa. (Kegiatan ini berlangsung sekitar 10 menit).

3) Pertemuan III

Tindakan siklus II pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Selasa, 8 November 2016 pukul 10.00-11.10 WITA. Pembelajaran untuk tindakan siklus I pertemuan pertama berlangsung selama 70 menit atau 2 jam pelajaran. Dalam

pelaksanaan tindakan pertemuan pertama ini peneliti bertindak sebagai guru dengan materi ciri-ciri sebuah drama dan cara menentukan amanat yang terdapat dalam drama. Mengawali tindakan pembelajaran ini dengan mengucapkan salam yang kemudian dijawab oleh siswa dengan penuh semangat, setelah itu memanggil ketua kelas untuk memimpin teman-temannya berdoa. Berdoa pun selesai, kemudian dilanjutkan dengan mengecek kehadiran siswa satu per satu.

Pada kegiatan inti, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan metode *role playing*. Pertama, guru memulai dengan menjelaskan kepada siswa mengenai beberapa cara yang dilakukan untuk menentukan amanat sebuah drama. Setelah itu guru langsung mengarahkan siswa untuk berkumpul kembali bersama teman kelompok yang sebelumnya. Setelah berada pada kelompoknya masing-masing, guru membagikan naskah drama yang akan ditampilkan nantinya. Kemudian guru memberikan arahan “anak-anak, sekarang kalian baca terlebih dahulu naskah dramanya lalu pahami dengan baik apa maksud drama tersebut” dan “iya pak..” jawab siswa dengan serentak. Selanjutnya siswa diarahkan untuk mendiskusikan pembagian peran di dalam kelompoknya masing-masing.

Para siswa pun langsung membaca naskah drama “terima kasih sahabat”, lalu guru berkata “bapak harap penampilan kelompok yang bermain drama sebentar, tampil yang bagus”. kemudian siswa melakukan berlatih bersama dalam kelompoknya masing-masing. Guru pun juga berkata “anak-anak, ingat ya untuk yang tidak bermain drama, bapak harap kalian amati teman kalian yang bermain drama karena seperti biasa bapak akan minta tanggapannya”. Selanjutnya guru menunjuk kelompok yang akan bermain drama. Guru kembali menunjuk beberapa

kelompok lagi untuk bermain drama. Guru beberapa kali melihat jam tangannya untuk memantau penggunaan waktu dalam pembelajaran. Setelah selesai bermain peran, siswa diberikan lembar kerja untuk dikerjakan dengan kelompoknya masing-masing.

Siswa bersama-sama menyelesaikan lembar kerja yang guru berikan sebelumnya. Guru berkeliling-keling ruangan untuk memantau kerja sama siswa di dalam kelompok. Setelah selesai menjawab soal yang ada dalam lembar kerja, guru meminta siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan kelompok yang bermain peran “siapa yang mau menanggapi penampilan temannya tadi nak?” tanya pak guru. Saat guru bertanya hal demikian, masih ada beberapa siswa yang lupa kalau saat ingin berbicara di depan kelas, angkat tangan berteriak-teriak menunjuk dirinya sendiri.

Kegiatan akhir pembelajaran yaitu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dimengerti. Setelah itu guru menyampaikan pesan moral atau kebiasaan-kebiasaan yang sebaiknya dilakukan siswa. Guru dan siswa memberikan tepuk tangan atas kegiatan yang dilakukan bersama hari ini. Rangkaian pembelajaran berakhir dengan ucapan salam dari guru yang kemudian di jawab oleh siswa. (Kegiatan ini berlangsung sekitar 10 menit).

c. Tahap Observasi

Hasil observasi pelaksanaan tindakan menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* pada siklus II sudah optimal. Dimana hasil observasi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1) **Gambaran Hasil Observasi Mengajar Guru Siklus II**

Hasil observasi atau pengamatan kegiatan guru terangkum dalam lembar observasi guru yang merupakan gambaran tentang aktivitas mengajar guru dalam penerapan metode *role playing* untuk pertemuan 1, 2 dan 3 sehingga keterampilan berbicara siswa dapat ditingkatkan. Adapun hasil observasi aktivitas mengajar guru dengan menerapkan metode *role playing* diperoleh data bahwa pada aspek pengamatan pemilihan masalah yang akan diangkat dalam bermain peran pada pertemuan pertama dan kedua dikategorikan cukup karena guru melaksanakan 2 (dua) indikator yaitu dengan rincian masalah yang diangkat dalam skenario sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan skenario menarik dan sesuai dunia siswa.

Kemudian pertemuan ketiga dikategorikan baik karena guru melaksanakan 3 (tiga) indikator yaitu dengan rincian bahasa yang digunakan dalam skenario sesuai dengan tahap perkembangan bahasa siswa dan masalah yang diangkat dalam skenario sesuai dengan tingkat perkembangan siswa serta skenario menarik dan sesuai dunia siswa.

Aspek pengamatan selanjutnya yaitu membuat suasana kelas menjadi dinamis, pada pertemuan pertama, pertemuan kedua serta pertemuan ketiga dikategorikan cukup karena guru melaksanakan 2 (dua) indikator yaitu dengan rincian memberikan perhatian secara merata kepada semua siswa dan memberikan petunjuk dan penjelasan dengan bahasa yang jelas.

Aspek pengamatan selanjutnya yaitu menciptakan peluang kepada siswa dalam berlatih berbicara, pada pertemuan pertama, dikategorikan cukup karena guru melaksanakan 2 (dua) indikator yaitu dengan rincian memberikan motivasi

kepada semua kelompok dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih bersama di dalam kelompoknya, pada pertemuan kedua dan pertemuan ketiga dikategorikan baik karena guru melaksanakan 3 (tiga) indikator yaitu dengan rincian memberikan motivasi kepada semua kelompok dan memberikan waktu agar siswa mendiskusikan pembagian peran, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih bersama di dalam kelompoknya.

Aspek pengamatan yang keempat yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran, pada pertemuan pertama, pertemuan kedua, maupun pertemuan ketiga dikategorikan cukup karena guru hanya melaksanakan 2 (dua) indikator yaitu dengan rincian memberikan motivasi kepada semua kelompok agar tampil percaya diri dan memberikan arahan kepada siswa untuk mengamati penampilan kelompok yang bermain peran.

Aspek pengamatan yang terakhir yaitu memaksimalkan tingkat pemahaman dan keterampilan siswa, pada pertemuan pertama, kedua, maupun ketiga dikategorikan baik karena guru telah melaksanakan 3 (tiga) indikator yaitu dengan rincian memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mengerjakan LKS yang telah diberikan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi penampilan kelompok yang bermain peran, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengamatan aktivitas mengajar guru pada siklus II dari 5 (lima) indikator pada pertemuan 1 terdapat 1 (satu) indikator yang berada pada kategori baik dan 4 (empat) indikator yang berada pada kategori cukup. Pada pertemuan kedua terdapat 2 (dua)

indikator yang berada pada kategori baik dan 3 (tiga) indikator berada kategori cukup. Sementara pada pertemuan ketiga terdapat 3 (tiga) indikator yang berada pada kategori baik dan 2 (dua) indikator yang berada pada kategori cukup. Untuk lebih jelasnya data hasil observasi guru dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 4.4 Deskripsi Hasil Observasi Guru Kelas V SDN 81 Kalaciri pada Siklus II

Siklus 1	Indikator					Jumlah	% Indikator keberhasilan	Kategori
	1	2	3	4	5			
Pertemuan 1	2	2	2	2	3	11	73,33%	Baik
Pertemuan 2	2	2	3	2	3	12	80%	Baik
Pertemuan 3	3	2	3	2	3	13	86,67%	Baik

2) Gambaran Hasil Observasi Belajar Siswa Siklus II

Gambaran aktivitas belajar siswa pada siklus II pertemuan pertama, kedua, dan ketiga merupakan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat terhadap aktivitas belajar siswa selama berlangsungnya penelitian yang menerapkan metode *role playing* sehingga keterampilan berbicara siswa dapat ditingkatkan.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa pada proses pembelajaran keterampilan berbicara dengan menerapkan metode *role playing* dapat diuraikan sebagai berikut:

- a) Indikator siswa melakukan persiapan diri dalam bermain peran pada pertemuan pertama berada pada kategori baik karena 25 siswa mengikuti arahan yang diberikan guru untuk melakukan persiapan diri dalam bermain

peran, pada pertemuan kedua dan pertemuan ketiga dikategorikan baik karena 28 siswa yang mengikuti arahan yang diberikan guru untuk melakukan persiapan diri dalam bermain peran.

- b) Indikator siswa melakukan bermain peran berada pada kategori baik karena terdapat 24 siswa yang bermain peran pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Sedangkan pada pertemuan ketiga dikategorikan baik karena terdapat 25 siswa yang bermain peran.
- c) Indikator siswa yaitu keaktifan siswa berada pada kategori baik karena terdapat 25 siswa yang melaksanakannya dengan baik pada pertemuan pertama, dan pada pertemuan kedua dikategorikan baik karena terdapat 26 siswa yang melakukan aspek tersebut, sedangkan pada pertemuan ketiga tercatat ada 29 siswa yang aktif dalam melakukan kegiatan tersebut sehingga berada pada kategori baik.
- d) Indikator siswa dalam menyampaikan pendapat berada pada kategori baik karena 22 siswa pada pertemuan pertama yang menyampaikan pendapatnya. Begitupun pada pertemuan kedua hanya 22 siswa yang dapat menyampaikan pendapatnya. Sedangkan pada pertemuan ketiga terdapat 26 siswa yang dapat menyampaikan pendapatnya sehingga termasuk kategori baik.
- e) Indikator siswa dalam kerja sama siswa berada pada kategori baik karena ada 28 siswa yang melakukan tahap tersebut pada pertemuan pertama, pertemuan kedua dan pertemuan ketiga.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengamatan aktivitas belajar siswa pada siklus II dari 5 (lima) indikator pada pertemuan 1

terdapat 2 (dua) indikator yang berada pada kategori baik dan 3 (tiga) indikator yang berada pada kategori cukup. Pada pertemuan kedua mengalami peningkatan, terdapat 3 (tiga) indikator yang berada pada kategori baik dan 2 (dua) indikator berada kategori cukup. Sementara pada pertemuan ketiga terdapat 4 (empat) indikator pada kategori baik, dan 1 (satu) indikator berada pada kategori cukup. Dengan demikian pelaksanaan siklus II terhadap aktivitas belajar siswa telah berjalan dengan maksimal.

3) Gambaran Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II

Data mengenai kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara diperoleh melalui pemberian tes lisan akhir siklus II. Pemberian tes akhir siklus II dilaksanakan pada hari selasa tanggal 8 November 2016 untuk mengukur tingkat penguasaan terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Adapun tes hasil belajar yang dilakukan peneliti pada siklus II diperoleh distribusi frekuensi dan persentase yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 81 Kalaciri pada Tes Siklus II

Tingkat Penguasaan Siswa Terhadap Materi Pelajaran	Kategori	Frekuensi	Persentase
85-100	Sangat Baik(SB)	12	35,39%
75-84	Baik (B)	14	41,17%
65-74	Cukup (C)	3	8,82%
55-64	Kurang (K)	5	14,7%
0-54	Sangat Kurang (SK)	-	-
Jumlah		34	100%

Sumber: Tes Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa dari 34 siswa Kelas V SDN 81 kalaciri persentase nilai keterampilan membaca pemahaman siswa setelah penerapan

metode *role playing*, tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai < 54 yang berada pada kategori sangat kurang dengan persentase 0%, ada 5 siswa yang memperoleh nilai antara 55-64 dengan persentase 14,7% dan berada pada kategori kurang, sebanyak 3 siswa yang memperoleh nilai antara 65-74 dengan persentase 8,82% dan berada pada kategori cukup, sebanyak 14 siswa yang memperoleh nilai antara 75-84 dengan persentase 41,17% berada pada kategori baik dan terdapat sebanyak 12 siswa yang memperoleh nilai antara 85-100 dengan persentase 35,39% berada pada kategori sangat baik.

Apabila hasil belajar siswa pada siklus II dianalisis, maka persentase ketuntasan belajar keterampilan berbicara siswa setelah diterapkannya metode *role playing* pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Keterampilan Berbicara di Kelas V SDN 81 Kalaciri pada Tes Siklus II

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 – 69	Tidak Tuntas	5	14,7%
70 – 100	Tuntas	29	85,29%
Jumlah		34	100%

Tabel 4.6 di atas menunjukkan bahwa dari 34 siswa terdapat 5 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 14,7% (Lampiran 30, hal.132) dengan nilai ketuntasan antara 0-69 sedangkan siswa yang tuntas dalam pembelajaran ada 29 siswa dengan persentase 85,29% (Lampiran 30, hal.132) dengan nilai ketuntasan antara 70-100, dengan persentase tersebut maka ketuntasan hasil belajar keterampilan membaca pemahaman siswa untuk siklus II berada pada kategori sangat baik (kategori indikator keberhasilan). Jadi, nilai hasil belajar siswa

memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar ≥ 70 dengan persentase 75% dari seluruh peserta didik, maka kelas dianggap tuntas secara klasikal.

d. Tahap Refleksi

Tahap refleksi siklus II pada pembelajaran keterampilan membaca pemahaman melalui penerapan metode *role playing* yang dilaksanakan pada siswa Kelas V SDN 81 Kalaciri ini akan dibahas beberapa hasil pengamatan dan pengolahan data dalam pelaksanaan penelitian. Adapun temuan dari siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan motivasi dan perhatian yang merata ke semua siswa.
- 2) Guru memberi arahan yang jelas dan mudah dimengerti oleh siswa, sehingga siswa dengan mudah menangkap hal yang ingin disampaikan guru kepada siswa.
- 3) Yel-yel duduk anak soleh, berhasil membuat para siswa menjadi tenang, karena saat yel-yel duduk anak soleh digunakan maka para siswa akan mendengarkan apa yang ingin disampaikan guru.
- 4) Pemantauan yang dilakukan guru, membuat siswa yang tadinya hanya melihat-lihat saja temannya mengerjakan lembar kerja, sekarang ikut membantu temannya mengerjakan tugas kelompok yang diberikan.
- 5) Pengelolaan waktu terhadap semua langkah-langkah pembelajaran dalam RPP dapat terlaksana.
- 6) Hasil keterampilan berbicara siswa pada siklus II dengan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 29 siswa dengan persentase 85,29% (Lampiran 30, hal.132). Dengan demikian, terjadi peningkatan hasil belajar

siswa pada pembelajaran keterampilan berbicara dan penerapan metode *role playing* telah memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Walaupun sebanyak 5 siswa belum mencapai nilai KKM, tindakan yang diberikan yaitu guru memberikan penjelasan lebih lanjut terkait materi pembelajaran yang telah diajarkan. Dari hasil belajar siswa pada siklus II, guru telah mampu melaksanakan perbaikan yang direncanakan setelah pelaksanaan siklus I.

