

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA MATERI MENDONGENG MELALUI METODE  
BERMAIN PERAN DI KELAS III MI AS-SYAFIYYAH  
POMAHANJANGGAN TURI LAMONGAN**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**Inqidloatul Amaniyah**

**NIM: D97214087**



**PROGRAM STUDI PGMI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

**2018**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Inqidloatul Amaniyah

NIM : D97214087

Jurusan : Pendidikan Islam (PI)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil kerja saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa PTK ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 24 Januari 2018

Yang Membuat Pernyataan

  
Inqidloatul Amaniyah







KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Inqidloatul Amaniyah  
NIM : 097214087  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / PGM  
E-mail address : Inqidloatul@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)

yang berjudul :

peningkatan Keterampilan Berbicara Mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mendongeng Melalui metode bermain peran di kelas III MI As-Syafiyah pematangjangan Turi Lamongan.

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 13 Februari 2018

Penulis

(Inqidloatul Amaniyah)  
nama terang dan tanda tangan



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR RUMUS .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tindakan Penelitian .....	7
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Manfaat Penelitian .....	9
F. Lingkup Penelitian .....	10

## **BAB II KAJIAN TEORI**

A. Hakikat Berbicara .....	11
1. Pengertian Berbicara.....	11
2. Prinsi-Prinsip Dalam Berbicara .....	14
3. Hubungan Berbicara Dengan Keterampilan Berbahasa yang Lain .....	15
4. Tujuan Berbicara .....	18
5. Pembelajaran Keterampilan Berbicara .....	19
6. Indikator Penilaian Keterampilan Berbicara .....	21
B. Metode Pembelajaran Bermain Peran .....	22
1. Pengertian Metode Pembelajaran .....	22
2. Pengertian Metode Pembelajaran Bermain Peran .....	25
3. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Bermain Peran .....	26
4. Tujuan Metode Pembelajaran Bermain Peran .....	27
5. Manfaat Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran .....	28
6. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran Bermain Peran .....	29
7. Keterampilan Berbicara Melalui Metode Pembelajaran Bermain Peran .....	30
C. Dongeng .....	32
1. Pengertian Dongeng .....	33
2. Jenis-Jenis Dongeng .....	34

3. Ciri-Ciri Dongeng.....	36
---------------------------	----

### **BAB III PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS**

A. Metode Penelitian .....	37
1. Ciri-Ciri Penelitian Tindakan Kelas .....	39
B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian .....	42
1. Tempat Penelitian .....	42
2. Waktu Penelitian .....	42
3. Siklus Penelitian .....	42
4. Karakteristik Subyek Penelitian .....	43
C. Variabel Yang Diteliti .....	43
D. Rancangan Tindakan .....	44
1. Pelaksanaan Penelitian Siklus I.....	44
2. Pelaksanaan Penelitian Siklus II .....	47
E. Data dan Sumber Data .....	49
1. Sumber Data .....	49
2. Teknik Pengumpulan Data .....	50
F. Teknik Analisis Data .....	56
G. Indikator Kinerja .....	57
H. Tim Peneliti dan Tugasnya .....	58

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

A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	59
--------------------------------------	----

1. Profil Madrasah .....	59
2. Kondisi Sekolah .....	59
B. Hasil Penelitian .....	63
1. Pra Tindakan .....	63
2. Siklus I .....	67
3. Siklus II .....	87
C. Pembahasan .....	105
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	109
B. Saran .....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Proses Komunikasi .....	12
Gambar 3.1 Alur PTK Menurut Kurt Lewin .....	44
Gambar 4.1 Grafik Observasi Aktivitas Siswa.....	108
Gambar 4.2 Grafik Observasi Aktivitas Guru .....	108
Gambar 4.3 Grafik Peningkatan Keterampilan Berbicara.....	109

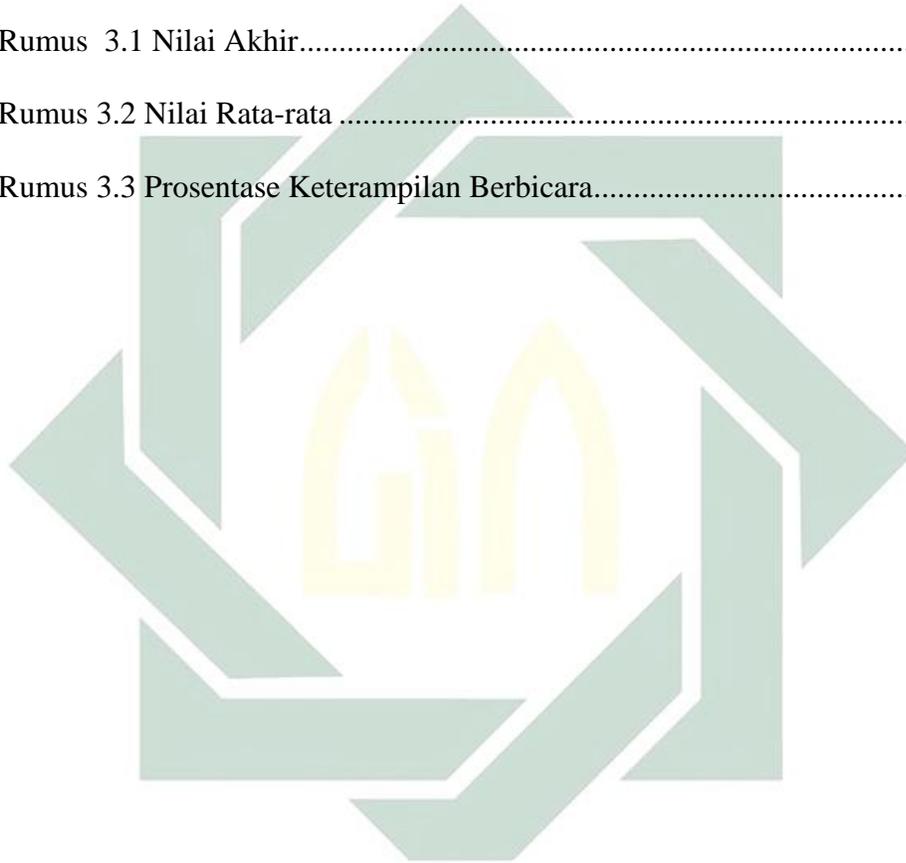
## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Lembar Pengamatan Guru .....	55
Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	57
Tabel 4.1 Sarana Prasarana.....	62
Tabel 4.2 Jumlah Siswa .....	63
Tabel 4.3 Data Pendidik dan Kependidikan .....	63
Tabel 4.4 Nilai Keterampilan Berbicara Pra Siklus.....	66
Tabel 4.5 Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	78
Tabel 4.6 Keterangan Nilai Akhir .....	80
Tabel 4.7 Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	80
Tabel 4.8 Keterangan Nilai Akhir .....	84
Tabel 4.9 Hasil Unjuk Kerja Siklus I.....	82
Tabel 4.10 Kriteria Penilaian .....	85
Tabel 4.11 Keterangan Prosentase.....	87
Tabel 4.12 Catatan Lapangan .....	88
Tabel 4.13 Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	97
Tabel 4.14 Keterangan Nilai Akhir .....	99
Tabel 4.15 Observasi Aktivitas Siswa Siklus II .....	99
Tabel 4.16 Keterangan Nilai Akhir .....	101
Tabel 4.17 Hasil Unjuk Kerja Siklus II.....	102



## DAFTAR RUMUS

	Halaman
Rumus 3.1 Nilai Akhir.....	62
Rumus 3.2 Nilai Rata-rata .....	62
Rumus 3.3 Prosentase Keterampilan Berbicara.....	63



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak akan terlepas dari kegiatan berbahasa. Sebagai makhluk sosial, manusia menggunakan bahasa sebagai sarana berkomunikasi dengan sesama. Bahasa dianggap sebagai alat komunikasi paling sempurna yang mampu membawakan pikiran serta perasaan, baik dalam hal-hal yang bersifat kongkrit maupun abstrak.

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan atau informasi kepada orang lain baik secara lisan maupun tulisan melalui bahasa. Hal ini sejalan dengan pemikiran bahwa bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia<sup>1</sup>.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia, ada empat keterampilan dasar yaitu: mendengar, berbicara, menulis dan membaca. Keempat keterampilan tersebut terkait antara satu dengan yang lain. Siswa harus menguasai keterampilan tersebut karena sangat penting, tidak hanya dalam bidang pendidikan tetapi juga dalam

---

<sup>1</sup> Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008) hlm.226.

kehidupan masyarakat. Seperti halnya keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara menduduki tempat utama dalam memberi dan menerima informasi serta memajukan hidup dalam dunia modern.<sup>2</sup>

Keterampilan berbahasa tidak datang begitu saja dalam diri setiap orang, melainkan harus ada bimbingan dari lingkungannya, maka dari itu keterampilan berbahasa hanya dapat diperoleh dengan banyak latihan praktik. Diantara empat keterampilan berbahasa yang paling banyak dilakukan oleh setiap orang adalah berbicara. Berbicara mempunyai peranan sosial yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Kemampuan berbicara seseorang menunjukkan kecerdasannya dan dapat menentukan kesuksesannya. Contohnya salah satu penceramah yang cukup terkenal yaitu K.H. Achmad Anwar Zahid. Beliau merupakan penceramah asal Jawa Timur yang dikenal dengan gaya ceramah yang segar dan bahasanya tegas alisan merakyat.<sup>3</sup> Melalui gaya bicarannya beliau dapat menarik perhatian setiap orang yang mendengarkannya. Gaya bahasanya yang indah dan enak didengar menunjukkan keilmuan yang tinggi.

Berbicara merupakan proses berbahasa lisan untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan, merefleksikan pengalaman, dan berbagi informasi. Berbicara merupakan proses yang kompleks karena melibatkan pikiran, bahasa, dan keterampilan sosial. Oleh karena itu, dalam semua mata pelajaran sekolah

---

<sup>2</sup> Kunderu Saddono, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014) hlm. 2

<sup>3</sup> [http://id.m.wikipedia.org/wiki/Anwar\\_Zahid](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Anwar_Zahid) (diakses pada tanggal 15 November 2017, pukul 20.00)

kemampuan berbicara siswa sangat dibutuhkan agar tercipta interaksi yang baik antara guru dengan siswa sehingga siswa turut berperan aktif dalam proses belajar mengajar.

Berbicara merupakan sebuah keterampilan yang memerlukan latihan secara terus menerus. Tanpa dilatih, seorang yang pendiam akan terus menerus berdiam diri dan tidak akan berani untuk menyuarakan pendapatnya. Menurut Tarigan, “Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari.”<sup>4</sup> Pembelajaran keterampilan berbicara pada Sekolah Dasar merupakan tantangan untuk peningkatan kompetensi berbicara mereka. Siswa diharapkan dapat menyerap aspek-aspek dasar keterampilan berbicara untuk menjadi bekal ke jenjang yang lebih tinggi atau memiliki keterampilan berbicara yang baik.

Pada umumnya siswa mengalami hambatan ketika mereka diberikan tugas oleh guru untuk mendongeng atau menceritakan kembali isi cerita di depan kelas. Mereka mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide, kurang menguasai materi atau cerita yang diberikan oleh guru, kurang membiasakan diri untuk berbicara di depan umum, kurangnya rasa percaya diri pada siswa, dan kurang mampu mengembangkan keterampilan bernalar dalam melakukan berbicara. Kesulitan-kesulitan tersebut membuat mereka tidak mampu mengungkapkan pikiran dan

---

<sup>4</sup> Henry GunturTarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung:Angkasa, 2008), hlm. 3

gagasan dengan baik, sehingga siswa menjadi enggan untuk berbicara menuangkan ide kreatifnya.

Permasalahan-permasalahan di atas juga terjadi pada siswa kelas III MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan. Mereka kurang berani untuk berbicara di depan kelas, karena belum terbiasa. Mereka juga mengalami kesulitan dalam menuangkan ide-ide secara lisan karena minimnya kosa kata yang dikuasainya. Hal ini dapat dibuktikan dengan rendahnya nilai bahasa Indonesia mereka terutama pada keterampilan berbicara. Nilai rata-rata ulangan siswa pada keterampilan berbicara berada di bawah nilai KKM. Nilai KKM yang ditetapkan oleh guru adalah 75.00. Prosentase nilai keterampilan berbicara dari 20 jumlah siswa, 3 anak (15%) yang lulus KKM dan 14 anak (85%) tidak lulus KKM.<sup>5</sup> Prosentase nilai keterampilan berbicara ini diperoleh penulis ketika sedang melakukan wawancara dengan guru bahasa Indonesia di kelas III MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan.

Metode pembelajaran tidak luput dari pengamatan penulis. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru pun terlihat membosankan. Siswa hanya diminta untuk menirukan bacaan guru, setelah itu mereka membaca bersama-sama sesuai barisan kursi. Ketika maju ke depan kelas pun, mereka tidak sendiri melainkan berkelompok. Dengan cara seperti ini kurang melatih keberanian siswa untuk berani tampil di depan umum secara individu. Guru pun tidak memberikan

---

<sup>5</sup> M. Ainul Afif, Guru Kelas III MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan, Wawancara Pribadi, Lamongan 28 Oktober 2017

tugas kepada siswa untuk menceritakan kembali sebuah cerita dengan bahasa mereka sendiri, tetapi hanya ditugaskan menulis kembali cerita tersebut dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di buku paket. Penekanan pada keterampilan berbicaranya sangat kurang, justru yang terjadi adalah membaca dan menulis.

