

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP  
KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK KELAS III SDN 2  
PRINGSEWU SELATAN**

**Skripsi**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat**

**Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh:**

**KURNIA DESTARANI**

**NPM: 1511100209**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
1440 H / 2019 M**

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP  
KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK KELAS III SDN 2  
PRINGSEWU SELATAN**

**Skripsi**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat**

**Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh:**

**KURNIA DESTARANI**

**NPM: 1511100209**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I : Indra Gunawan, M.T**

**Pembimbing II : HasanSastra Negara, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

**1440 H / 2019 M**

## ABSTRAK

Belum optimalnya keterampilan berbicara yang diperoleh peserta didik kelas III SDN 2 Pringsewu Selatan diantaranya adalah memiliki perasaan takut dalam berpendapat, malu, ragu-ragu, penggunaan bahasa belum tepat. Serta metode pembelajaran yang digunakan guru lebih mengacu pada pembelajaran yang konvensional. Belum maksimalnya pencapaian nilai peserta didik ini, menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif. Masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas III SDN 2 Pringsewu Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas III SDN 2 Pringsewu Selatan. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 2 Pringsewu Selatan semester ganjil. Sampel terdiri dari dua kelas yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 peserta didik dan kelas III B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 25. Sampel diambil dengan menggunakan sampel random sampling teknik acak kelas dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata didalam populasi itu. Hasil penelitian uji hipotesis tes yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka didapatkan  $t_{hitung}$  adalah 4,5045 dan  $t_{tabel}$  adalah 2,010 sehingga hasilnya  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,5045 > 2,010$ ) yang artinya  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jadi, dapat disimpulkan terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN 2 Pringsewu Selatan.

**Kata Kunci :** Metode Pembelajaran *Role Playing*, Keterampilan Berbicara





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

*Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260*

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi** : **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK KELAS III SDN 2 PRINGSEWU SELATAN.**

**Nama** : **Kurnia Destarani**  
**NPM** : **1511100209**  
**Jurusan** : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**  
**Fakultas** : **Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

**Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah**  
**Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Indra Gunawan, M.T.**

**NIP. 19720802200641002**

**Hasan Sastra Negara, M.Pd.**

**NIP.**

**Mengetahui,**  
**Ketua Prodi PGMI**

**Syofnidah Ifrianti, M.Pd.**  
**NIP. 196910031997022002**



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260**

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK KELAS III SDN 2 PRINGSEWU**, Disusun oleh: **KURNIA DESTARANI, NPM. 1511100209**, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Telah di Ujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal : Selasa, 15 Oktober 2019, pada pukul 15.00-17.00 WIB, tempat : Ruang Sidang PGMI.

**TIM MUNAQOSYAH**

**Ketua : Syofnidah Ifrianti, M.Pd**

**Sekretaris : Ayu Reza Ningrum, M.Pd**

**Pembahas Utama : Nurul Hidayah, M.Pd**

**Penguji I : Indra Gunawan, MT**

**Penguji II : Hasan Sastra Negara, M.Pd**

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**



**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**  
NIP. 196408281988032002

*(Handwritten signatures of the committee members)*

## MOTTO

وَلَا تَيْأَسُوا مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِنَّهُ لَا يَيْأَسُ مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِلَّا الْقَوْمُ الْكَافِرُونَ ۝

Artinya: *Dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputusasa dari rahmat Allah, melainkan kaum yang kafir (Q.S Yusuf : 87)*<sup>1</sup>

وَقُلْ لِعِبَادِي يَقُولُوا الَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ الشَّيْطَانَ يَنْزِعُ بَيْنَهُمْ ۚ إِنَّ الشَّيْطَانَ  
كَانَ لِلْإِنْسَانِ عَدُوًّا مُبِينًا ﴿٥٣﴾

Artinya : *Dan Katakanlah kepada hamha-hamba-Ku: "Hendaklah mereka mengucapkan Perkataan yang lebih baik (benar). Sesungguhnya syaitan itu menimbulkan perselisihan di antara mereka. Sesungguhnya syaitan itu adalah musuh yang nyata bagi manusia. (Q.S AL Israa': 53)*<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Kementrian Agama RI, *Al – Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Diponegoro, 2015), h. 246.

<sup>2</sup> *Ibid.* h. 459.

## PERSEMBAHAN

Terucap Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan berkah, nikmat, perlindungan dan kemudahan serta kelancaran dalam setiap langkah. Maka dengan penuh cinta dan kasih sayang sederhana kupersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kepada kedua orang tuaku tercinta Ayahanda Sri Suasana dan Ibunda tercinta Yuliani dengan segala do'a, nasihat dan kesabarannya yang selalu tercurah dengan ikhlas demi keberhasilanku.
2. Kakakku tersayang Setya Kurniati S.Pd, Dwi Kurnia Saputri A.Md, dan Adiku Rakha Setyo Nugroho. Serta keluargaku tercinta yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepadaku.
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.



## **RIWAYAT HIDUP**

Kurnia Destarani dilahirkan di Pringsewu, Kabupaten Pringsewu Barat pada tanggal 04 Desember 1996, anak ke tiga dari empat bersaudara, pasangan Bapak Sri Suasana dan Ibu Yuliani.

Penulis memulai pendidikan di SDN 01 Pringsewu Barat Kabupaten Pringsewu dan lulus pada tahun 2008, melanjutkan ke SMP Muhammadiyah 01 Pringsewu dan lulus pada tahun 2011, kemudian melanjutkan ke SMA Muhammadiyah 01 Pringsewu dan lulus pada tahun 2014. Kemudian pada tahun 2015 penulis melanjutkan pendidikan S1 di UIN Raden Intan Lampung Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pada tahun 2018 penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sumber Jaya Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan, dan melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 12 Bandar Lampung.





## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, Shalawat dan salam senantiasa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, Sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu sehingga terselesainya skripsi ini, rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Indra Gunawan, M.T selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Hasan Sastra Negara M.Pd selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.

5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak membantu dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan sampai selesai.
6. Ibu Hj. Siti Rusmini, BA selaku kepala SDN 2 Pringsewu Selatan dan Ibu Zulmiati, S.Pd serta Ibu Gusniar, S.Pd III A dan III B SDN 2 Pringsewu Selatan yang telah memberikan bantuan hingga terselesainya skripsi ini.
7. Teman angkatan 2015 (PGMI) kelas D yang telah memberikan motivasi serta kenangan indah selama perjalanan penulis menjadi mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
8. Kepada Sahabat-Sahabatku Maya Triastuti, Nivo Yudanani Saka, Nur Kholifah, Istiqomah, Kepada Ponakan tersayang M. Bagas, Al Ghazali, Embun dan Nazneen yang slalu memberikan motivasi demi terselesainya skripsi ini.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas semua kebaikan atas semua bantuan dan partisipasi semua pihak yang telah membantu. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu pendidikan.

Aamiin yaa Rabbal'alamin.

Bandar Lampung,  
Penulis,

2019

**Kurnia Destarani**  
**NPM. 1511100209**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PESERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Metode <i>Role Playing</i>	
1. Pengertian Metode Pembelajaran.....	11
2. Pengertian Metode <i>Role Playing</i> .....	15
3. Fungsi Metode <i>Role Playing</i> .....	16
4. Tujuan Metode <i>Role Playing</i> .....	17
5. Kelebihan Metode <i>Role Playing</i> .....	19
6. Kelemahan Metode <i>Role Playing</i> .....	20
7. Langkah-Langkah Metode <i>Role Playing</i> .....	21
B. Metode Diskusi	
1. Pengertian Metode Diskusi.....	22
2. Kelebihan Metode Diskusi.....	25
3. Kekurangan Metode Diskusi.....	25
C. Keterampilan Berbicara	
4. Pengertian Keterampilan Berbicara.....	25
5. Tujuan Keterampilan Berbicara.....	29
6. Jenis-Jenis Keterampilan Berbicara.....	32
7. Faktor Keterampilan Berbicara.....	32
8. Penilaian Keterampilan Berbicara.....	34
D. Pembelajaran Bahasa Indonesia	
1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	38
2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	39
3. Ruang Lingkup Bahasa Indonesia.....	40
4. Fungsi Bahasa Indonesia.....	41

E. Penelitian Yang Relevan.....	42
F. Kerangka Fikir.....	44
G. Hipotesis.....	47

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Metode Penelitian.....	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	50
C. Definisi Operasional Variabel.....	51
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	52
E. Teknik Pengambilan Sampel.....	53
F. Variabel.....	54
G. Teknik Pengumpulan Data.....	54
H. Instrumen Penelitian.....	57
I. Uji Validitas.....	58
J. Uji Normalitas.....	59
K. Uji Homogenitas.....	59
L. Uji Hipotesis.....	60

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Metode Penelitian.....	63
1. Data Hasil Penelitian.....	63
2. Analisis Data.....	66
3. Uji Normalitas.....	66
4. Uji Homogenitas.....	68
5. Uji Hipotesisi.....	69
B. Pembahasan.....	71

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

1. Kesimpulan.....	75
2. Saran.....	76

### **DAFTAR PUSTAKA**

E. Teknik Pengambilan Sampel.....	38
F. Variabel.....	39
G. Teknik Pengumpulan Data.....	39
H. Instrumen Penelitian.....	42
I. Uji Validitas.....	43
J. Uji Normalitas.....	44
K. Uji Homogenitas.....	44
L. Uji Hipotesis.....	45

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

C. Metode Penelitian.....	48
6. Data Hasil Penelitian.....	48
7. Analisis Data.....	51
8. Uji Normalitas.....	52
9. Uji Homogenitas.....	53
10. Uji Hipotesisi.....	54
D. Pembahasan.....	55

#### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

3. Kesimpulan.....	59
4. Saran.....	60

#### **DAFTAR PUSTAKA**



## DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Rubik Penilaian Keterampilan Berbicara .....	36
Tabel 2	: Kategori Hasil Tes Keterampilan Berbicara.....	38
Tabel 3	: Desain Penelitian .....	49
Tabel 4	: Data Jumlah Peserta Didik .....	53
Tabel 5	: Kisi-Kisi Tes Lisan .....	55
Tabel 6	: Kategori Hasil Tes Keterampilan Berbicara.....	57
Tabel 7	: Rekapitulasi Nilai Berbicara Kelas Eksperimen .....	63
Tabel 8	: Rekapitulasi Nilai Berbicara Kelas Kontrol .....	65
Tabel 9	: Uji Normalitas Eksperimen .....	67
Tabel 10	: Uji Normalitas Kontrol.....	67
Tabel 11	: Uji Homogenitas.....	68
Tabel 12	: Uji Hipotesis.....	69





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Kerangka Fikir.....	44
Gambar 2 : Pengaruh variabel X terhadap Y.....	51





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang dapat berkembang pada kemampuan yang dimiliki seorang. Pada hakikatnya, keterampilan berbicara terdiri dari tiga komponen, yaitu menulis, membaca, dan menyimak. Setiap keterampilan itu erat sekali berhubungan dengan tiga keterampilan lainnya. Dalam keterampilan berbahasa diperoleh menggunakan tahap yang dilalui, awalnya pada saat kecil seorang anak dapat belajar melalui menyimak, setelah menyimak anak dapat belajar berbicara, kemudian dapat belajar membaca serta menulis. Menyimak dan berbicara dapat kita ketahui atau pelajari saat seorang anak belum memasuki bangku sekolah. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan.<sup>3</sup>

Setiap keterampilan itu erat juga dengan cara menggunakan bahasa. Karena, setiap bahasa seseorang dapat menggambarkan daya pikir seorang tersebut. Semakin terampil seseorang dalam berbahasa, maka semakin jelas dan berakal jalan pikirannya. Keterampilan berbicara dapat diperoleh dan dikuasai dengan cara membiasakan seseorang tersebut dalam menggunakan bahasa-bahasa yang baik dalam sehari-hari.

---

<sup>3</sup> Siti Anisatun Nafi'ah, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI* (Yogyakarta: Ar: Ruzz Media, 2018), h. 30

Berbicara merupakan kemampuan mengucapkan yang dapat disampaikan oleh seseorang melalui pengetahuan, informasi, serta ungkapan yang dimiliki seseorang untuk menunjukkan suatu pemahaman. Setiap orang memiliki kemampuan dalam keterampilan berbicara tetapi tidak semua orang memiliki keterampilan berbicara yang baik dan benar. Pada usia sekolah dasar yakni dari umur 8-12 tahun seorang anak berada pada tahap kemampuan yang dapat mengetahui pengetahuan dan berfikir secara nyata. Sehingga anak berfikir atas dasar pengalaman.<sup>4</sup> sehingga diperlukan kegiatan yang nyata agar anak mudah memahai konsep yang diajarkan. Untuk itu pembelajaran yang dilakukan haruslah mengedepankan keaktifan pada pembelajaran.

Berbicara juga dapat meningkat dengan cara melalui bercerita kreatif seperti pengalaman yang telah dialami karena mampu mengembangkan kemampuan berbicara peserta didik secara vertikal. Maksudnya, mereka sudah dapat mengungkapkan pesan secara lengkap meskipun belum sempurna. Jadi semakin lama kemampuan berbicaranya tersebut menjadi makin sempurna dalam arti strukturnya. Contohnya seperti pilihan katanya makin tepat, serta kalimat-kalimatnya makin bervariasi dan sebagainya. dalam meningkatkan kemampuan berbicara yaitu, menirukan pembicaraan orang lain (khususnya guru

---

<sup>4</sup> Esti Ismawati dan Faraz Umaya, *Belajar Bahasa di Kelas Awal*, (Yogyakarta: Ombak, 2017) h. 64

mengembangkan bentuk-bentuk ujaran yang telah dikuasai.<sup>5</sup> Keterampilan berbicara merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendakan, kebutuhan, perasaan dan keinginan kepada orang lain. Alat ucap yang digunakan seseorang merupakan suatu ragam yang luas seperti bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan, dan lagu bicara. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara wajar, jujur, benar, dan bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, dan lain-lain.<sup>6</sup> Dapat berbicara merupakan Salah satu bentuk nikmat Allah yang diberikan kepada kita dengan sempurna. Karena tidak semua manusia bisa dapat berbicara dan memiliki tubuh yang sempurna. Maka dari itu kita harus pandai menjaga pemberian yang telah Allah berikan, sebagai mana seperti ayat Al-Quran yakni dalam surat AL-Hajj:24 yang berbunyi :



وَهُدُّوا إِلَى الطَّيِّبِ مِنَ الْقَوْلِ وَهُدُوا إِلَى صِرَاطِ الْحَمِيدِ

Artinya: *"dan mereka diberi petunjuk kepada acuan-ucapan yang baik dan diberikan petunjuk (pula) kepada jalan (Allah) yang terpuji"*.

