**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan sumber daya manusia Indonesia sebagai upaya mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional, sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Pasal 1 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas,2003:2).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara

Pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang SD/MI, mencakup komponen kemampuan berbahasa yang meliputi empat aspek yaitu keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), keterampilan menulis (*writing skill*). Aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting peranannya dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya adalah keterampilan berbicara. Penguasaan keterampilan berbicara bertujuan agar siswa mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara cerdas sesuai konteks dan situasi pada saat dia sedang berbicara.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama mengikuti program pengalaman lapangan (PPL) pada bulan Oktober-Desember tahun 2013 di SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar, ditemukan masih banyak siswa yang cenderung lemah pada aspek berbicara. Jumlah siswa yang paling banyak tidak tuntas pada pembelajaran keterampilan berbicara adalah di kelas IV. Hal tersebut dapat diketahui dari nilai hasil belajar siswa, ternyata masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah KKM dibandingkan yang mendapat nilai mencapai KKM yaitu 65. Dari data keseluruhan siswa yang berjumlah 18 orang, hanya 8 siswa yang mencapai nilai KKM sehingga presentase ketuntasan hanya mencapai 44 %. Sedangkan 10 siswa lainya mendapat nilai dibawah KKM dengan presentase ketidaktuntasan mencapai 56 % dengan nilai rata-rata kelas adalah 63. Nilai rata-rata ini di dapat dari jumlah keseluruhan nilai hasil belajar siswa dibagi dengan banyaknya siswa.

Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan atas pertimbangan, diantaranya: (1) fakta di lapangan menunjukkan masih rendahnya kemampuan berbicara siswa melalui model pembelajaran yang diterapkan oleh guru; (2) belum ada penelitian yang membahas upaya peningkatan keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia melalui model pembelajaran *role playing* di sekolah tersebut; (3)cadanya dukungan dari kepala sekolah dan guru kelas terhadap pelaksanaan penelitian ini; dan (4) lokasi penelitian ini merupakan lokasi peneliti menjalankan program pengalaman lapangan (PPL). Pemilihan kelas IV sebagai subjek penelitan ini didasarkan atas nilai hasil belajar siswa yang paling banyak tidak tuntas pada suatu mata pelajaran dibandingkan dengan kelas yang lain. Kemudian pemilihan mata pelajaran bahasa Indonesia didasarkan atas banyaknya jumlah siswa yang tidak tuntas, khususnya pada aspek keterampilan berbicara dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain.

Rendahnya hasil belajar siswa pada aspek keterampilan berbicara disebabkan oleh dua faktor yaitu: dari faktor guru dan siswa. Faktor guru disebabkan oleh beberapa aspek yaitu: (1) menggunakan model pembelajaran yang kurang melibatkan keterampilan berbicara; (2) kurang melatih siswa menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam berbicara dan (3) lafal, intonasi, dan kosakata kurang diperhatikan saat pembelajaran berbicara. Faktor siswa disebabkan oleh beberapa aspek yaitu: (1) kurang terampil berbicara, karna penggunaan model yang tidak sesuai; (2) belum terampil menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar karna kurangnya latihan; dan (3) lafal, intonasi, dan kosakata saat berbicara masih kurang tepat.

Berdasarkan masalah tersebut, maka diperlukan adanya tidakan perbaikan atau solusi untuk mengatasinya. Selain itu diharapkan hasil belajar siswa terhadap aspek keterampilan berbicara dapat meningkat. Peneliti tertarik untuk melakukan tindakan perbaikan dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa *role playing* merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara, khususnya pada siswa kelas IV sekolah dasar. Jill Hadfield (Bruce,2009:154) menyebutkan “model role playing adalah suatu permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang”.

Penerapan model pembelajaran *role playing*, murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas.Sehubungan dengan itu, model pembelajaran *role playing* adalah suatu model pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar-mengajar. Selain alasan tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* telah diterapkan oleh beberapa peneliti sebelumnya yaitu hasil penelitian Rochaeni (2010) menyimpulkan “model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* mampu meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SD Inpres Cilallang kota Makassar”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Base Daud (2008) menyimpulkan “model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada keterampilan berbicara di kelas IV SD Negeri 473 Toangkajang”.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar ?

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi dunia pendidikan secara umum, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

* + - 1. Manfaat Teoretis

1. Bagi akademisi, dapat menjadikan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk Pengembangan mutu pembelajaran denganmenerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*.
2. Bagi guru, dapat menambah wawasan tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.
3. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan peneliti, khususnya yang terkait dengan penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*.
   * + 1. Manfaat Praktis
   1. Bagi siswa, melatih siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif serta melatih kemampuan berbicara dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
   2. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat sebagai perbaikan kualitas pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.
   3. Bagi Sekolah, sebagai lembaga pendidikan agar dapat menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing***
3. **Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang di lakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah durumuskan. Eggen dan kauchak (Trianto,2009:58) mengatakan “Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama”.

Menurut Trianto (2009:56)

Belajar kooperatif, siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Jadi, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama untuk keberhasilan kelompoknya.

Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usuha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya. Pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, dan satu sama lain saling membantu. Tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar.

7

Arends (Trianto,2007:47) menyatakan bahwa pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar;
2. Kelompok dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah;
3. memingkikan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang beragam; dan
4. Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok dari pada individu.

Pembelajaran kooperatif menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok, yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai tujuan atau penguasaan materi. Johnson (Trianto,2009:57) menyatakan “tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok”.

1. **Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing***

Model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* adalah suatu model pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar-mengajar. Melalui bermain peran, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, daan berbagai strategi pemecahan masalah. Menurut Joyce dan Weil (Wahab Azis,2009:109) “*role-playing* adalah model yang termasuk ke dalam kelompok pembelajaran sosial”. Model ini menekankan sifat sosial pembelajaran, dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun intelektual.

Model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* yaitu siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. *Role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. *Role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami berbagai perannya sebagai warga negara dan masyarakat atau peran sosialnya.

Menurut Mulyasa, E (2004:132)

Terdapat tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan bermain peran sebagai model pembelajaran, yakni (1) kualitas pemeranan; (2) analisis dalam diskusi; (3) pandangan peserta didik terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata.

Hakikat pembelajaran bermain peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan siswa dapat (1) mengeksplorasi perasaannya; (2) memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya; (3)amengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi; dan (4) mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara. Bermain peran dalam pelajaran harus disesuaikan dengan situasi kelas dan materi pelajaran agar penggunaanya dapat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Abimanyu (2005:73) mengemukakan: “model *role playing* adalah upaya guru untuk mengaktifkan anak agar memperoleh pengalaman belajar, baik berupa pengetahuan, sikap maupun keterampilan, melalui permainan dengan menggunakan alat-atat permainan tertentu”.

1. **Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing***

Tujuan model pembelajaran kooperatif *role playing* adalah: (1) melatih siswa untuk menghadapi situasi yang sebenarnya; (2) melatih praktik berbahasa lisan secara intensif; (3) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya berkomunikasi; (4) dapat menghargai perasaan orang lain; (5) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab; dan (6) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Zuhaerini (Zaenal,2013:25) “model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: (1) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; (2) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis; (3) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya”.

1. **Langkah-langkah** **Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing***

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* hendaknya mengikuti langkah-langkah yang sistematis sehingga penggunaanya dapat efektif. Adapun langkah-langkah pembelajaran *role playing* yang dikemukakan oleh Djumingin (2011:175) yaitu :

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Guru membagikan skenario kepada siswa untuk dipelajari beberapa hari sebelum KBM
3. Guru membentuk kelompok siswa yangberanggotakan 3 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin di capai
5. Memanggil setiap kelompok yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipelajari.
6. Setiap siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
8. Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulanya
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum
10. Evaluasi
11. Penutup
12. **Keterampilan Berbicara di SD**
    1. **Hakikat Berbicara di SD**

Depdikbud (1985:7) “berbicara secara umum dapat diartikan suatu pencapaian maksud seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain”. Sejalan dengan pendapat tersebut, Saleh Abas (2006:64) “berbicara dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut mudah dipahami oleh orang lain”. Bahasa lisan adalah alat komunikasi berupa simbol yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Arsjad dan Mukti U.S. (Rochaeni:2010) mengemukakan “kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan kalimat-kalimat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan”.