Melihat dari semua permasalahan dan penyebab permasalahan yang dipaparkan diatas, maka dibutuhkan tindakan yang mampu mencari jalan keluarnya. Salah satu solusinya adalah penggunaan metode pembelajaran yang tepat, yaitu metode yang mampu membuat seluruh siswa terlibat dalam suasana pembelajaran, serta mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa menggunakan bahasa Indonesia. Metode mengajar merupakan salah satu cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran. Oleh karena itu, peranan metode mengajar sebagai alat ukur untuk menciptakan proses belajar mengajar.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh seorang guru guna menjawab dari permasalahan-permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia tersebut, serta untuk lebih mengaktifkan dan meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia yaitu dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang tepat, salah satunya adalah melalui metode bermain peran. Bermain peran sebagai salah satu metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan

kelompok.<sup>6</sup> Jadi dengan kata lain, peningkatan berbicara melalui metode bermain peran ini diharapkan siswa dapat berlatih komunikasi dengan lingkungannya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, oleh Supariyah, skripsi berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Jaya Tahun Pelajaran 2009/2010.” Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan, Universitas Sebelas Maret, 2010. Dari penelitian ini dapat diketahui pada pelaksanaan siklus I angka ketuntasan siswa ada 16 siswa (53,33%) dan siklus II angka ketuntasan siswa ada 25 siswa (83,33%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 03 Gunung jaya Tahun Pelajaran 2009/2010.<sup>7</sup>

Selain itu, pada penelitian lain yang dilakukan oleh Indah Ratna Dewi, judul skripsi “Pengembangan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada SDN Lagoa 09 Pagi Siswa Kelas III Koja Jakarta Utara”.<sup>8</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, 2009. Berdasarkan hasil penelitian,

---

<sup>6</sup> Hamzah. B Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010) hlm. 26

<sup>7</sup> Supariyah, skripsi berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Jaya Tahun Pelajaran 2009/2010

<sup>8</sup> Indah Ratna Dewi, judul skripsi “Pengembangan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada SDN Lagoa 09 Pagi Siswa Kelas III Koja Jakarta Utara”.

disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas III SDN Lagoa 09 Koja Jakarta Utara tahun pelajaran 2008/2009. Peningkatan keterampilan berbicara dibuktikan dengan adanya peningkatan, pada siklus I nilai rata-rata mencapai 65 dengan ketuntasan klasikal 53,33%. Setelah tindakan pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 87 dengan ketuntasan klasikal 73,33%.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, cukup beralasan jika penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Keterampilan Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mendongeng Melalui Metode Bermain Peran di Kelas III MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan.”**

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara mata pelajaran bahasa Indonesia materi mendongeng di kelas III MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan berbicara mata pelajaran bahasa Indonesia materi mendongeng melalui metode bermain peran di kelas III MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan ?

### **C. Tindakan yang Dipilih**

Tindakan yang dipilih dalam penelitian ini sehubungan dengan rumusan masalah yang telah disebutkan, bahwasanya tingkat kemampuan berbicara siswa saat pembelajaran bahasa Indonesia materi mendongeng yang masih rendah adalah dengan menerapkan metode bermain peran.

Metode bermain peran merupakan salah satu metode yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran drama. Bermain peran juga dapat digunakan untuk merangsang kreativitas siswa untuk berekspresi, percaya diri, dan belajar berkomunikasi di depan umum, sehingga dapat mendorong proses belajar-mengajar.<sup>9</sup>

Dengan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi mendongeng, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara yang akan memberi variasi baru pada proses pembelajaran bahasa Indonesia.

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penilitian ini adalah sebagai berikut :

---

<sup>9</sup> M. Subana dan Sunarti, *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), cetakan 3, hlm 20.

1. Untuk mengetahui penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara mata pelajaran bahasa Indonesia materi mendongeng di kelas III MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan.
2. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara mata pelajaran bahasa Indonesia materi mendongeng melalui metode bermain di siswa kelas III MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan.

#### **E. Manfaat Penulisan**

1. Bagi Siswa

Dapat membantu mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara terutama pada materi mendongeng.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan untuk mendapatkan pengetahuan dan metode baru tentang meningkatkan kemampuan berbicara siswa terutama materi mendongeng melalui metode bermain peran untuk mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas III MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan..

3. Untuk Sekolah

Sebagai bahan masukan agar dapat mengetahui metode pembelajaran yang bervariasi dalam memperbaiki dan meningkatkan kreatifitas pembelajaran terutama pada upaya peningkatan kemampuan berbicara siswa.

## **F. Lingkup Penelitian**

Agar penelitian ini bisa terfokus dengan objek, maka permasalahan akan dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas III MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan.
2. Pelaksanaan dengan menggunakan metode bermain peran di MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan dianggap efektif dalam pembelajaran dikarenakan metode pembelajaran ini menarik peserta didik untuk terampil berbicara di dalam kelas.
3. Mata pelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan berbicara KD 1.2 Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan.
4. Melakukan kegiatan wawancara dengan narasumber yang sudah ditentukan yakni guru kelas III di MI As-Syafiiyyah Lamongan Bapak M. Ainul Afif, S.H.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Hakikat Berbicara

##### 1. Pengertian Berbicara

Dilihat dari sisi fisiologis, berbicara merupakan proses yang melibatkan beberapa sistem fungsi tubuh, yaitu melibatkan sistem pernapasan, pusat pengatur bicara (yang berada di otak dalam atau *korteks serebri*), pusat *respirasi* (di dalam batang otak), dan struktur artikulasi, resonansi mulut serta rongga hidung. Seseorang yang berkomunikasi dengan bahasa oral (mulut) membutuhkan kombinasi yang serasi antara sistem saraf dan otot (*neuromuskular*) untuk mengeluarkan suara (*fonasi*) dan artikulasi suara.<sup>10</sup> Dengan demikian, terdapat dua hal proses terjadinya bicara, yaitu proses *sensoris* dan *motoris*. *Aspek sensoris* meliputi : pendengaran, penglihatan dan rasa raba yang berfungsi untuk memahami apa yang didengar, dilihat dan dirasa. *Aspek motorik* yaitu mengatur laring, alat-alat untuk artikulasi, tindakan artikulasi, dan laring yang bertanggung jawab untuk pengeluaran suara. Jadi, untuk proses bicara diperlukan koordinasi sistem saraf motoris dan sensoris.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Sri Wahyuni, dkk, *Bahasa Indonesia 1*, (Surabaya: Lapis-PGMI, 2008), paket 5 hlm 7.

<sup>11</sup> Jauharoti Alfin, *Keterampilan Dasar Berbahasa* ( Surabaya: Pusataka Inteletual, 2009) hlm.

Berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi, sebab di dalamnya terjadi pemindahan pesan dan sesuatu sumber ke tempat lain. Proses berkomunikasi itu dapat digambarkan dalam bentuk diagram berikut ini.<sup>12</sup>



Gambar 2.1 Proses Komunikasi

Dalam proses berkomunikasi terjadi pemindahan pesan dari komunikator (pembicara) kepada komunikan (pendengar). Komunikator adalah seseorang yang memiliki pesan yang ingin disampaikan kepada komunikan yang terlebih dahulu diubah ke dalam

<sup>12</sup> Ibid, hlm 40

simbol yang dipahami oleh kedua belah pihak. Dan simbol tersebut memerlukan saluran agar dapat dipindahkan ke dalam komunikasi.

Berbicara secara umum dapat diartikan suatu penampaian maksud bisa berupa gagasan, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain. Pengertian secara khusus banyak dikemukakan oleh para pakar. Djago Tarigan menyatakan bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan.<sup>13</sup> Kaitan bahasa lisan dan pesan sangat erat. Pesan yang diterima pendengar tidaklah dalam wujud asli, tetapi dalam bentuk lain yaitu bunyi bahasa. Bunyi bahasa yang dapat didengar oleh pendengar tersebut kemudian diubah menjadi bentuk semula, yaitu pesan. Senada dengan pendapat tersebut, H.G Tarigan mengemukakan bahwa berbicara adalah kemampuan seseorang untuk mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.<sup>14</sup> Sedangkan menurut Powers berbicara merupakan ekspresi dari gagasan pribadi seseorang, dan menekankan hubungan-hubungan bersifat dua arah, memberi dan menerima<sup>15</sup>

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah kemampuan seseorang dalam menyampaikan pikiran,

---

<sup>13</sup> Kundharu Saddono, St. Y. Slamet, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Teori dan Aplikasi* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014) edisi 2 hlm 53-54.

<sup>14</sup> Henry Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 2008) edisi revisi, hlm. 16

<sup>15</sup> *Ibid*, hlm 9

gagasan dan perasaan serta menekankan hubungan yang bersifat dua arah. Dalam kegiatan berbicara, pastinya ada pihak yang berbicara dan ada pihak yang mendengarkan pembicaraan. Hendaknya isi pembicaraan dapat dipahami oleh lawan bicaranya. Disinilah keterampilan berbicara seseorang terlihat. Semakin orang mudah memahami isi pembicaraannya dan dapat menarik perhatian bagi yang mendengarkannya, menandakan keterampilan bicaranya cukup baik.

## **2. Prinsip – Prinsip Dalam Berbicara**

Prinsip-prinsip umum yang mendasari kegiatan berbicara yakni<sup>16</sup> :

- 1) Membutuhkan paling sedikit dua orang. Tidak menutup kemungkinan ada yang berbicara sendirian, tapi yang paling sering ditemukan dalam kegiatan berbicara adalah pembicaraan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih.
- 2) Mempergunakan suatu sandi linguistik yang dipahami bersama.
- 3) Merupakan suatu pertukaran atau partisipan.
- 4) Menghubungkan setiap pembicara dengan lainnya dan kepada lingkungannya dengan segera.

---

<sup>16</sup> Ibid, hlm 17-18

- 5) Hanya melibatkan perlengkapan yang berhubungan dengan suara/bunyi bahasa dan pendengaran (*vocal and auditory apparatus*)
- 6) Secara tidak pandang bulu menghadapi serta memerlakukan apa yang nyata dan apa yang diterima sebagai dalil.

Dari prinsip-prinsip yang sudah disebutkan diatas, prinsip yang terkait dengan penelitian ini adalah prinsip nomor 1, 3, 4 dan 5. Alasannya adalah dalam penelitian ini penulis akan mengajak siswa untuk memerankan tokoh-tokoh dalam sebuah cerita yang dimana nanti ceritanya berisikan tentang menanggapi sebuah persoalan

### **3. Hubungan Berbicara dengan Keterampilan Berbahasa yang Lain**

Berbicara sebagai keterampilan berbahasa berhubungan dengan keterampilan berbahasa yang lain. Kemampuan berbicara berkembang pada kehidupan anak apabila didahului oleh keterampilan menyimak. Keterampilan berbicara memanfaatkan kosa kata yang pada umumnya diperoleh anak melalui kegiatan menyimak dan membaca. Materi pembicaraan banyak yang diangkat dari hasil menyimak dan membaca. Demikian pula sering terjadi keterampilan berbicara dibantu dengan keterampilan menulis, baik dalam pembuatan outline maupun naskah.

Kegiatan-kegiatan berbicara dan mendengarkan atau menyimak berhubungan erat dengan bahasa lisan, sedangkan membaca dan

menulis berhubungan dengan bahasa tulis. Kegiatan membaca nyaring merupakan kekecualian, mencakup dua kegiatan tersebut.

Sejumlah penelitian telah memperlihatkan adanya hubungan yang erat antara berbicara dan membaca. Kemampuan berbicara (bahasa lisan) turut memperlengkapi suatu latar belakang pengalaman-pengalaman yang menguntungkan keterampilan membaca. Kemampuan ini mencakup ujaran yang jelas dan lancar, kosakata yang luas dan beranekaragam, penggunaan kalimat-kalimat yang lengkap kalau diperlukan, dan kemampuan mengikuti perkembangan urutan suatu cerita atau kejadian dalam urutan yang wajar.

Hubungan antara berbicara dan menulis juga sangat erat. Sebagaimana telah dikemukakan diatas, berbicara dan menulis banyak mempunyai kesamaan umum, maka sejumlah ahli memasukkan kedua keterampilan ini ke dalam retorika.<sup>17</sup> Retorika merupakan penggunaan bahasa secara tepat guna untuk mengomunikasikan perasaan yang sejati dan gagasan-gagasan yang sehat serta masuk akal.<sup>18</sup>

Berbicara dan menulis, ujaran dan tulisan, memang perlu serta sering mempergunakan sejumlah unsur yang sama. Setiap komunikasi tepat guna (apakah itu suatu pidato, paragraf atau esai) memiliki ciri-

---

<sup>17</sup> Kundharu Saddhono, St. Y. Slamet, Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Teori dan Aplikasi (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014) Edisi 2, hlm 85

<sup>18</sup> Lilian Logan, Creative Communication Teaching The Language Arts, (Taronto:McGraw Hill Ryeson Ltd, 1972), hlm. 321

ciri khusus. Prinsip-prinsip penyusunan gagasan untuk keduanya adalah sama, baik seseorang itu mengambil bagian dalam sebuah diskusi, mempersiapkan pidato, maupun menulis prosa ekspresi, prosa yang bersifat menjelaskan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dikemukakan hal-hal berikut ini.

- 1) Berbicara dan menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat langsung.
- 2) Berbicara dipelajari melalui keterampilan menyimak.
- 3) Peningkatan keterampilan menyimak akan meningkatkan keterampilan berbicara.
- 4) Bunyi dan suara merupakan faktor penting dalam keterampilan berbicara dan menyimak.
- 5) Berbicara diperoleh sebelum pemerolehan keterampilan membaca.
- 6) Pembelajaran keterampilan membaca pada tingkat lanjut akan membantu keterampilan berbicara.
- 7) Keterampilan berbicara diperoleh sebelum pembelajaran keterampilan menulis.
- 8) Berbicara cenderung kurang berstruktur dibandingkan dengan menulis.

- 9) Pembuatan catatan, bagan, dan sejenisnya dapat membantu keterampilan berbicara.
- 10) Performansi menulis dan berbicara berbeda, meskipun keduanya sama-sama bersifat produktif.

#### **4. Tujuan Berbicara**

Tujuan utama berbicara adalah untuk menyampaikan pikiran secara efektif, kemudian mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengarnya.

Menurut Och dan Winker, pada dasarnya berbicara mencakup tiga tujuan, yaitu :

- 1) Memberi tahu, melaporkan
- 2) Menjamu, menghibur
- 3) Membujuk, mengajak, mendesak, meyakinkan.