---

<sup>5</sup> St. Y. Slamet, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, (Surakarta:UNS,2017) Cet 3, h. 85

<sup>6</sup> Moh. Agung Rokhimawan dan Nur Leli, *Pengaruh Strategi Point Counter Point Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Tematik*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol.5, No 2, Terampil 2018, h. 251

Ayat tersebut mengartikan bahwa Allah telah memberi wahyu supaya kita dapat berbicara dengan ucapan yang baik. Begitupun dengan peserta didik, guru harus memberikan pembelajaran keterampilan berbicara agar peserta didik memiliki kemampuan berbicara yang baik.

Bahasa merupakan sarana manusia untuk menyampaikan pemikiran atau penalaran, sikap dan perasaannya. Manusia bergaul dan berkomunikasi serta mencari informasi serta mengendalikan pikiran sikap, perbuatan dengan menggunakan bahasa. Bahasa berguna untuk manusia sebagai keutamaan sarana komunikasi yang tidak pernah berhenti. Bahasa mempunyai fungsi sebagai perkembangan mental sosial seorang anak yang dapat membantu anak dalam mempelajari semua bidang dalam belajar. dalam mempelajari bahasa dapat membantu anak untuk memiliki kemampuan berfikir yang baik serta dapat memanfaatkan kemampuan analisis, serta imajinasi yang terdapat pada diri seseorang tersebut. Fungsi bahasa yaitu sebagai alat komunikasi. Komunikasi yang dimaksud disini yaitu dapat terbentuk menyimak dan berbicara. Komunikasi juga dapat berupa tak langsung atau perkataan, contohnya mengucapkan dan mencatat. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan petunjuk untuk meningkatkan kemampuan seorang anak dalam berkomunikasi secara baik dan benar, serta harus memahami empat aspek keterampilan

dalam berbahsa yaitu, menyimak berbicara membaca dan menulis. Keempat jenis tersebut saling berkaitan satu sama lain.<sup>7</sup>

Dalam kegiatan belajar mengajar dikelas seorang guru harus memiliki kemampuan mengajar yang baik, salah satunya yaitu harus membuat metode pembelajaran yang cocok supaya terciptanya suasana pembelajaran yang menarik untuk peserta didik, serta pelajaran yang akan disampaikan akan terlaksana secara efisien. Maka harapan dari pembelajaran yang telah diberikan bisa terlaksana dengan baik dan maksimal. Dari hasil tes prapenelitian / observasi di SDN 2 Pringsewu selatan pada 12 Januari 2019 terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, permasalahan tersebut antara lain yaitu rendahnya keterampilan berbicara dikelas IV. Hal ini dibuktikan pada saat hasil prapenelitian.

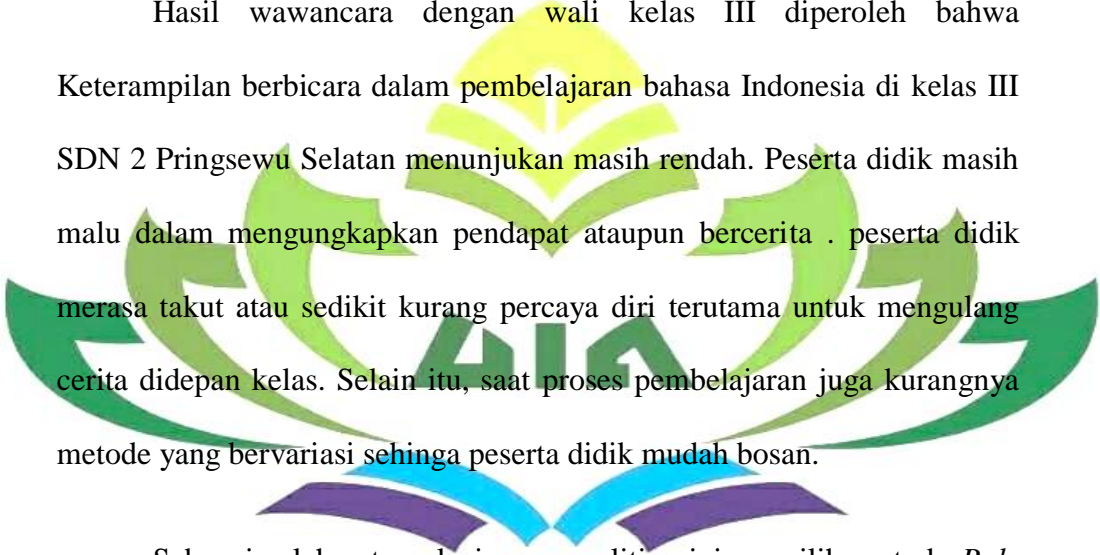
Dari data pra penelitian, di SDN 2 Pringsewu selatan memiliki kelas IIIa berjumlah 23 peserta didik, diantaranya terdapat 16 peserta didik masih kurang menguasai keterampilan berbicara, diantaranya karena terdapat 8 peserta didik kurang lancar dalam pelafalan saat berbicara, 9 peserta didik kurang memahami isi/tema pembicaraan. Sedangkan terdapat 9 peserta didik yang sudah mendapatkan nilai diatas rata-rata disebabkan karena pelafalan jelas, berbicara lancar dan menguasai isi materi.

Sedangkan kelas IIIb berjumlah 23 peserta didik, diantaranya terdapat 19 peserta didik yang kurang belum menguasai keterampilan

---

<sup>7</sup> Nurul Hidayah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta, Garudhawacana, 2016), H.2

berbicara disebabkan karena 10 peserta didik kurang percaya diri dalam penampilan sikap.<sup>8</sup> dan 8 peserta didik intonasi kata kurang tepat. Sedangkan terdapat 5 peserta didik yang sudah mendapatkan nilai di atas rata-rata disebabkan baik dalam sikap berbicara, membaca, pelafalan jelas dan menguasai isi materi. Maka jika dilihat dari hasil prapenelitian, peserta didik lebih banyak mendapatkan nilai dibawah rata-rata keterampilan berbicara.



Hasil wawancara dengan wali kelas III diperoleh bahwa Keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III SDN 2 Pringsewu Selatan menunjukkan masih rendah. Peserta didik masih malu dalam mengungkapkan pendapat ataupun bercerita . peserta didik merasa takut atau sedikit kurang percaya diri terutama untuk mengulang cerita didepan kelas. Selain itu, saat proses pembelajaran juga kurangnya metode yang bervariasi sehingga peserta didik mudah bosan.

Sebagai salah satu solusinya, penelitian ini memilih metode *Role Playing* sebagai metode pembelajaran pada keterampilan berbicara. Mengenai salah satu alasan memilih metode *Role Playing* karena metode ini sepertinya lebih tepat yaitu lebih efektif dan lebih efisien. Pembelajaran *Role Playing* dirasa afektif karena penggunaan metode ini tentu makin menghemat waktu, karena dapat memudahkan peserta didik dalam melakonkan atau menampilkan pada kelompoknya secara bergantian. Juga membantu peserta didik untuk menghilangkan perasaan

---

<sup>8</sup> Observasi, di SDN 2 Pringsewu selatan, (Pringsewu 12 Januari 2019 Pukul 08.00 WIB)

takut dan malu saat berbicara dihadapan temannya. Sebaliknya di rasa efisien, karna proses belajarnya banyak dilalui bermain sambil belajar melalui media permainan. Karna Permainan membuat menjadi menarik, sehingga tidak sedikit anak-anak menyukainya, terutama anak SD. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa untuk dapat menciptakan suasana aktif dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang tepat. Untuk itu, dalam penelitian ini penulis akan menggunakan "**Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**".

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pembahasan masalah diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa faktor yang melatar belakangi masalah rendahnya keterampilan berbicara siswa yaitu:

1. Sikap peserta didik ketika berbicara terlihat tegang, ragu-ragu, malu dan kurang rileks saat berbicara didiepan kelas.
2. Kurangnya latihan keterampilan berbicara yang diterapkan dalam pembelajaran. Keadaan ini mengakibatkan peserta didik tidak terbiasa terlatih kemampuan bicaranya terutama di depan kelas
3. Ketepatan dalam menggunakan bahasa masih kurang.

### C. Batasan Masalah

1. Pengaruh metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN 2 Pringsewu Selatan.
2. Penelitian hanya difokuskan pada kelas III SDN 2 Pringsewu Selatan..

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: Adakah terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia Kelas III di SDN 2 Pringsewu Selatan?

### E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III SDN 2 Pringsewu Selatan

### F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Menambah wawasan dan mengembangkan ilmu yang berkaitan dengan keterampilan berkomunikasi pada peserta didik Kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.



## 2. Secara Praktis

### a. Peserta didik:

Metode pembelajaran *Role Playing* mampu menambah keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia

### b. Bagi Pendidik

Dapat memberikan masukan dalam proses belajar mengajar dalam mengaitkan keterampilan komunikasi berbicara melalui metode *Role Playing* dan dapat memotivasi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif guna meningkatkan motivasi, prestasi dan keterampilan komunikasi berbicara peserta didik.

### c. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai masukan dalam rangka menerapkan motivasi belajar dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar yang lebih baik lagi.

### d. Bagi Penelitian Lain

Menambah wawasan dan pengetahuan yang dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan keterampilan berkomunikasi dalam pelajaran bahasa Indonesia.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Metode Pembelajaran *Role Playing*

##### 1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses dalam rangka mencapai pembelajaran. dengan seperangkat teori dan pengalaman yang dimiliki, guru gunakan untuk mempersiapkan program pengajaran dengan baik dan sistematis. Salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar.<sup>9</sup> Kerangka berfikir yang demikian bukanlah suatu hal yang aneh, tapi nyata, dan memang benar-benar difikirkan oleh seorang guru sebagai acuan dalam memberikan metode pembelajaran.

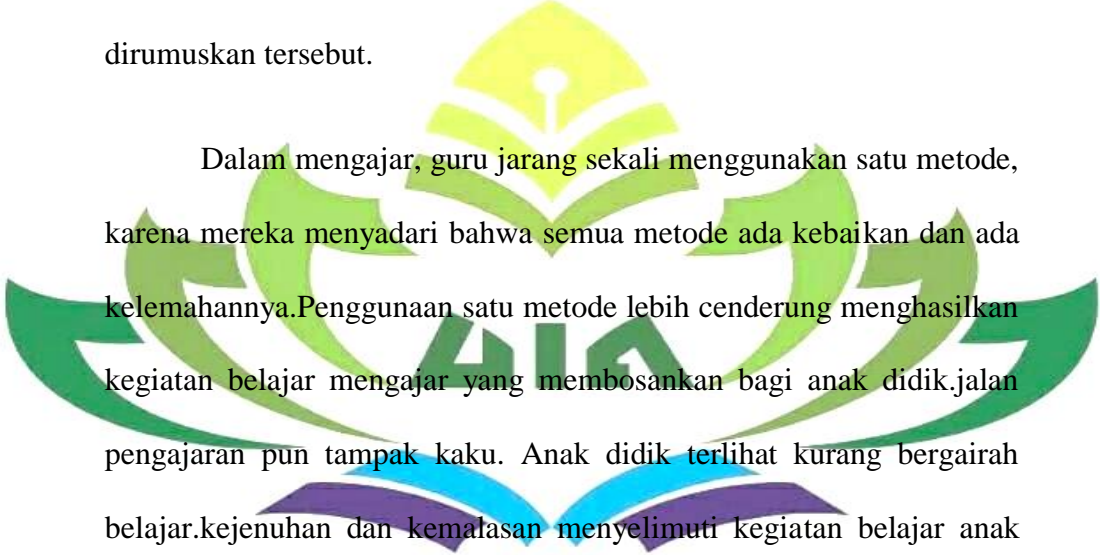
##### a. Metode Sebagai Alat Motivasi Ekstrinsik

Sebagai salah satu komponen pengajaran metode menempati peranan yang tidak kalah pentingnya dari komponen lainnya dalam kegiatan belajar mengajar. Tidak ada satupun belajar mengajar yang tidak menggunakan metode pembelajaran. dalam kegiatan belajar mengajar menurut Sardiman adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya, karena ada perangsang dari luar. Karena itu, metode

---

<sup>9</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2014) h. 72

berfungsi sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan belajar seseorang. Dalam penggunaan metode terkadang guru harus menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas. Jumlah anak mempengaruhi penggunaan metode. Tujuan instruksional adalah pedoman yang mutlak dalam pemilihan metode. Dalam perumusan tujuan, guru perlu merumuskannya dengan jelas dan dapat diukur. Dengan begitu mudahlah bagi guru menentukan metode yang bagaimana yang dipilih guna menunjang pencapaian tujuan yang telah dirumuskan tersebut.



Dalam mengajar, guru jarang sekali menggunakan satu metode, karena mereka menyadari bahwa semua metode ada kebaikan dan ada kelemahannya. Penggunaan satu metode lebih cenderung menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang membosankan bagi anak didik. Jalan pengajaran pun tampak kaku. Anak didik terlihat kurang bergairah belajar. Kelelahan dan kematikan menyelimuti kegiatan belajar anak didik.<sup>10</sup> kondisi seperti ini sangat tidak menguntungkan bagi guru dan anak didik. guru mendapatkan kegagalan dalam penyampaian pesan-pesan keilmuan dan anak didik dirugikan. Dapat dipahami bahwa penggunaan metode yang tepat dan bervariasi akan dapat dijadikan sebagai alat motivasi dalam kegiatan belajar mengajar disekolah.