Menutur Tarigan (1981:15)

Keterampilan berbicara sebagai keterampilan berbahasa adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, mengatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Peristiwa berbicara akan berlangsung apabila dipenuhi sejumlah persyaratan, antara lain :

1)  pengirim : orang yang menyampaikan pesan,

2)  pesan : isi pembicaraan,

3)  penerima : orang yamg menerima pesan,

4) media : bahasa lisan,

5) sarana : waktu tempat, suasana, peralatan yang digunakan dalam

penyampaian pesan,

6) interaksi : searah, dua arah, atau multi arah,

7) pemahaman : ada saling pengertian.

Agar komunikasi terjalin dengan baik, maka kedua pihak juga harus bisa bekerjasama dengan baik. Kerjasama yang baik diciptakan dengan memperhatikan beberapa faktor, antara lain : (1) Siapa yang diajak berkomunikasi; (2) situasi; (3)etempat; (4) isi pembicara; dan (5) media yang digunakan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan ungkapan pikiran dan perasaan seseorang dalam bentuk bunyi-bunyi bahasa. Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan pikiran, gagasan dan perasaan. Pendengar menerima pesan atau informasi melalui rangkaian nada, tekanan dan penempatan persendian. Jika komunikasi berlangsung secara tatap muka, berbicara itu dapat dibantu dengan mimik dan pantomimik pembicara.

* 1. **Tujuan Keterampilan Berbicara**

Menurut Tarigan (1981:15) “tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi”. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, maka pembicara harus memahami makna segala sesuatu yang ingin disampaikan, pembicara harus mengevaluasi efek komunikasinya terhadap para pendengarnya.

Tujuan umum berbicara menurut Tarigan (1990:149) terdapat lima golongan berikut ini:

* + - * 1. Menghibur, Berbicara untuk menghibur berarti pembicara menarik perhatian pendengar dengan berbagai cara, seperti humor, spontanitas, menggairahkan, kisah-kisah jenaka, petualangan, dan sebagainya untuk menimbulkan suasana gembira pada pendengarnya.
        2. Menginformasikan, Berbicara untuk tujuan menginformasikan, untuk melaporkan, dilaksanakan bila seseorang ingin: a. menjelaskan suatu proses; b. menguraikan, menafsirkan, atau menginterpretasikan sesuatu hal; c. memberi, menyebarkan, atau menanamkan pengetahuan; d. menjelaskan kaitan.
        3. Menstimulasi, Berbicara untuk menstimulasi pendengar jauh lebih kompleks dari tujuan berbicara lainnya, sebab berbicara itu harus pintar merayu, mempengaruhi, atau meyakinkan pendengarnya. Ini dapat tercapai jika pembicara benar-benar mengetahui kemauan, minat, inspirasi, kebutuhan, dan cita-cita pendengarnya.
        4. Menggerakkan, Dalam berbicara untuk menggerakkan diperlukan pembicara yang berwibawa, panutan atau tokoh idola masyarakat. Melalui kepintarannya dalam berbicara, kecakapan memanfaatkan situasi, ditambah penguasaannya terhadap ilmu jiwa massa, pembicara dapat menggerakkan pendengarnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa seseorang melakukan kegiatan berbicara selain untuk berkomunikasi juga bertujuan untuk mempengaruh orang lain dengana maksud apa yang dibicarakan dapat diterima oleh lawan bicaranya dengan baik.  Adanya hubungan timbal balik secara aktif dalam kegiatan bebricara antara pembicara dengan pendengar akan membentuk kegiatan berkomunikasi menjadi lebih efektif dan efisien.

* 1. **Jenis-Jenis Berbicara**

Secara garis besar jenis-jenis berbicara dibagi dalam dua jenis, yaitu berbicara di muka umum dan berbicara pada konferensi. Tarigan (1981:22-23) memasukkan beberapa kegiatan berbicara ke dalam kategori tersebut.

Berbicara di Muka Umum Jenis pembicaraan meliputi hal-hal berikut.

* + - * 1. Berbicara dalam situasi yang bersifat memberitahukan atau melaporkan, bersifat informatif *(informative speaking*).
        2. Berbicara dalam situasi yang bersifat kekeluargaan, persahabatan (*fellowship speaking*)
        3. Berbicara dalam situasi yang bersifat membujuk, mengajak, atau meyakinkan (*persuasive speaking*).
        4. Berbicara dalam situasi yang bersifat merundingkan dengan tenang dan hati-hati (*deliberate speaking*).

Berbicara pada konferensi (*conference speaking*) yang meliputi :

* + 1. Tidak resmi (*informal*), sebagai berikut :
       1. Kelompok studi (*study groups*)
       2. Kelompok pembuat kebijaksanaan
       3. Komik
    2. Resmi (*formal*) yang mencakup :
       1. Konfernsi
       2. Diskusi panel
       3. Symposium
    3. Prosedur parlemen (parliamentary prosedure)
    4. Debat
  1. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektifitas Berbicara**

Beberapa faktor yang harus diperhatikan oleh pembicara untuk keefektifan berbicara adalah faktor kebahasaan dan nonkebahasaan. Arsjad dan Mukti (Rochaeni:2010) mengemukakan “menjadi pembicara yang baik , seorang pembicara harus menguasai masalah yang sedang dibicarakan, dan harus berbicara dengan jelas dan tepat”. Faktor kebahasaan yang menunjang keefektifan berbicara, meliputi; ketepatan ucapan, penempatan tekanan, nada sandi, dan durasi yang sesuai, pilihan kata, dan ketepatan sasaran kebahasaan. Faktor-faktor nonkebahasaan meliputi; sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku, pandangan harus diarahkan pada lawan bicara, kesediaan menghargai pendapat orang lain, gerak-gerik dan mimik yang tepat, kenyaringan suara, kelancaran, relevansi atau penalaran, dan penguasaan topik.

Faktor yang menunjang keefektifan berbicara di atas, baik yang bersifat kebahasaan maupun yang nonkebahasaan, keduanya tidak boleh diabaikan apabila seseorang ingin menjadi pembicara yang terampil. Keterampilan berbicara dapat dicapai dengan proses berlatih yang dilakukan secara berkesinambungan dan sistematis.

* 1. **Hambatan-Hambatan dalam Berbicara**

Kegiatan berbicara tidak terlepas dari berbagai hambatan, baik itu dari faktor internal maupun faktor eksternal. Namun demikian, keterampilan ini dapat dimiliki oleh semua orang melalui proses belajar dan latihan secara berkesinambungan dan sistematis. Kegiatan proses belajar mengajarpun belum bisa mendapatkan hasil yang memuaskan. Rusmiati (2002:32) mengemukakan bahwa “hambatan tersebut terdiri atas hambatan yang datangnya dari pembicara sendiri (internal) dan hambatan yang datang dari luar pembicara (eksternal)”.

Hambatan Internal

Hambatan internal adalah hambatan yang muncul dari dalam diri pembicara. Hal-hal yang dapat menghambat kegiatan berbicara ini sebagai berikut:

Ketidaksempurnaan alat ucap

Kesalahan yang diakibatkan kurang sempurna alat ucap akan mempengaruhi kefektifan dalam berbicara, pendengar pun akan salah menafsirkan maksud pembicara.

b) Penguasaan komponen kebahasaan

Komponen kebahasaan meliputi hal-hal berikut ini.

* + - 1. Lafal dan intonasi,
      2. Pilihan kata (diksi),
      3. Struktur bahasa,
      4. Gaya bahasa.

c) Penggunaan komponen isi Komponen isi meliputi hal-hal berikut ini.

(1) Hubungan isi dengan topik,

(2) Struktur isi,

(3) Kualitas isi,

(4) Kuantitas isi.

(5) Kelelahan dan kesehatan fisik maupun mental

Hambatan Eksternal

Selain hambatan internal, pembicara akan menghadapi hambatan yang datang dari luar dirinya. Hambatan ini kadang-kadang muncul dan tidak disadari sebelumnya oleh pembicara. Hambatan eksternal meliputi hal-hal di bawah ini.