Untuk mencapai tujuan berbicara, motivasi merupakan pertimbangan penting dalam menentukan kesiapan para peserta didik untuk berkomunikasi. Motivasi mengacu pada kombinasi usaha ditambah keinginan untuk mencapai tujuan belajar, serta ditambah sikap-sikap yang menyenangkan terhadap pelajaran bahasa Indonesia. Motivasi kedua dipandang sebagai acuan terhadap seberapa gigih mereka bekerja atau berusaha dalam mempelajari bahasa.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Sri Wahyuni, dkk, *Bahasa Indonesia 1*, (Surabaya : Lapis – PGMI , 2008), paket 4, hal. 10.

## 5. Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Kemampuan berbicara adalah kemampuan untuk mengungkapkan gagasan kepada pihak lain secara lisan. Dalam pembelajaran keterampilan berbicara ini terdapat empat hal yang perlu menjadi perhatian bagi seorang guru sebelum mendesain dan melaksanakan proses pembelajaran, yaitu:

### 1) Pemberian (*feedback*) dalam pembelajaran berbicara.

Feedback (umpan balik) merupakan hal yang penting dan harus terjadi dalam setiap proses pembelajaran. Hal ini dilakukan karena feedback seorang guru terhadap siswa memiliki tiga fungsi yakni sebagai pemberi *reinforcement* (penguatan), *information* (informasi), dan *motivation* (motivasi).<sup>20</sup>

### 2) Materi Pembelajaran Berbicara

Cakupan kegiatan aspek berbicara cukup luas, yaitu berbicara secara formal dan informal. Adapun cakupan materi berbicara dalam kurikulum meliputi kegiatan sebagai berikut:

- (1) berceramah, (2) berdebat, (3) bercakap-cakap, (4) berkhotbah,
- (5) bertelepon, (6) bercerita, (7) berpidato, (8) bertukar pikiran,
- (9) bertanya, (10) bermain peran, (11) berwawancara, (12) berdiskusi, (13) berkampanye, (14) menyampaikan sambutan,

---

<sup>20</sup> Kundharu Saddhono, St. Y. Slamet, Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Bandung: Karya Putra Darwah, 2012) Edisi 1, hlm 59

selamat, pesan, (15) melaporkan, (16) menanggapi, (17) menyanggah pendapat, (18) menolak permintaan, tawaran, ajakan, (19) menjawab pertanyaan, (20) menyatakan sikap, (21) menginformasikan, (22) membahas, (23) melisankan (isi drama, cerpen, puisi, bacaan), (24) menguraikan cara membuat sesuatu, (25) menawarkan sesuatu, (26) meminta maaf, (27) memberi petunjuk, (28) memperkenalkan diri, (29) menyapa, (30) mengajak, (31) mengundang, (32) memperingatkan, (33) mengoreksi, dan (34) tanya-jawab.<sup>21</sup>

### 3) Penilaian dalam pembelajaran berbicara

Penilaian dilakukan untuk mengetahui keberhasilan sebuah pengajaran. Penilaian dalam keterampilan berbicara bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan. Memerlukan tingkat pemahaman yang cukup tinggi bagi guru untuk dapat menetapkan kriteria-kriteria dalam penilaian berbicara.

### 4) Model-model pembelajaran berbicara

Ada beberapa model pembelajaran berbicara yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia, di antaranya yaitu berbicara estetik, berbicara tujuan, dan aktivitas drama

---

<sup>21</sup> Kundharu Saddono, St. Y. Slamet, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Teori dan Aplikasi* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014) edisi 2 hlm 91-92.

## 6. Indikator Penilaian Keterampilan Berbicara

Pada hakekatnya belajar bahasa bukan semata-mata belajar untuk menguasai ilmu bahasa tersebut, akan tetapi lebih dimaksudkan untuk membantu para siswa mampu menggunakan bahasa tersebut sebagai alat komunikasi baik secara tulis maupun lisan.<sup>22</sup> Untuk dapat berbicara secara baik, siswa harus menguasai secara aktif struktur dan kosa kata bahasa yang bersangkutan. Masalah kelancaran dalam berbahasa dan ketepatan bahasa atau pengucapan serta kejelasan pikiran atau pemahaman merupakan hal yang sering ditekankan dalam kegiatan berbicara. Ketika berbicara terdapat dua aspek yang terlibat yaitu keterampilan dalam menyampaikan secara lisan yang dilihat dari segi aktivitas dan kemampuan kognitif yang dilihat dari segi pemahaman terhadap isi cerita atau gagasan terungkap melalui bahasa yang disampaikan.

Adapun yang penulis maksud dengan keterampilan berbicara adalah keterampilan berbicara mata pelajaran bahasa Indonesia yang meliputi 3 komponen indikator keterampilan berbicara yaitu<sup>23</sup>:

### 1) Pelafalan atau Ucapan

---

<sup>22</sup> Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 285

<sup>23</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa Dan Sastra* (Yogyakarta: BPF, 2001), hlm.168.

Pelafalan merupakan tolak ukur seberapa baik dan benar siswa dalam mengungkapkan atau melafalkan suatu kata atau suatu kalimat. Dalam pembelajaran berbicara seseorang, perlu dibimbing dan di motivasi agar siswa mampu mengungkapkan bahasa tersebut.

2) Intonasi

Intonasi yaitu tinggi rendahnya nada pada kalimat yang memberikan penekanan pada kata-kata tertentu di dalam kalimat.

3) Ekspresi

Ekspresi adalah pengungkapan ataupun suatu proses dalam mengutarakan maksud, perasaan, gagasan dan sebagainya

Ketiga komponen tersebut disatukan dan dijadikan sebagai alat ukur kesempurnaan dalam berbicara bahasa Indonesia.

## **B. Metode Pembelajaran Bermain Peran**

### **1. Pengertian Metode Pembelajaran**

Dalam bahasa Inggris, *method* berarti cara. Apabila kita kaitkan dengan pembelajaran, maka metode adalah cara yang digunakan guru dalam membelajarkan siswa. Joni mengemukakan bahwa metode adalah berbagai cara kerja yang

bersifat relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>24</sup>

Pengembangan metode pembelajaran dimaksudkan agar guru memahami benar bagaimana murid belajar yang efektif, dan metode pembelajaran yang bisa dipilih dan digunakan harus sesuai dengan situasi dan kondisi murid, materi, fasilitas, dan guru itu sendiri. Salah satu metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran bidang studi bahasa Indonesia adalah metode bermain peran.

Kedudukan metode pembelajaran mempunyai ruang lingkup sebagai cara dalam beberapa hal, antara lain :

- 1) Pemberian dorongan. Dalam hal ini metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam rangka memberikan dorongan kepada siswa untuk mau belajar.
- 2) Pengungkap tumbuhnya minat belajar. Dalam hal ini metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam menumbuhkan rangsangan untuk tumbuhnya minat belajar siswa yang didasarkan pada kebutuhannya.

---

<sup>24</sup> Sri Anita, dkk., *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm. 24.

- 3) Penyampaian materi pembelajaran. Dalam hal ini metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam menyampaikan bahan dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Pencipta iklim belajar yang kondusif. Dalam hal ini metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa untuk belajar.
- 5) Pendorong untuk melahirkan kreativitas. Dalam hal ini metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru untuk menumbuhkan kreatifitas siswa sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
- 6) Pendorong untuk penilaian diri dalam proses dan hasil belajar. Dalam hal ini metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran.
- 7) Pendorong dalam melengkapai kelemahan hasil belajar. Dalam hal ini metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru untuk mencari pemecahan masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Benidiktus Tanujaya, Jeinne Mumu, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: media akademi, 2016) hlm. 151-152

## 2. Pengertian Metode Pembelajaran Bermain Peran

Metode pembelajaran bermain peran adalah metode pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas. Bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Bentuk pengajaran bermain peran memberikan pada murid seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru.<sup>26</sup>

Bermain peran merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dimiliki oleh setiap siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati.<sup>27</sup> Selain itu, bermain peran sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa tutur.

Dengan bermain peran, guru mengajak peserta didik untuk memahami pengertian perilaku sosial, peranannya dalam interaksi

---

<sup>26</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2004), hlm. 214.

<sup>27</sup> Miftahul A'la, *Quantum Teaching* (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), 93.

sosial, dan cara – cara memecahkan masalah – masalah sosial dengan cara – cara yang lebih efektif. Secara khusus, bermain peran membantu peserta didik mengumpulkan dan mengorganisasikan informasi tentang isu – isu sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain dan berusaha untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik.<sup>28</sup>

### **3. Langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran**

Langkah-langkah umum untuk kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran ini adalah sebagai berikut<sup>29</sup>:

- 1) Persiapan
- 2) Guru menyiapkan skenario pembelajaran yang akan ditampilkan.
- 3) Guru menyiapkan LKS untuk dikerjakan siswa.
- 4) Beberapa siswa diminta untuk mempelajari skenario pembelajaran beberapa hari sebelum kegiatan pembelajaran.
- 5) Siswa yang lainnya dibagi dalam beberapa kelompok yang setiap kelompok beranggotakan sekitar 5 orang.
- 6) Pelaksanaan.

---

<sup>28</sup> Sri Anita, dkk., *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm. 317.

<sup>29</sup> Benidiktus Tanujaya, Jeinne Mumu, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: media akademi, 2016) hlm. 162

- 7) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi dasar yang ingin dicapai.
- 8) Siswa yang mempelajari skenario pembelajaran diminta untuk melakukan skenario yang telah dipersiapkan.
- 9) Siswa lainnya yang telah dikelompokkan, memperhatikan skenario pembelajaran yang sedang diperagakan.
- 10) Setelah selesai penampilan kelompok penyaji, setiap siswa diberikan lembar kegiatan siswa (LKS) untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- 11) Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulan tentang materi pelajaran yang telah diperoleh.
- 12) Guru memberikan kesimpulan secara umum tentang materi pelajaran yang telah dilakukan.
- 13) Guru melakukan penilaian secara keseluruhan.
- 14) Penutup.

#### **4. Tujuan Metode Pembelajaran Bermain Peran.**

Metode pembelajaran bermain peran mempunyai tujuan sebagai berikut<sup>30</sup>:

---

<sup>30</sup> Suyatno, *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, (Surabaya: SIC, 2004), hlm. 119

- 1) Siswa dapat memerankan tokoh tertentu dengan ucapan yang tepat.
- 2) Siswa dapat menirukan gaya tokoh yang diidentifikasi dengan ucapan yang mirip dan sama.

#### **5. Manfaat Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran**

Manfaat yang dapat diambil dari metode pembelajaran bermain peran adalah<sup>31</sup> .

- 1) Bermain peran dapat memberikan semacam *hidden practise*, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan atau istilah – istilah baku dan normatif terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari.
- 2) Bermain peran melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
- 3) Bermain peran dapat memberikan kepada murid kesenangan karena bermain peran pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia murid. Masuklah ke dunia murid, sambil kita antarkan dunia kita.

---

<sup>31</sup> DePorter, B. & Hemacki, M., *Quantum Learning*, (Bandung: Kaifa, 2000) , hlm. 37

## 6. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran Bermain Peran.

### 1) Kelebihan Metode Pembelajaran Bermain Peran.

Menurut Oemar Hamalik, kelebihan metode bermain peran sebagai berikut<sup>32</sup>:

- a) Siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi.
- b) Siswa dapat mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan.
- c) Memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain.
- d) Siswa memiliki kontrol dan cara yang aman untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah di antara kelompok atau individu.

### 2) Kekurangan Metode Pembelajaran Bermain Peran.

Selain memiliki kelebihan, metode pembelajaran bermain memiliki kekurangan sebagai berikut<sup>33</sup> :

<sup>32</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2004), hlm. 214.

<sup>33</sup> [http://www.academia.edu/8748398/Metode Pembelajaran Bermain Peran Role Playing](http://www.academia.edu/8748398/Metode_Pembelajaran_Bermain_Peran_Role_Playing) (diakses pada tanggal 2 Nopember 2017, pukul 20.00)



keterlibatan guru, pemberian motivasi pada anak, mengeksplorasi dan pengayaan.

Penerapan metode pembelajaran Bermain Peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara adalah sebagai berikut<sup>34</sup>:

- 1) Bermain Peran harus diberikan secara bertahap dan tidak boleh menilai baik buruk terhadap peran yang dimainkan terutama dalam hal perasaan anak didik.
- 2) Guru harus mampu sebagai dinamisator sehingga mampu mengeksplorasi permasalahan dari berbagai dimensi dengan kata lain guru harus bisa menangkap esensi dan pandangan peserta didik, merefleksinya dan menyesuaikannya dengan baik.
- 3) Anak didik harus dibuka wawasannya karena terdapat beberapa alternative pemeran dalam suatu alur cerita dengan konsekuensi yang menyertainya.
- 4) Mengkaji ketepatan masalah.
- 5) Dengan diterapkannya metode pembelajaran bermain peran diharapkan akan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berbicara dan kegiatan pembelajaran akan menyenangkan, tidak membosankan, belajar dengan bergairah dengan menggunakan berbagai sumber belajar, anak aktif dan kreatif

---

<sup>34</sup> Nurbiana Dhieni, dkk., *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka2005), hlm 7-6.

## C. Dongeng

### 1. Pengertian Dongeng

Dongeng termasuk salah satu bentuk prosa lama. Prosa lama merupakan karya sastra yang belum mendapat pengaruh dari sastra atau kebudayaan barat.<sup>35</sup> Dongeng merupakan suatu kisah yang diangkat dari pemikiran fiktif dan kisah nyata, menjadi suatu alur perjalanan hidup dengan pesan moral yang mengandung makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya.