---

<sup>10</sup>*Ibid*, h. 73

## b. Metode Sebagai Strategi Pengajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar tidak semua anak didik mampu berkonstrasi dalam waktu yang relative lama. Daya serap anak didik terhadap bahan yang diberikan juga bermacam-macam, ada yang cepat, ada yang sedang, dan ada yang lambat. Faktor intelegensi mempengaruhi daya serap anak didik terhadap bahan pelajaran yang diberikan oleh guru. Cepat lambatnya penerimaan anak didik terhadap bahan pelajaran yang diberikan menghendaki pemberian waktu yang bervariasi, sehingga penguasaan penuh dapat tercapai. Terhadap perbedaan daya serap anak didik sebagaimana tersebut diatas, memerlukan strategi pengajaran yang tepat. Metode adalah salah satu jawabannya. Untuk sekelompok anak didik boleh jadi mereka mudah menyerap bahan pelajaran bila guru menggunakan metode tanya jawab tetapi untuk sekelompok anak didik yang lain mereka lebih mudah menyerap bahan pelajaran bila guru menggunakan metode demonstrasi atau metode eksperimen. Karna itu dalam belajar kegiatan belajar mengajar menurut Dra. Roestiyah. N. K guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah yang dimiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasanya disebut *metode pengejaran*.<sup>11</sup> Dengan

---

<sup>11</sup> *Ibid.* h, 74

demikian, metode mengajar adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

c. Metode sebagai alat untuk mencapai tujuan

Tujuan adalah suatu cita-cita yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan adalah pedoman yang memberi arah kemana kegiatan belajar mengajar akan dibawa. Guru tidak bisa membawa kegiatan belajar mengajar menurut sekehendak hatinya dan mengabaikan tujuan yang telah dirumuskan. Itu sama artinya perbuatan yang sia-sia. Kegiatan belajar mengajar yang tidak mempunyai tujuan sama halnya ke pasar tanpa tujuan, sehingga sukar untuk menyeleksi mana kegiatan yang harus dilakukan dan mana yang harus diabaikan dalam upaya untuk mencapai keinginan yang dicita-citakan.<sup>12</sup>

Tujuan dari kegiatan belajar mengajar tidak akan pernah tercapai selama komponen-komponen lainnya tidak diperlukan. Salah satunya adalah komponen metode. Metode adalah salah satu alat untuk mencapai tujuan. Dengan memanfaatkan metode secara akurat, guru akan mampu mencapai tujuan pengajaran. Metode adalah salah satu kemudahan dalam proses belajar yang akan dicapai. Maka metode yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan. Jadi guru sebaiknya menggunakan metode yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat dijadikan sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pengajaran.

---

<sup>1212</sup>*Ibid.* h. 75

## 2. Metode Pembelajaran *Role Playing*

*Role Playing* merupakan keterampilan atau kemampuan pada suatu materi pembelajaran yang membangun khayalan dan penghayatan seseorang terhadap suatu objek. Metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang diarahkan untuk meniru tokoh atau benda mati.<sup>13</sup> *Role Playing* juga diorganisasikan berdasarkan secara pribadi maka dengan bantuan kelompok solusinya. kegiatan ini individu. Ketika peserta didik tidak mampu memecahkan masalah memerlukan beberapa orang peserta didik dalam melakukan permainan bermain peran.

Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan yang digunakan untuk menjelaskan sikap, tingkah laku, perasaan dan nilai, bertujuan untuk belajar menghayati perasaan berdasarkan dari sudut cerita. Metode ini mengajak peserta didik belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya merupakan teman-temannya sendiri.<sup>14</sup>

Menurut fogg *Role Playing* adalah sejenis permainan aktif yang didalamnya ada tujuan dan aturan. Kegiatan *Role Playing* menjadikan suatu pembelajaran yang menyenangkan, karena bentuk rancangannya memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis.<sup>15</sup>

Pembelajaran ini dilakukan dengan mentransfer suatu materi yang

---

<sup>13</sup> Firosalia Kristin, *Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran ROLE Playing Terhadap Keterampilan hasil belajar IPS*, Jurnal Refleksi Edukatika, Vol 8. No. 2, 2018

<sup>14</sup> Muklis Anwar, *Buku Pembelajaran PPKN*, (Semarang: Wisma Putra, 2016) h. 24

<sup>15</sup> Isrok'atun Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018) h.162

mengarahkan pada tujuan pembelajaran. *Role Playing* juga dapat menambah keterampilan peserta didik untuk lebih memahami dirinya sendiri dan mengenal karakter yang ada disekitarnya serta dapat mengambil sisi positif dari orang yang bermain didalam metode *Role Playing*.<sup>16</sup>

Menurut kesimpulan di atas bahwa metode *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang menjadikan peserta didik pada permainan seperti memainkan peran seorang tokoh dalam kegiatan belajar. serta memudahkan peserta didik dalam mengungkapkan ide-ide, gagasan yang akan disampaikan dengan cara melakokan tokoh lain serta penuh penjiwaan dan daya kreasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari.

### **3. Fungsi Metode Pembelajaran *Role Playing***

Adapun fungsi metode *Role Playing* untuk mengetahui kehidupan yang nyata terhadap seseorang. Seseorang tersebut diarahkan untuk bermain peran sesuai dengan contoh tokoh yang ada, guna memberikan pengalaman peserta didik terhadap kemampuan dalam melakokan seorang tokoh dalam kehidupan.

Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan ketrampilan memecahkan masalah.

---

<sup>16</sup> Awiria, "Democratic Attitudes Students Through Improved Metode Role Playing Lesson In Civics", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.5, No 2, Terampil 2018, h.175

Fungsi metode pembelajaran *Role Playing* adalah :<sup>17</sup>

- a. Mempelajari emosi peserta didik
- b. Memperhatikan pengetahuan tentang perbuatan, serta pengenalan pada peserta didik.
- c. Menumbuhkan keterampilan dalam penyelesaian masalah dan tingkah laku.
- d. Mengeksplorasi objek pembelajaran dengan cara yang berbeda.<sup>18</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* memiliki fungsi yaitu mampu mengeksplor dan mengembangkan kemampuan perasaan dan tingkah laku peserta didik.

#### **4. Tujuan Metode Pembelajaran *Role Playing***

Tujuan dari metode pembelajaran *Role Playing* adalah untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak.<sup>19</sup>

Adapun Tujuan yang dimaksud dalam penggunaan metode *Role Playing* yaitu :

---

<sup>17</sup> Isrok'atun Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), h.163

<sup>18</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2014), h.116

<sup>19</sup> Ibid, h. 68.



- a. Hendaknya peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- b. Pelajaran dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial dan rasa tanggung jawab dalam memikul amanah yang telah dipercayakan.
- c. Peserta didik dapat mengerti dan menerima pendapat orang lain.
- d. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- e. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.
- f. Dapat menghilangkan malu, dimana bagi peserta didik yang tadinya mempunyai sifat malu dan takut dalam berhadapan dengan sesama dan masyarakat dapat berangsur-angsur hilang, menjadi terbiasa dan terbuka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.
- g. Mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga amat berguna bagi kehidupannya dan masa depannya kelak, terutama yang berbakat bermain drama, lakon film dan sebagainya.
- h. Mampu belajar tanggung jawab.
- i. Menumbuhkan suasana kelas untuk berfikir dan mampu memecahkan masalah.

Menurut kesimpulan diatas, tujuan *Role Playing* adalah kegiatan pembelajaran yang terancang melalui cara bermain peran untuk mendapatkan kemampuan-kemampuan peran seseorang dan menumbuhkan karakter sosial peserta didik di dalam kehidupannya. Perilaku sosial tersebut merupakan sikap solidaritas dan senang bekerjasama. Metode *Role Playing* diterapkan dengan cara bekerjasama antara peserta didik satu dengan lainnya.

## 5. Kelebihan Metode Pembelajaran *Role Playing*

*Role Playing* mampu menyampaikan pengalaman pembelajaran yang baik dan mengasyikkan sehingga sulit untuk di lupakan, maksudnya peserta didik memiliki kesan selama proses pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran tersebut peserta didik diminta untuk langsung bermain sebagai lakon atau peran sehingga memudahkan peserta didik mengingat kejadian yang telah dialami. Selain itu mampu memiliki rasa solidaritas serta semangat dalam belajar berkelompok.<sup>20</sup>

Adapun kelebihan metode *Role Playing*:

- a. Melibatkan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran
- b. Mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuan dalam bekerja sama.

---

<sup>20</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta, Ar-Ruzz Media, 2014), h.162

- c. Peserta didik mampu mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- d. Permainan yaitu merupakan kebiasaan yang disukai anak-anak dan ini merupakan hal yang mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- e. Memiliki kesan yang kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik.
- f. Pemahaman setiap peserta didik dapat dievaluasi oleh guru melalui pengamatan saat melakukan permainan pada proses belajar. Menurut Kesimpulan diatas manfaat metode *Role Playing* yaitu dapat membangun semangat peserta didik dalam memahami pembelajaran dengan cara menghayati, memerankan dan memudahkan daya ingat dalam proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah-masalah.

## 6. Kelemahan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Adapun kelemahan metode *Role Playing* menurut bayiruddin adalah:<sup>21</sup>

- a. Memerlukan waktu yang relative panjang atau lama. Pembelajaran dengan menerapkan *Role Playing* membutuhkan waktu banyak dalam mempersiapkan, penampilan, dan mengevaluasi.

---

<sup>21</sup>Isrok'atun Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018) h. 165

- b. Perlu persiapan yang teliti dan matang. Kegiatan *Role Playing* membutuhkan persiapan yang teliti dan matang. Persiapan yang diperlukan seperti teks skenario dan benda-benda yang digunakan pada proses bermain peran.
- c. Terkadang peserta didik keberatan untuk melakukan peran yang diarahkan. dalam *Role Playing*, peserta didik diharuskan untuk memerankan atau meniru tokoh yang terdapat dalam suatu cerita, namun tidak semua peserta didik mau memerankan tokoh yang ditunjukkan kepada dirinya.
- d. Proses dramatis merupakan suatu pembawaan cerita, apabila penyampain cerita tidak sungguh-sungguh maka peserta didik yang mengamati tidak memahami isi cerita tersebut dan tidak dapat memberikan kesimpulan pada suatu peristiwa.

## **7. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran *Role Playing***

Dalam proses pembelajaran seorang guru perlu memahami tahapan metode yang terancang supaya pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Adapaun Langkah-langkah dalam pelaksanaan metode pembelajaran *Role Playing* yaitu:<sup>22</sup>

- a. Pertama-tama guru menyusun skenario atau materi yang akan ditampilkan dalam metode *Role Playing*.

---

<sup>22</sup> Nana Kartini, Penerapan Keterampilan Bermaian Peran Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak di TK Negeri Pembina Kota Bandung, Jurnal Empowerment, Vol 2 No.2, 2013, h. 167

- b. Guru memilih peserta didik untuk dilibatkan dalam proses pembelajaran.
- c. Guru membentuk kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 anggota.
- d. Guru memberikan Penjelasan isi materi yang akan dibahas.
- e. Peserta diminta mengamati skenario
- f. Pemeranan peserta didik dalam menyampaikan skenario pada materi
- g. Setelah ditampilkan masing-masing peserta didik berdiskusi diberi lembar kerja untuk membahas dan menilai atas penampilan dari masing-masing kelompok
- h. Evaluasi masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan.
- i. Guru memberikan kesimpulan dan menutup pembelajaran.

## **B. Metode Diskusi**

### **1. Pengertian Metode Diskusi**

Metode diskusi adalah cara penyajian pelajaran, dimana peserta didik dihadapkan pada suatu masalah yang bisa berupa pernyataan atau pertanyaan yang bersifat problematik untuk dibahas dan dipecahkan bersama. Teknik diskusi adalah salah satu teknik belajar yang dilakukan oleh seorang guru di sekolah. Didalam diskusi inilah proses belajar mengajar terjadi, dimana interaksi antara dua atau lebih individu yang terlibat saling tukar menukar pengalaman, informasi, memecahkan

masalah, dapat terjadi juga semuanya aktif, tidak ada yang pasif sebagai pendengar saja<sup>23</sup>.

Diskusi adalah suatu proses penglihatan dua atau lebih individu yang berinteraksi secara verbal dan saling berhadapan muka mengenai tujuan atau sasaran yang sudah ditentukan melalui cara tukar menukar informasi, mempertahankan pendapat, atau pemecahan masalah. Sedangkan metode diskusi kepada siswa (kelompok-kelompok siswa) untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan, atau menyusun berbagai alternatif pemecahan atas suatu masalah.

Diskusi kelompok merupakan pembahasan suatu topik dengan cara tukar pikiran antara dua orang atau lebih, dalam kelompok-kelompok kecil, yang direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam diskusi kelompok ini kelas dibagi menjadi beberapa kelompok. Tempat diskusi diatur agar siswa dapat berhadapan muka dan bertukar pikiran dengan mudah.

Hasil belajar yang diharapkan dari teknik ini adalah agar segenap individu membandingkan persepsinya yang mungkin berbeda-beda tentang bahan pelajaran, membandingkan interpretasi dan informasi yang diperoleh masing-masing individu yang dapat saling memperbaiki pengertian, persepsi, informasi, interpretasi sehingga diharapkan dapat menghindari kekeliruan. Dalam metode pembelajaran diskusi kelompok

---

<sup>23</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2014) h. 87

guru bertindak sebagai pendamping belajar bukan informan tunggal bagi siswa, pembelajaran yang berlangsung bersifat *student centre*.<sup>24</sup> Siswa didorong untuk lebih aktif dalam menggali dan membangun pengetahuan yang ada dalam dirinya. Dengan interaksi tersebut diharapkan antara siswa terjadi tukar pikiran dan argumen berdasarkan sejumlah informasi, peristiwa, pengalaman atau situasi kehidupan nyata yang didapat dan dialami siswa kemudian dihubungkan dengan materi pelajaran yang sedang dibahas. Nantinya siswa dapat mengambil manfaat dari apa yang telah dipelajari dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian pembelajaran akan lebih berarti dan bermakna bagi siswa karena pembelajaran yang terjadi bukan sekedar mendengar, menerima, melihat dan menghafal. Salah satu kebaikan metode diskusi menurut Martinis digunakan untuk membiasakan siswa menghadapi masalah secara bersama-sama, membiasakan diri untuk berargumentasi dan berfikir rasional. Untuk itu diskusi kelompok dinilai tepat untuk menerapkan pembelajaran kontekstual dengan karena dengan metode ini akan terjadi interaksi yang edukatif antara siswa dengan siswa maupun siswa guru. Selain itu pembelajaran tersebut juga akan lebih menarik karena memacu aktifitas siswa untuk lebih aktif dan kreatif.