B. Pembahasan

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya pemahaman siswa tentang pemilihan kata dan kalimat serta kurangnya keberanian siswa berbicara didepan kelas mengakibatkan rendahnya keterampilan berbicara siswa. Rendahnya keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 81 Kalaciri Kabupaten Enrekang disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor guru dan faktor siswa. Faktor guru yaitu: proses pembelajaran yang guru berikan hanya berceramah dan menggunakan metode penugasan yang tergolong umum/operasional serta kurangnya interaksi dengan siswa selama pelajaran berlangsung. Sedangkan faktor siswa yaitu: kurangnya pemahaman siswa tentang pemilihan kata dan kalimat dan tidak mempunyai keberanian untuk berbicara.

Berdasarkan pada pembelajaran, guru memberikan penjelasan mengenai materi yang diajarkan dan siswa mendengarkan penjelasan guru sampai selesai. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai adakah yang tidak dimengerti dari penjelasan yang telah diberikan tadi, akan tetapi siswa terdiam sehingga guru melanjutkan kegiatan pembelajaran. Setelah itu guru memberikan lembar kerja untuk siswa, kemudian dilanjutkan dengan mengumpulkan hasil

pekerjaannya untuk diperiksa oleh guru. Di akhir pembelajaran guru menyimpulkan hal-hal yang telah di pelajari pada hari tersebut. Nilai rata-rata dalam pembelajaran adalah 65, dari 34 orang siswa sekitar 15 siswa yang memenuhi standar nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 kata lain siswa yang lulus hanya 44% sementara diharapkan siswa yang lulus adalah 75% dari jumlah keseluruhan siswa. Melihat kondisi hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V tersebut, terungkap bahwa proses pembelajaran yang dilakukan selama ini belum bervariasi pada pembelajaran bahasa Indonesia, Metode yang digunakan masih tergolong umum/operasional, Kurangnya interaksi dengan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Mengatasi hal tersebut, perlu diadakan perbaikan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru khususnya dalam pembelajaran berbicara. Berdasarkan kenyataan yang telah dikemukakan, maka suatu rancangan pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran keterampilan berbicara yaitu melalui penerapan metode *role playing*. Solusi ini diambil karena seperti yang telah dipahami bahwa metode *role playing* adalah salah satu alternatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menarik. Metode *role playing* memiliki keunikan karena menarik dan merupakan pengalaman belajar bagi siswa. Solusi yang diambil yaitu dengan menerapkan langkah-langkah metode bermain peran (*role playing*) dari Hamza dan Mohamad (2012;122).

Beberapa hal yang dapat diperoleh dari penelitian hasil belajar siswa pada pembelajaran keterampilan berbicara ini difokuskan pada peningkatan hasil

keterampilan berbicara siswa, aktivitas mengajar guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran keterampilan berbicara dengan menerapkan metode *role playing*. Selama penelitian ini berlangsung dari siklus pertama dan siklus kedua, mengalami peningkatan yang signifikan. Dalam proses pembelajaran pada siklus I sebelum memulai pembelajaran guru terlebih dahulu menyiapkan kelengkapan pembelajaran, mendata kehadiran siswa, melakukan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran setelah itu guru masuk pada kegiatan inti dengan melaksanakan langkah-langkah pembelajaran metode *role playing*. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan dengan tiga pertemuan. Sedangkan pada tindakan siklus II, pembelajaran ini peneliti dan guru sepakat untuk melaksanakan pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* dengan melakukan perbaikan dari siklus I. Terutama pada pelaksanaan pembelajaran inti, yaitu pada kelima tahap yang harus dilaksanakan dengan baik yaitu dalam pemilihan masalah yang akan diangkat dalam bermain peran siswa, membuat suasana kelas menjadi dinamis, menciptakan peluang kepada siswa dalam berlatih berbicara, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran, serta memaksimalkan tingkat pemahaman dan keterampilan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada siklus II, kegiatan guru dan siswa meningkat sebab kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam siklus I telah disempurnakan pada siklus II. Keberhasilan siklus II mencapai kategori baik karena siswa bermain drama dengan baik dan kepercayaan diri siswa makin meningkat. Keberhasilan lain yang diperoleh pada tindakan dari siklus II adalah siswa telah banyak memahami materi pembelajaran. Selain itu,

pengelolaan waktu yang belum maksimal dilaksanakan di siklus I lebih dimaksimalkan lagi di siklus II. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilaksanakan di akhir tindakan siklus II, terlihat adanya peningkatan hasil belajar pada keterampilan berbicara siswa Kelas V SDN 81 Kalaciri yaitu nilai dari 34 siswa terdapat 5 siswa yang tidak tuntas sedangkan siswa yang tuntas dalam pembelajaran ada 29 siswa.

Dengan demikian, maka ketuntasan hasil belajar siswa pada pembelajaran keterampilan berbicara untuk siklus II berada pada kategori sangat baik (kategori indikator keberhasilan). Jadi, nilai hasil belajar telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar ≥ 70 dengan persentase 75% dari seluruh peserta didik, maka penelitian ini dihentikan pada siklus II karena telah dianggap berhasil. Ini berarti hipotesis penelitian telah tercapai yaitu jika metode *role playing* diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, maka keterampilan berbicara pada siswa kelas V SDN 81 Kalaciri meningkat.

Dengan demikian penerapan metode pembelajaran *role playing* yang mengikuti pendapat dan langkah-langkah dari para ahli serta saran dari dosen pembimbing, penelitian ini sejalan dengan salah satu penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti terdahulu yang relevan dengan penerapan metode *role playing* (2010) yang menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa Kelas IV SDN 81 Kalaciri Desa Potok Ullin Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan dari segi proses mengajar guru dan proses belajar siswa pada siklus I dan siklus II telah mencapai standar sesuai dengan indikator keberhasilan dengan kategori baik (B) dan keterampilan berbicara secara klasikal siswa sudah sesuai dengan indikator keberhasilan dengan kategori baik (B).

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru yang tertarik untuk menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran, Semoga hasil dari penelitian ini dapat membantu jika menemukan suatu masalah terhadap pembelajaran di kelas.
2. Diharapkan kepada peneliti lain dalam bidang kependidikan khususnya pendidikan Bahasa Indonesia agar dapat meneliti lebih lanjut tentang metode pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia.

3. Kepala sekolah sebagai penanggung jawab pendidikan di sekolah, kiranya memberikan dorongan dan motivasi langsung serta fasilitas kepada guru lainnya dalam mengembangkan mutu pendidikan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus.2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: RefikaAditama.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: BumiAksara.
- Asrina. 2010. Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa di Kelas IV SD Negeri Lakkang Kecamatan Tallo Kota Makassar. *Skripsi*. Makassar: FIP UNM.
- Beetlestone, Florence. 2013. *Creative Learning: Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreativitas Siswa*. Bandung: Nusa Media.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hamzahdan Mohamad, Nurdin. 2014. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: BumiAksara.
- Hariyadi dan Zamzami.1996. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*.Yogyakarta: Depdikbud.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandar wassid dan Sunendar, Dadang. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: RosdaKarya.
- Kunandar.2011. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- . 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mappasoro.2012. *Strategi Pembelajaran*. Makassar: FIP UNM
- Mustakim, Nur. 2012. *Teori dan Apresiasi Sastra Anak-anak*. Makassar: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, Prenada Media Group.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Sinring, Abdullah dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Pendidikan*. Makassar: Prodi PGSD FIP UNM.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Umar, Alimin. 2011. *Statistika Penuntun Praktis Belajar Statistika Berbasis Kompetensi*. Makassar: FIP UNM
- Suhendar dalam Isah Cahyani dan Hodijah, *Kemampuan Berbahasa Indonesia di SD*, (Bandung: UPI Press, 2007), h. 64
- Sapani dalam Isah Cahyani dan Hodijah, *Kemampuan Berbahasa Indonesia di SD*, (Bandung: UPI Press, 2007), h. 64
- Maidar G Arsyad dan Mukti M.S, *Berbicara II*, (Jakarta: Larunika Universitas Terbuka, Cet. Ke- 1, 1986) h. 12

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDN 81 Kalaciri
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / Semester : V (Lima) / 2 (Dua)
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (3 pertemuan)

I. STANDAR KOMPETENSI

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran.

II. KOMPETENSI DASAR

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

III. INDIKATOR

1. Memerankan drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui metode *role playing*, siswa dapat memerankan drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

V. MATERI

1. Pengertian drama

Drama merupakan karya sastra yang menggambarkan kehidupan manusia dengan gerak. Drama menggambarkan realita kehidupan, watak, serta tingkah laku manusia melalui peran dan dialog yang dipentaskan.

2. Unsur-unsur drama

- Tema adalah ide pokok atau gagasan utama sebuah cerita drama
- Alur yaitu jalan cerita dari sebuah pertunjukkan drama mulai babak pertama hingga babak terakhir
- Watak adalah perilaku yang diperankan oleh tokoh drama. Watak protagonis adalah watak (perilaku) baik yang diperankan oleh tokoh drama, dan watak antagonis adalah watak (perilaku) jahat yang diperankan oleh tokoh drama,
- Latar atau setting adalah gambaran tempat, waktu dan situasi peristiwa dalam cerita drama
- Amanat drama adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada penonton. Amanat drama atau pesan disampaikan melalui peran para tokoh drama.

VI. METODE PEMBELAJARAN:

1. Bermain drama (*Role Playing*)
2. Ceramah
3. Diskusi kelompok
4. Penugasan

VII. Langkah-langkah Kegiatan

- **Pertemuan pertama**

A. Kegiatan Awal

Kegiatan	Waktu
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan mengajak berdoa, serta mengecek kehadiran siswa. 2. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi, sebelum melaksanakan pembelajaran inti. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 Menit

B. Kegiatan Inti

Kegiatan	Waktu
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memilih masalah dan menyiapkan skenario yang ditampilkan. 2. Guru membentuk kelompok siswa secara heterogen. 3. Guru membagikan skenario untuk masing-masing kelompok berjudul “Jangan Menyomtek” 4. Siswa mendengarkan petunjuk dan arahan yang diberikan guru dalam bermain peran . 5. Siswa berdiskusi mengenai pembagian peran dan diberikan waktu untuk berlatih terlebih dahulu. 6. Pemberian kesempatan kepada kelompok untuk bermain peran. 7. Setelah selesai bermain peran, masing-masing kelompok diberikan lembar kerja untuk didiskusikan bersama kelompoknya. 8. Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan tanggapannya terhadap kelompok yang bermain peran. 9. Siswa dan guru bersama menarik kesimpulan mengenai pembelajaran hari ini 	50 Menit

C. Kegiatan Akhir

Kegiatan	Waktu
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dimengerti 	

2. Guru menyampaikan pesan moral atau kebiasaan-kebiasaan yang sebaiknya dilakukan siswa.	10 Menit
3. Pemberian <i>applause</i> atas kegiatan yang dilakukan bersama siswa hari ini	
4. Guru mengucapkan salam dan doa penutup.	