Dongeng juga merupakan dunia hayalan dan imajinasi dari pemikiran seseorang yang kemudian diceritakan secara turun-temurun dari generasi ke generasi.<sup>36</sup> Pendapat lain mengatakan, bahwa “dongeng adalah suatu cerita yang bersifat khayal.”<sup>37</sup> Dari pengertian ini dapat dipahami bahwa dongeng merupakan cerita yang tidak benar-benar terjadi, karena sifatnya hayalan dan imajinasi dari si pembuatnya. Meskipun sifatnya fiktif, tetapi dongeng berisi nasihat-nasihat yang baik bagi pembaca dan pendengarnya. Sebagian dijumpai orang tua yang sering membacakan dongeng sebagai pengantar tidur bagi anak-

---

<sup>35</sup> Retno Purwandari, Qoni'ah, *Buku Pintar Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Familia, 2012), cet. 1, hlm. 136

<sup>36</sup> <http://id.wikipedia.org>. (diakses pada tanggal 2 Nopember 2017, pukul 21.35)

<sup>37</sup> Retno Purwandari, Qoni'ah, *Buku Pintar Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Familia, 2012), cet. 1, hlm. 137

anak. Hal ini mengandung nilai positif bagi perkembangan kosa kata si anak, karena akan terjadi interaksi yang baik antara orang tua dan anak. Ketika ada bagian cerita yang membuatnya tertarik, akan muncul keingintahuannya akan kelanjutan dari dongeng tersebut. Anak pun akan bertanya dengan kata apa, mengapa, dimana, kapan, dan sebagainya. Dengan adanya komunikasi tersebut akan terasah keterampilan berbicara anak, dan kosa kata yang dimiliki anak pun akan bertambah.

Dongeng sangat disukai oleh anak-anak, karena masa anak-anak penuh dengan hayalan dan imajinasi. Dengan kondisi seperti ini, maka orang tua atau guru dapat menjadikan dongeng sebagai media untuk menyampaikan nilai-nilai kehidupan bagi anak, misalnya saja dongeng yang cukup terkenal berjudul Malin Kundang. Cerita tersebut mengisahkan tentang anak yang durhaka kepada ibunya. Dongeng ini dapat digunakan jika ingin menyampaikan nasihat agar anak senantiasa berbuat baik kepada orang tua. Jadi, mendongeng kepada anak merupakan kegiatan yang bernilai positif. Daya khayal dan imajinasi anak akan berkembang, kosa kata yang dimiliki anak akan bertambah, dan anak mendapatkan nilai-nilai yang baik bagi kehidupannya kelak.

## 2. Jenis-jenis Dongeng

Terdapat beberapa jenis dongeng, yaitu fabel, mite (mitos), legenda, sage, parabel, dan dongeng jenaka. Berikut penjelasan dari masing-masing jenis dongeng yang telah disebutkan, yaitu:

- 1) Fabel adalah cerita lama yang menokohkan binatang sebagai lambing pengajaran moral (biasa pula disebut sebagai cerita binatang), contoh: Kancil dengan Buaya, Kancil dan Kura-Kura, dan sebagainya.
- 2) Mite (mitos) adalah cerita-cerita yang berhubungan dengan kepercayaan terhadap sesuatu benda atau hal-hal yang dipercaya mempunyai kekuatan gaib, contoh: Nyai Roro Kidul, Dewi Sri, dan lain-lain.
- 3) Legenda adalah cerita lama yang mengisahkan tentang riwayat terjadinya suatu tempat atau wilayah, contoh: Legenda Banyuwangi, Tangkuban Perahu, dan lain-lain.
- 4) Sage adalah cerita lama yang berhubungan dengan sejarah, yang mengisahkan tentang keberanian, kesaktian, kepahlawanan seseorang, contoh: Airlangga, Ken Arok, dan lain-lain.
- 5) Parabel adalah cerita rekaan yang menggambarkan sikap moral atau keagamaan dengan menggunakan ibarat atau

perbandingan, contoh: Hikayat Bayan Budiman, Bhagawagita, dan lain-lain.

- 6) Dongeng jenaka adalah cerita tentang tingkah laku orang bodoh, malas atau cerdik, dan masing-masing dilukiskan secara humor, jalan ceritanya pun membuat orang tertawa karena lucu contoh: Pak Pandir, Lebai Malang, Abu Nawas, dan lain-lain.<sup>38</sup>

Berdasarkan jenis-jenis dongeng yang penulis sebutkan, penulis memilih dongeng jenis fabel dalam penelitian ini. Alasan memilih jenis fabel, karena anak-anak biasanya suka dengan hewan. Cerita-ceritanya pun sangat dekat dengan dunia anak-anak.

Dalam pembelajaran, dongeng dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Dongeng menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan moral kehidupan kepada siswa, “termasuk menimbulkan rasa empati dan simpati anak. Nilai-nilai yang bisa dipetik dari dongeng adalah nilai kejujuran, kerendahhatian, kesetiakawanan, kerja keras, dan lain sebagainya.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Ibid, hlm. 137-138

<sup>39</sup> <http://awanadec.wordpress.com>. (diakses pada tanggal 2 Nopember 2017, pukul 21.45)



## BAB III

### PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

#### A. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu: cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan.<sup>41</sup> Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai

---

<sup>41</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta), hlm. 2

tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.<sup>42</sup>

Berdasarkan namanya, maka terdapat dua komponen utama dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: Penelitian tindakan, dan kelas. Penelitian tindakan kelas sendiri terdiri dari dua suku kata, yaitu penelitian dan tindakan. Oleh karena itu untuk menjelaskan pengertian penelitian tindakan kelas, terlebih dahulu perlu dijelaskan pengertian masing-masing kata tersebut<sup>43</sup>.

**Penelitian** merupakan proses penyelidikan ilmiah yang dilakukan secara terencana untuk memperoleh fakta guna memperkuat, mengembangkan dan atau membantah sesuatu yang sudah diyakini kebenarannya.

**Tindakan** merupakan aktivitas yang dilakukan untuk terlaksananya pembelajaran efektif dan efisien.

**Kelas** dapat diartikan sebagai sekelompok siswa dalam satu tingkatan sama yang melakukan aktivitas pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian tindakan kelas adalah kegiatan penelitian dalam siklus yang merupakan suatu tindakan sebagai hasil refleksi seorang guru di kelas yang dikelolaknya, dengan tujuan utama untuk meningkatkan kualitas

---

<sup>42</sup> Wina Sanjaya, Penelitian Tindakan Kelas, ( Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012 ) hlm. 26

<sup>43</sup> Benidiktus Tanujaya, Jeinne Mumu, Penelitian Tindakan Kelas (Yogyakarta: media akademi, 2016) hlm. 4-5

pembelajaran dalam rangka perbaikan dan peningkatan kinerja siswa dalam bentuk prestasi belajar<sup>44</sup>.

### 1. Ciri-ciri penelitian tindakan kelas

Penelitian tindakan kelas memiliki tiga ciri pokok. Seperti yang dituliskan oleh Suharsimi Ari Kunto. Ciri-ciri tersebut adalah

- a. Inkuiri reflektif, yaitu permasalahan dalam PTK merupakan permasalahan yang riil dalam proses pembelajaran di dalam kelas.
- b. Kooperatif, yaitu adanya kerjasama antara peneliti dengan guru kelas atau antara guru kelas dengan pihak-pihak yang mengadakan perbaikan dalam proses pembelajaran.
- c. Reflektif, yaitu penelitian bersifat berkelanjutan nuntuk mengetahui kemajuan atau peningkatan dari pelaksanaan tindakan yang dilakukan dan melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya<sup>45</sup>

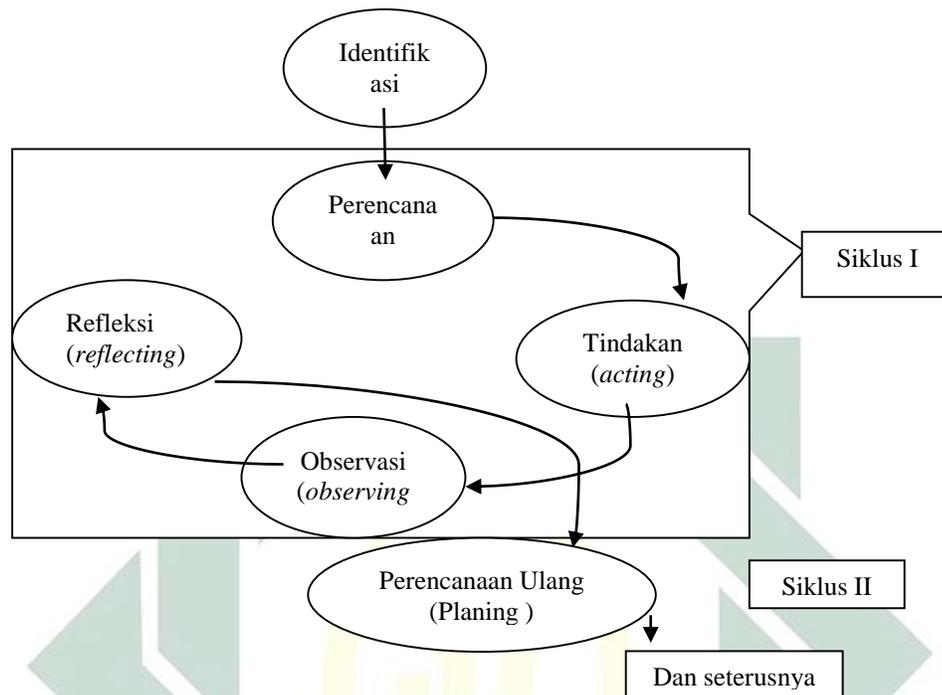
PTK ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kurf Lewin, yang berbentuk spiral dari siklus I ke siklus II. Dan setiap siklus, kegiatan yang dilakukan meliputi rencana, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan yang ada<sup>46</sup>. Alur siklus PTK menurut Kurf Lewin, dijelaskan pada gambar berikut ini

---

<sup>44</sup> Ibid, hlm. 7

<sup>45</sup> Suharsimi A, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal 10

<sup>46</sup> Penelitian tindakan kelas. (Surabaya : kampus PGMI, 2007), hal 5.12



**Gambar 3.1**

**Gambar Alur PTK menurut Kurt Lewin<sup>47</sup>**

Tahap 1: Menyusun Rancangan Tindakan (*Planning*)

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.<sup>48</sup> Peneliti membuat rencana-rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada kelas yang akan dilakukan penelitian.

<sup>47</sup> Nur Hamim dan Husniyatus Salamah, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Surabaya: PT.Revka Petra Media, 2009), hal 65-66

<sup>48</sup> Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), hlm. 17.

### Tahap 2: Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pada tahap kedua ini peneliti mulai menerapkan isi rancangan yang sudah disusun pada tahap pertama dalam proses pembelajaran. Rencana-rencana yang sudah disusun pada tahap pertama diterapkan pada kelas yang dijadikan penelitian. Pelaksana, dalam hal ini adalah guru, dalam mengimplementasikan rencana-rencana pembelajaran sebaiknya tidak keluar dari apa yang sudah direncanakan, dan dilakukan dengan cara yang wajar, tidak dibuat-buat. Hal ini perlu diperhatikan agar sesuai dengan tujuan semula.

### Tahap 3: Pengamatan (*Observing*)

Tahap ketiga yaitu pengamatan (*observing*). Menurut Prof. Supardi ‘’observasi yang dimaksud pada tahap tiga adalah pengumpulan data. Yakni, pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh tindakan yang dilakukan kepada siswa, apakah tindakan yang dilakukan sudah mencapai sasaran ataukah belum’’. Pada langkah ini, peneliti harus menguraikan jenis data yang dikumpulkan, cara mengumpulkan, dan alat atau instrument pengumpulan data (angket, wawancara, observasi dan lain-lain).<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup> Suyadi, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), cet. 4, hlm. 63.

#### Tahap 4: Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi dapat dilakukan jika pelaksanaan tindakan telah selesai dilakukan. Pada tahap ini peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan, yakni “mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan.”<sup>50</sup> Berdasarkan data yang diperoleh pada tahap ketiga atau disebut juga dengan istilah evaluasi diri. Apakah pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan dengan baik, ataukah masih ada kekurangan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

### **B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian**

#### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III MI As-Syaiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia materi mendongeng.

#### **2. Waktu penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil yaitu dimulai bulan September 2017 pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018.

#### **3. Siklus Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan dua siklus untuk melihat penerapan metode bermain peran dalam upaya peningkatan

---

<sup>50</sup> Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), hlm. 17.

keterampilan berbicara siswa pada materi mendongeng. Setiap siklus mengikuti prosedur, tindakan, pengamat serta refleksi.

#### **4. Karakteristik Subyek Penelitian**

Sebagai subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan tahun ajaran 2017/2018 dengan jumlah 20 siswa. Pemilihan kelas ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa keterampilan berbicara dikelas ini masih perlu ditingkatkan sesuai dengan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan.

Penerapan metode bermain peran juga belum pernah dilakukan untuk materi mendongeng di Sekolah tersebut. Sehingga peneliti berharap dengan diterapkannya metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara terutama pada materi mendongeng.

#### **C. Variabel yang Diteliti**

Variabel yang menjadi sasaran dalam penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan keterampilan berbicara dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran dalam materi mendongeng untuk siswa kelas III. Disamping variabel tersebut masih ada beberapa variabel yang lain yaitu:

1. Variabel input : Siswa kelas III MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan.
2. Variabel Proses : Penerapan metode pembelajaran bermain peran.
3. Variabel output : Peningkatan keterampilan berbicara pada materi mendongeng.

## D. Rancangan Tindakan

Rancangan penelitian adalah rencana dan struktur penelitian yang disusun sedemikian rupa sehingga kita dapat memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan penelitian.<sup>51</sup>

Peneliti akan menggunakan tindakan dengan menerapkan metode bermain peran pada siswa kelas III di MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan, setelah diterapkannya metode bermain peran diharapkan terjadi peningkatan keterampilan berbicara terutama materi mendongeng pada diri siswa. Dalam pelaksanaan penelitian, kegiatan yang akan dilakukan antara lain:

### 1. Pelaksanaan Penelitian

Pada penelitian ini langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

#### Tindakan Siklus I

##### a. Tahap perencanaan tindakan (*planning*)

1. Mengadakan penelitian awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu segera diatasi. Dalam tahap ini peneliti melakukan wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia
2. Membuat lembar observasi bagi guru dan siswa untuk melihat proses pembelajaran berbicara dengan menerapkan metode

---

<sup>51</sup> Punaji Setyosari, Metode Penelitian Pendidikan, (Jakarta: Kencana, 2010), jilid1, hal. 148

pembelajaran bermain peran. Lembar observasi tentang kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.
4. Membuat Lembar Kerja Siswa untuk menuntun siswa dalam menggunakan metode pembelajaran bermain peran
5. Membuat alat evaluasi untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan metode pembelajaran bermain peran.