---

<sup>24</sup> Novita Erliana Sari, *Penerapan Metode Diskusi Kelompok Dalam Pembelajaran Kontekstual Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPS Ekonomi Siswa Kelas VII SMPN 2Dopolo Madiun*, Vol. 1 No 1, 2017. h.35

## 2. Kelebihan Metode Diskusi

- a. Merangsang kreativitas peserta didik dalam bentuk ide, gagasan dalam pemecahan suatu masalah
- b. Mengembangkan sikap menghargai pendapat orang lain
- c. Memperluas wawasan
- d. Membina peserta didik untuk terbiasa musyawarah untuk mufakat dalam memecahkan suatu masalah<sup>25</sup>

## 3. Kekurangan Metode Diskusi

- a. Pembicaraan terkadang menyimpang, sehingga memerlukan waktu yang cukup panjang
- b. Tidak dapat dipakai pada kelompok yang besar
- c. Peserta mendapat informasi yang terbatas
- d. Mungkin dikuasai oleh orang-orang yang suka berbicara atau ingin menonjolkan diri<sup>26</sup>

## C. Kemampuan berbicara

### 1. Pengertian berbicara

berbicara adalah kegiatan yang tidak dapat dilepaskan dalam keseharian kehidupan kita sebagai manusia. Sehingga sejak dini melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik dilatih untuk belajar bicara. Berbicara adalah kegiatan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Tujuan utama pembelajaran berbicara di sekolah dasar

---

<sup>25</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2014) h.88

<sup>26</sup> *Ibid.* 89



adalah melatih peserta didik untuk dapat berbicara dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dapat menggunakan bahan pembelajaran berbicara, misalnya menceritakan pengalaman yang mengesankan, menceritakan kembali cerita yang pernah di baca atau di dengar, mengungkapkan pengalaman pribadi, bertanya jawab berdasarkan bacaan, bermain peran, berpidato, dan bercakap-cakap.

Berbicara juga merupakan kemampuan mengucap suatu kata-kata untuk mengekspresikan, atau menyatakan suatu pikiran, pengetahuan, serta perasaan yang ingin disampaikan oleh seseorang. Dalam proses menyampaikan suatu informasi atau pengetahuan biasanya seseorang mengucap yang disebut berbicara. Dalam berbicara banyak alat dan cara yang diperlukan, yaitu alat utama dan paling utama yang digunakan seseorang dalam melakukan kegiatan berbicara adalah mulut. alat-alat ucap yang meliputi seluruh bagian mulut yaitu (bibir, lidah, langit-langit lunak, gigi, tenggorokan, dan pita suara). Jika salah satu dari setiap alat-alat ucap tersebut ada yang tidak sehat dalam pencapaian pelafalan kata maka akan mengganggu dalam berbicara.<sup>27</sup>

Firman Allah dalam Qur'an surat Ath Tholaq 2-3 yang berbunyi :

---

<sup>27</sup>Siti Anisatun Nafi'ah, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sd/Mi*, (Yogyakarta, Ar-Ruzz Media, 2018), h.163

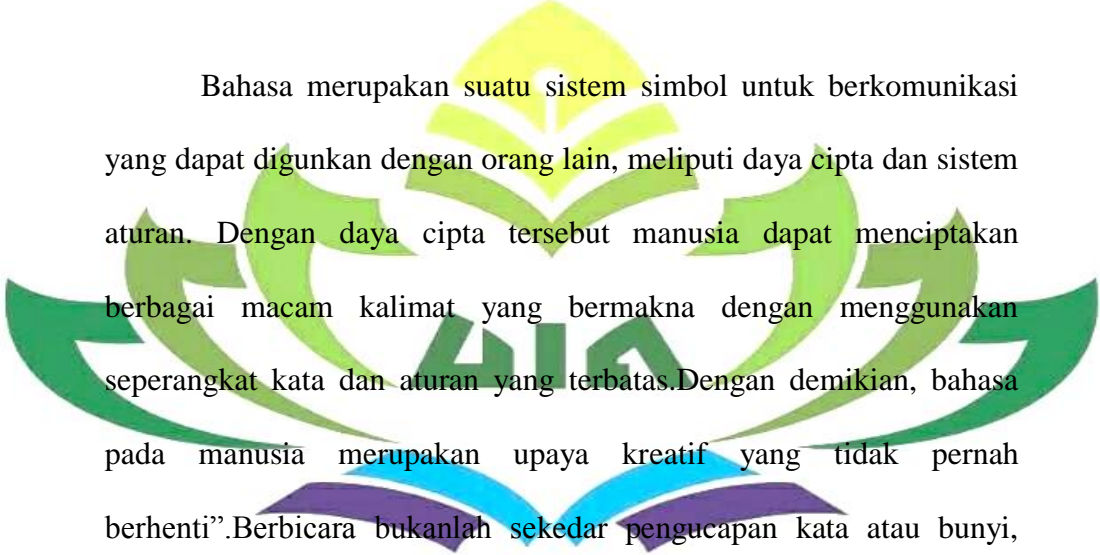
أَوْ مَنْ يَتَّقِ اللَّهَ تَجْعَلْ لَهُ مَخْرَجًا ۖ وَيَرْزُقْهُ مِنْ حَيْثُ لَا يَحْتَسِبُ ۚ وَمَنْ يَتَوَكَّلْ  
عَلَى اللَّهِ فَهُوَ حَسْبُهُ ۗ إِنَّ اللَّهَ بَلِغُ أَمْرِهِ ۗ قَدْ جَعَلَ اللَّهُ لِكُلِّ شَيْءٍ قَدْرًا ۖ ﴿١٠٢﴾

Artinya: "barang siapa yang bertaqwa kepada Allah ( dengan mengerjakan seluruh-Nya dan meninggalkan larangan-Nya, niscaya akan diberikan kelapangan (jalan keluar dari segala perkara yang menyusahkannya). Dan diberikannya rezeki yang tidak disangka-sangka. Dan (ingatlah), siapa yang bertawakal (berserah diri bulat-bulat) kepada Allah, maka dicukupkan baginya (keperluan untuk menolong dan menyelamatkannya). Sesungguhnya Allah tetap menemukan segala yang di kehendaki-Nya. Allah telahpun menentukan kadar dan masa bagi berlakunya tiap-tiap sesuatu."

Ayat diatas mengandung makna bahwa Allah SWT slalu memberikan kemudahan untuk orang-orang yang taat kepadanya. Dan memerintahkan kepada seluruh kaum muslimin untuk slalu bertakwa kepada tuhannya dengan sebenar-benarnya yaitu menjauhi segala larangannya dan menjalankan segala perintah agama dengan sungguh-sungguh baik dalam keadaan lapang maupun susah.

Keterampilan berbicara tidak dapat dipisahkan dengan pelajaran bahasa Indonesia, Pembelajaran berbicara disekolah dasar juga membantu proses belajar mengajar dapat tercapai karna dengan berbicara mampu melatih peserta didik dalam menggunakan bahasa

yang baik.<sup>28</sup> kegunaan yang dimaksud adalah berupa informasi lisan, contohnya seperti melakukan bercerita, mendeskripsikan benda atau seseorang, menyampaikan pesan yang diterima, menceritakan kembali isi dongeng. <sup>29</sup>Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa lisan yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain.



Bahasa merupakan suatu sistem simbol untuk berkomunikasi yang dapat digunakan dengan orang lain, meliputi daya cipta dan sistem aturan. Dengan daya cipta tersebut manusia dapat menciptakan berbagai macam kalimat yang bermakna dengan menggunakan seperangkat kata dan aturan yang terbatas. Dengan demikian, bahasa pada manusia merupakan upaya kreatif yang tidak pernah berhenti”. Berbicara bukanlah sekedar pengucapan kata atau bunyi, tetapi merupakan suatu alat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan atau mengkomunikasikan pikiran, ide, maupun perasaan. Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang dan dipengaruhi oleh keterampilan menyimak. Berbicara dan menyimak adalah kegiatan komunikasi dua arah atau tatap muka yang dilakukan secara langsung. Kemampuan berbicara berkaitan

---

<sup>28</sup>Henry Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: CV Angkasa, 2015), h. 8

<sup>29</sup>St. Y. Slamet, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar*, (Surakarta, UNS, 2017), H.87

dengan kosa kata yang diperoleh anak dari kegiatan menyimak dan membaca. Kompetensi komunikatif sebagai inti dari pengajaran berbicara juga berhubungan dengan kemampuan sosial dan menginterpretasikan bentuk-bentuk linguistik. Para siswa tentu sudah memiliki pengetahuan sebagai modal dasar dalam bertutur karena siswa berada dalam suatu lingkungan sosial yang menuntutnya untuk paham kode linguistik. Kecerdasan linguistik merupakan kemampuan untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan, dalam berbagai bentuk yang berbeda untuk mengekspresikan gagasan-gagasannya. Anak dengan kecerdasan linguistik yang tinggi umumnya ditandai dengan kesenangannya pada kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan bahasa.

## **2. Tujuan berbicara**

Berbicara tentu memiliki tujuan agar tujuan itu dapat tersampaikan dengan baik dan efektif, maka yang harus dipahami adalah pembicara harus memahami hal yang akan disampaikan dan menguasai aspek keterampilan berbicara. Dalam hal ini, pendengar akan memaknai informasi atau pesan yang disampaikan oleh pembicara. Pada umumnya orang memiliki tujuan berbicara yaitu untuk memberikan informasi, bertukar pendapat, memberikan pengetahuan kepada si pendengar.

Untuk mencapai tujuan tersebut sebagai guru dapat menggunakan kata atau bahasa untuk bahan pembelajaran. contohnya

seperti memberikan sebuah pengalaman yang mengesankan, menceritakan kembali pengalaman yang pernah dialami, mengungkapkan pengalaman pribadi, bertanya jawab berdasarkan bacaan atau bercerita. Adapun tujuan berbicara yaitu untuk Melatih keberanian peserta didik, Melatih menyampaikan pendapat, Membiasakan peserta didik berani bertanya, Melatih peserta didik menyanggah/menolak pendapat orang lain, Melatih peserta didik berfikir kritis dan logis, Melatih peserta didik dalam menghargai pendapat orang lain.<sup>30</sup> Keterampilan berbicara dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, diarahkan agar siswa memiliki kemampuan untuk:

- 
- a) Melatih siswa dapat berbicara dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar
  - b) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara
  - c) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
  - d) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial

Tujuan utama dari berbicara adalah sebagai alat komunikasi agar mampu menyampaikan pendapat secara efektif. Sebaiknya pembicara mengetahui makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Sehingga mesti mampu menilai secara efektif

---

<sup>30</sup>Siti Anisatun Nafiah, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sd/Mi*, (Yogyakarta, Ar-Ruzz Media. 2018), h. 165

komunikasinya terhadap para pendengar dan mampu mengetahui maksud dari segala keadaan perbincangan, baik secara umum maupun perorang.<sup>31</sup>

Menurut Djago Tariga mengungkapkan secara umum tujuan pembicaraan adalah untuk menstimulasi, meyakinkan, menginformasikan, dan menghibur. Berbicara dapat memberikan rangsangan untuk melakukan sesuatu sesuai yang dikehendaki pembicara. Berbicara bertujuan untuk memotivasi peserta didik dalam meyakinkan sipendengar, sebagai contoh guru yang meyakinkan peserta didiknya untuk belajar dengan rajin, dengan kata lain guru memberikan motivasi kepada peserta didik. Pemberian motivasi ini dilakukan untuk memberi semangat dan emosinya peserta didik sehingga mau belajar.

Dapat disimpulkan tujuan dalam berbicara yaitu untuk meyakinkan pendengarnya tentang sesuatu. Melalui pembicaraan yang meyakinkan, sehingga pembicara yang baik memudahkan pendengar menangkap pembicaraan yang disampaikan. Agar dapat berkomunikasi secara baik, pembicara harus mempunyai kemampuan berbicara yang baik pula. Oleh karena itu, agar pesan atau gagasan pembicara dapat diterima oleh pendengar, maka pembicara harus mampu menyampaikan isi pembicaraan secara baik dan efektif serta

---

<sup>31</sup>Henry Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: CV. Angkasa, 2015) h. 16

membentuk interaksi sosial yang memberikan penguatan pada diri seseorang untuk mengungkapkan informasi, pengetahuan, secara lisan.

### 3. Jenis-jenis Berbicara

Secara garis besar, berbicara dapat dibagi atas:

- a. Berbicara di muka umum pada masyarakat
- b. Berbicara pada konferensi yang meliputi:
  - 1) Tidak resmi (*informal*), dan masih dapat diperinci lagi yaitu:kelompok studi (*study group*), kelompok pembuat kebijaksanaan(*policy making groups*), dan komik.
  - 2) Resmi (*formal*) yang mencakup pula:konferensi, diskusi panel, dan simposium.
  - 3) Prosedur parlementer (*parliamentary prosedure*)
  - 4) Debat.

Dari pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis berbicara menjadi beragam tergantung dari sudut pandang yangdigunakan, tetapi secara garis besar jenis berbicara yaitu berbicara dimuka umum dan berbicara pada konferensi.

### 4. Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan berbicara

Keterampilan yang digunakan sebagai alat berkomunikasi dengan orang lain merupakan salah satu keterampilan berbicara, yakni dengancara menggunakan bahasa yang baik dan benar. Keterampilan berbicara indentik dengan penggunaan bahasa lisan.dalam hal ini dua

faktor yang harus diperhatikan saat berbicara yaitu faktor kebahasaan dan faktor non kebahasaan.

a. Faktor kebahasaan

1) Pelafalan

Lafal bunyi tidak tepat atau cacat akan menimbulkan kebosanan, kurang meyakinkan, serta kurang menarik.

2) Penempatan Tekanan, Nada, dan durasi yang sesuai.

Kesesuaian tekanan, nada, dan durasi yang tepat akan menjadi salah satu cara menarik perhatian seseorang dalam berbicara. Karena jika tidak memahami akan membuat jenuh pendengarnya.

3) Pemilihan Kata

Pemilihan kata hendaknya yang tepat, jelas, dan bervariasi. Jelas maksudnya mudah didengar oleh orang lain, dan bervariasi maksudnya penggunaan bahasa yang menarik sehingga tepat untuk menyatakan makna dalam situasi tertentu.