• **Pertemuan kedua**

A. Kegiatan Awal

Kegiatan	Waktu
1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan mengajak berdoa, mengecek kehadiran siswa.	10 Menit
2. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi, sebelum melaksanakan pembelajaran inti.	
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	

B. Kegiatan Inti

Kegiatan	Waktu
1. Guru memilih masalah dan menyiapkan skenario yang ditampilkan.	50 Menit
2. Guru membentuk kelompok siswa secara heterogen.	
3. Guru membagikan skenario untuk masing-masing kelompok berjudul “Kena Tilang”.	
4. Siswa mendengarkan petunjuk dan arahan yang diberikan guru dalam bermain peran .	
5. Siswa berdiskusi mengenai pembagian peran dan diberikan waktu untuk berlatih terlebih dahulu.	
6. Pemberian kesempatan kepada kelompok untuk bermain peran.	
7. Setelah selesai bermain peran, masing-masing kelompok diberikan lembar kerja untuk didiskusikan bersama kelompoknya.	
8. Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan tanggapannya terhadap kelompok yang bermain peran.	
9. Siswa dan guru bersama menarik kesimpulan mengenai pembelajaran hari ini	

C. Kegiatan Akhir

Kegiatan	Waktu
1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dimengerti	10 Menit
2. Guru menyampaikan pesan moral atau kebiasaan-kebiasaan	

<p>yang sebaiknya dilakukan siswa.</p> <p>3. Pemberian <i>applause</i> atas kegiatan yang dilakukan bersama siswa hari ini</p> <p>4. Guru mengucapkan salam dan doa penutup.</p>	
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

• **Pertemuan ketiga**

A. Kegiatan Awal

Kegiatan	Waktu
<p>1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan mengajak berdoa, mengecek kehadiran siswa.</p> <p>2. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi, sebelum melaksanakan pembelajaran inti.</p> <p>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	10 Menit

B. Kegiatan Inti

Kegiatan	Waktu
<p>1. Guru memilih masalah dan menyiapkan skenario yang ditampilkan.</p> <p>2. Guru membentuk kelompok siswa secara heterogen.</p> <p>3. Guru membagikan skenario untuk masing-masing kelompok berjudul “Tidak Mengerjakan Tugas”.</p> <p>4. Siswa mendengarkan petunjuk dan arahan yang diberikan guru dalam bermain peran .</p> <p>5. Siswa berdiskusi mengenai pembagian peran dan diberikan waktu untuk berlatih terlebih dahulu.</p> <p>6. Pemberian kesempatan kepada kelompok untuk bermain peran.</p> <p>7. Setelah selesai bermain peran, masing-masing kelompok diberikan lembar kerja untuk didiskusikan bersama kelompoknya.</p> <p>8. Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan tanggapannya terhadap kelompok yang bermain peran.</p> <p>9. Siswa dan guru bersama menarik kesimpulan mengenai pembelajaran hari ini</p>	50 Menit

C. Kegiatan Akhir

Kegiatan	Waktu
<p>1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dimengerti</p> <p>2. Guru menyampaikan pesan moral atau kebiasaan-kebiasaan yang sebaiknya dilakukan siswa.</p>	10 Menit

3. Pemberian <i>applause</i> atas kegiatan yang dilakukan bersama siswa hari ini	
4. Guru mengucapkan salam dan doa penutup.	

VIII. SUMBER DAN MEDIA

- a. Sumber:
 - a. Silabus KTSP Kelas V
 - b. Buku Bahasa Indonesia kelas V
- b. Media:
 - c. LKS
 - d. Naskah drama

IX. PENILAIAN:

- a. Teknik Penilaian : Lisan
- b. Instrument : Terlampir
- c. Pedoman Penskoran : Terlampir

Kalaciri, 22 Oktober 2016

Mengetahui :

Guru Kelas

Mahasiswa / Peneliti

LASINDANG, S.Pd

NIP. 196012311984111064

SUTRIANSYAH SANI

NIM. 1147040034

Menyetujui :

Kepala Sekolah SDN 81 Kalaciri

N O R M A N, S.Pd

NIP. 196612811991061002

Lampiran 2

Naskah Drama Siklus I Pertemuan 1

Ulangan saat ini sedang berlangsung dan diantara siswa, ada beberapa yang sedang menyontek saat ulangan.

Rian : ni, aku minta jawaban nomor 5 dan 6!

Nini : A dan C

Nadia : kalau jawaban nomor 10,11 dan 15 jawabannya apa ian?

Rian : 10 A, 11 D, nomor 15 aku belum”.

Didi : heii, jangan kencang-kencang nanti guru dengar”.

Mereka berempat saling mencontek pekerjaan masing-masing. Tetapi tidak dengan Udin, yang mengerjakan ulangan tanpa menyontek.

Rian : din, kamu sudah selesai?”

Udin : belum, tinggal 3 soal lagi”

Rian : aku minta jawaban nomor 15 sampai 20 din!”

Udin : tidak bisa ian”

Rian : kenapa? Kita kan sahabat jadi harus kerjasama”

Didi : kan di antara kami semua, kamu yang yang paling pintar din”

Udin : iya, tapi bukan kerjasama yang seperti ini”

Nadia : kenapa memang din? Hanya 5 soal saja kok”

Udin : nyontek atau memberi contekan itu hal yang tidak baik, kita akan dapat dosa. Maaf aku tidak bisa kasi contekan ke kalian.

Nadia : haduuh.. tapi ini sangat mendesak din, ayolah!”

Nini : iya din, ayolah bantu kami”

Udin : maaf, tapi aku tetap tidak bisa”

Didi : ya sudah, biarkan saja dia. Kami akan urus diri kami sendiri” (marah dan kesal)

Rian : kita liat buku sajalah”

Nadia : bagaimana, ada tidak jawabannya?”

Rian : ada, kalian dengar ya 15 A, 16D, 17D, 18B,..”

Suara mereka sedikit terdengar oleh guru. Guru pun menghampiri mereka berempat.

Guru : kalian ini, nyontek terus. Sekarang kalian berdiri di depan kelas!”

Mereka berempat pun di hukum berdiri di depan kelas.

Rian : aku tidak menyangka akan seperti ini”

Nini : seharusnya kita belajar “ (dengan raut wajah penuh penyesalan)

Nadia : di saat seperti ini kita semua baru sadar, hmm..”

Didi : aku betul-betul menyesal menyontek”

Rian, Nini, Nadia : aku juga” (bersama-sama). Setelah selesai ujian, udin menghampiri mereka dan ikut seperti yang lain.

Nini : kamu dihukum juga, din?”

Udin : tidak, aku cuma ingin ikut menjalani hukuman bersama kalian. Kita kan sahabat.”

Didi : aku harap ini bisa jadi pelajaran untuk kita semua”

Nadia : dan tidak akan kita ulangi lagi tentunya”

Mereka pun tertawa bersama walaupun harus menjalani hukuman.

Lampiran 3

Lembar Kerja Kelompok (Siklus 1 Pertemuan 1)

NAMA ANGGOTA : 1.
 KELOMPOK 2.
 3.
 4.
 5.

Petunjuk

Amatilah kelompok yang sedang mementaskan drama, kemudian jawablah pertanyaan yang ada di bawah ini.

1. Apakah judul drama yang telah dipentaskan tadi?

.....

2. Tuliskan 5 tokoh yang ada di dalam drama tersebut !

.....

.....

.....

3. Jelaskan sifat Tokoh utama dalam drama tersebut?

.....

4. Tuliskan pesan moral yang ingin disampaikan dalam drama tersebut !

.....

Selamat Bekerja

Lampiran 4

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS MENGAJAR GURU

Pertemuan/ Siklus : I / I
Hari /Tanggal : Selasa, 25 Oktober 2016
Waktu : 2 X 35 Menit
Kelas / Semester : V / II

✚ Petunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda, jika indikator tersebut dilaksanakan oleh guru pada proses pembelajaran.

NO	Aspek Pengamatan	Kategori Penilaian		
		B (3)	C (2)	K (1)
1	Pemilihan masalah yang akan diangkat dalam bermain peran			
	<input type="checkbox"/> Bahasa yang digunakan dalam skenario sesuai dengan tahap perkembangan bahasa siswa			
	<input checked="" type="checkbox"/> Masalah yang diangkat dalam skenario sesuai dengan tingkat perkembangan siswa		✓	
	<input checked="" type="checkbox"/> Skenario menarik dan sesuai dunia siswa			
2	Membuat suasana kelas menjadi dinamis			
	<input checked="" type="checkbox"/> Pembentukan kelompok secara heterogen dan sesuai dengan kemampuan kognitif siswa			✓

	<input type="checkbox"/> Memberikan perhatian secara merata kepada semua siswa			
	<input type="checkbox"/> Pemberian petunjuk dan penjelasan dengan bahasa yang jelas			
3	Menciptakan peluang kepada siswa dalam berlatih berbicara			
	<input type="checkbox"/> Pemberian motivasi kepada semua kelompok			
	<input type="checkbox"/> Memberikan waktu agar siswa mendiskusikan pembagian peran			✓
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih bersama di dalam kelompoknya			
4	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran			
	<input checked="" type="checkbox"/> Pemberian motivasi kepada semua kelompok agar tampil percaya diri			
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan arahan kepada siswa untuk mengamati penampilan kelompok yang bermain peran		✓	
	<input type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada tiap kelompok untuk bermain peran			
5	Memaksimalkan tingkat pemahaman dan keterampilan siswa			
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mengerjakan LKS yang telah diberikan			
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi penampilan kelompok yang bermain peran		✓	
	<input type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran			
Skor indikator yang dicapai		8		
Skor maksimal indikator		15		
Persentase Pencapaian (%)		53,33%		
Kategori		Cukup		

Keterangan Kategori Penilaian:

Baik (B) : jika guru mencapai keberhasilan 68% - 100%

Cukup (C) : jika guru mencapai keberhasilan 34% - 67%

Kurang (K) : jika guru mencapai keberhasilan 0% - 33%

Observer

HERMAWAN, S.Pd
NIP.

Lampiran 5

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Pertemuan/ Siklus : I / I
Hari / Tanggal : Selasa, 25 Oktober 2016
Waktu : 2 X 35 Menit
Kelas / Semester : V / II

🚩 Petunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda, jika indikator tersebut dilaksanakan oleh guru pada proses pembelajaran.

No.	Nama siswa	Indikator Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	AJ	✓	-	-	✓	-
2.	MHR	✓	-	✓	-	✓
3.	AYP	-	✓	✓	-	✓
4.	RH	✓	-	-	✓	-
5.	AJ	-	✓	✓	-	-

6.	MS	✓	✓	✓	-	✓
7.	DS	✓	-	-	✓	✓
8.	IRN	-	✓	✓	✓	✓
9.	ANGH	✓	✓	-	-	✓
10.	IRNDI	-	-	✓	✓	-
11.	MN	✓	✓	-	-	✓
12.	JH	✓	✓	✓	✓	✓
13.	AP	-	-	✓	-	✓
14.	MAP	✓	-	✓	-	-
15.	MM	-	✓	-	-	-
16.	MZZ	✓	✓	✓	-	✓
17.	FBRN	-	-	✓	-	✓
18.	MSDR	-	✓	-	✓	✓
19.	FQI	✓	✓	✓	-	✓
20.	TSLM	-	-	✓	-	-
21.	SFL	✓	✓	-	✓	✓
22.	SRNI	✓	-	✓	-	-
23.	RF	-	-	✓	-	✓
24.	AA	✓	✓	-	-	✓
25.	SA	-	-	✓	-	-
26.	AH	-	✓	-	-	-
27.	SNA	-	-	✓	✓	✓
28.	IK	✓	✓	-	-	✓
29.	SLNTI	✓	-	✓	-	✓
30.	NAA	✓	✓	✓	✓	✓
31.	RSK	-	✓	-	✓	-
32.	MTH	✓	✓	✓	-	-
33.	NJ	✓	✓	-	✓	✓
34.	RK	-	✓	✓	-	✓
Jumlah		19	20	22	11	22

Persentase (%)	55,88%	58,82%	64,7%	32,3%	64,7%
Kategori Penilaian	Cukup	Cukup	Cukup	Kurang	Cukup

Keterangan Aspek Pengamatan:

1 = Siswa melakukan persiapan diri dalam bermain peran

2 = Siswa bermain peran

3 = Siswa aktif di dalam kelompok

4 = Siswa menyampaikan pendapatnya

5 = Siswa bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok

Guru Kelas / Observer

LASINDANG, S.Pd

NIP. 196012311984111064

Lampiran 6

**Naskah Drama
Siklus I Pertemuan II**

Pada suatu pagi, Didi dan Iwan akan ke kolam renang Tirta Lontara. Mereka akan berenang bersama teman-teman kelasnya.

Didi : “Aduh.. lama amat sih! Sudah hampir jam sembilan, tapi belum datang juga.”

Tiba-tiba Iwan datang terburu-buru dengan sepedanya.

Iwan : “Wah, maaf di, sedikit terlambat nih!”

Didi : “Ya udah, nggak apa-apa.”

Terdengar suara ibu yang memanggil Didi.

Ibu : “Didi.. Didi...kesini sebentar nak.”

Didi : “Iya bu, kenapa panggil-panggil Didi?”

Ibu : “Ibu ada acara arisan, jadi kunci rumah kamu bawa saja. Ingat, kamu jangan nakal!. ”

Didi : “Siap bos, beres.”

Didi pun kembali menemui Iwan yang sedang menunggunya di teras

Didi : “Wan, kita pakai motor aja supaya kita tidak kesiangan.”

Iwan : “Tapi... nantikan kita lewat jalan raya dan kamu juga belum punya SIM, kan? Nah, berarti belum boleh naik motor.”

Didi : “kita kan masih kecil, tidak punya SIM pasti tidak apa-apa.”

Didi mencoba menstater motornya, dan keduanya pun berangkat meninggalkan rumah. Di sebuah pertigaan, ada beberapa polisi lalu lintas. Didi dan Iwan pun berhenti beberapa puluh meter dari pertigaan.

Didi : “aduh, sial! Ada polisi, kelihatannya sedang pemeriksaan SIM dan STNK.”

Iwan : “Jadi bagaimana adi?”

Didi : “Kita tuntun saja motor ini, seolah-olah sedang rusak.”

Didi menuntun motor sedangkan Iwan berjalan di belakangnya. Sesampainya di pertigaan

Polisi : “Ada apa dengan motornya dik ?”

Didi : “Anu.. anu pak, motor saya rusak dan akan saya bawa ke bengkel.”

Polisi : “Tapi tadi saya melihat kamu menaiki motor ini. Coba, lihat surat-suratnya.”

Didi : “Hmm.. surat apa pak ?”

Polisi : SIM dan STNK dik.”

Didi : “Ketinggalan semua pak. Pak, boleh saya bicara sebentar?”