**b. Tahap pelaksanaan tindakan (*acting*)**

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan tindakan yang telah dirumuskan pada RPP dalam situasi yang aktual, meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup.

Langkah – langkah kegiatan dalam RPP :

- 1) Kegiatan Awal
  - a) Mengucapkan salam, berdoa dan menanyakan kabar
  - b) Melakukan senam otak untuk menumbuhkan semangat siswa
  - c) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa
  - d) Menghubungkan dengan materi yang sudah dipelajari
- 2) Kegiatan Inti
  - a) Guru menyiapkan skenario pembelajaran
  - b) Pembentukan kelompok
  - c) Tiap kelompok diberi skenario cerita dongeng yang telah disiapkan guru

- d) Tiap kelompok mempelajari skenario cerita dongeng
- e) Secara bergantian, tiap kelompok maju ke depan untuk memerankan tokoh dalam skenario cerita dongeng
- f) Siswa memerankan tokoh cerita dongeng sambil di nilai oleh guru
- g) Setelah semua kelompok memerankan tokoh dalam skenario, guru membimbing penyimpulan dan refleksi

3) Kegiatan akhir

- a) guru melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran yang sudah dipelajari dan menyimpulkan materi yang sudah dipelajari tadi
- b) Menutup dengan berdoa dan salam

**c. Observasi**

Observasi dilakukan bersama dengan dilaksanakannya tindakan. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yaitu kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran.

**d. Refleksi**

Pada tahap ini yang harus dilakukan adalah : mencatat hasil observasi, mengevaluasi hasil observasi, menganalisis hasil pembelajaran, mencatat kelemahan-kelemahan untuk dijadikan bahan

penyusunan perancangan siklus berikutnya sampai tujuan PTK tercapai.

Refleksi terhadap proses belajar mengajar ini perlu dilakukan antara penelitian dan pengamatan untuk menemukan penyebab mencari jalan pemecahannya. Dengan demikian diharapkan pada akhir siklus tujuan yang telah direncanakan dapat tercapai

## **2. Pelaksanaan Penelitian**

### **Tindakan Siklus II**

#### **a. Tahap perencanaan tindakan (*planning*)**

1. Mengidentifikasi permasalahan yang perlu segera diatasi. Dalam tahap ini peneliti melakukan wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia
2. Membuat lembar observasi bagi guru dan siswa untuk melihat proses pembelajaran berbicara dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran. Lembar observasi tentang kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.
4. Membuat Lembar Kerja Siswa untuk menuntun siswa dalam menggunakan metode pembelajaran bermain peran.
5. Membuat alat evaluasi untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan metode pembelajaran bermain peran.

**b. Tahap pelaksanaan tindakan (*acting*)**

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan tindakan yang telah dirumuskan pada RPP dalam situasi yang aktual, meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup.

Langkah – langkah kegiatan dalam RPP :

- 1) Kegiatan Awal
  - a) Mengucapkan salam, berdoa dan menanyakan kabar
  - b) Melakukan senam otak untuk menumbuhkan semangat siswa
  - c) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa
  - d) Menghubungkan dengan materi yang sudah dipelajari
- 2) Kegiatan Inti
  - a) Guru menyiapkan skenario pembelajaran
  - b) Pembentukan kelompok
  - c) Tiap kelompok diberi skenario cerita dongeng yang telah disiapkan guru
  - d) Tiap kelompok mempelajari skenario cerita dongeng
  - e) Secara bergantian, tiap kelompok maju ke depan untuk memerankan tokoh dalam skenario cerita dongeng
  - f) Siswa memerankan tokoh cerita dongeng sambil di nilai oleh guru
  - g) Setelah semua kelompok memerankan tokoh dalam skenario, guru membimbing penyimpulan dan refleksi



b. Guru

Untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi metode pembelajaran bermain peran.

## 2. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini diupayakan agar bisa mendapatkan data yang benar-benar valid, maka peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara sebagai berikut :

### 1. Observasi

Observasi adalah sebuah penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan kepada obyek secara langsung maupun tidak langsung.<sup>52</sup>

Observasi dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan guru dalam proses belajar mengajar dan penerapan metode pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan guru dan peneliti. Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi sebagai berikut :

**Tabel 3.1**

### **Lembar Pengamatan Aktivitas Guru**

No	Kegiatan	Skor			
		1	2	3	4

<sup>52</sup> Muhaimin Ali, *Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi*, (Bandung: Angkasa,1985), hal. 91

1.	Guru memulai pelajaran dengan ucapan salam, dan mengajak semua siswa untuk berdo'a sebagai pembuka pelajaran serta menanyakan kabar.				
2.	Guru memimpin senam otak untuk menumbuhkan semangat				
3.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa.				
4.	Guru menghubungkan dengan materi yang sudah dipelajari.				
5.	Guru menyiapkan skenario pembelajaran.				
6.	Guru membagi kelompok kecil				
7.	Guru membagi skenario pembelajaran kepada tiap kelompok				
8.	Guru menginstruksikan tiap kelompok untuk mempelajari skenario yang telah dibagikan				
9.	Guru menginstruksikan tiap kelompok maju ke depan kelas untuk memerankan tokoh skenario yang telah dipelajari.				
10.	Guru mengevaluasi tiap siswa yang memerankan tokoh cerita dongeng				
11.	Guru membimbing penyimpulan dan refleksi				

12.	Guru melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran yang sudah dipelajari				
13.	Menutup dengan berdoa dan salam				

Tabel 3.2

## Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Kegiatan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Siswa menjawab salam guru dan membaca do'a bersama serta merespon guru				
2.	Siswa merespon apersepsi dari guru.				
3.	Siswa mendengarkan saat tujuan pembelajaran disampaikan.				
4.	Siswa merespon, saat guru menghubungkan materi dengan sebelumnya.				
5.	Siswa memperhatikan ketika guru membagi kelompok kecil.				
6.	Siswa berkumpul dengan kelompok				
7.	Siswa merespon ketika guru membagi skenario pembelajaran kepada tiap kelompok				
8.	Siswa memperhatikan instruksi guru untuk mempelajari skenario yang telah dibagikan.				

9.	Siswa bersama kelompok mempelajari skenario yang telah diterima.				
10.	Tiap kelompok maju ke depan kelas untuk memerankan tokoh yang ada dalam skenario pembelajaran.				
11.	Siswa bersama guru menyimpulkan dan refleksi				
12.	Siswa merespon ketika guru melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran yang sudah dipelajari				
13.	Siswa membaca do'a dan menjawab salam dari guru.				

## 2. Wawancara

Teknik wawancara merupakan teknik pengumpulan data kualitatif dengan menggunakan instrumen yaitu pedoman wawancara.<sup>53</sup> “Wawancara atau *interview* dapat diartikan sebagai teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu.”<sup>54</sup> Teknik wawancara dilakukan sebagai upaya untuk memperoleh data siswa yang belum tuntas dalam keterampilan berbicara.

<sup>53</sup> Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Referensi, 2012), cet.1, hlm. 71

<sup>54</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas....* hlm. 96

Selain itu wawancara juga digunakan memperoleh informasi tentang keterampilan berbicara siswa kelas III MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan. Adapun daftar pertanyaan yang digunakan dalam wawancara adalah untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut:

- a) Kendala guru saat mengajar Bahasa Indonesia
- b) Kesulitan dalam keterampilan berbicara
- c) Metode yang digunakan saat pembelajaran
- d) Standar kelulusan mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III
- e) Prosentase ketuntasan belajar siswa.

### 3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi ini merupakan penelaahan terhadap referensi-referensi yang berhubungan dengan fokus permasalahan penelitian. Dalam studi dokumentasi peneliti dapat mencari dan mengumpulkan data-data teks atau *image*, kemudian menganalisisnya.<sup>55</sup> Dokumen yang digunakan untuk mengetahui perkembangan anak selama proses pembelajaran pada waktu tindakan berupa RPP, foto dan nilai hasil belajar siswa

---

<sup>55</sup> Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Referensi, 2012), cet.1, hlm. 73

#### 4. Unjuk Kerja

Unjuk kerja adalah penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan suatu pekerjaan atau tugas. Penilaian unjuk kerja ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang peningkatan keterampilan berbicara, adapun instrumennya sebagai berikut:

**Tabel 3.3**

**Rubrik Penilaian Unjuk Kerja**

No	Nama Siswa	Unsur yang dinilai			Skor	NA	Ket
		Pelafalan	Intonasi	Ekspresi			
1							
2							
Dst.							
		Jumlah					
KKM = 75		Prosentase Ketuntasan Belajar					

No	Unsur yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Pelafalan	Jika pelafalan kalimat tidak tepat	Jika pelafalan kalimat	Jika pelafalan kalimat	Jika pelafalan kalimat tepat

			kurang tepat	cukup tepat	
2	Intonasi	Jika intonasi pengucapan tidak tepat	Jika intonasi pengucapan kurang tepat	Jika intonasi pengucapan cukup tepat	Jika intonasi pengucapan tepat
3	Ekspresi	Jika ekspresi tidak sesuai	Jika ekspresi kurang sesuai	Jika ekspresi cukup	Jika ekspresi sesuai

#### F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang sangat penting, sebab dari hasil ini dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan peneliti.

Untuk menganalisis data-data tentang penerapan metode pembelajaran bermain peran yang dilakukan dengan cara mengobservasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan untuk menilai keterampilan berbicara diambil dari data unjuk kerja digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \quad \text{Rumus.....3.1}$$

Untuk mengetahui nilai rata – rata kelas dapat dirumuskan nilai sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Semua Nilai Siswa}}{\text{Jumlah Siswa}} \quad \text{Rumus.....3.2}$$

Dengan menggunakan rumus di atas, penulis menggunakan kriteria sebagai berikut:

76 – 100 = Sangat baik

51 – 75 = Baik

26 – 50 = Tidak baik

0 – 25 = Sangat tidak baik

Selain menghitung nilai akhir diperlukan juga menghitung prosentase keterampilan berbicara siswa untuk mengetahui peningkatan jumlah siswa yang memenuhi indikator kinerja, penulis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum N} \times 100\% \quad \text{Rumus..... 3.3}$$

Keterangan :

P : Prosentase ketuntasan keterampilan berbicara

$\sum x$  : Jumlah siswa yang tuntas belajar

$\sum N$  : Jumlah Siswa

### G. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan ptk dalam meningkatkan atau memperbaiki PBM dikelas. Indikator kinerja harus realistik dan data dapat diukur (jelas cara pengukurannya).<sup>56</sup>

<sup>56</sup> Sudjana, *Evaluasi hasil Belajar*, (Bandung: Pustaka Mertiana, 1998), hal 127

Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mendongeng di kelas III MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan adalah 75
2. Sekurang-kurangnya 75% siswa telah mencapai KKM
3. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika obserasi aktivitas guru dan siswa mendapatkan nilai minimal 75.

#### **H. Tim Peneliti**

Penelitian ini dilaksanakan oleh mahasiswi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya atas nama Inqidloatul Amaniyah yang bertindak sebagai observer, yang bekerja sama dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan atas nama Bapak M. Ainul Afif, S.H sebagai guru yang bertindak membantu Observer, Sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah siswa kelas III MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Lokasi Penelitian

##### 1. Profil Madrasah

Lokasi sekolah MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan terletak di Dusun Janggan Desa Pomahanjangan Turi Lamongan. Pomahanjangan merupakan daerah pinggiran yang berdekatan antara kecamatan Turi dan Kecamatan Kalitengah. Sekolah ini terletak di dalam perkampungan di Dusun Janggan RT 5 RW. MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan juga satu gedung dengan TK As-Syafi'iyah Pomahanjangan.

MI As-Syafiiyyah merupakan salah satu sekolah swasta yang terakreditasi A. Kegiatan belajar mengajar di sekolah ini dilaksanakan pada pagi hari, yakni mulai jam 07.00 sampai 13.00 WIB. khusus kelas I dan II masuk jam 07.00 sampai jam 11.30 WIB.

##### 2. Kondisi Sekolah

###### a) Kondisi Fisik

MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan mempunyai beberapa bangunan sebagai sarana dan prasarana fisik dalam proses pembelajaran. Sarana dan prasarana merupakan salah satu penunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Sarana dan prasarana yang baik akan

menghasilkan pembelajaran yang baik juga. Berikut ini adalah sarana dan prasarana yang ada di MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan, yaitu:

**Tabel 4.1**  
**Sarana Prasarana**

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1.	Gedung Madrasah	1 unit
2.	Ruang belajar/kelas	6 unit
3.	Ruang kepala sekolah	1 unit
4.	Ruang guru	1 unit
5.	Perpustakaan	1 unit
6.	Ruang tata usaha	1 unit
7.	Tempat ibadah/mushollah	1 unit
8.	Ruang UKS	1 unit
9.	WC guru	1 unit
10.	WC murid	1 unit
11.	Gudang	1 unit

b) Kondisi non-fisik

Jumlah seluruh siswa-siswi MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan yakni sebanyak 138 siswa yang terdiri 61 siswa laki-laki dan 77 siswi perempuan. Berdasarkan jumlah siswa-siswi tersebut dapat diperinci sebagai berikut:

**Tabel 4.2****Jumlah siswa**

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	I	7	14	21
2	II	10	13	23
3	III	8	12	20
4	IV	9	16	25
5	V	13	11	24
6	VI	10	15	25
Jumlah		57	81	138

Di samping itu, jumlah seluruh guru MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan yakni sebanyak 11 orang yang terdiri dari 8 laki-laki dan 3 perempuan, dan 1 tata usaha (TU). Status guru tersebut ada yang PNS dan guru swasta. Yang menjadi kepala sekolah adalah 1 orang laki-laki yakni bapak Farhan, M.A Dibawah ini adalah data tenaga kependidikan MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan, yaitu:

**Tabel 4.3****Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan**

No	Nama Guru	Status Kepegawaian	Jabatan
1.	Farhan, M.A	PNS	Kepala Madrasah
2.	H. Saiful Hadi S.Pd	Guru Tetap	Guru
3.	Mufarrohah, S.Pd.I	Guru Tetap	Guru

4.	Abdus Salam, S.Pd.I	Guru Tetap	Guru
5.	Abdul Wahid, S.Pd.I	Guru Tetap	Guru
6.	M. Hasyim, S.Pd.I	Guru Tetap	Guru
7.	M. Ainul Afif, S.H	Guru Tetap	Guru
8.	Jazilatur Rosyidah, S.Pd	Guru Tetap	Guru
9.	Masyrufah, S.Pd.I	Guru Tetap	Guru
10.	Luthfillah, S.Pd.I	Guru Tetap	Guru
11.	Ahmad Shoheh, S.Pd	Guru Tetap	Guru
12.	Istiqlailiyah, S.Pd	Pegawai Tetap	Tata Usaha

c) Visi dan Misi Sekolah

1) Visi MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan

Terwujudnya lembaga pendidikan yang berwawasan ilmu pengetahuan yang inovatif trampil dan bertaqwa.