1. Suara atau bunyi
2. Kondisi ruangan
3. Media
4. Pengetahuan pendengar

* 1. **Penilaian Keterampian Berbicara**

Ada dua jenis penilaian yang digunakan dalam pembelajaran berbicara, yaitu penilaian proses dan penilaian hasil. Penilaian proses dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk menilai sikap siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penilaian hasil dilakukan berdasarkan unjuk kerja yang dilakukan siswa ketika menyajikan kompetensi berbicara yang dituntut kurikulum atau mempresentasikan secara individual. Penilaian yang dilakukan hendaknya ditujukan pada usaha perbaikan prestasi siswa sehingga menumbuhkan motivasi  pada pelajaran berikutnya. Nurgiyantoro (2005:156) mengemukakan “alat penilaian dalam berbicara dapat berwujud penilaian yang terdiri atas komponen-komponen tekanan, tata bahasa, kosakata, kefasihan, dan pemahaman”.

Haryadi (1997:95)

Penilaian kemampuan berbicara dalam pengajaran berbahasa berdasarkan pada dua faktor, yaitu faktor kebahasaan dan nonkebahasaan. Faktor kebahasaan meliputi; lafal, kosakata, intonasi, dan volume suara, sedangkan faktor nonkebahasaan meliputi ; kelancaran.

Berdasarkan fakta bahwa kegiatan berbicara cenderung dapat diamati dalam konteks nyata saat siswa berbicara, maka dalam kegiatan berbicara dapat dikembangkan penilaian kinerja yang bertujuan menguji kemampuan siswa dalam mendemontrasikan pengetahuan dan keterampilannya pada berbagai situasi nyata dan konteks tertentu.

* + 1. **Kerangka Pikir**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama mengikuti program pengalaman lapangan (PPL) pada bulan Oktober-Desember tahun 2013 di SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar, ditemukan masih banyak siswa yang cenderung lemah pada aspek berbicara. Data keseluruhan siswa kelas IV yang berjumlah 18 orang, hanya 8 orang siswa yang mencapai nilai KKM sehingga presentase ketuntasan hanya mencapai 44 %. Sedangkan 10 orang siswa lainya mendapat nilai dibawah KKM dengan presentase ketidaktuntasan mencapai 56 % dengan nilai rata-rata kelas adalah 63. Nilai rata-rata ini di dapat dari jumlah keseluruhan nilai hasil belajar siswa dibagi dengan banyaknya siswa. Rendahnya hasil belajar siswa pada aspek keterampilan berbicara disebabkan oleh dua faktor yaitu: dari faktor guru dan siswa. Faktor guru disebabkan oleh beberapa aspek yaitu: (1) menggunakan model pembelajaran yang kurang melibatkan keterampilan berbicara; (2) kurang melatih siswa menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam berbicara dan (3) lafal, intonasi, dan kosakata kurang diperhatikan saat pembelajaran berbicara. Kemudian dari faktor siswa disebabkan oleh beberapa aspek yaitu: (1) kurang terampil berbicara, karna penggunaan model yang tidak sesuai; (2) belum terampil menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar disebabkan oleh kurangnya latihan; dan (3) lafal, intonasi, dan kosakata saat berbicara masih kurang tepat.

Berdasarkarkan masalah tersebut, maka dituntut untuk menggunakan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan berbicara. Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *role playing.* Pembelajaran kooperatif tipe *role playing* memiliki beberapa langkah-langkah yaitu: (1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan; (2) Membagikan skenario kepada siswa untuk dipelajari beberapa hari sebelum KBM; (3) Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan 3 orang; (4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin di capai; (5)bMemanggil setiap kelompok yang sudah ditunjuk untuk melakonkan scenario yang sudah dipelajari; (6) Setiap siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan; (7) Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok; (8)bSetiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulanya; (9) Guru memberikan kesimpulan secara umum; (10) Evaluasi; dan (11) Penutup.

Secara sederhana model kerangka pikir dapat digambarkan dalam skema berikut:

**Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Mappala**

Faktor Guru

1. Menggunakan model pembelajaran yang kurang melibatkan keterampilan berbicara.
2. Kurang melatih siswa menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam berbicara.
3. Lafal, intonasi, dan kosakata kurang diperhatikan saat berbicara. pembelajaran berbicara.

**Keterampilan Berbicara Siswa Rendah**

**Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri Mappala Meningkat**

**Penerapan Model Pembelajaran**

***Role Playing***

Faktor Siswa

1. Kurang terampil berbicara, karna penggunaan model yang tidak sesuai.
2. Belum terampil menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar karna kurangnya latihan.
3. Lafal, intonasi, dan kosakata saat berbicara masih kurang tepat.

Gambar 2.1: Skema Kerangka Pikir Model Pembelajaran Kooperatif tipe

*Role Playing* pada siswa Kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

* + 1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: Jika model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* diterapkan dalam pembelajara berbicara, maka keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar dapat meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

* 1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif karena data yang diperoleh melalui observasi seluruh aktivitas guru dan siswa dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* selama proses pembelajaran berlangsung. Pendekatan ini dipilih untuk mendiskripsikan aktifitas murid dan guru dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun tahapan-tahapan dalam penelitian tindakan kelas meliputi: a) perencanaan;

b) Pelaksanaan (tindakan); c) observasi (Pengamatan); dan d) rekomendasi. Pelaksanaan penelitian ini bersifat kolaboratif yaitu peneliti bekerja sama dengan guru kelas. Arikunto (2006:17) “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan”.

Penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* pada siswa kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

23

* 1. **Fokus Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar yang difokuskan pada:

* + - * 1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*

Model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* adalah suatu model pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar-mengajar.

* + - * 1. Keterampilan berbicara

Keterampilan berbicara sebagai keterampilan berbahasa adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, mengatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

* 1. **Setting dan Subjek Penelitian**

Setting Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan atas pertimbangan diantaranya: (a) fakta di lapangan menunjukkan masih rendahnya hasil belajar keterampilan berbicara siswa melalui metode yang diterapkan oleh guru; (b) belum ada penelitian yang membahas upaya peningkatan keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia melalui pembelajaran model *role playing* di sekolah tersebut; c) adanya dukungan dari kepala sekolah dan guru kelas terhadap pelaksanaan penelitian ini; dan (d) lokasi penelitian ini merupakan lokasi peneliti menjalankan program pengalaman lapangan (PPL).

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar pada semester genap tahun ajaran 2013/2014 dengan jumlah murid sebanyak 18 orang yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan dengan keadaan murid yang heterogen.

* 1. **Prosedur dan Desain Penelitian**

Prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) ini direncanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. (Arikunto, 2010: 16) “model PTK ini terdiri dari empat komponen dalam setiap siklus, yaitu (1) perencanaan; (2) tindakan; (3) observasi; dan (4) refleksi. Jika siklus pertama belum berhasil, maka akan dilanjutkan dengan siklus kedua. Apabila siklus kedua belum berhasil, maka dilanjutkan dengan siklus berikutnya.

**BAGAN SIKLUS**

Perencanaan

Pelaksanaan

Pengamatan

Refleksi

Perencanaan

Pelaksanakan

Pengamatan

Refleksi

**SIKLUS I**

**SIKLUS II**

**Siklus ke- n**

*Gambar 2.1 : Adaptasi Prosedur Penelitian Siklus I dan II*

*Sumber : Arikunto (2010:16)*

Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengatasi masalah-masalah yang ada dalam proses pembelajaran dan upaya meningkatkan proses serta hasil belajar. Prosedur penelitian tindakan kelas selama siklus I dapat dijabarkan sebagai berikut:

**1. Perencanaan**

Langkah-langkah dalam tahap perencanaan adalah:

1. Melakukan observasi ke sekolah.
2. Menelaah kurikulum bidang studi bahasa Indonesia SD Kelas IV semester 2 tahun ajaran 2013/2014.
3. Menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar berdasarkan kurikulum.
4. Menyusun Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Skenario Pembelajaran
5. Menyiapkan alat evaluasi yang akan diberikan pada akhir pembelajaran berupa tes unjuk kerja.
6. Menyiapkan format penilaian
7. Mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar.

**2. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan mengacu pada skenario pembelajaran yang telah dibuat dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Secara umum tindakan yang dilakukan sebagai berikut :

a. Kegiatan awal

1. Mengucapkan salam dan berdoa.
2. Mengecek kehadiran siswa (absensi).
3. Memotivasi siswa
4. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran.

b. Kegiatan Inti Pembelajaran

* 1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
  2. Guru membagikan skenario kepada siswa untuk dipelajari beberapa hari sebelum KBM
  3. Guru membentuk kelompok siswa yangberanggotakan 3 orang.
  4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin di capai
  5. Memanggil setiap kelompok yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipelajari.
  6. Setiap siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
  7. Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
  8. Evaluasi
  9. Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulanya

c. Kegiatan Ahir

1. Guru memberikan kesimpulan secara umum
2. Guru Memberikan PR
3. Guru menyampaikan pesan-pesan moral
4. Berdoa menutup pelajaran

**3. Tahap Observasi dan Evaluasi**

Tahap observasi atau pengamatan dilakukan selama proses belajar mengajar. Arikunto (2006:156) menyebutkan “observasi meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indera”. Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Setiap akhir pembelajaran dilakukan tes unjuk kerja untuk mengukur keterampilan berbicara siswa.