4) Ketepatan sasaran suara pembicaraan

Pembicara yang menggunakan bahasa yang mudah dimengerti akan mudah didengar oleh sipendengar. Sehingga seorang pembicara harus mampu menyusun kalimat agar menimbulkan pengaruh kalimat yang mengenai sasaran.



b. Faktor Nonkebahasaan

1) Faktor penampilan

Dalam berbicara saat didepan umum juga perlu memperhatikan penampilan. Terutama dalam memainkan peran yang menyesuaikan karakter. Agar penonton lebih tertarik untuk memperhatikan.

2) Faktor pribadi ( sikap yang wajar, tenang, dan tidak gugup)

Sikap yang wajar, tenang, dan tidak gugup, gerak gerik dan mimik muka yang tepat. Kenyaringan suara, serta kelancaran juga penugasan topik pembicaraan.

c. Faktor lingkungan

1) Pendengar

Membuat suasana awal lebih menyenangkan dan memberikan sambutan yang baik sehingga pendengar merasa lebih senang dan nyaman.

2) Suasana dan alokasi waktu

Suasana waktu menjadi faktor penunjang efisiensi pembicara. karna dengan menyesuaikan suasana serta waktu penokohan akan mengatur waktu yang singkat dan dapat memberikan pemahaman yang luas.

## 5. Penilaian Keterampilan Berbicara

Penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, serta menafsirkan data tentang proses dari hasil prestasi

belajar yang melalui proses evaluasi.<sup>32</sup>penilaian dalam berbicara sebaiknya dilakukan dengan menyesuaikan indikator pencapaian pada suatu materi, sehingga untuk mengukur ketercapaian keterampilan berbicara , media atau alat ukur uji yang digunakan oleh guru sebaiknya disesuaikan oleh indikator tersebut. tujuan dari penilaian dalam pembelajaran berbicara yaitu untuk mengetahui adakah pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran berbicara sudah sesuai dengan indikator.Untuk mengetahui tingkat efektivitas penilaian dalam proses pembelajaran yang dikembangkan oleh guru, maka penilaian harus dilakukan secara berkesinambungan seperti untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi yang dimiliki peserta didik.<sup>33</sup>

Beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam berbicara adalah sebagai berikut:

- a. Melafalkan nada secara jelas sehingga sipendengar dapat membedakan bentuk nada yang telah disampaikan.
- b. Mengeluarkan tinggi rendahnya nada secara jelas dan tepat sehingga pendengar dapat memahami apa yang telah disampaikan.
- c. Mengeluarkan bunyi secara tepat, dan lances

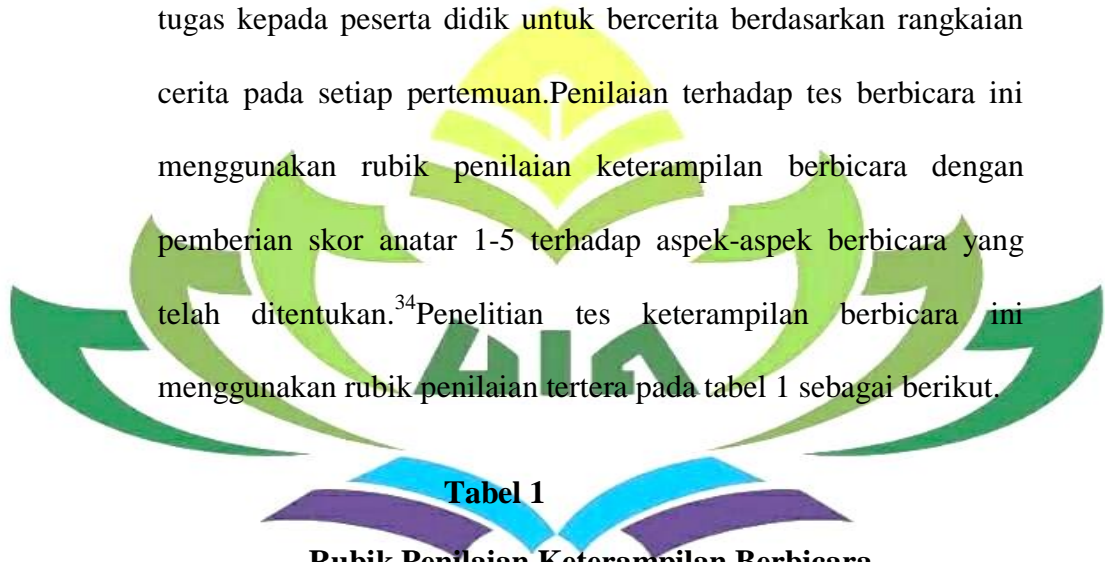
---

<sup>32</sup>Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*, (Yogyakarta: BPFE) h.441

<sup>33</sup>Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015) h.338

- d. Menampilkan mimik wajah sesuai dengan ragam bahasa yang di utarakan sesuai informasi.
- e. Berusaha menggunakan bentuk kalimat utama serta urutan kata yang jelas untuk sipendengar.

Dapat disimpulkan pendapat diatas bahwa indikator berbicara yaitu antara lainlafal, kelancaran, intonasi, sikap, dan pemahaman isi. Penilaian dapat di laksanakan dengan membagikan tugas kepada peserta didik untuk bercerita berdasarkan rangkaian cerita pada setiap pertemuan.Penilaian terhadap tes berbicara ini menggunakan rubik penilaian keterampilan berbicara dengan pemberian skor anatar 1-5 terhadap aspek-aspek berbicara yang telah ditentukan.<sup>34</sup>Penelitian tes keterampilan berbicara ini menggunakan rubik penilaian tertera pada tabel 1 sebagai berikut.



**Tabel 1**  
**Rubik Penilaian Keterampilan Berbicara**

No	Aspek yang Dinilai	Tingkat capaian kinerja				
		I	II	III	IV	V
1	Lafal					
2	Intonasi					
3	Kelancaran					
4	Ekspresi					
5	Pemahaman isi					
Jumlah skor						

---

<sup>34</sup>Dwi Riyanti, *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penggunaan Media Pop Up Pada Siswa Kelas I SDN Widoro Kecamatan Pengasih*, Vol.2 No. 1, h. 31

Keterangan :

Aspek yang dinilai:

- I Lafal
- II Intonasi
- III Kelancaran
- IV Penampilan sikap
- V Pemahaman isi/tema

Aturan Penilaian:

- 1) Setiap aspek yang dinilai saat berbicara bersekala 1-5
- 2) Banyak skor atau total nilai terdapat dari menjumlahkan nilai setiap aspek yang dapat peserta didik
- 3) Nilai akhir yang didapat Peserta didik diolah dengan menggunakan

$$\text{rumus: } \frac{\text{jumlah skor}}{25} \times 100 = \text{Nilai Akhir}$$

- 4) Nilai rata-rata kelas dihitung dengan rumus :

$$\frac{\text{jumlah nilai}}{\text{jumlah pesertadidik}} = \text{Nilai Rata-rata}$$

- 5) Presentase ketuntasa pembelajaran dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$\frac{\text{jumlah pesertadidik yang mendapat nilai} \geq 70}{\text{jumlah pesertadidik}} \times 100 = \text{presentasi}$$

ketuntasan klasikal.

Nilai diperoleh dikategorikan ke dalam empat kriteria yaitu sesuai dengan kriteria dibawah ini :

**Tabel 2**  
**Kategori Hasil Tes Keterampilan Berbicara Peserta didik**

No	Angka	Kriteria
1	80-100	Sangat Baik
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-45	Kurang

#### **D. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

##### **1. Pengertian pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama disekolah dasar tidak terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.<sup>35</sup> Keterampilan berbahasa yang sering dilakukan manusia yaitu salah satunya berupa keterampilan berbicara. Karna hal yang mutlak bagi manusia adalah berkomunikasi yaitu dengan cara berbicara.

Dalam Penggunaan bahasa dalam berinteraksi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu lisan dan tulisan. Penggunaan bahasa saat berinteraksi, perlu memerhatikan bahasa yang baik. Kemampuan itu digunakan untuk mengkomunikasikan pesan. Menurut indihadi, ada lima faktor yang perlu dipadukan dalam berkomunikasi, sehingga dengan mudah disampaikan dan dinyatakan dengan jelas, yaitu struktur

---

<sup>35</sup>Esti Ismawati & Faraz Umaya, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal* (Yogyakarta: Ombak, 2017) h.46

pengetahuan, kebahasaan, strategi produktif, mekanisme psikofisik, dan konteks.<sup>36</sup>

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang menjadi pondasi penting untuk anak. Dalam mengembangkan potensi bahasa yang dimiliki. Anak dengan mudah bersosial di lingkungan sekolah, masyarakat dan keluarga. Dengan belajar bahasa Indonesia anak mempunyai tempat untuk belajar mengekspresikan dan mempraktekan kemampuan berkomunikasi, Memberi gagasan, pikiran serta ide-ide dalam bentuk kata bahasa dengan tujuan untuk dipahami oleh orang lain. Berdasarkan hal tersebut prestasi belajar bahasa Indonesia yang diperoleh peserta didik sebaiknya cenderung meningkat agar tercapai harapan-harapan yang baik dan setidaknya dipertahankan

## **2. Tujuan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sd**

Dalam proses pembelajaran perlu adanya strategi untuk mencapai proses pembelajaran yang optimal.<sup>37</sup> Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia disekolah pada dasarnya yaitu untuk mempersiapkan peserta didik dalam mengembangkan ketrampilan sikap dan nilai yang dimiliki oleh setiap anak. Juga dapat digunakan sebagai alat ukur kemampuan dalam bersosialisasi, serta berpartisipasi dalam berkomunikasi dengan orang lain. Selain itu tujuan pembelajaran bahasa Indonesia juga dapat membantu peserta didik untuk memanfaatkan karya sastra dalam

---

<sup>36</sup> *Ibid.*, h.48-51

<sup>37</sup> Zainal Asril, *Microteaching Disertai Dengan Pedoman Pengalaman Lapangan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2017), h. 13

mengembangkan kepribadian yang dimiliki setiap anak. Serta memperluas wawasan, juga meningkatkan pengetahuan, kemampuan berbahasa, kegemaran membaca, meningkatkan kepribadian yang dimiliki setiap anak.<sup>38</sup>

### 3. Ruang Lingkup Bahasa Indonesia SD/MI

Ruang lingkup standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia SD dan MI terdiri dari aspek:

- a. Mendengarkan; seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, bunyi atau suara, bunyi bahasa, lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman, serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan mendengarkan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan menonton drama anak.
- b. Berbicara; seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan; menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, pengalaman, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari, peristiwa, tokoh, kesukaan/ketidaksukaan, kegemaran, peraturan, tata tertib, petunjuk, dan laporan serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan melisankan

---

<sup>38</sup>*Ibid.*, h. 246

hasil sastra berupa berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.

c. Membaca; seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, pragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib, pengumuman, kamus, ensiklopedia serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak. Kompetensi membaca juga diarahkan menumbuhkan budaya membaca.

d. Menulis; seperti menulis karangan naratif dan nonnaratif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memperhatikan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosakata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi. Kompetensi menulis juga diarahkan menumbuhkan kebiasaan menulis.

#### **4. Fungsi Bahasa**

Adapun fungsi bahasa sebagai berikut:

a. Alat interaksi sosial, dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep, atau juga perasaan.



- b. Fungsi informasi adalah fungsi untuk menyampaikan pesan atau amanat kepada orang lain.
- c. Fungsi eksplorasi adalah penggunaan bahasa untuk menjelaskan suatu hal, perkara, atau keadaan.
- d. Fungsi persuasi adalah penggunaan bahasa yang bersifat mempengaruhi atau mengajak orang lain untuk melakukan sesuatu secara baik-baik.
- e. Fungsi entertainmen adalah penggunaan bahasa dengan maksud menghibur, menyenangkan, atau memuaskan perasaan batin.

Dengan kata lain dari fungsi bahasa merupakan alat sebagai komunikasi dan sekaligus sebagai lambang sosial setiap manusia. Apapun dan bagaimanapun definisi bahasa pada akhirnya berakhir pada proses komunikasi. Karena komunikasi adalah suatu proses dimana informasi antar individual ditukarkan melalui sistem simbol, tanda atau tingkah laku yang umum.

#### **E. Hasil Penelitian Yang Relevan**

Penelitian metode *Role Playing* terhadap kemampuan berbicara peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 2 Pringsewu Selatan tidak terlepas dan mengacu dari penelitian sebelumnya.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. *Efektivitas Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI SMA Muhammadiyah Pakem Sleman* (Lia Ismiasih), dengan hasil penelitian : Penelitian ini merupakan jenis penelitian quasy experiment, dengan variabel terikat keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa, serta variabel bebas adalah metode *role playing*. Desain penelitiannya yaitu pretest-postest control group design. Subjek penelitian ini adalah 32 siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Pakem Sleman, 17 siswa kelas IPS sebagai kelas eksperimen dan 15 siswa kelas IPA sebagai kelas kontrol. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik uji-t (t-test), hasil uji t diperoleh t hitung yaitu 2,144 dan memperoleh signifikansi 0,40 lebih besar dari 0,05 sehingga  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima. Berdasarkan perbedaan rata-rata (mean) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu sebesar 4.00.<sup>39</sup>

2. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya* (Ismawati, Atep Sujana, Ali Sudin), dengan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, pada siklus I presentasinya sebesar 26,92%, siklus II 57,69%, dan siklus III 92,31%

---

<sup>39</sup> Lia Ismiasih, *Efektivitas Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI SMA Muhammadiyah Pakem Sleman*, 2016.

Maka, penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>40</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sutino berjudul "*Peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan Role Playing pada siswa kelas V SDN Pandak 1 Sidoharjo Sragen tahun ajaran 2010/2011*". Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan kualitas keterampilan berbicara dengan menerapkan strategi pembelajaran berbasis masalah yang ditandai dengan meningkatnya hasil keterampilan berbicara disetiap siklusnya yaitu siklus I (44%), siklus II (66%) dan III siklus

Berdasarkan beberapa hasil penelitian diatas bahwasannya perbedaan yang dilakukan peneliti dengan penelitian diatas adalah penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan metode desain *postest only control* dimana hasil perlakuan dinilai pada saat hasil postes. penelitian dilakukan menggunakan dua kelas. Sedangkan pada penelitian diatas keterampilan berbahasa yang ditingkatkan adalah keterampilan berbicara dengan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus.