Didi berjalan bersembunyi di balik mobil polisi dan diikuti oleh pak polisi.

Didi : “Pak, tolong damai saja ya.. ini ada uang lima puluh ribu untuk ganti tilang.”

Polisi : (Melotot marah) “Apa?! Kamu coba suap saya ya? Tidak bisa!”

Didi :”Tolong ya pak, saya jangan di tilang.”

Polisi : “Tidak bisa. Kamu telah melanggar peraturan dan malah kamu mencoba menyuap polisi.”

Didi : “Maaf pak, saya memang salah.”

Polisi : “Saya maafkan kamu, tetapi kamu tetap saya tilang.”

Didi : “Tapi....”

Polisi : “Tidak ada tapi-tapian. Kalian berbuat, berarti kalian harus bertanggung jawab.”

Lampiran 7**Lembar Kerja Kelompok
(Siklus 1 Pertemuan II)**

NAMA ANGGOTA : 1.
 KELOMPOK 2.
 3.
 4.
 5.

 Petunjuk

Amatilah kelompok yang sedang mementaskan drama, kemudian jawablah pertanyaan yang ada di bawah ini.

1. Apakah judul drama yang telah dipentaskan tadi?

.....

2. Tuliskan 5 tokoh yang ada di dalam drama tersebut !

-

3. Jelaskan sifat Tokoh utama dalam drama tersebut?


4. Tuliskan pesan moral yang ingin disampaikan dalam drama tersebut !

Selamat Bekerja

Lampiran 8

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS MENGAJAR GURU

Pertemuan/ Siklus : II / I
Hari /Tanggal : Kamis, 27 Oktober 2016
Waktu : 2 X 35 Menit
Kelas / Semester : V / II

-  Petunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda, jika indikator tersebut dilaksanakan oleh guru pada proses pembelajaran.

NO	Aspek Pengamatan	Kategori Penilaian		
		B (3)	C (2)	K (1)
1	Pemilihan masalah yang akan diangkat dalam bermain peran			
	<input type="checkbox"/> Bahasa yang digunakan dalam skenario sesuai dengan tahap perkembangan bahasa siswa		✓	
	<input checked="" type="checkbox"/> Masalah yang diangkat dalam skenario sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			

	<input checked="" type="checkbox"/> Skenario menarik dan sesuai dunia siswa			
2	Membuat suasana kelas menjadi dinamis			
	<input type="checkbox"/> Pembentukan kelompok secara heterogen dan sesuai dengan kemampuan kognitif siswa			
	<input type="checkbox"/> Memberikan perhatian secara merata kepada semua siswa			✓
	<input checked="" type="checkbox"/> Pemberian petunjuk dan penjelasan dengan bahasa yang jelas			
3	Menciptakan peluang kepada siswa dalam berlatih berbicara			
	<input type="checkbox"/> Pemberian motivasi kepada semua kelompok			
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan waktu agar siswa mendiskusikan pembagian peran		✓	
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih bersama di dalam kelompoknya			
4	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran			
	<input type="checkbox"/> Pemberian motivasi kepada semua kelompok agar tampil percaya diri			
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan arahan kepada siswa untuk mengamati penampilan kelompok yang bermain peran			✓
	<input type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada tiap kelompok untuk bermain peran			
5	Memaksimalkan tingkat pemahaman dan keterampilan siswa			
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mengerjakan LKS yang telah diberikan			
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi penampilan kelompok yang bermain peran	✓		
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran			
Skor indikator yang dicapai		9		
Skor maksimal indikator		15		
Persentase Pencapaian (%)		60%		

Kategori	Cukup
----------	-------

Keterangan Kategori Penilaian:

Baik (B) : jika guru mencapai keberhasilan 68% - 100%

Cukup (C) : jika guru mencapai keberhasilan 34% - 67%

Kurang (K) : jika guru mencapai keberhasilan 0% - 33%

Observer

HERMAWAN, S.Pd
NIP.

Lampiran 9

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Pertemuan/ Siklus : II / I
Hari /Tanggal : Kamis, 27 Oktober 2016
Waktu : 2 X 35 Menit
Kelas / Semester : V / II

🚩 Petunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda, jika indikator tersebut dilaksanakan oleh siswa pada proses pembelajaran.

No.	Nama siswa	Indikator Pengamatan				
		1	2	3	4	5

1.	AJ	-	✓	-	-	✓
2.	MHR	-	-	✓	✓	✓
3.	AYP	✓	✓	✓	-	✓
4.	RH	-	-	-	✓	-
5.	AJ	✓	-	✓	-	-
6.	MS	✓	✓	✓	-	✓
7.	DS	✓	-	-	✓	✓
8.	IRN	✓	-	✓	-	✓
9.	ANGH	-	✓	-	✓	✓
10.	IRNDI	✓	-	✓	✓	-
11.	MN	-	✓	-	-	✓
12.	JH	✓	✓	✓	✓	✓
13.	AP	✓	-	✓	-	✓
14.	MAP	✓	-	✓	✓	-
15.	MM	-	✓	-	✓	-
16.	MZZ	✓	✓	✓	-	✓
17.	FBRN	✓	-	✓	✓	✓
18.	MSDR	-	✓	-	-	✓
19.	FQI	✓	✓	✓	✓	✓
20.	TSLM	✓	-	✓	-	-
21.	SFL	-	✓	-	✓	✓
22.	SRNI	✓	-	✓	✓	-
23.	RF	✓	✓	✓	-	✓
24.	AA	-	✓	-	-	✓
25.	SA	✓	-	✓	-	-
26.	AH	✓	✓	✓	✓	-
27.	SNA	✓	-	✓	-	✓
28.	IK	-	✓	-	✓	✓
29.	SLNTI	✓	-	✓	-	✓
30.	NAA	✓	✓	✓	✓	✓

31.	RSK	-	✓	-	✓	✓
32.	MTH	✓	✓	✓	-	-
33.	NJ	-	✓	-	✓	✓
34.	RK	✓	✓	✓	-	✓
Jumlah		22	20	22	17	24
Persentase (%)		64,7%	58,82%	64,7%	50%	70,58%
Kategori Penilaian		Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Baik

Keterangan Aspek Pengamatan:

- 1 = Persiapan diri dalam bermain peran
- 2 = Bermain peran
- 3 = Keaktifan siswa
- 4 = Menyampaikan pendapat
- 5 = Kerja sama

Guru Kelas / Observer

LASINDANG, S.Pd
NIP. 196012311984111064

Lampiran 10

**Naskah Drama
 Siklus I Pertemuan III**

Suasana di dalam kelas V ribut di pagi hari. Ibu Guru pun masuk ke kelas.

Ketua Kelas : Duduk siap! Memberi salam!

Semua : Assalamualaikum warohmatullahiwarokatuh.

Ibu Guru : Walaikum salam warohmatullahiwarokatuh. Hari ini semua hadir? Semua : Hadir Bu!

Ibu Guru : Baiklah kalau begitu coba kalian kumpulkan tugas prakarya kalian!

Semua siswa mengumpulkan prakarya tetapi Krisna kebingungan mencari tugasnya yang disimpan di dalam tas. Krisna mengeluarkan semua isi yang ada di dalam tasnya dan mencarinya berulang-ulang. Ibu guru mendekati Krisna.

- Ibu Guru : Krisna, ada apa? Mana tugasmu?
 Krisna : A...a...a...anu Bu... euum.... (Wajah Krisna Gugup) I...i...ini Bu tugas saya hilang. (Krisna menundukkan wajah)
 Ibu Guru : Hilang???? Bagaimana bisa hilang? Hilang atau kamu tidak mengerjakannya??
 Krisna : Saya mengerjakan Bu.
 Rendy : Ah...!!!! Bohong Bu!!! Dia kan malas, paling juga dia tidak mengerjakan tugas Bu!
 Dinda : Husssttt...!!! Rendy jangan menuduh seperti itu.
 Krisna : (Diam menunduk) awas yah nanti saya balas! (gerutu Krisna)
 Ibu Guru : Ya sudah Krisna besok kumpulkan tugas kamu.
 Krisna : Iya Bu!!

Bel tanda istirahat berbunyi. Semua anak berlari berhamburan keluar kelas. Rendy, Dinda, dan Rozy sedang berjalan sambil mengobrol asyik. Dari arah berlawanan Krisna datang menghampiri mereka bertiga. Krisna sengaja menabrak Rozy.

- Rozy : Aduh!! (Rozy terjatuh)
 Krisna : (Senyum sinis)
 Rendy : Heh!! Krisna kamu sengaja yah menabrak Rozy???
 Krisna : Enggak! Ngapain juga saya nabrak pencuri kaya dia. (tangan Krisna menunjuk ke arah Rozy)
 Dinda : Apa maksud kamu Krisna?? Kamu menuduh Rozy mencuri tugas kamu?
 Krisna : Menurut kalian? Kalian pikir dia anak baik?? Maling dibela!!!
 Rendy : (mendorong Krisna sampai terjatuh)

Rendy dan Krisna berkelahi sehingga Rozy dan Dinda berusaha meleraikan mereka. Ketika itu juga Ibu Guru datang menghampiri mereka.

- Guru : Stop!! Stop!! Stop!!! Ada apa ini??? Apa pantas pelajar berkelahi seperti ini??
 Rendy : Maaf Bu! Saya hanya merasa tidak terima kalau Krisna menuduh Rozy mencuri tugasnya.
 Rozy : (Diam menunduk dengan wajah panik)
 Krisna : Saya tidak menuduh Bu, tetapi saya mengenali tugas prakarya yang saya kerjakan Bu. Dan prakarya itu seperti yang dikumpulkan oleh Rozy.
 Ibu Guru : Rozy??? Apa benar itu??
 Rozy : (Gugup sambil menunduk) Be...be...benar Bu! Maaf Bu saya tidak mengerjakan tugas karena sudah tiga hari Ibu saya sakit jadi saya

tidak sempat mengerjakan tugas dan karena saya takut dimarahi karena tidak mengerjakan tugas jadi saya mengambil tugas Krisna saat kelas kosong Bu!

Ibu Guru : Ya sudah sekarang Rozy meminta maaf kepada Krisna dan Rozy harus berjanji tidak akan pernah mencuri lagi karena mencuri adalah perbuatan dosa.

Rozy : Iya Bu!!

Ibu Guru : Dan... untuk krisna dan Rendy kalian sekarang saling memaafkan dan ingat jangan pernah mengulangi lagi perkelahian seperti ini. Kalian mengerti???

Rendy dan Krisna : Iya Bu.

Rendy : Krisna maafkan saya yah?

Rozy : Maafkan saya juga Kris sudah mencuri tugas kamu.

Krisna : Iyah sama-sama (Krisna memeluk Rendy dan Rozy) Dinda : Nah gitu dong! Kita harus saling memaafkan karena kita adalah sahabat untuk sekarang dan selamanya.

Lampiran 11

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS MENGAJAR GURU

Pertemuan/ Siklus : III / I
Hari /Tanggal : Sabtu, 29 Oktober 2016
Waktu : 2 X 35 Menit
Kelas / Semester : V / II

- ✚ Petunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda, jika indikator tersebut dilaksanakan oleh guru pada proses pembelajaran.

NO	Aspek Pengamatan	Kategori Penilaian		
		B (3)	C (2)	K (1)
1	Pemilihan masalah yang akan diangkat dalam bermain peran			
	<input type="checkbox"/> Bahasa yang digunakan dalam skenario sesuai dengan tahap perkembangan bahasa siswa			
	<input checked="" type="checkbox"/> Masalah yang diangkat dalam skenario sesuai dengan tingkat perkembangan siswa		✓	
	<input checked="" type="checkbox"/> Skenario menarik dan sesuai dunia siswa			
2	Membuat suasana kelas menjadi dinamis			
	<input type="checkbox"/> Pembentukan kelompok secara heterogen dan sesuai dengan kemampuan kognitif siswa			
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan perhatian secara merata kepada semua siswa		✓	
	<input checked="" type="checkbox"/> Pemberian petunjuk dan penjelasan dengan bahasa yang jelas			
3	Menciptakan peluang kepada siswa dalam berlatih berbicara			
	<input checked="" type="checkbox"/> Pemberian motivasi kepada semua kelompok			
	<input type="checkbox"/> Memberikan waktu agar siswa mendiskusikan pembagian peran		✓	
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih bersama di dalam kelompoknya			
4	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran			
	<input checked="" type="checkbox"/> Pemberian motivasi kepada semua kelompok agar tampil percaya diri		✓	

	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan arahan kepada siswa untuk mengamati penampilan kelompok yang bermain peran			
	<input type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada tiap kelompok untuk bermain peran			
5	Memaksimalkan tingkat pemahaman dan keterampilan siswa			
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mengerjakan LKS yang telah diberikan	✓		
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi penampilan kelompok yang bermain peran			
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran			
Skor indikator yang dicapai		11		
Skor maksimal indikator		15		
Persentase Pencapaian (%)		73,33%		
Kategori		Baik		

Keterangan Kategori Penilaian:

Baik (B) : jika guru mencapai keberhasilan 68% - 100%

Cukup (C) : jika guru mencapai keberhasilan 34% - 67%

Kurang (K) : jika guru mencapai keberhasilan 0% - 33%

Observer

HERMAWAN, S.Pd
NIP.

Lampiran 12

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Pertemuan/ Siklus : III / I
Hari /Tanggal : Sabtu, 29 Oktober 2016
Waktu : 2 X 35 Menit
Kelas / Semester : V / II

🚩 Petunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda, jika indikator tersebut dilaksanakan oleh siswa pada proses pembelajaran.