**4. Tahap Refleksi**

Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti dan guru melakukan kolaborasi untuk mengkaji proses pembelajaran yang telah dilakukan dimulai dari aktivitas siswa dan guru, serta hasil belajar yang diperoleh, apakah sudah mencapai standar ketuntasan dan keefektifan pembelajaran dengan melihat ketercapaian dalam indikator kinerja pada siklus pertama, serta mengkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan siklus pertama, kemudian peneliti dan guru membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus selanjutnya. Menurut Arikunto (2006:99) “refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi”.

**E. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan data observasi, tes dan dokumentasi.

Observasi

Observasi merupakan cara mengumpulkan data dengan mengamati secara langsung dalam proses pembelajaran. Adapun jenis data yang akan dikumpulkan melalui teknik observasi adalah data tentang aktivitas mengajar guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dan data tentang aktivitas belajar murid dalam pembelajaran keterampilan berbicara dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*. Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti selaku observer dengan menggunakan pedoman observasi berbentuk chek list.

Tes

Tes yang dilakukan berupa tes unjuk kerja (*performance*) yang digunakan sebagai alat ukur dalam pengumpulan data hasil belajar siswa. Pemberian tes tersebut bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan berbicara siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*.

* + - * 1. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan melalui pengumpulan data tertulis mengenai aktifitas belajar, hasil belajar yaitu peningkatan keterampilan berbicara serta pencapaian KKM, jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian dan proses kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini kota Makassar .

1. **Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan**

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengelompokkan data aspek guru dan aspek siswa. Teknik yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif .

1. Analisis data kualitatif digunakan untuk menjelaskan hasil-hasil tindakan yang mengarah pada keaktifan murid dan guru selama proses belajar mengajar. Teknik yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (Latri, 2004:99) yang terdiri dari tiga tahap kegiatan yaitu: (1) mereduksi data; (2) menyajikan data; dan (3) menarik kesimpulan dan verifikasi.
2. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung nilai hasil belajar keterampilan berbicara siswa yang meliputi: nilai rata-rata dan skor persentase, serta persentase nilai terendah dan nilai tertinggi yang dicapai siswa setiap pembelajaran.

**Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar meliputi indikator proses

Indikator keberhasilan dari segi proses yaitu apabila terjadi perubahan ke arah yang lebih baik dari pembelajaran sebelumnya dengan menggunakan lembar penilaian sikap (afektif) yang terdiri dari aspek: (1) kedisiplinan; (2) minat; (3)nkerja sama; (4) keaktifan; dan (5) tanggung jawab. Untuk melihat persentase penerapan model pembelajaran *role playing*, baik aktivitas mengajar guru maupun siswa digunakan indikator keberhasilan menurut Nurkancana.

|  |  |
| --- | --- |
| **Tingkat keberhasilan** | **Kualifikasi** |
| 90%-100% | Sangat Baik |
| 80%-89% | Baik |
| 65%-79% | Cukup |
| 55%-64% | Kurang |
| 0%-54% | Sangat kurang |

Tabel 3.1. Indikator Keberhasilan (Nurkancana,1986: 36).

Indikator keberhasilan dari segi hasil yaitu apabila terjadi peningkatan keterampilan berbicara setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dan terdapat 80% murid yang memperoleh skor minimal 65 maka kelas dianggap tuntas secara klasikal.

Teknik kategorisasi standar Depertemen Pendidikan Nasional

|  |  |
| --- | --- |
| Skor | Kategori |
| 85 – 100 | Sangat Tinggi |
| 65 – 84 | Tinggi |
| 55 – 64 | Sedang |
| 35 – 54 | Rendah |
| 0 – 34 | Sangat Rendah |

Tabel 3.1. Indikator Keberhasilan Depdiknas (2006)

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

* + 1. **Hasil Penelitian**

Penelitian ini telah dilaksanakan selama dua siklus pada siswa kelas IV semester genap tahun ajaran 2013/2014 di SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Metode pelaksanaannya mengikuti prinsip kerja penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahap, yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada tanggal 10 Maret sampai dengan 20 April 2014.

Data penelitian berupa nilai hasil belajar siswa diperoleh dengan melakukan tes hasil belajar pada akhir siklus I dan II, sedangkan data observasi berupa aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru selama pembelajaran berlangsung diperoleh menggunakan lembar observasi model *checklist*. Data yang diperoleh dihitung nilai frekuensi dan persentasenya sebagai sumber acuan untuk interpretasi dalam analisis deskriptif.

* + - 1. **Penyajian Data Siklus I**

Kegiatan yang dilaksanakan pada pembelajaran dengan materi berkomunikasi, meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Masing-masing kegiatan diuraikan sebagai berikut:

* + - * 1. **Tahap perencanaan**

Perencanaan pembelajaran pada siswa kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan

33

Rappocini kota Makassar semester II (genap) tahun ajaran 2013/2014 dengan materi pokok komunikasi. Materi tersebut sesuai dengan KTSP kelas IV semester II (genap). Tindakan siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, dengan alokasi waktu tiap pertemuan yaitu 2 x 35 menit. Pada siklus I ini, peneliti merencanakan pelaksanakan pembelajaran dengan 3 tahap pembelajaran yang termuat dalam 3 bagian pembelajaran yakni: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Namun sebelum pelaksanaan tindakan tersebut, peneliti dan guru kelas menyusun dan mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tindakan, yakni persiapan:

1. Menelaah kurikulum bidang studi bahasa Indonesia SD Kelas IV semester 2 tahun ajaran 2013/2014.
2. Menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar berdasarkan kurikulum.
3. Menyusun Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Skenario Pembelajaran.
4. Menyiapkan alat evaluasi yang akan diberikan pada akhir pembelajaran berupa tes unjuk kerja.
5. Menyiapkan format penilaian.
6. Mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar.
7. Mempersiapkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, maka peneliti dan guru kelas IV secara kolaboratif menetapkan indikator pembelajaran yang akan dicapai pada tindakan siklus I dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing.*

* + - * 1. **Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan pada siklus I berlangsung selama 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 18 Maret 2014 sedangkan pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2014. Dalam pelaksanaan tindakan siklus I ini peneliti bertindak sebagai observer dan guru sebagai pengajar.

1. **Pertemuan 1**

Pada pertemuan 1, kegiatan awal dilakukan oleh guru adalah mengucapkan salam dan memimpin do’a kemudian mengecek kehadiran siswa. Setelah itu, guru melakukan langkah orientasi terhadap masalah dengan mengkondisikan siswa untuk mengikuti pelajaran bahasa Indonesia, menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu berkomunikasi. Pada tahap ini, guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta memotivasi siswa agar terlibat aktif pada kegiatan berkomunikasi. Pembelajaran dilanjutkan dengan melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan konsepsi awal siswa tentang pengertian komunikasi dan pengalaman siswa tentang komunikasi.

Selanjutnya kegiatan inti. Pada kegiatan inti dilaksanakan melalui beberapa tahap yaitu:

1. Pada tahap pertama, kegiatan yang dilakukan guru pada pembelajaran ini, yaitu guru membagikan skenario bermain peran kepada seluruh siswa beberapa hari sebelum KBM. Guru menjelaskan tujuan dari skenario bermain peran.
2. Pada tahap kedua, guru membagi siswa kedalam 6 kelompok secara heterogen. Setiap kelompok beranggotakan 3 orang siswa.
3. Pada tahap ketiga, guru memanggil setiap kelompok yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipelajari sesuai peran masing-masing dalam kelompoknya.
4. Tahap keempat, setiap siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang diperagakan.
5. Tahap kelima, setelah selesai ditampilkan setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
6. Tahap keenam, setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
7. Tahap ketujuh, Guru memberikan penjelasan lebih lanjut tentang materi yang dipelajari dan memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.