## **F. Kerangka Pikir**

Kerangka berpikir merupakan bagian dari suatu karya ilmiah, yang menjelaskan tentang bagaimana teori hubungan dengan berbagai faktor

---

<sup>40</sup> Isnawati Alidha Nurhasanah, dkk, Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya, Jurnal Pena Ilmiah, Vol. 1, No. 1, 2016.

yang dinilai mempengaruhinya.<sup>41</sup> Proses berfikir atau keterampilan berfikir merupakan cara untuk mengembangkan ilmu yang dimiliki oleh setiap manusia dengan cara berfikir atau biasa disebut dengan penalaran.<sup>42</sup> Pengetahuan yang perlu diajarkan dan dikuasai oleh peserta didik sebagai keaktifan belajar di sekolah yaitu salah satunya keterampilan berbicara. Karena keterampilan berbicara bermanfaat bagi peserta didik untuk menambahkan keterampilan komunikasi dalam berbahasa. Berdasarkan pada keadaan awal berlangsung di kelas III SDN 2 Pringsewu selatan masalah perlu dituntaskan. Maka dari itu mesti adanya tindakan pemecahan permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan metode yang tepat agar dapat meningkatkan keterampilan pada berbicara. Metode yang digunakan yaitu metode *role playing*, untuk membantu peserta didik dalam melatih menyampaikan informasi dengan cara belajar kelompok sambil bermain sehingga mengurangi rasa malu dan takut saat ingin menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran berbicara yang dilakukan selama ini di kelas masih mengalami beberapa hambatan yang dapat menyebabkan rendahnya keterampilan berbicara peserta didik salah satunya yaitu kurangnya minat serta motivasi pada kegiatan berbicara, dan pembelajaran yang guru berikan masih menerapkan metode konvensional. Penelitian ini difokuskan pada pengaruh metode *role playing* pada keterampilan berbicara peserta didik kelas III.

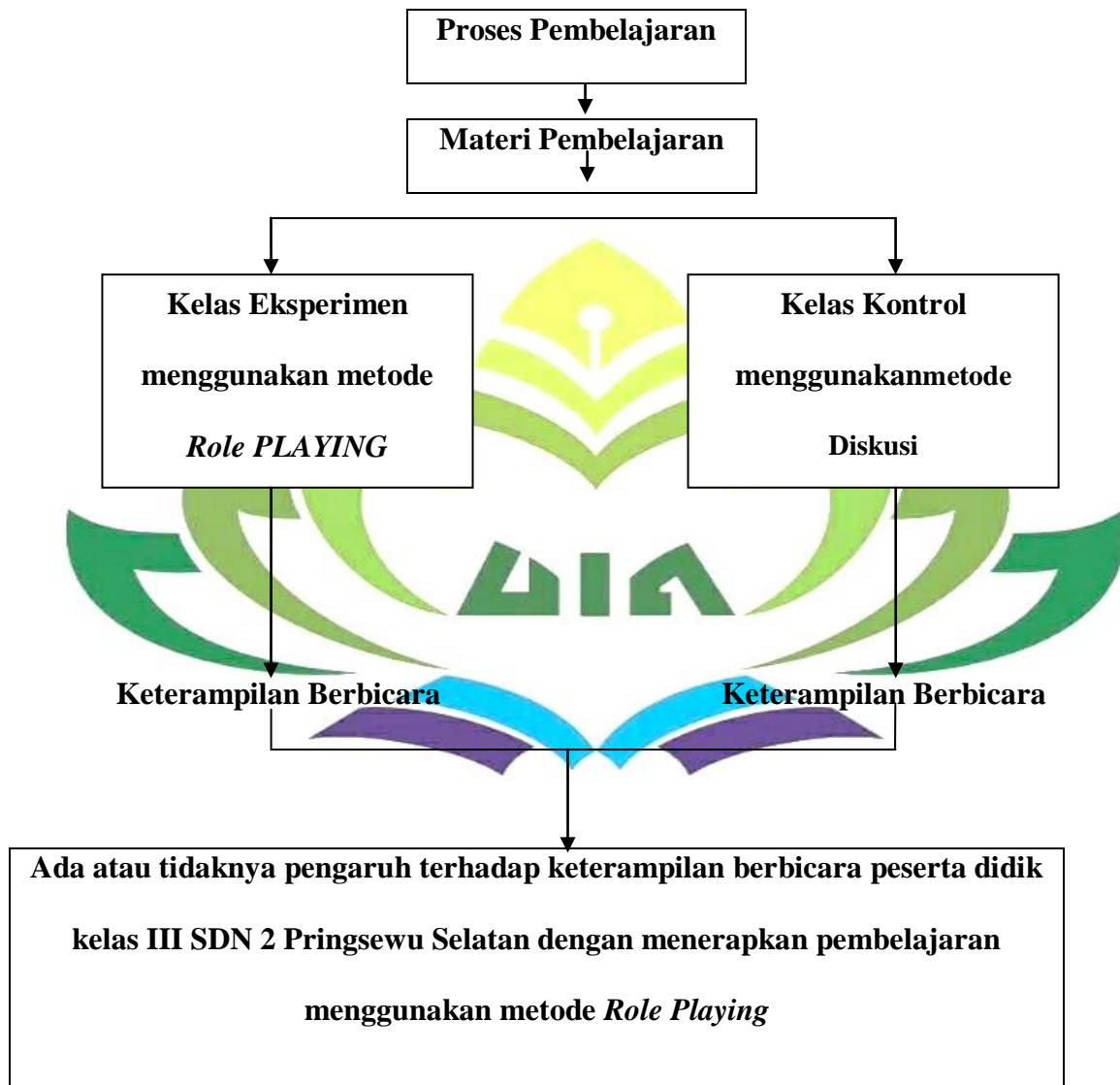
---

<sup>41</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabet 2015 h.60

<sup>42</sup> Adang Heriawan dkk, *Metodologi Pembelajaran Kajian Teoritis Praktis Model, Pendekatan, Strategi, Metode, dan Teknik Pembelajaran* (Banten: LP3G, 2012), h. 10

Metode pembelajaran ini akan diujicobakan pada peserta didik sekolah dasar. Adapun Kerangka pikir dapat digambarkan sebagai berikut:

#### KERANGKA PIKIR



## G. Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan jawaban terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis merupakan jawaban terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi kebenarannya.<sup>43</sup> Hipotesis dapat didefinisikan sebagai jawaban sementara yang kebenarannya masih harus diuji atau dirangkum simpulan teoritis yang diperoleh dari tinjauan pustaka. Hipotesis juga merupakan proposisi yang akan diuji kebenarannya atau merupakan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.

Hipotesis menggambarkan balasan jawaban sementara kepada rumusan masalah penelitian, dimana rumusan permasalahan penelitian tersebut sudah dinyatakan pada keadaan perkataan yang konkret. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan belum di dasarkan pada bukti empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban yang empiris dengan data.<sup>44</sup> Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis dikatakan sementara karena kebenarannya masih perlu diuji atau dites kebenarannya dengan data yang asalnya dari lapangan. Dapat disimpulkan maka hipotesis merupakan prediksi sementara yang pembuktiannya perlu ditindak lanjuti melalui

---

<sup>43</sup>Nanang Martono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2012), h. 63

<sup>44</sup> Bahdin Nur Tanjung dan Ardial, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Proposal, Skripsi, dan Tesis) dan Mempersiapkan Diri Menjadi Penulis Artikel Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2015), h.

penelitian. Untuk menguji ada atau tidaknya hubungan antara variabel X (metode *role playing*) dengan variabel Y (keterampilan berbicara) dalam penelitian ini penyusun mengajukan hipotesis.

Ha: Terdapat pengaruh signifikan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas III SD N Pringsewu Selatan

Ho: Tidak terdapat pengaruh signifikan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas III SD N Pringsewu Selatan



## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Jenis dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang paling produktif. Karena penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan sebab akibat.<sup>45</sup> Pada penelitian ini bertujuan supaya mengetahui apakah ada pengaruh metode role playing terhadap kemampuan berbicara peserta didik kelas III SDN 2 Pringsewu Selatan.

Metode yang digunakan penulis yaitu menggunakan desain penelitian *posttest only control design* yaitu pengontrolan secara acak dengan tes hanya diakhir perlakuan.<sup>46</sup> Metode ini dapat digambarkan tabel berikut:

**Tabel 3**  
**Desain Penelitian *Posttest Only Control Design***<sup>47</sup>

Kelompok	Perlakuan	Tes Akhir
R <sub>1</sub>	X	O <sub>1</sub>
R <sub>2</sub>		O <sub>2</sub>

Keterangan :

---

<sup>45</sup> Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis isi dan Analisis Data Sekunder*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2012)

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung: Alfabet, 2015), h.107

<sup>47</sup> Mohammad Ali dan Muhammad Asrori, *Metodelogi & Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 83



R = Kelompok kelas eksperimen

R = Kelompok kelas kontrol

X = Perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran

O = Posttest kelas eksperimen

O = Posttest kelas kontrol

Rancangan pada penelitian ini berupa subjek yang diteliti akan diberikan proses pembelajaran. pada kelompok kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan pembelajaran *Role Playing*, Sedangkan kelas kelompok kontrol hendak diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran *Diskusi*. Kemudian diberikan tes akhir setelah kedua objek tersebut diperlakukan.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Pringsewu Selatan yang beralamat di jl. Palapa Pringsewu Selatan, Kelurahan Pringsewu Selatan, Kecamatan Pringsewu, Kabupaten Pringsewu.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada semester II tahun ajaran 2018/2019 dikelas III SDN 2 Pringsewu Selatan.

### C. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional mendeskripsikan mengenai bentuk variabel yang akan diteliti. Variabel penelitian ini adalah suatu atribut atau sifat serta nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>48</sup>

Variabel adalah rancangan yang memiliki nilai misalnya (variabel model kerja, keuntungan, volume penjualan, tingkat pendidikan manajer, dan sebagainya.) Variabel juga bisa didefinisikan sebagai pengelompokan yang logis dari dua atribut atau lebih.

1. Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah metode *Role Playing*.
2. Variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah kemampuan berbicara

Pengaruh hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dapat digambarkan sebagai berikut:

X → Y

Keterangan : X = Metode *Role Playing*

Y = Metode berbicara

### D. Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi

---

<sup>48</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Administrasi dilengkapi Metode R&D, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.38

Populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu penelitian yang memiliki kapasitas dan karakter tertentu yang ditetapkan oleh peneliti supaya dapat dipelajari dan kemudian bisa dijadikan kesimpulannya. Populasi merupakan keseluruhan data yang menjadi bahan perhatian dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan.<sup>49</sup> Jadi, populasi dari penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas III SDN 2 Pringsewu Selatan. Populasi ini menjadi bagian objek atau subjek yang secara bersama ada didalam suatu tempat sehingga terencana menjadi kesimpulan akhir dari suatu penelitian.

## 2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari banyaknya dan karakter yang dimiliki oleh populasi tersebut, yaitu sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti. Sampel juga adalah bagian dari populasi yang diambil dengan menggunakan sistem tertentu.<sup>50</sup>

Sampel yang diambil dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IIIa (23 peserta didik) sebagai kelas kontrol yang diterapkan metode diskusi dan kelas IIIb berjumlah (23 peserta didik) sebagai kelas eksperimen yang diterapkan metode *Role Playing*

**Tabel 4**  
**Jumlah peserta didik IIIA dan IIIB SDN 2 Pringsewu Selatan**

---

<sup>49</sup>*Ibid*, h. 90

<sup>50</sup>*Ibid*, h. 91

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Peserta Didik Laki-laki</b>	<b>Jumlah Peserta Didik Perempuan</b>	<b>Total</b>
<b>IV A</b>	<b>8</b>	<b>15</b>	<b>23</b>
<b>IV B</b>	<b>10</b>	<b>13</b>	<b>23</b>
<b>Jumlah</b>	<b>18</b>	<b>28</b>	<b>46</b>

### **E. Teknik Pengambilan Sampel**

Teknik pengambilan sampel dari penelitian ini yaitu *Sampel random sampling* sebagai mana peserta didik diambil sebagian dari jumlah populasi yang akan dijadikan sebagai objek penelitian.

Pemilihan sampel yang diambil dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IIIa sebanyak 23 peserta didik sebagai kelas kontrol yang diterapkan dengan menggunakan metode diskusi dan kelas IIIb sebanyak 23 peserta didik sebagai kelas eksperimen yang diterapkan dengan menggunakan metode *Role Playing*.

### **F. Variabel**

Pada penelitian ini membahas keterkaitan antara satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Mengenai variabel penelitian ini adalah:<sup>51</sup>

a). Variabel Bebas (Independent Variabel)

---

<sup>51</sup> Muhammad Afandi & Isnaini Nurjanah, *Pengaruh Metode Pembelajaran Learning start With A Question (LSQ) Terhadap Sail Belajar IPS Kelas IV Min 2 Bandar Lampung*, Jurnal Terampil, Vol. 5 No.1, 2018

yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependent (terikat). Dalam penelitian ini bebasnya (X) adalah metode pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia

b). Variabel Terikat (Dependent Variabel)

yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Y) adalah keterampilan berbicara siswa.

### G. Teknik Pengumpulan Data

Pada saat Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai peraturan, serta berbagai sumber dan berbagai cara. Setelah ditinjau dari segi cara teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket) observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya.<sup>52</sup>

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan:

#### 1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar pada keterampilan berbicara peserta didik. penelitian ini melakukan penelitian memakai tes unjuk kerja (praktik) berbicara sebagai berkelompok dengan menggunakan metode *Role Playing* pada peserta didik kelas III SDN 2 Pringsewu Selatan. Penilaian

---

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung: Alfabet, 2015), h.118

keterampilan berbicara dilaksanakan pada lembar penilaian kegiatan berbicara yang sudah dipersiapkan dengan mengacu pada penilaian lima aspek berbicara yaitu: lafal, intonasi, kelancaran, ekspresi berbicara, dan pemahaman isi tema.