No.	Nama siswa	Indikator Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	AJ	✓	✓	✓	-	✓
2.	MHR	-	-	✓	✓	✓
3.	AYP	✓	✓	✓	-	✓
4.	RH	-	-	✓	✓	✓
5.	AJ	✓	-	✓	-	-
6.	MS	✓	✓	✓	-	✓
7.	DS	-	-	-	✓	✓
8.	IRN	✓	✓	✓	-	✓
9.	ANGH	✓	✓	-	✓	-
10.	IRNDI	✓	-	✓	✓	-
11.	MN	-	✓	-	-	✓
12.	JH	✓	✓	✓	✓	✓
13.	AP	✓	✓	✓	-	✓
14.	MAP	✓	-	✓	✓	-
15.	MM	-	✓	✓	✓	-
16.	MZZ	✓	✓	✓	-	✓
17.	FBRN	✓	-	✓	✓	✓
18.	MSDR	-	✓	-	-	✓
19.	FQI	✓	✓	✓	✓	✓
20.	TSLM	✓	-	✓	-	-
21.	SFL	-	✓	-	✓	✓

22.	SRNI	✓	-	✓	✓	-
23.	RF	✓	✓	✓	-	✓
24.	AA	-	✓	-	✓	✓
25.	SA	✓	✓	✓	-	-
26.	AH	-	✓	✓	✓	-
27.	SNA	✓	-	✓	-	✓
28.	IK	-	✓	-	✓	✓
29.	SLNTI	✓	-	✓	✓	-
30.	NAA	✓	✓	✓	✓	✓
31.	RSK	-	✓	-	✓	✓
32.	MTH	✓	✓	✓	-	✓
33.	NJ	-	✓	-	✓	✓
34.	RK	✓	-	✓	-	✓
Jumlah		22	22	25	19	24
Persentase (%)		64,7%	64,7%	73,52%	55,88%	70,58%
Kategori Penilaian		Cukup	Cukup	Baik	Cukup	Baik

Keterangan Aspek Pengamatan:

1 = Persiapan diri dalam bermain peran

2 = Bermain peran

3 = Keaktifan siswa

4 = Menyampaikan pendapat

5 = Kerja sama

Guru Kelas / Observer

LASINDANG, S.Pd

NIP. 196012311984111064

Lampiran 13**Tes Akhir Siklus I****Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia****Kelas/Semester : V/ II****NAMA :****No. Urut :**

**✚ Petunjuk : Amatilah drama yang sedang ditampilkan, kemudian
ceritakan kembali drama tersebut!**

Lampiran 14

Kunci Jawaban :

- Karena soal dan bentuk penilaian aktivitas belajar siswa secara lisan, maka kunci jawaban siswa ditentukan oleh pedoman penskoran dalam indikator keberhasilan keterampilan berbicara secara umum

Pedoman Penskoran :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \% \text{ (Purwanto 2004: 102)}$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum ideal yang bersangkutan

100 = bilangan tetap

No	Rubrik penilaian	Deskriptor	Skor
1.	Pelafalan bunyi bahasa	• jika pelafalan jelas	2
		• jika pelafalan kurang jelas	1
2.	Penggunaan intonasi	• jika intonasi tepat	2
		• jika terdapat 50 % intonasi yang tidak tepat	1
3.	Pemilihan kata	• jika pilihan kata yang digunakan tepat	2
		• jika pilihan kata yang digunakan tidak bermakna ganda	1
4.	Penyusunan kalimat	• jika menggunakan kalimat baku	2
		• jika menggunakan 50% kalimat yang baku	1
5	Topik pembicaraan	• jika pembicaraan sesuai dengan topik	2
		• jika pembicaraan tidak sesuai dengan topik	1

Lampiran 15

Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siklus I

Siswa	Aspek Yang Dinilai					Skor
	Pelafalan Bunyi Bahasa	Penggunaan Intonasi	Pemilihan Kata	Penyusunan Kalimat	Topik Pembicaraan	
AJ	1	1	1	1	2	60
MHR	2	1	1	1	2	70
AYP	2	1	1	1	2	70
RH	1	1	1	1	2	60
AJ	1	1	1	1	2	60
MS	1	1	1	1	2	60
DS	1	1	1	1	1	60
IRN	2	2	1	2	2	90
ANGH	2	2	1	1	2	80
IRNDI	1	1	1	1	2	60
MN	2	1	2	1	2	80
JH	2	1	1	1	1	60
AP	1	1	1	1	2	60
MAP	1	1	1	1	2	60
MM	2	1	1	1	1	60
MZZ	2	2	1	1	2	80
FBRN	1	1	2	1	1	60
MSDR	2	1	1	1	2	70
FQI	2	2	1	2	2	90
TSLM	2	1	1	1	1	60
SFL	1	2	2	1	2	80
SRNI	2	2	1	1	1	70
RF	1	1	2	1	2	70
AA	1	1	1	1	2	60
SA	1	1	1	1	2	60
AH	2	1	1	1	1	60

SNA	1	1	1	1	2	60
IK	2	2	1	1	2	80
SLNTI	1	1	1	1	2	60
NAA	2	1	2	1	2	80
RSK	1	2	1	1	2	70
MTH	1	1	1	1	2	60
NJ	2	2	1	1	2	80
RK	2	1	1	1	1	60

Nilai Tes Keterampilan Berbicara Siklus I

No	Nama siswa	Jenis kelamin	Nilai Akhir	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	AJ	L	60	-	✓
2	MHR	L	70	✓	-
3	AYP	L	70	✓	-
4	RH	L	60	-	✓
5	AJ	L	60	-	✓
6	MS	L	60	-	✓
7	DS	L	60	-	✓
8	IRN	L	90	✓	-
9	ANGH	L	80	✓	-
10	IRNDI	L	60	-	✓
11	MN	L	80	✓	-
12	JH	L	60	-	✓
13	AP	L	60	-	✓
14	MAP	L	60	-	✓
15	MM	L	60	-	✓
16	MZZ	L	80	✓	-
17	FBRN	L	60	-	✓
18	MSDR	L	70	✓	-

19	FQI	L	90	✓	-
20	TSLM	L	60	-	✓
21	SFL	L	80	✓	-
22	SRNI	P	70	✓	-
23	RF	P	70	✓	-
24	AA	P	60	-	✓
25	SA	P	60	-	✓
26	AH	P	60	-	✓
27	SNA	P	60	-	✓
28	IK	P	80	✓	-
29	SLNTI	P	60	-	✓
30	NAA	P	80	✓	-
31	RSK	P	70	✓	-
32	MTH	P	60	-	✓
33	NJ	P	80	✓	-
34	RK	P	60	-	✓
Jumlah			2.360	15	18
Rata-rata kelas			2.360 : 34 = 69,41		
% ketuntasan berbicara			(15:34) x 100% = 44,1 %		
% ketidaktuntasan berbicara			(18:34) x 100% = 55,88 %		
Kategori			Sangat Kurang		

Lampiran 16**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN 81 Kalaciri
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / Semester : V (Lima) / 2 (Dua)
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (3 pertemuan)

I. STANDAR KOMPETENSI

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran.

II. KOMPETENSI DASAR

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

III. INDIKATOR

1. Memerankan drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui metode demonstrasi, siswa dapat memerankan drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

V. MATERI

1. Ciri- ciri sebuah drama adalah :
 - e. Berbentuk dialog
 - f. Adanya konflik
 - g. Adanya peran yang akan dilakokan
 - h. Adanya penonton
2. Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada penonton melalui peran dari para tokoh drama. Adapun beberapa cara menentukan amanat yang terdapat dalam drama, yaitu:
 - i. Membaca secara keseluruhan isi naskah drama
 - j. Bacalah berulang agar dapat memahami isi drama tersebut
 - k. Menentukan tokoh utama yang mengalami kejadian/ di timpa masalah
 - l. Menentukan masalah yang dihadapi tokoh utama

VI. METODE PEMBELAJARAN:

1. Bermain drama (*Role Playing*)
2. Ceramah
3. Diskusi kelompok
4. Penugasan

VIII. Langkah-langkah Kegiatan

- **Pertemuan pertama**

A. Kegiatan Awal

Kegiatan	Waktu
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan mengajak berdoa, serta mengecek kehadiran siswa. 2. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi, sebelum melaksanakan pembelajaran inti. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 Menit

B. Kegiatan Inti

Kegiatan	Waktu
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memilih masalah dan menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. 2. Guru membentuk kelompok siswa secara heterogen. 3. Guru membagikan skenario untuk masing-masing kelompok. 4. Siswa mendengarkan petunjuk dan arahan yang diberikan guru dalam bermain peran . 5. Siswa berdiskusi mengenai pembagian peran dan diberikan waktu untuk berlatih terlebih dahulu. 6. Pemberian kesempatan kepada kelompok untuk bermain peran. 7. Setelah selesai bermain peran, masing-masing kelompok diberikan lembar kerja untuk didiskusikan bersama kelompoknya. 8. Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan tanggapannya terhadap kelompok yang bermain peran. 9. Siswa dan guru bersama menarik kesimpulan mengenai pembelajaran hari ini 	50 Menit

C. Kegiatan Akhir

Kegiatan	Waktu
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dimengerti 2. Guru menyampaikan pesan moral atau kebiasaan-kebiasaan yang sebaiknya dilakukan siswa. 3. Pemberian <i>applause</i> atas kegiatan yang dilakukan bersama siswa hari ini 4. Guru mengucapkan salam dan doa penutup. 	10 Menit

• Pertemuan kedua

A. Kegiatan Awal

Kegiatan	Waktu
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan mengajak berdoa, mengecek kehadiran siswa. 2. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi, sebelum melaksanakan pembelajaran inti. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 Menit

B. Kegiatan Inti

Kegiatan	Waktu
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memilih masalah dan menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. 2. Guru membentuk kelompok siswa secara heterogen. 3. Guru membagikan skenario untuk masing-masing kelompok. 4. Siswa mendengarkan petunjuk dan arahan yang diberikan guru dalam bermain peran . 5. Siswa berdiskusi mengenai pembagian peran dan diberikan waktu untuk berlatih terlebih dahulu. 6. Pemberian kesempatan kepada kelompok untuk bermain peran. 7. Setelah selesai bermain peran, masing-masing kelompok diberikan lembar kerja untuk didiskusikan bersama kelompoknya. 8. Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan tanggapannya terhadap kelompok yang bermain peran. 9. Siswa dan guru bersama menarik kesimpulan mengenai pembelajaran hari ini 	50 Menit

C. Kegiatan Akhir

Kegiatan	Waktu
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dimengerti 2. Guru menyampaikan pesan moral atau kebiasaan-kebiasaan yang sebaiknya dilakukan siswa. 3. Pemberian <i>applause</i> atas kegiatan yang dilakukan bersama siswa hari ini 4. Guru mengucapkan salam dan doa penutup. 	10 Menit

• Pertemuan ketiga

A. Kegiatan Awal

Kegiatan	Waktu
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan mengajak berdoa, mengecek kehadiran siswa. 2. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi, sebelum melaksanakan pembelajaran inti. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 Menit

B. Kegiatan Inti

Kegiatan	Waktu
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memilih masalah dan menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. 2. Guru membentuk kelompok siswa secara heterogen. 3. Guru membagikan skenario untuk masing-masing kelompok. 4. Siswa mendengarkan petunjuk dan arahan yang diberikan guru dalam bermain peran . 5. Siswa berdiskusi mengenai pembagian peran dan diberikan waktu untuk berlatih terlebih dahulu. 6. Pemberian kesempatan kepada kelompok untuk bermain peran. 7. Setelah selesai bermain peran, masing-masing kelompok diberikan lembar kerja untuk didiskusikan bersama kelompoknya. 8. Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan tanggapannya terhadap kelompok yang bermain peran. 9. Siswa dan guru bersama menarik kesimpulan mengenai pembelajaran hari ini 	50 Menit

C. Kegiatan Akhir

Kegiatan	Waktu
1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dimengerti 2. Guru menyampaikan pesan moral atau kebiasaan-kebiasaan yang sebaiknya dilakukan siswa. 3. Pemberian <i>applause</i> atas kegiatan yang dilakukan bersama siswa hari ini 4. Guru mengucapkan salam dan doa penutup.	10 Menit

VIII. SUMBER DAN MEDIA

- a. Sumber:
 - m. Silabus KTSP Kelas V
 - n. Buku Bahasa Indonesia kelas V
- b. Media:
 - o. LKS
 - p. Naskah drama

IX. PENILAIAN:

- a. Teknik Penilaian : Lisan
- b. Instrument : Terlampir
- c. Pedoman Penskoran : Terlampir

Kalaciri, 1 November 2016

Mengetahui :

Guru Kelas

Mahasiswa / Peneliti

LASINDANG, S.Pd**NIP. 196012311984111064****SUTRIANSYAH SANI****NIM. 1147040034**

Menyetujui :

Kepala Sekolah SDN 81 Kalaciri

NORMAN, S.Pd**NIP. 196612811991061002**

Lampiran 17

Naskah Drama Siklus II Pertemuan I

(Empat orang masuk arena pertunjukan. Satu orang yang sakit di atas tempat tidur digotong dua orang).

Otong : "Aduh ! . . . Hemm . . . Heemmm...! (mengerang karena sakit payah).

Ayah : "Sudah-sudah, turunkan di sini ! (tempat tidur diturunkan).

Otong : "Haaciih...!" (Otong bersin dan tidak jadi minum, bahkan menolaknya).

Ucin : "Ayah, bagaimana kalau kita panggilkan dokter saja?"