Kegiatan akhir dalam proses pembelajaran ini yaitu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami. Kemudian guru menjelaskan kesalahan-kesalahan yang terjadi saat bermain peran. Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran. Guru memberikan penguatan , memberikan pesan-pesan moral kepada siswa serta menyampaikan materi untuk pembelajaran selanjutnya.

1. **Pertemuan 2**

Pada pertemuan 2, kegiatan awal dilakukan oleh guru adalah mengucapkan salam dan memimpin do’a kemudian mengecek kehadiran siswa. Setelah itu, guru mengkondisikan siswa untuk mengikuti pelajaran bahasa Indonesia, menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu berkomunikasi. Pada tahap ini, guru menjelaskan tentang cara menuliskan pesan yang diterima melalui telepon sesuai dengan isi pesan. tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta memotivasi siswa agar terlibat aktif pada kegiatan berkomunikasi. Pembelajaran dilanjutkan dengan meminta siswa untuk melakonkan permainan peran tentang berkomunikasi melalui telepon di depan kelas.

Selanjutnya kegiatan inti. Pada kegiatan inti guru memanggil setiap kelompok untuk melakonkan skenario bermain peran yang sudah dipelajari sesuai peran masing-masing dalam kelompokknya. Setelah semua kelompok selesai melakonkan permainan peran di depan kelas, seluruh siswa diberikan lembar kerja tentang materi yang diajarkan.

Kegiatan akhir dalam pembelajaran yaitu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. Kemudian guru menjelaskan kesalahan-kesalahan yang terjadi saat bermain peran. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran serta menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

* + - * 1. **Tahap Observasi (pengamatan)**

1. **Hasil observasi aktivitas mengajar guru**

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *role playing* siklus I*,* kegiatan awal guru adalah membentuk kelompok siswa yang beranggotakan 3 orang. Kemudian guru membagikan skenario bermain peran kepada setiap siswa. Guru menjelaskan skenario sesuai dengan peran yang ada dalam skenario. Guru membagi peran dalam skenario kepada masing-masing siswa. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, memotivasi siswa dan melakukan apersepsi dengan menanyakan pengalaman siswa dalam berkomunikasi melalui telepon. Pada kegiatan inti guru memberikan contoh penggunaan alat telepon yang benar dan guru menjelaskan alat penilaian dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Selanjutnya guru menunjuk setiap kelompok untuk melakonkan skenario bermain peran di depan kelas sesuai dengan peran masing-masing anggota kelompok yang telah dibagikan oleh guru. Selanjutnya guru memberikan lembar kerja kepada masing-masing siswa untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi pembelajaran. Pada kegiatan akhir guru guru memberikan kesimpulan secara umun dan mengarahkan siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran serta mengemukakan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

Selain aspek yang telah dilaksanakan oleh guru pada siklus I yang telah dikemukakan, ada beberapa aspek yang belum dilaksanakan dengan baik oleh guru. Aspek yang belum terlaksana, diantaranya: (1) Guru tidak membimbing setiap kelompok untuk membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran ; (2) Guru tidak membimbing siswa untuk menuliskan hal-hal penting yang terjadi saat bermain peran. Hal ini terjadi karena guru lebih focus kepada kelompok yang melakonkan skenario di depan kelas.

Berdasarkan hasil observasi mengajar guru pada tindakan siklus I ditemukan bahwa rencana pembelajaran pada siklus ini guru belum mampu melaksanakan secara maksimal keseluruhan indikator yang direncanakan. Berdasarkan hal tersebut maka kinerja yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung dapat dikategorikan sedang atau mencapai 75,7%. Hal ini menunjukkan bahwa guru belum dapat memaksimalkan penerapan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe role playing . Aktivitas mengajar guru pada siklus I belum mencapai 80% ketuntasan secara klasikal sehingga masih dibutuhkan perbaikan-perbaikan dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe role playing.

1. **Hasil observasi aktivitas belajar** **siswa**

Hasil observasi mengajar guru pada siklus I berpengaruh terhadap aktifitas belajar siswa serta pemahaman siswa tentang materi pembelajaran. Berdasarkan data hasil observasi terhadap subjek penelitian yang berjumlah 18 orang siswa pada tindakan siklus I menunjukkan bahwa dari semua indikator yang direncanakan terdapat beberapa aspek yang dapat dilaksanakan dengan baik yaitu: (1) siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tokoh-tokoh dalam skenario; (2) duduk bersama kelompok yang beranggotakan 3 orang yang telah dibagikan oleh guru; (3) mendengarkan penjelasan guru tentang tugas masing-masing kelompok; (4) siswa mempelajari peran yang terlah dibagikan oleh guru; (5) mempraktekan skenario di depan kelas; (6) mencatat pesan yang disampaikan dalam bertelepon; (7) menanyakan materi yang belum dipahami; (8) menyimpulkan materi pembelajaran.

Selama proses pembelajaran berlangsung, terdapat beberapa aspek pembelajaran yang belum terlaksana dengan baik oleh siswa kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini kota Makassar sebagai subjek penelitian yaitu: (1) Mencatat hal-hal penting yang terjadi saat melakonkan skenario di depan kelas. Hal ini karna masing-masing kelompok sibuk melihat praktek skenario bermain peran di depan kelas sehingga tidak mencatat kesalahan-kesalahan yang terjadi saat bermain peran; (2) Menyampaikan hasil kesimpulan kelompok tentang materi pembelajaran. Hal ini karna guru tidak menugaskan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil kesimpulanya.

Aktivitas belajar siswa pada siklus I belum mencapai standar ketuntasan secara klaksikal yaitu 80%. Hal ini karna indikator yang dikategorikan baik adalah 6 indikator, 2 indikator dikategorikan cukup dan 3 indikator dikategorikan kurang sehingga keberhasilan aktivitas belajar siswa dengan langkah-langkah model kooperatif tipe role playing adalah 77,8% sehingga belum mencapai kriteria ketuntasan secara klaksikal. Hal ini disebabkan karena selama proses pembelajaran siswa kurang berkomunikasi dengan teman kelompok, tidak saling memberi umpan balik mengenai peran yang telah dipelajari dan yang lebih dominan hanya mendengarkan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Data observasi siswa akan dianalisis sehingga akan menjadi bahan refleksi pada pembelajaran tindakan siklus II.

Berdasarkan hasil observasi penilaian sikap siswa terhadap materi pembelajaran keterampilan berbicara melalui penerapan model pembelajaran *role playing*, yaitu:

1. siswa yang sangat disiplin tinggi dalam pembelajaran sebanyak 56 %, cukup disiplin sebanyak 28 %, dan kurang disiplin sebanyak 16 %.
2. Siswa yang sangat bekerjasama dalam kelomok sebanyak 44 %, cukup bekerjasama sebanyak 39 %, kurang bekerjasama sebanyak 16 %.
3. Siswa yang sangat berminat dalam bermain peran sebanyak 67 %, cukup berminat sebanyak 33 %, kurang berminat sebanyak 11 %.
4. Siswa yang sangat aktif dalam bertanya sebanyak 22 %, cukup aktif bertanya 11 %, kurang aktif bertanya 67 %.
5. Siswa sangat bertanggungjawab menyelesaikan tugas kelompok sebanyak 78 %, cukup bertanggungjawab sebanyak 22 %.
6. **Hasil Belajar Siswa Siklus I**

Hasil kerja siswa pada tindakan siklus I, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi berkomunikasi belum sesuai dengan harapan guru dan peneliti. Hal ini terlihat dari pemahaman siswa dalam melakonkan skenario bermain peran serta menjawab soal lembar kerja siswa yang diberikan, sehingga belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Pengukuran hasil belajar siswa diklasifikasikan atas 5 kategori, yaitu: sangat tinggi; tinggi; sedang; rendah; sangat rendah. Selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1. Hasil belajar siswa pada siklus I

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval | Kategori Hasil Belajar Siswa | Frekuensi | Persentase |
| 85-100 | Sangat Tinggi | 3 | 16,7 % |
| 65-84 | Tinggi | 8 | 44,4 % |
| 55-64 | Sedang | 4 | 22,2 % |
| 35-54 | Rendah | 3 | 16,7 % |
| 0-34 | Sangat Rendah | 0 | 0% |
| Jumlah |  | 18 | 100 % |

Sumber: Hasil Tes Siklus I

Berdasarkan tabel 4.1 tersebut, tampak bahwa dari 18 ada 3 orang siswa yang memiliki hasil belajar kategori sangat tinggi dengan persentase 16,7%, 8 orang siswa dalam kategori tinggi dengan persentase 44,4%, 4 orang siswa dalam kategori sedang dengan persentase 22,2%, dan 3 orang siswa dalam kategori rendah dengan persentase 16,7%. Berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di siklus I, maka diperoleh nilai rata-rata 66 nilai rata-rata tersebut setelah dilihat berada pada interval 65-84 termasuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa pada pembelajaran keterampilan berbicara kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan rappocini Kota Makassar, secara klasikal belum mencapai ketuntasan yaitu 80%.