2) Misi MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan

1. Mewujudkan proses belajar mengajar yang berkualitas dan efektif.
2. Melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler secara terencana dan terukur.
3. Mementingkan lulusan yang memiliki daya saing tinggi dan berakhlaqul karimah.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Pra Tindakan**

Pelaksanaan pratindakan dilakukan pada bulan september 2017. Peneliti mendatangi sekolah untuk meminta izin penelitian kepada pihak sekolah agar dapat melakukan penelitian tindakan kelas. Ketika peneliti berada di sekolah MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan, peneliti merasa senang bertemu dengan guru-guru dan Kepala Sekolah yang bernama Bapak Farhan, M.A. Kita saling berjabat tangan dan memperkenalkan diri serta menyampaikan tujuan dan maksud untuk melakukan penelitian tindakan kelas di sekolah tersebut. Setelah mendapat izin untuk melakukan observasi dengan berbagai temuan yang didapat berupa permasalahan yang telah diuraikan dalam latar belakang.

Sasaran utama penelitian adalah siswa/siswi kelas III yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Kegiatan awal yang dilakukan peneliti yaitu mengadakan kegiatan survei awal untuk mengetahui keadaan sebenarnya serta mencari informasi dan menemukan berbagai kendala yang dihadapi sekolah dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya kelas III yang difokuskan pada aspek berbicara. Setelah peneliti melakukan wawancara dengan guru siswa kelas III, peneliti mengetahui bahwa pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada kompetensi berbicara dirasa sulit bagi siswa. Hal ini menyebabkan kemampuan siswa dalam pembelajaran berbicara masih belum mencapai KKM, sehingga kemampuan siswa dalam kompetensi berbicara khususnya pada materi dongeng masih rendah.

Dari hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas III yaitu Bapak M. Ainun Afif, S.H masih banyak siswa yang belum tuntas dalam aspek berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dari 20 siswa hanya 15% (3 siswa) yang telah berhasil dalam berbicara pada kompetensi dasar 1.2 Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan. Wawancara dengan guru kelas III ini dilakukan pada waktu istirahat berlangsung.

**Tabel 4.4**

**Nilai Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III MI As-Syafiiyyah  
Pomahanjangan Turi Lamongan Sebelum Diterapkan Metode  
Bermain Peran**

No.	Nama Siswa	Nilai				Ket.	
		1	2	3	Skor	T	TT
1.	Agus Wantoro	50	65	50	55		√
2.	Ahmad Alhakiki	55	60	65	60		√
3.	Ahmad Khizam	60	65	65	63,3		√
4.	Ana Mahbubah	77	75	75	75,6	√	
5.	Badi'ah	55	60	50	55		√
6.	Dewi Kurniawati	60	60	55	58,3		√
7.	Eka Fatmawati	60	70	50	60		√
8.	Ida Farida	55	50	50	51,6		√
9.	Khusnul Khotim	70	50	60	60		√
10.	M. Farih Luthfi	60	55	55	56,6		√

11.	M. Wahis Al-qorni	75	77	78	76,7	√	
12.	Muzakki Lathif	50	50	50	50		√
13.	Nur Afifah	70	65	70	68,3		√
14.	Nur Maulidiyah	65	65	70	66,6		√
15.	Nurul Laili	55	70	60	61,6		√
16.	Putri Safira	60	70	70	66,6		√
17.	Riska Sakhyyatun N.	77	78	76	77	√	
18.	Zahrotunnisa	60	50	55	55		√
19.	Zainal Wasat	50	55	55	53,3		√
20.	Zunita Mariantini	65	70	70	68,3		√
		<b>Jumlah</b>			<b>1.238,8</b>	<b>3</b>	<b>17</b>
<b>KKM = 75</b>		<b>Nilai rata-rata</b>			<b>61,94</b>		
		<b>Prosentase Ketuntasan Belajar</b>			<b>15%</b>		

Dari tabel di atas skor diperoleh dari menjumlahkan perolehan nilai 1, 2, dan 3 kemudian dibagi 3. Dengan keterangan nilai yang dimaksud adalah nilai:

1 = Menggunakan intonasi yang tepat

2 = Menggunakan suara yang jelas

3 = Berbicara dengan lancar

Berikut ini rumus perhitungan prosentase ketuntasan keterampilan berbicara siswa setelah mengikuti pembelajaran pada pra siklus dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} \text{Prosentase ketuntasan keterampilan berbicara} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{banyak siswa dalam kelas}} \times 100\% \\ &= \frac{3}{20} \times 100\% \\ &= 15\% \end{aligned}$$

Untuk mengetahui nilai rata – rata kelas dapat dirumuskan nilai sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata} &= \frac{1.238,8}{20} \\ &= 61,94 \end{aligned}$$

Berdasarkan analisis di atas, menunjukkan bahwa nilai keterampilan berbicara siswa pada pra siklus masih belum maksimal. Pada pra siklus siswa yang tuntas dalam memenuhi KKM sebanyak 3 siswa. Sehingga prosentase ketuntasan pada keterampilan berbicara siswa yang didapat yaitu 15% atau dari 20 siswa hanya 3 siswa yang tuntas. Prosentase ketuntasan siswa diperoleh dari membagi siswa yang tuntas dengan jumlah keseluruhan siswa dan dikali prosentase maksimal yaitu 100%. Dari ketuntasan belajar yang diperoleh masih jauh dengan harapan yaitu lebih dari atau sama dengan 75% ( $\geq 75\%$ ) dari keseluruhan jumlah siswa dikelas, dengan nilai KKM 75. Selain prosentase yang belum memenuhi KKM nilai rata-rata siswa juga masih jauh

diatas KKM yakni 61,94. Nilai tersebut diperoleh dari menjumlahkan semua nilai yang diperoleh siswa kemudian membagi nilai tersebut sebanyak jumlah siswa. Oleh karena itu, hasil dari pra siklus dapat dijadikan pertimbangan dalam pelaksanaan siklus I.

## **2. Siklus I**

Tindakan siklus I dilaksanakan 1 kali pertemuan (2x35 menit) pada tanggal 05 Desember 2017. Adapun tahapan-tahapan yang di lakukan pada siklus I adalah sebagai berikut :

### **a. Perencanaan**

Berdasarkan pengamatan dan pencatatan terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar di MI As-Syafiiyah Pomahanjangan pada pratindakan diperoleh informasi sebagai data awal bahwa sebanyak 17 siswa (85%) yang belum mencapai KKM (75) dan yang mencapai nilai KKM sebanyak 3 siswa (15%). Setelah dilakukan pengamatan, ternyata sebagian besar siswa belum mampu mengungkapkan pikiran dan gagasannya secara lebih leluasa serta belum dapat mengungkapkan atau berbicara dengan aturan berbicara yang benar. Siswa belum terampil dalam menyusun kalimat-kalimat dan belum memperhatikan tanda baca dalam teks dongeng yang dibuat guru, sehingga berbicaranya tidak berirama sesuai dengan isi cerita tersebut. Bertolak dari kenyataan tersebut diadakan konsultasi dengan guru kelas mengenai alternatif peningkatan kemampuan

berbicara dengan menggunakan metode bermain peran dalam proses pembelajaran.

Perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- 1) Menentukan pokok bahasan atau memilih kompetensi dasar atau indikator yang sesuai dengan keterampilan berbicara di kelas III. Alasan memilih kompetensi dasar atau indikator tersebut adalah:
  - a) Kompetensi dasar atau indikator tentang keterampilan berbicara sangat sulit dikuasai oleh siswa. Siswa banyak mengalami kesulitan pada indikator tersebut.
  - b) Kompetensi dasar atau indikator keterampilan berbicara tersebut nantinya dapat dipergunakan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara lebih lanjut.
  - c) Pemilihan kompetensi dasar atau indikator keterampilan berbicara didasarkan pada kurikulum yang berlaku
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Peneliti menyusun RPP, yang sebelumnya telah diperlihatkan kepada dosen pembimbing dan disetujui untuk melakukan validasi. Setelah RPP divalidasi oleh dosen sebagai validator yaitu Bapak Misnatun, M.Pd. kemudian RPP tersebut diperlihatkan kepada guru kelas III di MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan. Kemudian RPP dipergunakan sebagai perangkat pembelajaran ketika proses

pembelajaran berlangsung sesuai dengan tindakan yang akan dilakukan.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun 1 x pertemuan. Waktu yang dibutuhkan untuk satu kali pertemuan adalah 2 jam pelajaran atau sekitar 70 menit. Siklus I dilaksanakan pada 05 Desember 2017. Perencanaan RPP mencakup penentuan: standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, langkah-langkah/skenario pembelajaran, media, metode dan sumber pembelajaran serta sistem penilaian. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terlampir.

### 3) Mempersiapkan Fasilitas dan Sarana Pendukung

Fasilitas dan sarana pendukung yang perlu disiapkan untuk pelaksanaan pembelajaran adalah:

#### a) Ruang belajar

Ruang belajar yang digunakan adalah ruang belajar yang biasa digunakan setiap hari. Kursi diatur sedemikian rupa, sesuai dengan kebutuhan.

#### b) Buku pelajaran

Buku pelajaran Bahasa Indonesia digunakan sebagai buku acuan belajar.

#### c) Media Pembelajaran

Selain menggunakan metode bermain peran, peneliti memerlukan bantuan sebuah media pembelajaran untuk mempermudah siwa-

siswi memerankan tokoh dongeng dengan mudah yakni menggunakan media kartu nama. Media ini digunakan sebagai identitas ketika siswa-siswi memerankan tokoh dalam dongeng.

Berikut adalah cara membuat media kartu nama

Alat dan Bahan :

- Kertas manila
- Spidol
- Gunting

Cara membuatnya yakni kertas manila digunting menjadi beberapa bagian, setelah itu pada potongan kertas manila tersebut menyerupai bentuk awan dan diberi tulisan nama-nama tokoh pada dongeng yang akan diperankan oleh siswa.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Dalam tahapan ini guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun pada tahap perencanaan. Siklus I dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan. Pertemuan ini dilaksanakan pada tanggal 05 Desember 2017 pada jam pertama dan kedua yaitu pukul 07.00-08.10 WIB. Materi yang diajarkan adalah dongeng yang berjudul Si Keledai Ingin Berguna. Indikator Pembelajarannya adalah siswa dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasanya sendiri. Pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan metode bermain peran.

Media penunjang yang digunakan pembelajaran ini adalah menggunakan media sederhana yang disesuaikan dengan tokoh drama yang diperankan.

Ketika guru dan peneliti masuk ke dalam kelas, kondisi kelas masih ramai dan siswa sedang bermain-main dengan teman-temannya. Namun, setelah guru memberi perintah untuk tertib dan diam, siswa mulai diam dan duduk rapi. Mereka mulai mengambil buku dan alat tulis seperti : pensil atau bulpen, penghapus dan ada juga yang mengeluarkan penggaris. Seluruh keperluan alat tulis, mereka ambil dari tepak mereka masing-masing. Tepaknya ada yang diletakkan di atas meja dekat dengan bukunya, ada juga yang dimasukkan lagi ke dalam tas dengan alasan takut diambil dan dipinjam temannya. Karena kebanyakan dari mereka sering kehilangan alat tulis mereka, kadang jatuh di bawah bangku, kadang juga terselip atau terbawa oleh temannya. Sampai-sampai ada beberapa dari mereka memberi nama mereka sendiri di alat tulis yang mereka punya. Sehingga, jika jatuh atau hilang bisa kembali lagi. Karena apabila ada yang menemukan pasti mereka berteriak nama yang tertera pada alat tulis tersebut.

Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat yakni pada kegiatan awal pembelajaran, guru membuka pertemuan dengan mengucapkan salam, menyapa siswa dan menanyakan kabar (bagaimana kabarnya hari ini anak-anak, sudah makan di rumah, sudah berpamitan dengan orang tua, dan sudah belajar tadi malam) serta kesiapan siswa dalam menerima pelajaran.

Memimpin doa bersama siswa, dengan menundukkan kepala dan mengangkat kedua tangan. Ketika berdoa, ada yang tidak ikut berdoa, malah melamun dengan pandangan yang kosong. Ternyata siswa tersebut adalah Ahmad Khizam. Guru mendekatinya dan menyuruh berdoa sendiri, karena tadi tidak mengikuti doa bersama. Gurupun bertanya mengapa tadi melamun. Dia menjawab "Aku tidak sanga (uang saku) bu...", sambil menundukkan kepala. Guru bertanya kembali, "Loh, kenapa tidak sanga?". Izam menjawab "Ketinggalan bu, tadi dikasih Ibu diatas meja. Tapi aku lupa membawanya". Setelah mendapatkan penjelasan dari Izam, maka guru merasa kasihan, mencoba untuk menenangkan dan memberi sedikit uang kepadanya agar tidak sedih lagi.

Guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai pelajaran bahasa Indonesia "apa saja yang kalian ingat tentang pelajaran bahasa Indonesia yang lalu, mempelajari apa saja?". Karena masih banyak yang bingung dan kurang semangat, guru membangkitkan minat dan semangat belajar siswa dengan melakukan apersepsi "senam otak dengan jari untuk menumbuhkan semangat siswa" sambil berdiri, (merapikan baju dan bangku) dan menggerakkan tangan secara bersama-sama dengan dicontohkan guru. Ada yang gerakannya salah, disalahin dan ditertawakan oleh temannya. Siswa mulai tersenyum dan tertawa senang. Guru membenarkan dan diakhiri dengan saling bertepuk tangan bersama-

sama. Kemudian, melakukan tanya jawab tentang dongeng dan menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini.