Ayah : "Ya, ya..., cepat kamu lari, Ucin! Katakanlah kepada dokter penyakitnya gawat sekali!"

Ucin : "Baik, Ayah!" (sambil segera keluar).

Otong : "Aduuh....! Hemmm, hemmm!"

Ibu : "Ucin ke mana, Ayah?"

Ayah : "Sedang memanggil dokter, Bu!"

Ibu : "Dokter? Untuk apa memanggil dokter?"

Ayah : "Mengobati penyakit Otong. Nah, itu dokternya datang, (Ucin dan dokter masuk dengan membawa koper berisi alat-alat ke dokteran)

Ibu : "Oh, Pak Dokter! Cepat Pak Dokter, Otong sudah mengkhawatirkan. Sembuh kan Dokter, jangan sampai mati!"

Dokter : "Ya, ya...! Nanti saya periksa dulu!" (Dokter langsung me memeriksa).
"Wah ini penyakit berbahaya."

Ibu : "Berbahaya? Aduh, aduh!" (mondar-mandir). "Kasihlan Otong! Nyawamu tak tertolong. Ya Allah...! (menangis).

Ayah : "Ibu, jangan ribut dulu! Tunggu saja bagaimana dokter!"

Dokter : "Sabar, Bu, mudah-mudahan anak Ibu bisa tertolong!"

Ayah : "Bagaimana penyakitnya, Dokter?"

Dokter : "Wah, penyakitnya ber bahaya. Ia mesti di operasi. Ia terserang penyakit kencing batu!"

Ibu : "Kencing batu? (Heran) Batu apa, Dokter? Batu kali atau batu cincin?"

Dokter : "Batu baterai" (sambil membuka kopor. Alat operasi dikeluarkan, yaitu: gergaji, pisau, palu, gunting).

Ibu : "Aduh, aduh, aduh...! Ada gergaji, gunting, dan segala macam, untuk apa Dokter?"

Dokter : "Pisau untuk memotong urat, gergaji untuk menggergaji batu yang menempel pada kandung seni. Kalau batunya besar perlu dipukuli, dihancurkan dengan palu ini. Coba pegang satu-satu. Nanti kalau saya minta, segera berikan!" (Dokter memberikan alat-alat tersebut kepada ketiga orang itu). "Awasi, operasi akan segera dimulai. Pisau, berikan!"

Ayah : (Memberi pisau kepada dokter.)

Dokter : "Coba, tangan itu dipegang oleh seorang. Oleh Ibu saja! Setiap kaki dipegang oleh satu orang. Tahan jangan sampai bergerak. Operasi segera dimulai. Satu...dua...ti.... (sambil mengayunkan gunting diarahkan ke perut pasien).

- Otong : "Tahan, Dokter!" (Otong bangun, dengan paksa melepaskan diri dari pegangan). "Operasi cara apa, kok begitu?"
- Dokter : "Ini operasi istimewa, untuk mengobati penyakit malas! Bagaimana, mau operasi? Atau sudah sembuh?"
- Otong : "Jangan dioperasi Dokter, saya sudah sembuh!"
- Dokter : "Tidak mau malas lagi?"
- Otong : "Tidak, Dokter!"
- Dokter : "Nah, Pa, Bu, anak ibu ini penyakitnya hanya malas, tidak mau pergi sekolah. Sekarang sudah sembuh!"
- Ibu : "Oh, pantas....Otong, Otong! Kalau malas ke sekolah, terus terang saja. Jangan pura-pura. Membuat orang lain panik!" (maka, semua keluar. Selesai).

Lampiran 18

**Lembar Kerja Kelompok
(Siklus II Pertemuan I)**

NAMA ANGGOTA : 1.
KELOMPOK 2.
3.
4.
5.

+ Petunjuk

Amatilah kelompok yang sedang mementaskan drama, kemudian jawablah pertanyaan yang ada di bawah ini.

1. Apakah judul drama yang telah dipentaskan tadi?
.....
2. Tuliskan 5 tokoh yang ada di dalam drama tersebut !
.....
.....
.....
3. Jelaskan sifat Tokoh utama dalam drama tersebut?
.....
.....
.....
4. Tuliskan pesan moral yang ingin disampaikan dalam drama tersebut !
.....
.....
.....
.....

Selamat Bekerja

Lampiran 19

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS MENGAJAR GURU

Pertemuan/ Siklus : I / II
Hari /Tanggal : Kamis, 3 November 2016
Waktu : 2 X 35 Menit
Kelas / Semester : V / II

✚ Petunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda, jika indikator tersebut dilaksanakan oleh guru pada proses pembelajaran.

NO	Aspek Pengamatan	Kategori Penilaian		
		B (3)	C (2)	K (1)
1	Pemilihan masalah yang akan diangkat dalam bermain peran			
	<input type="checkbox"/> Bahasa yang digunakan dalam skenario sesuai dengan tahap perkembangan bahasa siswa			
	<input checked="" type="checkbox"/> Masalah yang diangkat dalam skenario sesuai dengan tingkat perkembangan siswa		✓	
	<input checked="" type="checkbox"/> Skenario menarik dan sesuai dunia siswa			
2	Membuat suasana kelas menjadi dinamis			
	<input type="checkbox"/> Pembentukan kelompok secara heterogen dan sesuai dengan kemampuan kognitif siswa			
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan perhatian secara merata kepada semua siswa		✓	
	<input checked="" type="checkbox"/> Pemberian petunjuk dan penjelasan dengan bahasa yang jelas			
3	Menciptakan peluang kepada siswa dalam berlatih berbicara			
	<input checked="" type="checkbox"/> Pemberian motivasi kepada semua kelompok			
	<input type="checkbox"/> Memberikan waktu agar siswa mendiskusikan pembagian peran		✓	
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih bersama di dalam kelompoknya			
4	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran			
	<input checked="" type="checkbox"/> Pemberian motivasi kepada semua kelompok agar tampil percaya diri		✓	

	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan arahan kepada siswa untuk mengamati penampilan kelompok yang bermain peran			
	<input type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada tiap kelompok untuk bermain peran			
5	Memaksimalkan tingkat pemahaman dan keterampilan siswa			
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mengerjakan LKS yang telah diberikan	✓		
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi penampilan kelompok yang bermain peran			
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran			
Skor indikator yang dicapai		11		
Skor maksimal indikator		15		
Persentase Pencapaian (%)		73,33%		
Kategori		Baik		

Keterangan Kategori Penilaian:

Baik (B) : jika guru mencapai keberhasilan 68% - 100%

Cukup (C) : jika guru mencapai keberhasilan 34% - 67%

Kurang (K) : jika guru mencapai keberhasilan 0% - 33%

Observer

HERMAWAN, S.Pd
NIP.

Lampiran 20

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Pertemuan/ Siklus : I / II

Hari /Tanggal : Kamis, 3 November 2016

Waktu : 2 X 35 Menit

Kelas / Semester : V / II

✚ Petunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda, jika indikator tersebut dilaksanakan oleh siswa pada proses pembelajaran.

No.	Nama siswa	Indikator Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	AJ	✓	✓	-	✓	✓
2.	MHR	✓	-	✓	✓	-
3.	AYP	✓	✓	✓	✓	✓
4.	RH	-	-	✓	✓	✓
5.	AJ	✓	✓	✓	-	✓
6.	MS	✓	✓	✓	-	✓
7.	DS	-	-	-	✓	✓
8.	IRN	✓	✓	✓	-	✓
9.	ANGH	✓	✓	-	✓	✓
10.	IRNDI	-	-	✓	✓	-
11.	MN	-	✓	-	✓	✓
12.	JH	✓	✓	✓	✓	✓
13.	AP	✓	✓	✓	-	✓
14.	MAP	✓	-	✓	✓	-
15.	MM	-	✓	✓	✓	-
16.	MZZ	✓	✓	✓	-	✓
17.	FBRN	✓	-	✓	✓	✓
18.	MSDR	-	✓	-	-	✓
19.	FQI	✓	✓	✓	✓	✓
20.	TSLM	✓	-	✓	-	-
21.	SFL	-	✓	-	✓	✓

22.	SRNI	✓	-	✓	✓	✓
23.	RF	✓	✓	✓	-	✓
24.	AA	-	✓	-	✓	✓
25.	SA	✓	✓	✓	-	✓
26.	AH	✓	✓	✓	✓	-
27.	SNA	✓	-	✓	-	✓
28.	IK	✓	✓	-	✓	✓
29.	SLNTI	✓	-	✓	✓	-
30.	NAA	✓	✓	✓	✓	✓
31.	RSK	-	✓	-	✓	✓
32.	MTH	✓	✓	✓	-	✓
33.	NJ	✓	✓	-	✓	✓
34.	RK	✓	✓	✓	-	✓
Jumlah		25	24	25	22	27
Persentase (%)		73,52%	70,58%	73,52%	64,7%	79,41%
Kategori Penilaian		Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik

Keterangan Aspek Pengamatan:

1 = Persiapan diri dalam bermain peran

2 = Bermain peran

3 = Keaktifan siswa

4 = Menyampaikan pendapat

5 = Kerja sama

Guru Kelas / Observer

LASINDANG, S.Pd

NIP. 196012311984111064

Lampiran 21

Naskah Drama Siklus II Pertemuan II

(Sebuah kelas V di SD. Murid-murid sedang mengerjakan pekerjaan menulis. Bu Guru berada di depan sambil mengawasi murid-murid bekerja. Tiba-tiba terdengar pintu diketuk. Guru membuka pintu. Di depan pintu berdiri seorang laki-laki berusia sekitar 18 tahun. Dia kakak Lisa. Dia bicara dengan guru sebentar, kemudian guru memanggil Lisa. Lisa datang mendekati dan melihat kakaknya dengan pandangan seperti bertanya-tanya).

Bu Guru : Lisa, ini kakakmu datang menjemputmu. Kamu boleh meninggalkan kelasmu sekarang. Bawa tasmu!

Lisa : Baik, Bu Guru! (Lisa berangkat menuju bangkunya, membereskan buku, memasukkan ke dalam tasnya, kemudian berjalan ke pintu. Siswa-siswa yang lain memperhatikan tanpa bertanya).

Bu Guru : Selamat siang, Lisa! (Lisa menyalami gurunya)

Kakak : Permisi, Bu, dan terima kasih.

Lisa : Mengapa kakak menjemputku?

Kakak : Lisa, Ibu sekarang di rumah sakit. Kakak baru saja mengantarkan Ibu ke sana. Ibu tadi jatuh di kamar mandi. Mungkin tulang kakinya patah, sehingga ia tidak bisa berjalan. Kita akan langsung ke rumah sakit dulu.

Lisa : (agak terkejut, hatinya gundah, pikirannya langsung melayang kepada ibunya). Tapi..., tapi...,Kak. Ibu tidak apa-apa, kan?

Kakak : Kita doakan , Lisa, semoga ibu pulih kembali. (mereka tiba di rumah sakit langsung menuju kamar tempat ibu Lisa terbaring. Lisa dan Kakaknya masuk. Ada Pak Dokter sedang memeriksa ibu)

Kakak : Bagaimana, Dok? Tidak apa-apa?

Pak Dokter : Ibumu mengalami patah tulang pada bagian kakinya. Kita berdoa saja, semoga kakinya lekas sembuh, (Menoleh ke Lisa) ini adik anda? (sambil melihat kakak)

Kakak : Ya, ini adik saya satu-satunya, Dok.

Pak Dokter : (Memandang Lisa) Siapa namamu?

Lisa : Lisa, Pak Dokter.

Pak Dokter : Kamu harus tabah. Jangan terlalu bersedih! Serahkan semua pada Tuhan. Tuhan Maha Pengasih dan Maha Pemurah. (Dokter mengusap-usap bahu Lisa, Lisa tunduk, tetapi kata-kata yang diucapkan dokter itu sungguh menyentuh hatinya, sehingga matanya berlinang-linang). Anda dan Lisa pulang saja dulu, nanti sore ke sini lagi!

Kakak : Baiklah, Dok. Kami akan pulang dulu. Segera kami ke sini lagi sesudah makan. (Kakak menjabat tangan Dokter, kemudian bersama Lisa berjalan ke luar kamar)

Liasa : (dalam mobil) Kak, Lisa takut. Kalau Ibu tidak bisa berjalan, bagaimana, Kak? (dengan suara gemetar dia menahan tangisnya)

- Kakak : Jangan berkata begitu. Dokter sudah berusaha menolong Ibu. Mudah-mudahan usahanya berhasil. Kita harus selalu berdoa semoga kakinya cepat sembuh.
- Lisa : Tapi Lisa takut, Kak.... Kalau Ibu tidak bisa berjalan lagi, Lisa bagaimana? (Lisa mulai menangis).
- Kakak : Tidak boleh begitu, Lisa.... Dalam keadaan bagaimanapun kita harus percaya kepada Allah SWT. Jadi, kita harus bersabar. Kalau ibu kita tidak bisa berjalan, kita berdua akan selalu membantu pekerjaan Ibu.
- Lisa : Ya, Kak! Mudah-mudahan Ibu lekas sembuh. Saya akan berdoa untuk Ibu, Kak.

Lampiran 22

**Lembar Kerja Kelompok
(Siklus II Pertemuan II)**

NAMA ANGGOTA : 1.
KELOMPOK 2.
3.
4.
5.

+ Petunjuk

Amatilah kelompok yang sedang mementaskan drama, kemudian jawablah pertanyaan yang ada di bawah ini.