Berdasarkan hasil belajar pada siklus I, maka persentase ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kriteria Ketuntasan | Kategori | Frekuensi | Persentase |
| 0-64 | Tidak Tuntas | 8 | 44 % |
| 65-100 | Tuntas | 10 | 56 % |
|  | Jumlah | 18 | 100 % |

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I adalah 44 % dalam kategori tidak tuntas dengan jumlah frekuensi 8 dan 56 % dalam kategori tuntas dengan jumlah frekuensi 10

* + - * 1. **Tahap Refleksi**

Berdasarkan data dari tindakan siklus I dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada materi berkomunikasi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan menggunakan tes hasil belajar dan tindakan-tindakan yang perlu menjadi pertimbangan dalam melaksanakan perbaikan pada siklus II. Aktivitas mengajar guru ketika melakukan pengajaran pada siklus I masih kurang maksimal, misalnya pada siklus I pertemuan I dan pertemuan II ada 5 aktivitas guru yang termasuk kategori cukup. Walaupun pada siklus I pertemuan 2 guru sudah mulai lebih memperhatikan indikator yang harus dilaksanakan dan sudah lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Namun, perlu perbaikan tindakan selanjutnya. Pembelajaran dilanjutkan ke siklus berikutnya (siklus II) dengan beberapa penyempurnaan sebagai berikut:

Guru harus lebih memperhatikan indikator-indikator dalam pemberian tindakan kepada siswa secara optimal sehingga siswa dapat merasakan akibat dari pemberian tindakan tersebut juga secara optimal.

Guru harus membimbing dan melatih kemampuan berbicara siswa sehingga siswa dapat melakonkan skenario bermain peran dengan baik dan benar.

Guru harus membimbing aktivitas kelompok dan mengarahkan siswa untuk saling memberikan umpan balik mengenai tugas yang telah dikerjakan.

Guru harus membantu siswa mengkaji ulang dan mengevaluasi hasil kerja kelompok yang telah diperoleh.

Guru hendaknya dapat memperhatikan dan mengelola waktu secara efisien, agar di dalam melaksanakan keseluruhan rencana pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik dan berlatih mengoptimalkan model pembelajaran kooperatif.

Selain itu siswa juga harus lebih dioptimalkan dalam proses pembelajaran, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan pada aktivitas siswa yaitu:

1. Siswa harus mampu berbaur dengan teman kelompoknya.
2. Siswa dalam setiap kelompok harus memberi perhatian lebih kepada siswa yang lambat memahami materi pembelajaran.
3. Siswa harus memahami setiap tokoh dalam bermain peran sehingga dapat mempraktekan skenario dengan baik dan benar sebagai orang lain.
4. Siswa harus saling memberikan umpan balik mengenai tugas yang telah dikerjakan atau yang telah didiskusikan.
5. Siswa harus mengkaji ulang dan mengevaluasi hasil kerja kelompok yang telah diperoleh dengan cara tanya-jawab.

Kelemahan yang ditemukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe  *role playing*  pada siklus I yakni guru belum maksimal dalam persiapan pengajaran. Ini terlihat pada saat guru mengajar masih ada langkah-langkah dalam pembelajaran yang kurang diperhatikan dalam pelaksanaannya. Aktivitas belajar siswa pun demikian, siswa kebanyakan diam dan tidak berani menanyakan materi yang belum dimengerti sehingga pada tes hasil belajar masih banyak yang tidak tuntas.

Hal ini menunjukan bahwa penelitian yang dilakukan pada siklus I belum berhasil karena dari segi proses belum mencapai 80% sesuai dengan indikator dan dari segi hasil secara klasikal siswa belum mencapai 80% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65. Atas dasar ini peneliti melanjutkan penelitian ke siklus berikutnya yakni siklus II. Pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah perbaikan dari refleksi siklus I.

* + - 1. **Penyajian Data Siklus II**

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II meliputi perencanaan, tindakan, obsevasi dan refleksi sesuai dengan metode PTK. Masing-masing kegiatan diuraikan sebagai berikut:

1. **Tahap Perencanaan**

Tahap penelitian tindakan kelas pada siklus II pertemuan 1 dan 2 dilaksanakan pada tanggal 1 April 2014 dan 7 April 2014 sebanyak 2 kali pertemuan yakni pertemuan 1 dan pertemuan 2 melalui model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan alokasi waktu 2 x 35 menit, sama halnya pada siklus I perencanaan pembelajaran pada siswa kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar semester genap tahun ajaran 2013/2014 yaitu peneliti dan guru kelas menyusun dan mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tindakan, yakni persiapan:

1. Menelaah kurikulum bidang studi bahasa Indonesia SD Kelas IV semester 2 tahun ajaran 2013/2014.
2. Menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar berdasarkan kurikulum.
3. Menyusun Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Skenario Pembelajaran.
4. Menyiapkan alat evaluasi yang akan diberikan pada akhir pembelajaran berupa tes unjuk kerja.
5. Menyiapkan format penilaian.
6. Mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar.
7. Mempersiapkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, maka peneliti dan guru kelas IV secara kolaboratif menetapkan indikator pembelajaran yang akan dicapai pada tindakan siklus II dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing.*

1. **Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan pada siklus II berlangsung selama 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Dalam pelaksanaan tindakan siklus II ini peneliti bertindak sebagai observer dan guru sebagai pengajar.

1. **Pertemuan 1**

Pada pertemuan 1, kegiatan awal dilakukan oleh guru adalah mengucapkan salam dan memkmpin do’a kemudian mengecek kehadiran siswa. Setelah itu, guru melakukan langkah orientasi terhadap masalah dengan mengkondisikan siswa untuk mengikuti pelajaran bahasa Indonesia, menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu berkomunikasi. Pada tahap ini, guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta memotivasi siswa agar terlibat aktif pada kegiatan berkomunikasi. Pembelajaran dilanjutkan dengan melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan konsepsi awal siswa tentang pengertian komunikasi dan pengalaman siswa tentang komunikasi.

Selanjutnya kegiatan inti. Pada kegiatan inti dilaksanakan melalui beberapa tahap yaitu:

1. Pada tahap pertama, kegiatan yang dilakukan guru pada pembelajaran ini, yaitu guru membagikan skenario bermain peran kepada seluruh siswa beberapa hari sebelum KBM. Guru menjelaskan tujuan dari skenario bermain peran.
2. Pada tahap kedua, guru membagi siswa kedalam 6 kelompok secara heterogen. Setiap kelompok beranggotakan 3 orang siswa.
3. Pada tahap ketiga, guru memanggil setiap kelompok yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipelajari sesuai peran masing-masing dalam kelompoknya.
4. Tahap keempat, setiap siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang diperagakan.
5. Tahap kelima, setelah selesai ditampilkan setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
6. Tahap keenam, setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
7. Tahap ketujuh, Guru memberikan penjelasan lebih lanjut tentang materi yang dipelajari dan memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.

Kegiatan akhir dalam proses pembelajaran ini yaitu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami. Kemudian guru menjelaskan kesalahan-kesalahan yang terjadi saat bermain peran. Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran. Guru memberikan penguatan , memberikan pesan-pesan moral kepada siswa serta menyampaikan materi untuk pembelajaran selanjutnya.

1. **Pertemuan 2**

Pada pertemuan 2, kegiatan awal dilakukan oleh guru adalah mengucapkan salam dan memimpin do’a kemudian mengecek kehadiran siswa. Setelah itu, guru mengkondisikan siswa untuk mengikuti pelajaran bahasa Indonesia, menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu berkomunikasi. Pada tahap ini, guru menjelaskan tentang cara menuliskan pesan yang diterima melalui telepon sesuai dengan isi pesan. tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta memotivasi siswa agar terlibat aktif pada kegiatan berkomunikasi. Pembelajaran dilanjutkan dengan meminta siswa untuk melakonkan permainan peran tentang berkomunikasi melalui telepon di depan kelas.