Kegiatan inti pada tahap eksplorasi, guru menjelaskan tentang dongeng, kemudian menceritakan isi dongeng kepada siswa secara singkat lalu melakukan tanya jawab terkait dengan isi dongeng tersebut. Contoh: berapa tokoh yang ada dalam dongeng yang ibu ceritakan tadi?, siapa nama tokoh-tokoh tersebut? Selanjutnya menyampaikan teknik pembelajaran yang akan digunakan. Pada kegiatan tersebut masih ada siswa yang masih melakukan kegiatannya sendiri, ada yang berbicara dengan teman disampingnya dan ada yang mainan kertas, namun setelah guru menghampirinya dan menegur mereka akhirnya mereka mendengarkan guru kembali.

Pada tahap elaborasi, guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 4 siswa, saat pembagian kelompok kelas kembali gaduh karena banyak anak-anak yang tidak setuju dengan pembagian kelompok oleh guru, karena tidak sesuai dengan teman mereka. Setelah guru memberi pengertian kepada siswa bahwa di kelas ini kita semua adalah teman maka sejak itu siswa akhirnya bisa menerima kelompok yang dibagikan oleh guru, lalu di setiap kelompoknya guru memberikan teks dongeng kepada masing-masing kelompok. Kemudian memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk membaca teks dongeng tersebut.

Guru meminta 2 orang siswa yakni rizka dan zakki untuk menceritakan kembali teks dongeng yang dibacanya dengan bantuan guru. Setelah siswa membaca teks dongeng yang diberikan guru, guru membagi dialog kepada siswa (setiap siswa mendapat dialog) hal ini dilakukan agar tidak saling berebut untuk memilih peran tokoh dalam dongeng. Agar berjalan lancar, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami terkait dengan teks cerita dan peran yang akan dimainkan.

Guru menjelaskan kepada siswa yang mendapatkan peran dan dialog, sehingga mereka tahu tugasnya, menguasai masalahnya, dan pandai bermimik serta berdialog. Setelah siswa memahami tugas yang diberikan guru, kemudian guru mempersilahkan kepada siswa untuk mulai bermain peran. Guru mengatur jalannya bermain peran untuk meminimalisasi terjadinya kekeliruan, sehingga cerita yang diperankan dapat dipahami siswa. Namun, pada saat guru memanggil salah satu kelompok untuk maju mereka tidak mau, mereka masih terlihat malu-malu. Akhirnya dengan pengertian dari guru mereka siap untuk maju. Pada saat salah satu kelompok maju, kelompok yang tidak maju ramai dengan kelompoknya sendiri dan mengganggu kelompok yang sedang maju, guru pun langsung menyuruh kelompok yang maju untuk diam. Setelah drama mencapai klimaks, guru menghentikan permainan drama agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan. Guru membantu

siswa memberikan penilaian terhadap penampilan temannya dengan memberikan pertanyaan kepada kelompok yang tidak maju “bagaimana penampilannya tadi anak-anak ? bagus atau tidak ?” . Pada tahap konfirmasi, Guru menanyakan kepada siswa tokoh apa yang paling sulit diperankan, kebanyakan siswa menjawab “pak Timbul bu” guru kembali bertanya “kenapa pak Timbul yang paling sulit? Siswa pun menjawab “karena banyak buu”. Guru memberikan penekanan pada tokoh yang paling sulit diperankan. Kemudian guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini.

Kegiatan akhir pembelajaran atau penutup diisi dengan mengecek apakah tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan memberikan tes kinerja secara individu yaitu menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasanya sendiri di depan kelas, pada kegiatan ini masih banyak siswa yang belum bisa menceritakan kembali dongeng yang sudah mereka perankan, mereka masih terlihat malu-malu, akhirnya dengan bantuan pertanyaan dari guru mereka mau mengungkapkan isi dongeng yang sudah mereka perankan. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah bersama-sama siswa, dan menutup dengan salam.

### **c. Observasi**

Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan guru dan siswa. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi kegiatan guru dan siswa. Adapun

hasil yang diperoleh dari observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Hasil observasi aktifitas guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

**Tabel 4.5**  
**Observasi Aktivitas Guru Siklus I**

No	Kegiatan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Guru memulai pelajaran dengan ucapan salam, dan mengajak semua siswa untuk berdo'a sebagai pembuka pelajaran serta menanyakan kabar.			√	
2.	Guru memimpin senam otak untuk menumbuhkan semangat	√			
3.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa.				√
4.	Guru menghubungkan dengan materi yang sudah dipelajari.	√			
5.	Guru menyiapkan skenario pembelajaran.				√
6.	Guru membagi kelompok kecil			√	
7.	Guru membagi skenario pembelajaran kepada tiap kelompok				√

8.	Guru menginstruksikan tiap kelompok untuk mempelajari skenario yang telah dibagikan			√	
9.	Guru menginstruksikan tiap kelompok maju ke depan kelas untuk memerankan tokoh skenario yang telah dipelajari.			√	
10.	Guru mengevaluasi tiap siswa yang memerankan tokoh cerita dongeng			√	
11.	Guru membimbing penyimpulan dan refleksi	√			
12.	Guru melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran yang sudah dipelajari	√			
13.	Menutup dengan berdoa dan salam		√		
<b>SKOR PEROLEHAN</b>		<b>33</b>			

Keterangan:

1 = Sangat tidak baik

2 = Tidak baik

3 = Baik

4 = Sangat baik

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{33}{52} \times 100$$

$$= 63,5 \text{ (Baik)}$$

**Tabel 4.6****Keterangan Nilai Akhir**

Nilai Akhir	Kriteria
0 – 25	Sangat Tidak Baik
26 – 50	Tidak Baik
51 – 75	Baik
76 – 100	Sangat Baik

Dari data diatas, peneliti bisa mengetahui nilai aktifitas guru tergolong kategori baik. Pada siklus I ini, guru terlihat sudah dapat membuat siswa cukup aktif dalam pembelajaran namun masih ada beberapa aspek yang harus lebih ditingkatkan lagi diantaranya ketika Guru memimpin senam otak untuk menumbuhkan semangat siswa masih kurang antusias dengan guru, saat guru menghubungkan dengan materi yang sudah dipelajari siswa masih terlihat bingung, guru membimbing penyimpulan dan refleksi serta Guru melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran yang sudah dipelajari dll.

- 2) Hasil observasi terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung

**Tabel 4.7****Observasi Aktifitas Siswa Siklus I**

No	Kegiatan	Skor			
		1	2	3	4

1.	Siswa menjawab salam guru dan membaca do'a bersama serta merespon guru			√	
2.	Siswa merespon apersepsi dari guru.		√		
3.	Siswa mendengarkan saat tujuan pembelajaran disampaikan.		√		
4.	Siswa merespon, saat guru menghubungkan materi dengan sebelumnya.	√			
5.	Siswa memperhatikan ketika guru membagi kelompok kecil.			√	
6.	Siswa berkumpul dengan kelompok		√		
7.	Siswa merespon ketika guru membagi skenario pembelajaran kepada tiap kelompok			√	
8.	Siswa memperhatikan instruksi guru untuk mempelajari skenario yang telah dibagikan.		√		
9.	Siswa bersama kelompok mempelajari skenario yang telah diterima.	√			
10.	Tiap kelompok maju ke depan kelas untuk memerankan tokoh yang ada dalam skenario pembelajaran.		√		
11.	Siswa bersama guru menyimpulkan dan refleksi	√			

12.	Siswa merespon ketika guru melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran yang sudah dipelajari	√			
13.	Siswa membaca do'a dan menjawab salam dari guru.			√	
<b>SKOR PEROLEHAN</b>		<b>26</b>			

Keterangan:

1 = Sangat tidak baik

2 = Tidak baik

3 = Baik

4 = Sangat baik

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{26}{52} \times 100$$

$$= 50 \text{ (Tidak Baik)}$$

**Tabel 4.8**

**Keterangan Nilai Akhir**

Nilai Akhir	Kriteria
0 – 25	Sangat Tidak Baik
26 – 50	Tidak Baik
51 – 75	Baik
75 – 100	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran metode Bermain Peran yang difokuskan pada kegiatan siswa tergolong kategori tidak baik. Pada kegiatan awal siswa terlihat antusias pada saat menjawab salam, berdoa bersama. Tetapi pada saat melakukan senam otak siswa terlihat ramai sendiri dan pada saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengaitkannya dengan pembelajaran yang lalu masih saja siswa yang ribut dan mengobrol dan siswa juga masih terlihat bingung.

Pada saat inti pembelajaran, ketika guru menyiapkan teks cerita dongeng, keadaan siswa kurang tenang karena mereka ribut ingin cepat membaca teks cerita dongeng tersebut. Dan ketika pembagian kelompok, keadaan siswa mulai gaduh dan masih banyak yang protes karena tidak sekelompok dengan teman akrabnya. Selain itu, sebagian besar siswa masih belum memahami penjelasan guru tentang cara melakukan metode bermain peran yang menyebabkan siswa tidak fokus dalam mempelajari teks drama yang telah dibagikan oleh guru.

Ketika guru meminta tiap kelompok siswa memerankan tokoh yang ada dalam cerita dongeng di depan kelas kebanyakan siswa masih belum hafal karena kurang serius mempelajari teks cerita dongeng tersebut.



11	M. Wahis Al-qorni			√			√			√		<b>10</b>	<b>83</b>	√	
12	Muzakki Lathif	√			√				√			<b>4</b>	<b>33</b>		√
13	Nur Afifah			√			√			√		<b>9</b>	<b>75</b>	√	
14	Nur Maulidiyah		√			√			√			<b>5</b>	<b>42</b>		√
15	Nurul Laili		√				√			√		<b>7</b>	<b>58</b>		√
16	Putri Safira		√			√			√			<b>6</b>	<b>50</b>		√
17	Riska Sakhiyyatun N.				√		√			√		<b>10</b>	<b>83</b>	√	
18	Zahrotunnisa			√			√			√		<b>9</b>	<b>75</b>	√	
19	Zainal Wasat		√			√			√			<b>4</b>	<b>33</b>		√
20	Zunita Mariantini			√			√			√		<b>9</b>	<b>75</b>	√	
<b>KKM = 75</b>		<b>Jumlah</b>										<b>145</b>	<b>1.207</b>	<b>9</b>	<b>11</b>
		<b>Nilai rata-rata</b>										<b>60,35</b>			
		<b>Prosentase ketuntasan belajar pada keterampilan berbicara</b>										<b>45%</b>			

**Tabel 4.10**  
**Kriteria Penilaian**

No	Unsur yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Pelafalan	Jika pelafalan kalimat tidak tepat	Jika pelafalan kalimat kurang tepat	Jika pelafalan kalimat cukup tepat	Jika pelafalan kalimat tepat
2	Intonasi	Jika intonasi pengucapan tidak tepat	Jika intonasi pengucapan kurang tepat	Jika intonasi pengucapan cukup tepat	Jika intonasi pengucapan tepat
3	Ekspresi	Jika ekspresi tidak sesuai	Jika ekspresi kurang sesuai	Jika ekspresi cukup	Jika ekspresi sesuai

Untuk mengetahui nilai rata – rata kelas dapat dirumuskan nilai sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata} &= \frac{1.206,1}{20} \\ &= 60,35 \end{aligned}$$

Untuk menghitung prosentase keterampilan berbicara siswa menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum N} \times 100\%$$

$$P = \frac{9}{20} \times 100\%$$

$$= 45\% \text{ (Rendah)}$$

Keterangan :

P : Prosentase ketuntasan keterampilan berbicara

$\sum x$  : Jumlah siswa yang tuntas belajar

$\sum N$  : Jumlah Siswa

**Tabel 4.11**

**Keterangan Prosentase**

<b>Prosentase</b>	<b>Kriteria</b>
0% - ≤ 25%	Sangat Rendah
26% - ≤ 50%	Rendah
51% - ≤ 75%	Tinggi
76% - ≤ 100%	Sangat Tinggi

Dari pengamatan diatas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas III terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mendongeng dengan menggunakan metode bermain masih tergolong dalam kategori rendah namun, jika dibandingkan dengan hasil pra tindakan masih mengalami peningkatan. Dibuktikan dengan hasil

unjuk kerja siswa antara pra tindakan yakni 3 yang tuntas dan hasil siklus I yakni 9 siswa yang tuntas dari 20 siswa.

#### d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Bermain Peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas III siklus I menunjukkan adanya peningkatan dari kondisi sebelumnya (pra tindakan). Dengan penerapan metode bermain peran, telah berhasil membuat siswa bersemangat dalam belajar bahasa Indonesia pada aspek berbicara. Namun, penulis belum merasa puas. Hal ini didasarkan pada hasil nilai tes kemampuan berbicara siswa. Masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM. Penulis berharap semua siswa dapat lancar berbicara sehingga tidak ada lagi yang belum mampu berbicara ketika di depan kelas. Berikut catatan lapangan penulis

**Tabel 4.12**

#### **Catatan Lapangan**

<b>No</b>	<b>Kendala / Kesulitan</b>	<b>Solusi / Saran Perbaikan</b>
1	Masih terdapat siswa yang kurang disiplin selama pembelajaran berlangsung.	Guru bersikap lebih tegas lagi agar siswa lebih disiplin
2	Masih terdapat beberapa siswa yang kemampuan berbicaranya	Diperlukan bimbingan khusus bagi siswa yang lambat setelah jam pelajaran usai

	rendah dan belum mencapai nilai KKM	
3	Guru masih terlihat melirik- lirik RPP, sehingga terlihat kurang luwes	Sebaiknya tidak perlu kaku, yang terpenting secara garis besar isi dari RPP terlasana dengan baik dengan sistematis.
4	Bermain perannya kurang maksimal karena siswa masih malu-malu	Perlu sedikit modifikasi dalam bermain peran. Sebaiknya pembagian dialog disesuaikan dengan kemampuan siswa
5	Ketika dilakukan tes berbicara, siswa yang belum mendapat giliran sedikit gaduh karena tidak diberikan kesibukan.	Guru membagikan tugas bagi siswa yang belum mendapat giliran untuk meminimalisir kegaduhan dalam kelas.