1. Apakah judul drama yang telah dipentaskan tadi?
.....
2. Tuliskan 5 tokoh yang ada di dalam drama tersebut !
.....
.....
.....
3. Jelaskan sifat Tokoh utama dalam drama tersebut?
.....
.....
.....
4. Tuliskan pesan moral yang ingin disampaikan dalam drama tersebut !
.....
.....
.....

Selamat Bekerja

Lampiran 23

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS MENGAJAR GURU

Pertemuan/ Siklus : II / II
Hari /Tanggal : Sabtu, 5 November 2016
Waktu : 2 X 35 Menit
Kelas / Semester : V / II

- ✚ Petunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda, jika indikator tersebut dilaksanakan oleh guru pada proses pembelajaran.

NO	Aspek Pengamatan	Kategori Penilaian		
		B (3)	C (2)	K (1)
1	Pemilihan masalah yang akan diangkat dalam bermain peran			
	<input type="checkbox"/> Bahasa yang digunakan dalam skenario sesuai dengan tahap perkembangan bahasa siswa			
	<input checked="" type="checkbox"/> Masalah yang diangkat dalam skenario sesuai dengan tingkat perkembangan siswa		✓	
	<input checked="" type="checkbox"/> Skenario menarik dan sesuai dunia siswa			
2	Membuat suasana kelas menjadi dinamis			
	<input type="checkbox"/> Pembentukan kelompok secara heterogen dan sesuai dengan kemampuan kognitif siswa			
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan perhatian secara merata kepada semua siswa		✓	
	<input checked="" type="checkbox"/> Pemberian petunjuk dan penjelasan dengan bahasa yang jelas			
3	Menciptakan peluang kepada siswa dalam berlatih berbicara			
	<input checked="" type="checkbox"/> Pemberian motivasi kepada semua kelompok			
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan waktu agar siswa mendiskusikan pembagian peran	✓		
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih bersama di dalam kelompoknya			
4	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran			

	<input checked="" type="checkbox"/> Pemberian motivasi kepada semua kelompok agar tampil percaya diri			
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan arahan kepada siswa untuk mengamati penampilan kelompok yang bermain peran		✓	
	<input type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada tiap kelompok untuk bermain peran			
5	Memaksimalkan tingkat pemahaman dan keterampilan siswa			
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mengerjakan LKS yang telah diberikan			
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi penampilan kelompok yang bermain peran	✓		
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran			
Skor indikator yang dicapai		12		
Skor maksimal indikator		15		
Persentase Pencapaian (%)		80%		
Kategori		Baik		

Keterangan Kategori Penilaian:

Baik (B) : jika guru mencapai keberhasilan 68% - 100%

Cukup (C) : jika guru mencapai keberhasilan 34% - 67%

Kurang (K) : jika guru mencapai keberhasilan 0% - 33%

Observer

HERMAWAN, S.Pd
NIP.

Lampiran 24

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Pertemuan/ Siklus : II / II

Hari /Tanggal : Sabtu, 5 November 2016

Waktu : 2 X 35 Menit

Kelas / Semester : V / II

✚ Petunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda, jika indikator tersebut dilaksanakan oleh siswa pada proses pembelajaran.

No.	Nama siswa	Indikator Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	AJ	✓	✓	✓	-	✓
2.	MHR	✓	-	✓	-	✓
3.	AYP	✓	✓	✓	-	✓
4.	RH	-	-	✓	✓	✓
5.	AJ	✓	✓	✓	✓	✓
6.	MS	✓	✓	✓	-	✓
7.	DS	-	-	-	✓	✓
8.	IRN	✓	✓	✓	✓	✓
9.	ANGH	✓	✓	-	✓	✓
10.	IRNDI	✓	-	✓	✓	-
11.	MN	-	✓	-	✓	✓
12.	JH	✓	✓	✓	✓	-
13.	AP	✓	✓	✓	-	✓
14.	MAP	✓	-	✓	✓	✓
15.	MM	-	✓	✓	✓	-
16.	MZZ	✓	✓	✓	✓	✓
17.	FBRN	✓	-	✓	✓	✓
18.	MSDR	✓	✓	-	-	✓
19.	FQI	✓	✓	✓	✓	✓
20.	TSLM	✓	-	✓	-	-
21.	SFL	-	✓	-	✓	✓

22.	SRNI	✓	-	✓	✓	✓
23.	RF	✓	✓	✓	✓	✓
24.	AA	✓	✓	-	✓	✓
25.	SA	-	✓	✓	-	✓
26.	AH	✓	✓	✓	-	-
27.	SNA	✓	-	✓	-	✓
28.	IK	✓	✓	-	✓	✓
29.	SLNTI	✓	-	✓	✓	-
30.	NAA	✓	✓	✓	✓	✓
31.	RSK	✓	✓	-	-	✓
32.	MTH	✓	✓	✓	✓	✓
33.	NJ	✓	✓	✓	✓	✓
34.	RK	✓	✓	✓	-	✓
Jumlah		28	24	26	22	28
Persentase (%)		82,35%	70,58%	76,47%	70,58%	82,35%
Kategori Penilaian		Baik	Baik	Baik	Baik	Baik

Keterangan Aspek Pengamatan:

1 = Persiapan diri dalam bermain peran

2 = Bermain peran

3 = Keaktifan siswa

4 = Menyampaikan pendapat

5 = Kerja sama

Guru Kelas / Observer

LASINDANG, S.Pd

NIP. 196012311984111064

Lampiran 25

Naskah Drama Siklus II Pertemuan III

Pada suatu hari Budi menanyakan tentang kesiapan keempat temannya untuk mengikuti ulangan bahasa Indonesia yang akan dilangsungkan keesokan harinya. Dari keempat temannya, ternyata Toni tidak belajar sama sekali dan lebih memilih untuk menghabiskan waktunya dengan bermain PS.

Budi : Besok kita akan ada ulangan bahasa Indonesia, apa kalian sudah pada siap?

Rini : Sudah dong.. aku sudah belajar dari kemarin-kemarin untuk mempersiapkan diri menghadapi ulangan besok.

Dina : Kalau aku mengulang-ulang saja pelajaran yang sudah diberikan ibu guru.

Susi : Aku juga sudah belajar kok. Ya.. mudah-mudahan saja nanti nilaiku bagus! Kalu kamu Ton?

Toni : Aku nggak belajar.

Budi : Kok nggak belajar Ton? emang kamu ngapain aja? main PS doang ya?

Toni : Iya sih.. tiap malam aku menghabiskan banyak waktu untuk main PS saja, hehe. Urusan belajar aku nggak seberapa peduliin.

Rini : Wah.. payah kamu Ton! nanti kalau nilai kamu jelek gimana?

Toni : Ya nggak gimana-mana. Kalau aku bisa ya aku kerjakan, kalau nggak bisa ya mau gimana lagi.

Susi : Ton, kamu nggak bisa gitu dong. Seorang pelajar itu harus mau belajar, dan belajar itu bukan hanya waktu kita disekolah saja, tapi dirumah pun kita harus belajar, terlebih lagi jika kita belum menguasai mata pelajaran tersebut.

Budi : Nah, betul apa yang Susi katakan. Kamu nggak malu kalau nanti nilai kamu jelek?

Dina : Kita teman-teman kamu saja pasti ngerasa malu ama yang lain kalau nantinya nilai kamu dibawah standar.

Toni : Kalian malu kenapa? kan yang nilainya jelek itu aku, bukan kalian?

Rini : Ya meskipun yang nilainya jelek itu kamu, tapi kami semua ini kan sahabat kamu?! apa yang terjadi sama kamu, baik itu baik ataupun buruk kan sebagai teman kita ikut menanggungnya juga.

Dina : ini bentuk perhatian kami untuk kamu, sahabat kami.

Susi : Iya, kamu mestinya belajar seperti kita Ton.

Budi : Udahlah, kami nggak melarang kamu main, tapi ya kamu harus tetap punya jadwal untuk belajar dirumah dong.

Rini : Nanti kita bisa belajar sama-sama, Ton. Dan nanti sama-sama juga dapat nilai bagus tentunya. (tersenyum sumringah di hadapan teman-temannya)

Toni pun merasa teman-temannya tersebut ternyata punya perhatian yang sangat mendalam kepada dirinya sehingga dia merasa telah melakukan kesalahan.

Toni akhirnya berjanji bahwa dia akan mengikuti nasehat teman-temannya untuk belajar secara rajin.

Toni : Baiklah, mungkin memang aku sedang sangat malas. Ok, setelah ini aku akan ikuti nasehat kalian, aku akan belajar seperti kalian.

Teman-teman Toni : Nah, itu baru Toni. Bagus kalau kamu sudah sadar, bahwa pendidikan itu penting bagi kita.

Susi : Sebentar, setelah pulang sekolah kita belajar bareng yuk di rumah ku..

Budi : Sip, beres sus tapi jangan lupa cemilan nya juga ya.. hahaha..

Lampiran 26

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS MENGAJAR GURU

Pertemuan/ Siklus : III / II

Hari /Tanggal : Selasa, 8 November 2016

Waktu : 2 X 35 Menit

Kelas / Semester : V / II

- ✚ Petunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda, jika indikator tersebut dilaksanakan oleh guru pada proses pembelajaran.

NO	Aspek Pengamatan	Kategori Penilaian		
		B (3)	C (2)	K (1)
1	Pemilihan masalah yang akan diangkat dalam bermain peran			
	<input checked="" type="checkbox"/> Bahasa yang digunakan dalam skenario sesuai dengan tahap perkembangan bahasa siswa	✓		
	<input checked="" type="checkbox"/> Masalah yang diangkat dalam skenario sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			
	<input checked="" type="checkbox"/> Skenario menarik dan sesuai dunia siswa			
2	Membuat suasana kelas menjadi dinamis			
	<input type="checkbox"/> Pembentukan kelompok secara heterogen dan sesuai dengan kemampuan kognitif siswa		✓	
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan perhatian secara merata kepada semua siswa			
	<input checked="" type="checkbox"/> Pemberian petunjuk dan penjelasan dengan bahasa yang jelas			
3	Menciptakan peluang kepada siswa dalam berlatih berbicara			
	<input checked="" type="checkbox"/> Pemberian motivasi kepada semua kelompok	✓		
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan waktu agar siswa mendiskusikan pembagian peran			
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih bersama di dalam kelompoknya			
4	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran			
	<input checked="" type="checkbox"/> Pemberian motivasi kepada semua kelompok agar tampil percaya diri		✓	

	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan arahan kepada siswa untuk mengamati penampilan kelompok yang bermain peran			
	<input type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada tiap kelompok untuk bermain peran			
5	Memaksimalkan tingkat pemahaman dan keterampilan siswa			
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mengerjakan LKS yang telah diberikan	✓		
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi penampilan kelompok yang bermain peran			
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran			
Skor indikator yang dicapai			13	
Skor maksimal indikator			15	
Persentase Pencapaian (%)			86,67%	
Kategori			Baik	

Keterangan Kategori Penilaian:

Baik (B) : jika guru mencapai keberhasilan 68% - 100%

Cukup (C) : jika guru mencapai keberhasilan 34% - 67%

Kurang (K) : jika guru mencapai keberhasilan 0% - 33%

Observer

HERMAWAN, S.Pd
NIP.

Lampiran 27

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Pertemuan/ Siklus : III / II

Hari /Tanggal : Selasa, 8 November 2016

Waktu : 2 X 35 Menit

Kelas / Semester : V / II

- ✚ Petunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda, jika indikator tersebut dilaksanakan oleh siswa pada proses pembelajaran.

No.	Nama siswa	Indikator Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	AJ	✓	✓	✓	✓	✓
2.	MHR	✓	-	✓	✓	✓
3.	AYP	✓	✓	✓	✓	✓
4.	RH	-	-	✓	✓	✓
5.	AJ	✓	✓	-	✓	✓
6.	MS	✓	✓	✓	-	✓
7.	DS	-	-	✓	✓	✓
8.	IRN	✓	✓	✓	✓	✓
9.	ANGH	✓	✓	-	-	✓
10.	IRNDI	✓	-	✓	✓	-
11.	MN	-	✓	-	✓	✓
12.	JH	✓	✓	✓	✓	-
13.	AP	✓	✓	✓	-	✓
14.	MAP	✓	-	✓	-	✓
15.	MM	-	✓	✓	✓	-
16.	MZZ	✓	✓	✓	✓	✓
17.	FBRN	✓	-	✓	✓	✓
18.	MSDR	✓	✓	✓	-	✓
19.	FQI	✓	✓	✓	✓	✓
20.	TSLM	✓	✓	✓	✓	-
21.	SFL	-	✓	✓	✓	✓

22.	SRNI	✓	-	✓	✓	✓
23.	RF	✓	-	✓	✓	✓
24.	AA	✓	✓	-	✓	✓
25.	SA	-	✓	✓	-	✓
26.	AH	✓	✓	✓	✓	-
27.	SNA	✓	✓	✓	-	✓
28.	IK	✓	✓	-	✓	✓
29.	SLNTI	✓	-	✓	✓	-
30.	NAA	✓	✓	✓	✓	✓
31.	RSK	✓	✓	✓	-	✓
32.	MTH	✓	✓	✓	✓	✓
33.	NJ	✓	✓	✓	✓	✓
34.	RK	✓	✓	✓	✓	✓
Jumlah		28	25	29	26	28
Persentase (%)		82,35%	73,52%	85,29%	76,47%	82,35%
Kategori Penilaian		Baik	Baik	Baik	Baik	Baik

Keterangan Aspek Pengamatan:

1 = Persiapan diri dalam bermain peran

2 = Bermain peran

3 = Keaktifan siswa

4 = Menyampaikan pendapat

5 = Kerja sama

Guru Kelas / Observer

LASINDANG, S.Pd
NIP. 196012311984111064

Lampiran 28**Tes Akhir Siklus II****Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia****Kelas/Semester : V/ II****NAMA :****No. Urut :**