Selanjutnya kegiatan inti. Pada kegiatan inti guru memanggil setiap kelompok untuk melakonkan skenario bermain peran yang sudah dipelajari sesuai peran masing-masing dalam kelompokknya. Setelah semua kelompok selesai melakonkan permainan peran di depan kelas, seluruh siswa diberikan lembar kerja tentang materi yang diajarkan.

Kegiatan akhir dalam pembelajaran yaitu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. Kemudian guru menjelaskan kesalahan-kesalahan yang terjadi saat bermain peran. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran serta menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

1. **Observasi**

**Hasil observasi aktivitas mengajar guru**

Lembar observasi kegiata mengajar guru digunakan untuk mengetahui keaktifan mengajar guru dalam proses pembelajaran berkomunikasi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing.* Pada setiap pertemuan, observer mengamati dan memerhatikan guru di dalam proses pembelajaran dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti hingga kegiatan akhir yang disesuaikan dengan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *role playing.*

Mengacu dari hasil observasi guru pada siklus I maka pada siklus II ini guru lebih mengoptimalkan kinerjanya dalam proses belajar mengajar, hal itu kemudian ditunjukkan guru dengan terlaksananya aspek secara maksimal yang direncanakan sesuai dengan langkah-langkah model kooperatif tipe *role playing,* dari 11 aspek yang diamati, 7 aspek berada pada kategori baik dan 4 aspek dikategorikan cukup. Aspek yang berada pada kategori baik yaitu (1) Menyusun skenario yang akan ditampilkan; (2) Membagikan skenario kepada siswa beberapa hari sebelum KBM; (3) Membentuk kelompok siswa yang beranggotakan 3 orang; (4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai; (5) Memamggil setiap kelompok untuk untuk melakonkan skenario di depan kelas; (6) Memanggil setiap kelompok untuk melakonkan skenario yang sudah dipelajari; (7) Melakukan evaluasi hasil belajar; (8) Menutup pelajaran. Selanjutnya 4 aspek yang dikategorikan cukup yaitu : (1) Menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran, aturan dalam bermain peran serta alat penilaian dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan guru langsung melangkah pada kegiatan inti pembelajaran; (2) Setiap siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan; (3) setiap kelompok menyampaikan hasil kesipulanya ; (4) Memberikan kesimpulan secara umum.

Berdasarkan hasil observasi guru pada tindakan siklus II, guru sudah mampu melaksanakan secara maksimal aspek yang direncanakan dan berada pada kategori sangat baik yaitu 100% secara klasikal. Berdasarkan hal tersebut maka kinerja yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung dapat dikategorikan sangat baik dan memenuhi syarat ketuntasan secara klasikal yaitu 80%.

**Hasil observasi aktivitas belajar siswa**

Aktivitas guru pada tindakan siklus II pertemuan 1 dan 2 berpengaruh pada keberhasilan siswa dalam melakukan aktivitas belajar, serta berpengaruh pada peningkatan pemahaman siswa mengenai cara menyampaikan pesan melalui telepon sesuai dengan isi pesan. Pada tindakan siklus II pertemuan 2 diharapkan siswa mampu melakukan setiap indikator yang telah ditetapkan untuk keseluruhan siswa kelas IV di SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Berdasarkan data hasil observasi pengamat terhadap siswa kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota makassar sebagai subjek penelitian yang berjumlah 18 orang siswa pada pembelajaran mengenai materi berkomunikasi pada tindakan siklus II menunjukkan bahwa dari aspek yang direncanakan, siswa telah dapat melaksanakan secara maksimal. Berdasarkan observasi siswa tersebut, maka aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dapat dikategorikan sangat Baik.

Selama proses pembelajaran berlangsung, terdapat 8 aspek yang diketegorikan sangat baik yaitu : (1) siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tokoh-tokoh dalam skenario; (2) duduk bersama kelompok yang beranggotakan 3 orang yang telah dibagikan oleh guru; (3) mendengarkan penjelasan guru tentang tugas masing-masing kelompok; (4) siswa mempelajari peran yang terlah dibagikan oleh guru; (5) mempraktekan skenario di depan kelas; (6) mencatat pesan yang disampaikan dalam bertelepon; (7) menanyakan materi yang belum dipahami; (8) menyimpulkan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi siswa pada tindakan siklus II pertemuan 2 dapat disimpulkan bahwa rencana pembelajaran pada siklus ini, siswa mampu melaksanakan secara maksimal aspek yang direncanakan dan berada pada kategori sangat baik yaitu 100 % secara klasikal. Berdasarkan hal tersebut maka perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung dapat dikategorikan sangat baik dan memenuhi syarat ketuntasan secara klasikal yaitu 80%.

**Hasil Belajar Siswa Siklus II**

Hasil belajar siswa pada tindakan siklus II, menunjukkan bahwa materi berkomunikasi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini terlihat dari pemahaman siswa dalam menjawab soal yang diberikan dan keterampilan siswa dalam berkomunikasi melalui telepon. Pengukuran hasil belajar siswa diklasifikasikan atas 5 kategori, yaitu: sangat tinggi; tinggi; sedang; kurang; dan sangat kurang. Selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Hasil belajar siswa pada siklus II

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval | Kategori Hasil Belajar Siswa | Frekuensi | Persentase |
| 85-100 | Sangat Tinggi | 9 | 50 % |
| 65-84 | Tinggi | 7 | 38,9 % |
| 55-64 | Sedang | 2 | 11,1 % |
| 35-54 | Rendah | 0 | 0 % |
| 0-34 | Sangat Rendah | 0 | 0% |
| Jumlah |  | 18 | 100 % |

Sumber: Hasil Tes Siklus II

Berdasarkan tabel 4.3 tersebut, tampak bahwa dari 18 orang siswa ada 9 siswa yang memiliki hasil belajar yang termasuk kategori sangat tinggi dengan persentase 50 %, 7 siswa dalam kategori tinggi dengan persentase 38,9 %, dan 2 siswa dalam kategori sedang dengan persentase 11,1%. Berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran keterampilan berbicara di siklus II, maka diperoleh nilai rata-rata 81,1 , nilai rata-rata tersebut setelah dilihat berada pada interval 65-48 termasuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa pada pembelajaran keterampilan berbicara kelas IV SD Negeri Mappala kecamatan Rappocini Kota Makassar, sudah mencapai standar ketuntasan secara klaksikal yaitu 80 %.

Berdasarkan hasil belajar pada siklus II, maka persentase ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 4.4. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kriteria Ketuntasan | Kategori | Frekuensi | Persentase |
| 0-64 | Tidak Tuntas | 2 | 11,1 % |
| 65-100 | Tuntas | 16 | 88,9 % |
|  | Jumlah | 18 | 100 % |

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II adalah 88,9 % tuntas dengan jumlah frekuensi 16 dan 2 siswa yang tidak tuntas dengan jumlah persentase 11% .

1. **Refleksi**

Berdasarkan data tindakan siklus II dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada materi berkomunikasi dikategorikan baik. Hal ini dikarenakan guru telah mampu mengimplementasikan rencana pembelajaran secara maksimal sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *role playing* sehingga hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan.

Pembelajaran pada siklus II difokuskan pada peningkatan keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa terhadap materi berkomunikasi. Hasil analisis dan refleksi dari peristiwa-peristiwa yang terjadi pada tindakan ini adalah sebagai berikut: Guru mampu melaksanakan pembelajaran dengan baik sesuai dengan langkah yang terdapat dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing.*

* + - 1. Pelaksanaan proses pembelajaran menunjukkan siswa terlihat secara aktif dalam kerja kelompok karena siswa dibagi menjadi kelompok yang lebih kecil.
      2. Guru mampu mengelola kelas dengan baik sehingga seluruh siswa antusias dalam memperhatikan penjelasan guru, saat diskusi berlangsung maupun pada saat siswa melokonkan skenario bermain peran di depan kelas..
      3. Diskusi berjalan dengan penuh suasana keaktifan sebab guru mampu membangkitkan rasa percaya diri murid sehingga membangkitkan keberanian dalam mengemukakan pendapatnya.
      4. Siswa antusias dalam melakonkan permainan peran melalui telepon karena guru berusaha menciptakan suasana belajar yang kondusif.
      5. Waktu pembelajaran berlangsung sesuai dengan yang direncanakan. Hal ini didukung oleh kemampuan guru dalam mengelola waktu secara efisien.
      6. Berdasarkan penilaian secara keseluruhan siswa dalam kelas dapat dikategorikan telah memperoleh pemahaman tentang indikator keberhasilan yang ditetapkan

Berdasarkan hasil observasi penilaian sikap siswa terhadap materi pembelajaran keterampilan berbicara melalui penerapan model pembelajaran role playing, yaitu:

1. Siswa yang sangat disiplin tinggi dalam pembelajaran sebanyak 56 %, cukup disiplin sebanyak 28 %, dan kurang disiplin sebanyak 16 %.
2. Siswa yang sangat bekerjasama dalam kelomok sebanyak 44 %, cukup bekerjasama sebanyak 39 %, kurang bekerjasama sebanyak 16 %.
3. Siswa yang sangat berminat dalam bermain peran sebanyak 67 %, cukup berminat sebanyak 33 %, kurang berminat sebanyak 11 %.
4. Siswa yang sangat aktif dalam bertanya sebanyak 22 %, cukup aktif bertanya 11 %, kurang aktif bertanya 67 %.
5. Siswa sangat bertanggungjawab menyelesaikan tugas kelompok sebanyak 78 %, cukup bertanggungjawab sebanyak 22 %.