**Tabel 5**  
**Kisi-kisi tes lisan Keterampilan Berbicara**

No	Aspek Yang Dinilai	Deskriptor	Skor	Keterangan
1	Lafal	a. Pelafalan sangat jelas	5	
		b. Pelafalan jelas	4	
		c. Pelafalan cukup jelas	3	
		d. Pelafalan kurang jelas	2	
		e. Pelafalan tidak jelas	1	
2	Intonasi	a. Intonasi kata/suku kata sangat tepat	5	
		b. Intonasi kata/suku kata tepat	4	
		c. Intonasi kata/suku kata cukup tepat	3	
		d. Intonasi kata/suku kata kurang tepat	2	
		e. Intonasi kata/suku kata tidak tepat	1	
3	Kelancaran	a. Berbicara Sangat Lancar	5	
		b. Berbicara dengan lancar	4	
		c. Berbicara cukup lancar	3	
		d. Berbicara kurang lancar	2	
		e. Berbicara tidak	1	

		lancar	
4	Penilaian / Sikap	a. Penampilan dan sikap sangat baik dan percaya diri sangat baik	5
		b. Penampilan dan sikap dan percaya diri baik	4
		c. Penampilan dan sikap cukup baik dan cukup percaya diri	3
		d. Penampilan sikap kurang baik dan kurang percaya diri.	2
		e. Penampilan dan sikap tidak baik dan tidak percaya diri	1
5	Pemahaman isi/tema	a. Sangat memahami isi pembicaraan	5
		b. Memahami isi pembicaraan	4
		c. Cukup memahami isi pembicaraan	3
		d. Kurang isi pembicaraan	2
		e. Tidak memahami isi pembicaraan	1

**Tabel 6**

**Kategori Penilaian Kemampuan berbicara**

<b>Interval Nilai</b>	<b>Kemampuan</b>
80-100	Baik sekali

66-79	Baik
56-65	Cukup
40-45	Kurang

## H. Instrumen Penelitian

Alat atau Instrumen penelitian adalah suatu sarana yang digunakan untuk mengukur kejadian alam serta sosial yang sedang di amati. Secara detail semua fenomena ini disebut variabel penelitian.<sup>53</sup>

Instrument penelitian yang digunakan untuk penelitian ini yaitu berbentuk petunjuk kerja atau petunjuk *Role Playing* dari keterampilan berbicara. Uraian dari setiap jenis instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

No	Jenis instrument	Tujuan	Sasaran	Waktu Penelitian
1	Tes keterampilan berbicara	Untuk mengetahui keterampilan berbicara peserta didik	Peserta didik	Pada saat peserta didik melakukan pembelajaran dengan metode <i>Role Playing</i> .

## I. Uji Validitas

Validitas merupakan pernyataan yang dibuat berdasarkan hasil skor tes yang saling berhubungan dengan penggunaan spesifik dan bukan terhadap instrumennya. Validitas terkait dengan ranah yang

---

<sup>53</sup> *Ibid*, h.119



akan diukur dengan alat yang akan dipakai untuk mengukur serta skor hasil pengukurannya.<sup>54</sup>

Penelitian ini menggunakan validitas konstruk. Validitas konstruk merupakan jenis validitas yang pembuktiannya berdasarkan konstruk (asumsi, hipotesis). Instrument penilain berupa performans dalam menyampaikan pendapat untuk berbicara dengan menggunakan 5 aspek berbicara lafal, intonasi, kelancaraan, penampilan/sikap, dan pemahaman isi/tema. Nilai setiap aspek yang dinilai dalam berbicara besekala 1-5 jumlah skor diperoleh dari penjumlahan nilai setiap aspek penilaian yang diperoleh peserta didik.

#### **J. Uji Normalitas**

Untuk mengetahui apakah hasil kemampuan berbicara peserta didik yang menggunakan metode *Role Playing* berdistribusi normal atau tidak, dilakukan perhitungan uji normalitas dengan menggunakan uji *lilliefors*.

Adapun rumus yang digunakan adalah:

$$L_0: F(Z_i) - S(Z_i)$$

Keterangan :

$L_0$  : harga mutlak besar

$F(Z_i)$  : peluang angka baku

$S(Z_i)$  : proporsi angka baku

Kriteria pengujian  $H_0$ , dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  :

---

<sup>54</sup>*Ibid*, h. 137

Terima  $H_0$  jika  $L_0 < L_{\text{tabel}}$ , maka data berdistribusi normal

Tolak  $H_0$  jika  $L_0 \geq L_{\text{tabel}}$ , maka data tidak berdistribusi normal

### K. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas dilakukan juga uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan dengan melihat keadaan kehomogen populasi. Uji homogenitas yang dilakukan adalah uji Fisher, dengan rumus sebagai berikut :

$$F \frac{S_1^2}{S_2^2} = \text{dimana } S^2 = \frac{\sum(X_i - X_{\text{bar}})^2}{n-1}$$

Keterangan:

F : Homogenitas

$S_1^2$  : Varian terbesar

$S_2^2$  : Varian terkecil

Adapun kriteria uji homogenitas adalah:

Jika  $F_h \leq F_t$ , maka  $H_0$  diterima, yang berarti varians kedua populasi sama

Jika  $F_h > F_t$ , maka  $H_0$  ditolak, yang berarti varians kedua populasi homogen.

### L. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan pengujian populasi data dengan menggunakan normalitas dan homogenita maka selanjutnya melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan ru,us sebagai berikut

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}} t_{tabel}$$

$$= t_{(a, n_1 + n_2 - 2)}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$  = Rata-rata kelompok eksperimen

$\bar{x}_2$  = rata-rata kelompok control

$n_1$  = banyaknya peserta didik kelas eksperimen

$n_2$  = banyaknya peserta didik kelas control

$S_1^2$  = Varians dari peserta didik kelas eksperimen

$S_2^2$  = Varians dari peserta didik kelas control

Langkah-langkah uji-t sebagai berikut:

- a. Menentukan hipotesis
- b. Menghitung rata-rata antara kelompok

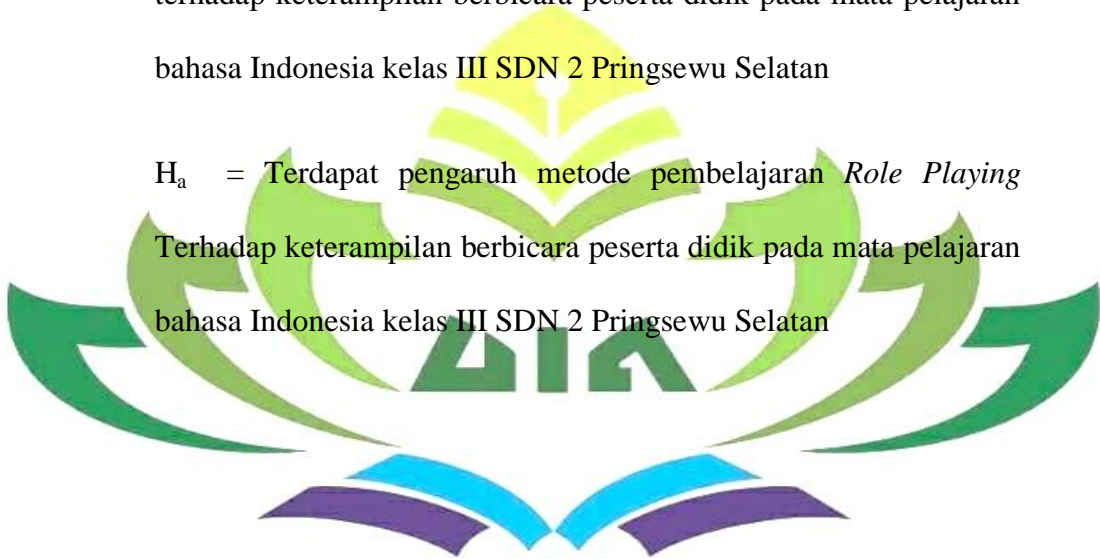
- a.  $\bar{x} = \frac{\text{jumlah nilai}}{\text{sampel}}$

- c. Mencari nilai :  $\bar{X}_1, \bar{X}_2, S_1^1, S_2^2$
- d. Menghitung harga  $t_{hitung}$
- e. Menghitung harga  $t_{tabel}$

Kesimpulan: Jika  $|t_{hitung}| \leq t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima sebaliknya jika  $|t_{hitung}| > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak

$H_0$  = tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN 2 Pringsewu Selatan

$H_a$  = Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* Terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN 2 Pringsewu Selatan



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Data Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN 2 Pringsewu Selatan, dengan tujuan mengetahui apakah ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara pada peserta didik kelas III SDN 2 Pringsewu Selatan ajaran 2019/2020. Teknik sampling yang akan digunakan dalam pengambilan kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah random sampling. Sampel yang diambil dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas III A sebanyak 25 peserta didik sebagai kelas eksperimen yang diterapkan dengan metode *Role Playing* dan kelas III B sebagai kelas kontrol yang diterapkan dengan metode Diskusi. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, hasil yang didapatkan disajikan dalam tabel sebagai berikut :

##### a. Kelas Eksperimen

**Tabel 7**  
**Rekapitulasi Nilai Kemampuan Berbicara Pada Kelas Eksperimen**  
**Menggunakan Metode *Role Playing***

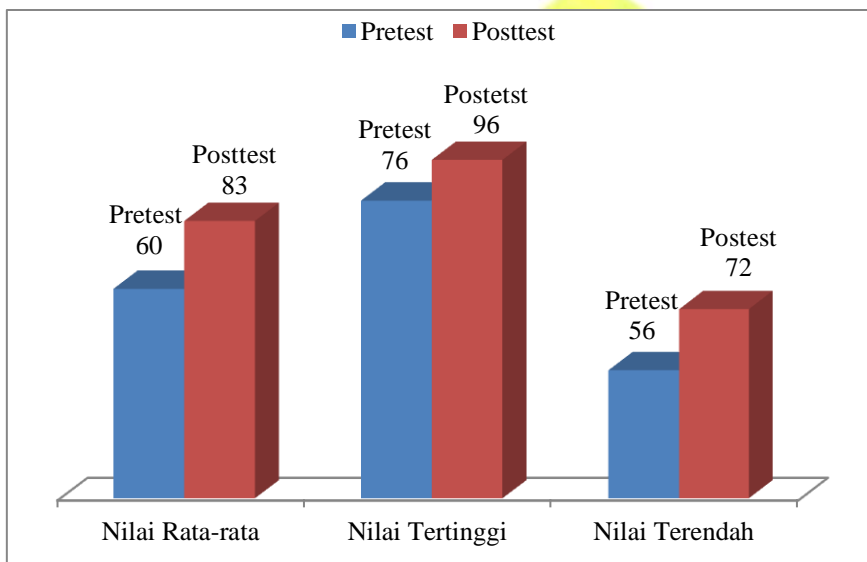
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<b>Jumlah</b>	1504	2076
<b>Nilai Rata-Rata</b>	60,16	83,04
<b>Nilai Tertinggi</b>	76	96
<b>Nilai Terendah</b>	56	72

Pada tabel 7 dapat dilihat nilai kemampuan berbicara dengan menggunakan metode *Role*. Pada nilai *pretest* jumlah nilai keseluruhan diperoleh 1504, dengan nilai rata-rata 60,16 nilai tertinggi diperoleh 76, dan nilai terendah diperoleh 56.

Kemudian Setelah melakukan penelitian, nilai *posttest* pada kemampuan berbicara peserta didik meningkat. Keseluruhan nilai *posttest* berjumlah 2076, nilai rata-rata 83,04 nilai tertinggi diperoleh 96 dan nilai terendah diperoleh 72.

Secara keseluruhan nilai kemampuan berbicara kelas eksperimen dengan menggunakan metode *Role Playing* terdapat peningkatan pada nilai *posttest*.

Diagram rekapitulasi nilai kemampuan berbicara pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat dilihat pada gambar 1, berikut:



**Gambar 1** Rekapitulasi Nilai Kelas Eksperimen Menggunakan Metode *Role Playing*

#### **b. Kelas Kontrol**

**Tabel 8**  
**Rekapitulasi Nilai Kemampuan Berbicara Pada Kelas Kontrol Menggunakan Metode Diskusi**

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<b>Jumlah</b>	1404	1836
<b>Nilai Rata-Rata</b>	56,16	73,44

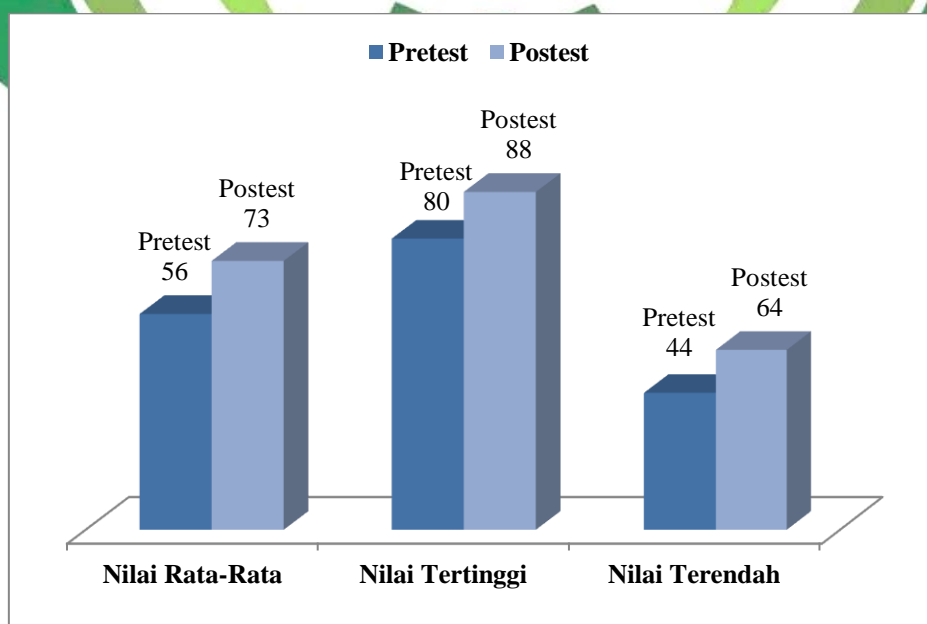
<b>Nilai Tertinggi</b>	80	88
<b>Nilai Terendah</b>	44	64

Pada tabel 8 dapat dilihat nilai kemampuan berbicara dengan menggunakan metode diskusi pada kelas kontrol. Pada nilai *pretest* jumlah keseluruhan diperoleh 1404, nilai rata-rata 56,16 nilai tertinggi diperoleh 80, dan nilai terendah diperoleh 44.