**✚ Petunjuk : Amatilah drama yang sedang ditampilkan, kemudian
ceritakan kembali drama tersebut!**

Lampiran 29

Kunci Jawaban :

- Karena soal dan bentuk penilaian aktivitas belajar siswa secara lisan, maka kunci jawaban siswa ditentukan oleh pedoman penskoran dalam indikator keberhasilan keterampilan berbicara secara umum

Pedoman Penskoran :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \% \text{ (Purwanto 2004: 102)}$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum ideal yang bersangkutan

100 = bilangan tetap

No	Rubrik penilaian	Deskriptor	Skor
1.	Pelafalan bunyi bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • jika pelafalan jelas • jika pelafalan kurang jelas 	2 1
2.	Penggunaan intonasi	<ul style="list-style-type: none"> • jika intonasi tepat • jika terdapat 50 % intonasi yang tidak tepat 	2 1
3.	Pemilihan kata	<ul style="list-style-type: none"> • jika pilihan kata yang digunakan tepat • jika pilihan kata yang digunakan tidak bermakna ganda 	2 1
4.	Penyusunan kalimat	<ul style="list-style-type: none"> • jika menggunakan kalimat baku • jika menggunakan 50% kalimat yang baku 	2 1
5	Topik pembicaraan	<ul style="list-style-type: none"> • jika pembicaraan sesuai dengan topik • jika pembicaraan tidak sesuai dengan topik 	2 1

Lampiran 30

Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siklus II

Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai					Skor
	Pelafalan Bunyi Bahasa	Penggunaan Intonasi	Pemilihan Kata	Penyusunan Kalimat	Topik Pembicaraan	
AJ	2	2	1	1	2	8
MHR	2	1	2	1	2	8
AYP	2	1	2	2	2	9
RH	1	1	1	1	2	6
AJ	1	2	1	2	2	8
MS	2	2	1	1	2	9
DS	2	1	1	1	2	8
IRN	2	2	1	2	2	9
ANGH	2	1	2	2	2	9
IRNDI	2	1	1	1	2	8
MN	2	1	2	2	2	9
JH	2	1	1	1	1	6
AP	2	2	1	1	2	7
MAP	1	1	1	1	2	6
MM	2	1	1	1	2	7
MZZ	2	2	2	1	2	9
FBRN	1	1	2	1	1	6
MSDR	2	2	1	1	2	8
FQI	2	2	1	2	2	9
TSLM	2	1	2	1	2	8
SFL	2	2	2	1	2	9
SRNI	2	2	1	1	2	8
RF	2	1	2	1	2	8
AA	2	2	1	2	2	8
SA	1	1	1	1	2	6
AH	2	2	1	1	1	7

SNA	2	2	1	1	2	8
IK	2	2	2	1	2	9
SLNTI	1	1	2	2	2	8
NAA	2	2	2	1	2	9
RSK	2	2	1	2	2	9
MTH	2	1	1	2	2	8
NJ	2	2	2	1	2	9
RK	2	1	1	2	2	8

Nilai Tes Keterampilan Berbicara Siklus II

No	Nama siswa	Jenis kelamin	Nilai akhir	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	AJ	L	80	✓	-
2	MHR	L	80	✓	-
3	AYP	L	90	✓	-
4	RH	L	60	-	✓
5	AJ	L	80	✓	-
6	MS	L	90	✓	-
7	DS	L	80	✓	-
8	IRN	L	90	✓	-
9	ANGH	L	90	✓	-
10	IRNDI	L	80	✓	-
11	MN	L	90	✓	-
12	JH	L	60	-	✓
13	AP	L	70	✓	-
14	MAP	L	60	-	✓
15	MM	L	70	✓	-
16	MZZ	L	90	✓	-
17	FBRN	L	60	-	✓
18	MSDR	L	80	✓	-

19	FQI	L	90	✓	-
20	TSLM	L	80	✓	-
21	SFL	L	90	✓	-
22	SRNI	P	80	✓	-
23	RF	P	80	✓	-
24	AA	P	80	✓	-
25	SA	P	60	-	✓
26	AH	P	70	✓	-
27	SNA	P	80	✓	-
28	IK	P	90	✓	-
29	SLNTI	P	80	✓	-
30	NAA	P	90	✓	-
31	RSK	P	90	✓	-
32	MTH	P	80	✓	-
33	NJ	P	90	✓	-
34	RK	P	80	✓	-
Jumlah			2.790	29	5
Rata-rata kelas			2.790: 34 = 82		
% ketuntasan berbicara			$(29:34) \times 100\% = 85,29\%$		
% ketidaktuntasan berbicara			$(5:34) \times 100\% = 14,7\%$		
Kategori			Sangat Baik		

Lampiran 31**PERKAPITULASI HASIL OBSERVASI AKTIVITAS MENGAJAR GURU
SIKLUS I**

Siklus : I

Kelas / Semester : V / II

✚ Petunjuk : Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat guru melaksanakan pembelajaran.

No	Aspek yang Diamati	Siklus I								
		Pertemuan I (25-10-2016)			Pertemuan II (27-10-2016)			Pertemuan III (29-10-2016)		
		B (3)	C (2)	K (1)	B (3)	C (2)	K (1)	B (3)	C (2)	K (1)
1.	Pemilihan masalah yang akan diangkat dalam bermain peran		✓			✓			✓	
2.	Membuat suasana kelas menjadi dinamis			✓			✓		✓	
3.	Menciptakan peluang kepada siswa dalam berlatih berbicara			✓		✓			✓	
4.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran		✓				✓		✓	
5.	Memaksimalkan tingkat pemahaman dan keterampilan siswa		✓		✓			✓		
	Skor indikator yang dicapai	-	6	2	3	4	2	3	8	-
	Jumlah skor yang dicapai	8			9			11		
	Persentase Indikator Keberhasilan	53,33%			60%			73,33%		
	Kategori	Cukup			Cukup			Baik		

Makassar, 31 Oktober 2016
Mahasiswa / Peneliti

SUTRIANSYAH SANI
NIM. 1147040034

Lampiran 32**PERKAPITULASI HASIL OBSERVASI AKTIVITAS MENGAJAR GURU
SIKLUS II**

Siklus : II
Kelas / Semester : V / II

✚ Petunjuk : Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat guru melaksanakan pembelajaran.

No	Aspek yang Diamati	Siklus II								
		Pertemuan I (3-11-2016)			Pertemuan II (5-11-2016)			Pertemuan III (8-11-2016)		
		B (3)	C (2)	K (1)	B (3)	C (2)	K (1)	B (3)	C (2)	K (1)
1.	Pemilihan masalah yang akan diangkat dalam bermain peran		✓			✓		✓		
2.	Membuat suasana kelas menjadi dinamis		✓			✓			✓	
3.	Menciptakan peluang kepada siswa dalam berlatih berbicara		✓		✓			✓		
4.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran		✓			✓			✓	
5.	Memaksimalkan tingkat pemahaman dan keterampilan siswa	✓			✓			✓		
	Skor indikator yang dicapai	3	8	-	6	6	-	9	4	-
	Jumlah skor yang dicapai	11			12			13		
	Persentase Indikator Keberhasilan	73,33%			80%			86,67%		
	Kategori	Baik			Baik			Baik		

Makassar, 10 November 2016
Mahasiswa / Peneliti

SUTRIANSYAH SANI
NIM. 1147040034

Lampiran 33**PERKAPITULASI HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA
(KLASIKAL) SIKLUS I**

Siklus : I

Kelas / Semester : V / II

Petunjuk : Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat siswa melaksanakan pembelajaran.

No.	Aspek	Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III	
		Jml Siswa	Kategori	Jml Siswa	Kategori	Jml Siswa	Kategori
1.	Siswa melakukan persiapan diri dalam bermain peran	19 Orang	C	22 Orang	C	22 Orang	C
2.	Siswa bermain peran	20 Orang	C	20 Orang	C	22 Orang	C
3.	Siswa aktif di dalam kelompok	22 Orang	C	22 Orang	C	25 Orang	B
4.	Siswa menyampaikan pendapatnya	11 Orang	K	17 Orang	C	19 Orang	C
5.	Siswa bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok	22 Orang	C	24 Orang	B	24 Orang	B
Skor Maksimal		15		15		15	
Skor Indikator yang Dicapai		9		11		12	
Persentase Pencapaian		60%		73,3%		80%	
Kategori (Sesuai Indikator Keberhasilan Proses)		Cukup		Baik		Baik	
Paraf Observer							

Lampiran 34**PERKAPITULASI HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA
(KLASIKAL) SIKLUS II**

Siklus : II
Kelas / Semester : V / II

Petunjuk : Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat siswa melaksanakan pembelajaran.

No.	Aspek	Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III	
		Jml Siswa	Kategori	Jml Siswa	Kategori	Jml Siswa	Kategori
1.	Siswa melakukan persiapan diri dalam bermain peran	25 Orang	B	28 Orang	B	28 Orang	B
2.	Siswa bermain peran	24 Orang	B	24 Orang	B	25 Orang	B
3.	Siswa aktif di dalam kelompok	25 Orang	B	26 Orang	B	29 Orang	B
4.	Siswa menyampaikan pendapatnya	22 Orang	C	22 Orang	B	26 Orang	B
5.	Siswa bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok	27 Orang	B	28 Orang	B	28 Orang	B
Skor Maksimal		15		15		15	
Skor Indikator yang Dicapai		14		15		15	
Persentase Pencapaian		93,3%		100%		100%	
Kategori (Sesuai Indikator Keberhasilan Proses)		Baik		Baik		Baik	
Paraf Observer							

Lampiran 35

REKAPITULASI NILAI TES AKHIR SIKLUS I DAN SIKLUS II

Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas V SDN 81 Kalaciri

No	Nama siswa	Siklus I		Siklus II		Ket
		Nilai	Ket	Nilai	Ket	
1	AJ	60	TT	80	T	T = Tuntas TT = Tidak Tuntas
2	MHR	70	T	80	T	
3	AYP	70	T	90	T	
4	RH	60	TT	60	TT	
5	AJ	60	TT	80	T	
6	MS	60	TT	90	T	
7	DS	60	TT	80	T	
8	IRN	90	T	90	T	
9	ANGH	80	T	90	T	
10	IRNDI	70	TT	80	T	
11	MN	80	T	90	T	
12	JH	60	TT	60	TT	
13	AP	60	TT	70	T	
14	MAP	60	TT	60	TT	
15	MM	60	TT	70	T	
16	MZZ	80	T	90	T	
17	FBRN	60	TT	60	TT	
18	MSDR	70	T	80	T	
19	FQI	90	T	90	T	
20	TSLM	60	TT	80	T	
21	SFL	80	T	90	T	
22	SRNI	70	T	80	T	
23	RF	70	T	80	T	
24	AA	60	TT	80	T	
25	SA	60	TT	60	TT	

26	AH	60	TT	70	T	
27	SNA	60	TT	80	T	
28	IK	80	T	90	T	
29	SLNTI	60	TT	80	T	
30	NAA	80	T	90	T	
31	RSK	70	T	90	T	
32	MTH	60	TT	80	T	
33	NJ	80	T	90	T	
34	RK	60	TT	80	T	
Jumlah		2.360		2.790		
Rata-rata		69,41		82		
% Ketuntasan Belajar		44,1 % (Sangat Kurang)		85,29 % (Sangat Baik)		
% Ketidak Tuntasan Belajar		55,88 %		14,7 %		

Lampiran 37

DOKUMENTASI PENELITIAN



SDN 81 Kalaciri menjadi lokasi tempat melakukan penelitian



Peneliti menjelaskan materi pembelajaran



Peneliti membentuk kelompok siswa secara heterogen



Peneliti membagikan naskah drama dan memberikan petunjuk serta arahan kepada siswa dalam bermain peran



Siswa berdiskusi mengenai pembagian peran dan diberikan waktu untuk berlatih terlebih dahulu bersama kelompoknya masing-masing



Peneliti bersama guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V selaku observer saat berdiskusi beberapa hal mengenai pembelajaran



Peneliti menugaskan bagi kelompok yang tidak bermain peran, agar nantinya mengamati kelompok yang tampil bermain peran



Peneliti memberikan motivasi kepada semua kelompok agar tampil percaya diri saat bermain drama



Siswa mulai latihan bermain peran



Kelompok lain juga latihan bermain peran



Setelah selesai bermain peran, siswa diberikan lembar kerja untuk dikerjakan dengan kelompoknya masing-masing



Observer mengamati aktivitas siswa



Guru kelas V selaku observer sedang melakukan pengamatan terhadap metode mengajar yang dilakukan oleh peneliti



Peneliti memberikan arahan saat proses pembelajaran



Kelompok ini sedang mendiskusikan jawaban pada lembar kerja kelompok (LKK) yang telah diberikan



Perwakilan kelompok yang tidak bermain peran, memberikan tanggapan terhadap penampilan kelompok yang bermain peran

RIWAYAT HIDUP



Sutriansyah Sani, lahir di Baraka pada tanggal 12 Januari 1992, anak ketiga dari enam bersaudara pasangan Hasani dan Saida. Memasuki jenjang pendidikan formal pada tahun 1998 di SDN 20 Baraka dan tamat pada tahun 2005. Pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Baraka dan tamat pada tahun 2008, kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Anggeraja, tamat pada tahun 2011. Pada tahun yang sama mendaftar dan diterima di Universitas Negeri Makassar (UNM) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) jurusan / program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).