Berdasarkan analisis dan refleksi di atas dan mengacu kepada indikator keberhasilan yang ditetapkan, maka disimpulkan bahwa pembelajaran sudah berhasil. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang ditetapkan sudah tercapai. Peningkatan hasil belajar keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran *role playing* dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

**Gambar 4.1. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

* + 1. **Pembahasan**

Berdasarkan hasil observasi aktivitas mengajar guru terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, maka hasilnya dapat dilihat dalam perbandingan yaitu sebelum dilaksanakan tindakan, setelah siklus I dan setelah siklus II. Salah satu faktor penyebab kesulitan belajar siswa yaitu karna siswa merasa kurang percaya diri untuk melakonkan permainan peran di depan kelas. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran keterampilan berbicara yang disebabkan oleh kurangnya latihan yang diberikan oleh guru khususnya pada kegiatan berkomunikasi, baik dengan teman sebaya, maupun lingkungan sekolah. Sehingga hal ini menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Selain itu siswa cenderung fasih menggunakan bahasa daerah dari pada bahasa Indonesia, sehingga dalam proses pembelajaran siswa merasa kesulitan dalam melakonkan skenario bermain peran.

Berdasarkan kenyataan yang telah dikemukakan tersebut, disusun rencana pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami pembelajaran keterampilan berbicara melalui model pembelajaran kooperetif tipe *Role playing*. Beberapa hal yang dapat diperoleh dari hasil penelitian pada setiap tindakan siklus I yatu sebagian besar siswa kurang percaya diri dalam berbicara. Hal ini disebabkan karena kurangnya latihan yang diberikan oleh guru dalam hal berkomunikasi. Akan tetapi pada pelaksanaan tindakan siklus II sebagian besar siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Hal ini disebabkan karena guru berusaha menciptakan suasana belajar yang kondusif dan membangun motifasi belajar siswa.

Pelaksanaan tindakan siklus I guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Siswa menjawab pertanyaan guru sesuai dengan pengalaman siswa sendiri dalam berkomunikasi. Namun banyak siswa yang belum mampu menerapkan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hal ini disebabkan karena siswa tidak terbiasa menggumakan bahasa Indonesia di lingkungan sekitar tempat tinggal. Sedangkan pada tindakan siklus II, guru berupaya memberikan penguatan kepada siswa sehingga siswa mendapat kepercayaan untuk melakonkan skenario pembelajaran. Setiap kelompok mengemukakan pendapatnya berdasarkan apa yang telah didiskusikan. Pada tindakan siklus II sisa sangat antusias dalam melakonkan permainan peran. Hal ini karna guru memberikan latihan yang secara berkala kepada siswa untuk melakukan kegiatan berkomunikasi sesuai dengan perannya masing-masing dalam skenario.

Tindakan siklus II guru berupaya memberikan pengarahan dan penguatan kepada siswa bahwa apa yang dilakukan atau yang dipraktekan merupakan pengalaman hidup siswa sendiri kedepannya. Pada setiap akhir tindakan, guru memberikan tes formatif guna mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa mengenai materi pelajaran yang mereka pelajari. Hasil kinerja siswa dalam melakonkan skenario bermainperan pada tindakan siklus I rata-rata nilai siswa hanya mencapai 65 dengan kategori sedang namun belum memenuhi syarat ketuntasan secara klasikal. Berdasarkan hasil tersebut, maka disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan siklus I sudah berhasil namun belum maksimal. Tindakan siklus II pembelajaran mengenai materi berkomunikasi melalui telepon mengalami peningkatan. Dalam pelaksanaan tindakan siklus II guru sudah mampu melaksanakan pembelajaran dengan kesebelas langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dengan sangat baik. Keberhasilan siklus II mencapai kategori sangat tinggi dan sudah memenuhi persayaratan keberhasilan secara klasikal, hal ini dilihat dari kemampuan siswa dalam melakonkan peran di depan kelas. Cara berkomunikasi siswa menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar sudah mampu dilakukan oleh siswa. Hasil tes formatif yang dilakukan diakhir siklus rata-rata nilai siswa mencapai 70. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* siswa menunjukkan hasil yang positif dalam mengikuti pembelajaran. Para siswa termotivasi untuk belajar sehingga siswa lebih memahami tentang materi berkomunikasi melalui telepon.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan berbicara tidak terlepas dari perbaikan aktivitas mengajar guru dalam menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dan peningkatan persentase jumlah siswa yang aktif dalam proses pembelajaran untuk setiap siklusnya. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I berada pada kategori baik, namun belum memenuhi syarat ketuntasan secara klasikal dan pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu berada pada kategori sangat tinggi.

1. **Saran**

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

1. Bentuk pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan melaksanakan 11 tahapan, dan dilengkapi dengan alat peraga atau media yang memadai demi tercapainya tujuan pembelajara

60

1. Dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tip*e role playing* guru harus mempergunakan waktu dengan efisien sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai dengan baik.
2. Diharapkan kepada peneliti berikutnya dalam bidang kependidikan supaya meneliti lebih lanjut tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role playing* karena dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa serta hasil belajar siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdullah Sinring, Ali Latif Amri, dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S-1.* Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan UNM.

Arikunto,Suharsimi.2006.*Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Pragmatik*. Jakarta:Rineka Cipta.

.2010.*Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Pragmatik (Edisi revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aqib, Zaenal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung : Yrama Widya.

Abimanyu,S dan Samad,S (Eds).2005.*Psikologi Pendidikan*. Makassar: FIP UNM.

Daud, Basse.2008.Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas IV SD Negeri 473 Toangkajang. *Skripsi.* Makassar: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar fakultas ilmu Pendidikan Universitas negeri Makassar.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.1995. *Kamus Besar Bahasa Indinesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Djumingin, Sulastriningsih. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar : Badan Penerbit Universitas Negri makassar.

Haryati, Mimin. 2010. *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakatra : Gaung persada pres.

Haryadi.1997. Berbicara sebagai Suatu Pengantar. Diktat Perkuliahan: Ikip Yogyakarta.

Ibrahim. 2000. *Pembelaajran Kooperatif*. Surabaya: PT. Rineka Cipta.

Joice, Bruce. dkk. 2009. *Models of Teaching : Model-model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Mulyasa, E. 2004. Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nurgiantoro, Burhan. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.

Rochaeni. 2010. Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Penggunaan model Bermain Peran pada Murid Kelas V SD Inpres Cilallang Kota Makassar*. Skripsi*. Makassar: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Rusman. 2012. *Model-model pembelajaran:* Mengembangkan profesionalisme guru. Jakarta: Rajawali pers.

Suprijono Agus. 2009. *Cooperative Learning*.Yokyakarta :Pustaka Pelajar.

Tarigan, Henri Guntur. 1981. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Ankasa.

.1990. *Proses Belajar engajar Pragmatik*. Bandung: Angkasa.

.2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

.2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Jakarta: Kencana

Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jogyakarta:Laksana.

Wahab, Azis. 2009. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung : Alfabeta.

Warsono, Haryanto. 2013. *Pembelajaran Aktif. Bandung* : PT Remaja Rosdakarya.

Warsidi, Edi.207.Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas 4. Untuk kelas IV SD/MI. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.