Setelah melakukan penelitian, nilai *posttest* kemampuan berbicara dengan menggunakan metode diskusi peserta didik meningkat. Keseluruhan nilai *posttest* berjumlah 1836, nilai rata-rata adalah 73,44 nilai tertinggi diperoleh 88 dan nilai terendah diperoleh 64.

Secara keseluruhan nilai kemampuan berbicara kelas kontrol dengan menggunakan metode diskusi teradapat peningkatan pada nilai *posttest*.

Diagram rekapitulasi nilai kemampuan membaca permulaan pada kelas kontrol dapat dilihat pada gambar, sebagai berikut:



**Gambar 2 Rekapitulasi Nilai Kelas Kontrol Menggunakan Metode Diskusi**

## 2. Analisis Data

## a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari data yang berdistribusi normal dengan menggunakan rumus uji lilliefors. Uji normalitas data menggunakan rumus lilliefors  $L_{hitung} = \max |F(z_i) - S(z_i)|$ . Uji normalitas dilakukan pada kelas eksperimen yang berjumlah 25 peserta didik dan kelas kontrol yang berjumlah 25 peserta didik. Perumusan hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut.

- a.  $H_0$  = Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal
- b.  $H_a$  = Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

### 1) Uji Normalitas Kelas Eksperimen

**Tabel 9**  
**Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Normalitas Kelas Eksperimen**

Kelas	N	X b a r	L h i t u n g	L <sub>t</sub> a b e l	Kepe tusan
Ekspe rimen	25	83,04	0,1684	0,1726	$H_0$ diteri ma

Pada tabel 9 menunjukkan uji normalitas kemampuan berbicara peserta didik menggunakan metode *Role Playing* berjumlah 25 peserta didik memperoleh nilai rata-rata adalah 83,04. Berdasarkan perhitungan didapat  $L_{hitung} = 0,1684$  dan  $L_{tabel} = 0,1726$  dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , maka  $L_{hitung} < L_{tabel}$  ( $0,1684 < 0,1726$ ) yang berarti hipotesis  $H_0$  diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

### 2) Uji Normalitas Kelas Kontrol



**Tabel 10**  
**Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Normalitas Kelas Kontrol**

Kelas	N	Lhitung	Ltabel	Keputusan
Kontrol	25	0,1486	0,1726	Ho diterima

Pada tabel 10 menunjukkan uji normalitas kemampuan berbicara menggunakan metode diskusi berjumlah 25 peserta didik memperoleh nilai rata-rata adalah 73,44. Berdasarkan perhitungan didapat  $L_{hitung} = 0,1486$  dan  $L_{tabel} = 0,1726$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , maka  $L_{hitung} < L_{tabel}$  ( $0,1486 < 0,1726$ ) yang berarti hipotesis  $H_0$  diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

**b. Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Uji kesamaan 2 varians (homogenitas) digunakan untuk melihat kesamaan kedua varians kelas eksperimen dan kelas kontrol, uji kesamaan dua varians dilakukan untuk mengetahui apakah data mempunyai varians yang sama atau varians yang berbeda. Hasil uji homigenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 11**  
**Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Posttest kelas Eksperimen dan kelas Kontrol**

Kelas	Fhitung	Ftabel	Keputusan
Kelas Eksperimen dan Kontrol	0,9473	1,9554	Homogen

Pada uji homogenitas yang merupakan uji kesamaan varian data penelitian ini membandingkan varian terbesar dan terkecil. Berdasarkan tabel 11 hasil rekapitulasi kemampuan berbicara. Dari hasil perhitungan terdapat Fhitung adalah

0,9473 dan  $F_{tabel}$  adalah 1,9554, dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  terlihat bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $0,9473 < 1,9554$ ), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan berarti data tersebut homogen atau sama.

### c. Uji hipotesis

Peneliti telah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas kemampuan membaca permulaan, selanjutnya dilakukan analisa data untuk menguji hipotesis yang telah diujikan. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode *Role Playing* terhadap kemampuan berbicara kelas III SDN 2 Pringsewu Selatan. Rumusan uji hipotesis adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN 2 Pringsewu Selatan.

$H_1$  : Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* Terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN 2 Pringsewu Selatan.

Hasil uji t dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 12**  
**Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis (t-test) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	$T_{hitung}$	$T_{tabel}$	Keputusan
Kelas eksperimen dan kontrol	4,5045	2,0106	$t_{hitung} > t_{tabel}$ maka $H_0$ ditolak

Berdasarkan hasil diatas, metode bermain peran memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap kemampuan berbicara dibandingkan metode Diskusi. Karena suasana yang lebih menyenangkan siswa terlihat berantusias, senang mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Berbeda dengan metode pembelajaran Diskusi siswa terlihat pasif sehingga membosankan dan kurang interaksi. Akibatnya tujuan pembelajaran tidak sepenuhnya tercapai.. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* memberikan pengaruh terhadap kemampuan berbicara peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN 2 Pringsewu Selatan Berdasarkan perhitungan uji-t yang telah dilakukan maka didapatkan thitung adalah 4,5045 dan ttabel adalah 2,0106 sehingga hasilnya thitung > ttabel ( $4,5045 > 2,0106$ ), yang artinya  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jadi, dapat disimpulkan terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* Terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN 2 Pringsewu Selatan

## B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode role playing terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pada penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen yang menerapkan metode Role Playing dan kelas III B sebagai kelas kontrol yang menerapkan metode Time Token. Dengan jumlah sampel 50 siswa dengan rincian 25 peserta didik kelas kontrol dan 25 peserta didik kelas eksperimen dilakukan di SDN 2 Pringsewu Selatan. Penelitian ini dilakukan pada 6 kali pertemuan pada kelas eksperimen dan 6 kali pertemuan pada kelas kontrol dengan masing-masing 60 menit pembelajaran pada setiap kali pertemuan. Pada setiap kali pertemuan peserta didik melaksanakan diskusi tanya jawab dan bermain peran pada materi bahasa Indonesia. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

Pada kelas eksperimen yang menerapkan metode role playing peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Banyak terjadi interaksi antara peserta didik dengan guru maupun interaksi antar peserta didik dengan peserta didik lainnya. Semua peserta didik diwajibkan untuk berlatih bermain drama secara sederhana, dengan kelompoknya masing-masing sehingga tidak ada yang pasif. Hal ini mengakibatkan semua peserta ikut berpartisipasi saat proses pembelajaran berlangsung. Suasana yang terjadi dalam proses pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan dan kondusif sehingga peserta didik menjadi lebih mudah menerima pelajaran yang diberikan, dikelas eksperimen yang menerapkan metode role playing ini peserta didik menjadi tidak malu-malu untuk maju kedepan karena tidak sendiri, melatih mereka untuk mampu mengondisikan keadaan dikelas dan melatih kepercayaan diri peserta didik. Mereka maju secara berkelompok untuk berlatih bermain drama secara sederhana namun tetap menekankan keterampilan berbicara peserta didik. Ini semua membuat peserta didik tidak ragu untuk mencobanya secara

bergantian. Dengan metode *role playing* ini peserta didik menjadi aktif dan pembelajaran pun menjadi menyenangkan karena dilakukan dengan bermain, namun tetap mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dan melatih keterampilan berbicara peserta didik. Setelah diadakannya latihan bermain peran, maka sebagai post tes dalam keterampilan berbicara, setiap peserta didik diwajibkan untuk maju secara bergantian kedepan kelas dengan menjawab atau menjelaskan (menerangkan) apa yang tanyakan oleh guru. Yaitu berupa pendapat peserta didik tentang isi materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Pada kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi bahwa tidak semua peserta ikut aktif saat prose pembelajaran berlangsung. Banyak peserta didik yang malu-malu untuk memberikan tanggapan maupun menyimpulkan materi yang telah dibahas, hanya peserta didik yang pandai saja yang aktif berbicara dan mau maju kedepan. Sedangkan yang lainnya hanya diam mendengarkan pembelajaran dan malu untuk memberikan tanggapan didedan kelas. Suasana didalam kelas pun sedikit membosankan dan kurang interaksi. Akibatnya tujuan pembelajaran tidak sepenuhnya tercapai.

Hasil rekapitulasi nilai post test kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi diperoleh 96 dan nilai terendah 72. Sedangkan nilai post tes kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 64. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan bahwa penggunaan metode *role playing* yang diterapkan pada pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada aspek berbicara memiliki pengaruh. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan metode tersebut dapat diaplikasikan dalam rangka meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berbicara mata pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan uji normalitas kelas eksperimen menggunakan metode *Role Playing* dengan jumlah 25 peserta didik nilai rata-rata adalah 83.04 Berdasarkan perhitungan didapat  $L_{hitung} = 0,1684$  dan  $L_{tabel} = 0,1726$  maka  $L_{hitung} < L_{tabel}$  ( $0,1684 < 0,1726$ ), maka dapat dinyatakan “berdistribusi normal”. Uji normalitas kelas kontrol menggunakan metode diskusi

berjumlah 25 peserta didik nilai rata-rata adalah 73.44 Berdasarkan perhitungan didapat  $L_{hitung} = 0,1486$  dan  $L_{tabel} = 0,1726$  maka  $L_{hitung} < L_{tabel}$  ( $0,1486 < 0,1726$ ), maka dapat dinyatakan “berdistribusi normal”

Uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol, terdapat  $F_{hitung} = 0,9473$  dan  $F_{tabel} = 1,9554$  taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , maka  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $0,9473 < 1,9554$ ). Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan berarti data tersebut homogen atau sama.

Uji hipotesis tes yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka di dapatkan  $t_{hitung} = 4,5045$  dan  $t_{tabel} = 2,0106$  maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,5045 > 2,0106$ ) yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi dapat disimpulkan metode *Role Playing* berpengaruh terhadap kemampuan berbicara kelas III SDN 2 Pringsewu Selatan.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* berpengaruh terhadap kemampuan berbicara kelas III SDN 2 Pringsewu Selatan. Rata-rata kemampuan berbicara peserta didik menggunakan metode *Role Playing* pada kelas eksperimen mencapai 83,04 sedangkan rata-rata pada kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi kata mencapai 73,44.

#### B. SARAN

##### 1. Bagi Guru

Diharapkan dalam proses belajar mengajar, guru menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan berbicara peserta didik kemampuan berbicara dan dapat menerapkan berbagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

##### 2. Bagi Peserta Didik

Disarankan kepada peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar membaca dan lebih giat lagi dalam melakukan latihan-latihan membaca.

##### 3. Bagi Sekolah

Diharapkan kepada pihak sekolah agar dapat melengkapi fasilitas belajar dan Pihak sekolah dapat meningkatkan kedisiplinan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar sehingga proses KBM yang dilakukan akan berjalan kondusif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Mukhlis, *Pembelajaran PPKN*, Semarang: Wisma Putra, 2016.
- Ardial, Bahdun Nur Tanjung. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Perpustakaan, skripsi, dan Tesis dan Mempersiapkan diri Menjadi Penulis Artikel Ilmiah*. Jakarta: Kencana, 2015.
- Asrial, Zainal. *Microteaching Di Sertai Dengan Pedoman Lapangan*. Jakarta: Raja Grafindo, 2017.
- Asroril Muhammad, Muhammad Ali. *Metodelogi dan Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Aswan Zain, Bahri Djamarah Syaiful. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Awiria, *Democratic Attitudes Student Through Improved Metode Role Playing Lesson In Civics*. *Jurnal Tadris*. Vol. 5 No. 2, 2018.
- Djabidi, Faizal. *Manajemen Pengelolaan Kelas Upaya Peningkatan Strategi dan Kualitas Dalam Pembelajaran*. Malang: Madani, 2016.
- Erliana, Sarinovita. *Penerapan Metode Diskusi Kelompok Dalam Pembelajaran Kontekstual Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPS Ekonomi Siswa Kelas VII SMPN 2 Dopolo Madium*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 1 No. 1, 2017.
- Umaya Faraz, Eti Ismawati. *Belajar Bahasa di Kelas Awal*. Yogyakarta: Ombak, 2017.
- Hamdayana, Jumantan. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.
- Hidayah, Nurul. *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Garudhawacana, 2016.
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.



- Kartini, Nana. *Penerapan Keterampilan Bermain Peran Dalam Meningkatkan, Keterampilan Berbicara Anak di TK Negeri Pembina Kota Bandung*. Empowerment Vol.2 No. 2, 2013.
- Kristin, Firosalia. *Meta Analisis Pengaruh Model Role Playing Terhadap Keterampilan Hasil Belajar IP*. Refleksi Edukatika. Vol. 8 No. 2, 2018.
- Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Mardiyah. *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar*. Terampil. Vol. 4 No. 2, 2018.
- Martono, Nanang. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: Raja Grafindo, 2013
- Mumtaz, Fairuzul. *Metode Penelitian Mengawal Anda dari Konsep Praktik Hingga Teknik Penulisan*. Yogyakarta: Pustaka Diantara, 2017
- Nafia'ah, Anisatun Siti. *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016
- Nugiantoro, Burhan. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kopetensi*. Yogyakarta: PBFEE, 2016.
- Nurhasanah, Ismawati Alidha dkk. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk dengan Lingkungannya*. Jurnal Ilmu Pemerintahan Sosial Politik. Vol. 2 No. 1, 2016
- Dwi, Riyanti. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penggunaan Media Pop-UP Pada Siswa Kelas 1 SDN Widoro*. Skripsi. Vol. 2 No. 1, 2015.
- Rosmala, Amelia Isarokatun, *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Slamet, St. Y. *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia*. Surakarta: UNS, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, RND*. Bandung: Alfabet, 2015
- *Metode Penelitian Administrasi di Lengkapi Metode RND*. Bandung: Alfabeta. 2013.

Sukring, *Pendidikan Dalam Pengembangan Peserta Didik (Analisis Prespektif Pendidikan Islam)*. Tadriss. Vol. 1 No. 1, 2016.

Sadiman, Arif dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo. 2014.

Sanjaya, H Wina. *Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2013.

Tarigan, Guntur Henry, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa, 2015.

Wahyono, *Penelitian Kemampuan Berbicara di Perguruan Tinggi Berbasis Teknologi Informasi Wujud Aktualisasi Prinsip-Prinsip Penilaian*. Vol. 1 No. 2, 2017.