### 3. Siklus II

Setelah melihat hasil pada siklus I yang kurang memuaskan, maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus II untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan dapat mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 09 Desember 2017 dengan pembelajaran Bahasa Indonesia materi memerankan tokoh dongeng. Pada penelitian tindakan kelas ini, siklus II dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan waktu 2 x 35 menit atau 2 jam pelajaran. Adapun tahapan-tahapan pada siklus II adalah sebagai berikut:

### a. Perencanaan

Rencana tindakan pada siklus II merupakan tindak lanjut evaluasi dari pelaksanaan siklus I. Pada tahap ini diupayakan lebih maksimal untuk menyempurnakan kekurangan yang ada pada siklus I. Langkah-langkah yang dilakukan dalam siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Guru meningkatkan kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih berpartisipasi dalam menerapkan metode bermain peran.
- 2) Meninjau kembali rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disiapkan untuk siklus II dengan melakukan revisi sesuai hasil refleksi siklus I.
- 3) Menyusun naskah dongeng, yang digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar.
- 4) Menyusun lembar observasi yang terdiri dari observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa.
- 5) Mempersiapkan Fasilitas dan Sarana Pendukung

Fasilitas dan sarana pendukung yang perlu disiapkan untuk pelaksanaan pembelajaran adalah:

#### a) Ruang belajar

Ruang belajar yang digunakan adalah ruang belajar yang biasa digunakan setiap hari. Kursi diatur sesuai dengan kelompok.

b) Buku pelajaran

Buku pelajaran Bahasa Indonesia digunakan sebagai buku acuan belajar.

c) Media Pembelajaran

Selain menggunakan metode bermain peran, peneliti memerlukan bantuan sebuah media pembelajaran untuk mempermudah siswa-siswi memerankan tokoh dongeng dengan mudah yakni menggunakan media untuk nama peran. Media ini digunakan sebagai identitas ketika siswa-siswi memerankan tokoh dalam dongeng. Berikut adalah cara membuat media.

Alat dan Bahan :

- Kertas manila
- Spidol
- Gunting
- Staples

Cara membuatnya yakni kertas manila digunting menjadi beberapa bagian membentuk persegi panjang, setelah itu pada potongan kertas manila tersebut diberi tulisan nama-nama tokoh pada dongeng yang akan diperankan oleh siswa. Cara menggunakan media tersebut yakni dislempangkan kepada setiap siswa ketika memerankan dongeng.

## **b. Pelaksanaan Tindakan**

Dalam tahapan ini guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun pada tahap perencanaan. Siklus I dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan. Pertemuan ini dilaksanakan pada tanggal 09 Desember 2017 pada jam pertama dan kedua yaitu pukul 07.00-08.10 WIB. Materi yang diajarkan adalah dongeng yang berjudul Si Keledai Ingin Berguna. Indikator Pembelajarannya adalah siswa dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasanya sendiri. Pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan metode bermain peran. Media penunjang yang digunakan pembelajaran ini adalah menggunakan media sederhana yang disesuaikan dengan tokoh drama yang diperankan.

Ketika guru dan peneliti masuk ke dalam kelas, semua siswa sudah duduk rapi dan diam. Mereka tidak ramai lagi, apalagi kejar-kejaran. Mereka sekarang lebih disiplin. Melihat semua siswa semakin baik, dan menjadikan semakin semangat pula bagi guru dan peneliti dalam memberi pelajaran. Seperti biasa, mereka mulai mengambil buku dan alat tulis seperti : pensil atau bulpen, penghapus dan ada juga yang mengeluarkan penggaris. Seluruh keperluan alat tulis, mereka ambil dari tepak mereka masing-masing.

Pada siklus I, di dalam kelas III ada 2 siswa dan 1 siswi yang sulit untuk dikondisikan. Karena mereka sering membuat gaduh yang mana

dapat mempengaruhi konsentrasi siswa lainnya untuk menerima pelajaran dengan tidak fokus. Sekarang di siklus II, kedua siswa tersebut, mulai bisa dikondisikan, sudah tidak berteriak-teriak lagi, tidak lari kesana-kemari, tidak mengganggu teman sebangku maupun teman yang lainnya. Pada waktu itu salah satu siswa tidak membawa pensil, malah anak yang sering marah-marah itu meminjamkan pensilnya. Akhirnya mereka saling berterimakasih dan saling menolong. Seketika itu guru mencoba mendekatinya, kenapa bisa berubah. Siswa tersebut malu menjawabnya. Setelah guru menyelidiki latar belakang siswa tersebut, ternyata siswa tersebut telah mendapatkan nasehat dari kedua orang tuanya, dan akan mendapat hadiah kalau patuh dan dapat nilai bagus. Sehingga sehingga anak lebih semangat belajar, dan gampang diatur lagi. Selain itu, dia juga senang pada pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan media yang menarik. Dan dia mulai menjaga sikap dan tindakannya kepada guru dan temannya.

Pembelajaran ini mengacu pada perencanaan pembelajaran yang sudah dibuat yaitu:

Pada kegiatan awal pembelajaran, guru membuka pertemuan dengan mengucapkan salam, menyapa siswa dan menanyakan kabar (bagaimana kabarnya hari ini anak-anak, sudah makan di rumah, sudah berpamitan dengan orang tua, dan sudah belajar tadi malam) serta kesiapan siswa dalam menerima pelajaran. Memimpin doa bersama siswa, dengan

menundukkan kepala dan mengangkat kedua tangan. Ketika berdoa siswa sudah tidak ada yang melamun atau bermain sendiri, mereka ikut berdoa dengan lantang.

Guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai pelajaran bahasa Indonesia “apa saja yang kalian ingat tentang pelajaran bahasa Indonesia yang lalu, mempelajari apa saja?”. Banyak siswa yang menjawab dongeng bu, dongeng. Untuk lebih membangkitkan minat dan semangat belajar siswa guru bersama siswa melakukan apersepsi “senam otak dengan jari untuk menumbuhkan semangat siswa” sambil berdiri, (merapikan baju dan bangku) dan menggerakkan tangan secara bersama-sama tanpa dicontohkan oleh guru, semua siswa ikut bergerak dan merasa senang. Kemudian guru melakukan tanya jawab tentang dongeng dan menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini.

Kegiatan inti pada tahap eksplorasi, guru menjelaskan tentang dongeng, kemudian menceritakan isi dongeng kepada siswa secara singkat lalu melakukan tanya jawab terkait dengan isi dongeng tersebut. Contoh: berapa tokoh yang ada dalam dongeng yang ibu ceritakan tadi?, siapa nama tokoh-tokoh tersebut? Selanjutnya menyampaikan teknik pembelajaran yang akan digunakan. Pada kegiatan tersebut siswa sudah mendengarkan dengan baik apa yang disampaikan oleh guru, mereka sudah tidak ramai lagi dengan teman sebangkunya. Hal tersebut dibuktikan dengan banyak siswa yang sudah bisa menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh guru.

Pada tahap elaborasi, guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 4 siswa, saat pembagian kelompok kelas sudah tidak gaduh lagi karena siswa sudah bisa menerima siapapun yang akan menjadi kelompoknya. Di setiap kelompoknya guru memberikan teks dongeng kemudian memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk membaca teks dongeng tersebut.

Kali ini guru meminta 2 orang siswa maju yakni Dewi dan Agus untuk menceritakan kembali teks dongeng yang dibacanya dengan bantuan guru. Setelah siswa membaca teks dongeng yang diberikan guru, guru membagi dialog kepada siswa (setiap siswa mendapat dialog). Agar berjalan lancar, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami terkait dengan teks cerita dan peran yang akan dimainkan.

Guru menjelaskan kepada siswa yang mendapatkan peran dan dialog, sehingga mereka tahu tugasnya, menguasai masalahnya, dan pandai bermimik serta berdialog. Setelah siswa memahami tugas yang diberikan guru, kemudian guru mempersilahkan kepada siswa untuk mulai bermain peran. Guru mengatur jalannya bermain peran untuk meminimalisasi terjadinya kekeliruan, sehingga cerita yang diperankan dapat dipahami siswa. Mereka sudah tidak malu-malu lagi, bahkan mereka berebut untuk tampil pertama. Akhirnya guru yang menentukan siapa yang tampil

pertama. Sambil menunggu waktu maju, siswa terlihat sangat tenang memperhatikan setiap kelompok yang maju.

Saat siswa maju untuk bermain peran, guru menghentikan permainan drama pada saat klimaks agar kemungkinan- kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan. Guru membantu siswa memberikan penilaian terhadap penampilan temannya dengan memberikan pertanyaan kepada kelompok yang tidak maju “bagaimana penampilannya tadi anak-anak ? bagus atau tidak ?” . Pada tahap konfirmasi, Guru menanyakan kepada siswa tokoh apa yang paling sulit diperankan, kebanyakan siswa menjawab “pak Timbul bu” guru kembali bertanya “kenapa pak Timbul yang paling sulit? Siswa pun menjawab “karena banyak buu bicaranya”. Guru memberikan penekanan pada tokoh yang paling sulit diperankan. Kemudian guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini.

Kegiatan akhir pembelajaran atau penutup diisi dengan mengecek apakah tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan memberikan tes kinerja secara individu yaitu menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasanya sendiri di depan kelas, pada kegiatan ini siswa sudah tidak malu-mal untuk berbicara, mereka tampak bersemangat untuk menceritakan kembali isi dongeng yang sudah mereka perankan. Pada saat guru akan mengakhiri pembelajaran siswa tidak mau, dan meminta untuk bermain peran lagi karena seru dan bisa tertawa. Guru memberi pengertian kepada siswa

bahwa kita akan berjumpa lagi kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah bersama-sama siswa, dan menutup dengan salam.

### c. Observasi

Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan guru dan siswa. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi kegiatan guru dan siswa. Adapun hasil yang diperoleh dari observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Hasil observasi aktifitas guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

**Tabel 4.13**

**Observasi Aktivitas Guru Siklus II**

No	Kegiatan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Guru memulai pelajaran dengan ucapan salam, dan mengajak semua siswa untuk berdo'a sebagai pembuka pelajaran serta menanyakan kabar.				√
2.	Guru memimpin senam otak untuk menumbuhkan semangat			√	

3.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa.				√
4.	Guru menghubungkan dengan materi yang sudah dipelajari.		√		
5.	Guru menyiapkan skenario pembelajaran.				√
6.	Guru membagi kelompok kecil				√
7.	Guru membagi skenario pembelajaran kepada tiap kelompok				√
8.	Guru menginstruksikan tiap kelompok untuk mempelajari skenario yang telah dibagikan				√
9.	Guru menginstruksikan tiap kelompok maju ke depan kelas untuk memerankan tokoh skenario yang telah dipelajari.				√
10.	Guru mengevaluasi tiap siswa yang memerankan tokoh cerita dongeng				√
11.	Guru membimbing penyimpulan dan refleksi			√	
12.	Guru melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran yang sudah dipelajari			√	
13.	Menutup dengan berdoa dan salam				√
<b>SKOR PEROLEHAN</b>		<b>47</b>			

Keterangan:

1 = Sangat tidak baik

2 = Tidak baik

3 = Baik

4 = Sangat baik

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{47}{52} \times 100$$

$$= 90,4 \text{ (Sangat Baik)}$$

**Tabel 4.14**

**Keterangan Nilai Akhir**

Nilai Akhir	Kriteria
0 – 25	Sangat Tidak Baik
26 – 50	Tidak Baik
51 – 75	Baik
75 – 100	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru di atas, dapat disimpulkan bahwa guru sudah melaksanakan tugasnya dengan baik. Hal itu terlihat dari jumlah nilai yang diperoleh, yaitu 90,4 (sangat baik). Pada siklus II ini guru sudah sangat baik dalam melaksanakan tugasnya dalam menyajikan pembelajaran kepada siswa.

2) Hasil observasi terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

**Tabel 4.15**

**Observasi Aktifitas Siswa Siklus II**

No	Kegiatan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Siswa menjawab salam guru dan membaca do'a bersama serta merespon guru				√
2.	Siswa merespon apersepsi dari guru.			√	
3.	Siswa mendengarkan saat tujuan pembelajaran disampaikan.			√	
4.	Siswa merespon, saat guru menghubungkan materi dengan sebelumnya.			√	
5.	Siswa memperhatikan ketika guru membagi kelompok kecil.				√
6.	Siswa berkumpul dengan kelompok				√
7.	Siswa merespon ketika guru membagi skenario pembelajaran kepada tiap kelompok				√
8.	Siswa memperhatikan instruksi guru untuk mempelajari skenario yang telah dibagikan.				√
9.	Siswa bersama kelompok mempelajari skenario yang telah diterima.				√

10.	Tiap kelompok maju ke depan kelas untuk memerankan tokoh yang ada dalam skenario pembelajaran.				√
11.	Siswa bersama guru menyimpulkan dan refleksi			√	
12.	Siswa merespon ketika guru melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran yang sudah dipelajari			√	
13.	Siswa membaca do'a dan menjawab salam dari guru.				√
<b>SKOR PEROLEHAN</b>			<b>47</b>		

Keterangan:

1 = Sangat tidak baik

2 = Tidak baik

3 = Baik

4 = Sangat baik

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{47}{52} \times 100$$

$$= 90,4 \text{ (Sangat Baik)}$$

**Tabel 4.16**

**Keterangan Nilai Akhir**

Nilai Akhir	Kriteria
0 – 25	Sangat Tidak Baik
26 – 50	Tidak Baik

51 – 75	Baik
75 – 100	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran metode Bermain Peran yang difokuskan pada kegiatan siswa tergolong kategori sangat baik. Pada kegiatan awal siswa terlihat antusias pada saat menjawab salam dan berdo'a bersama. Pada saat melakukan senam otak siswa terlihat sangat antusias dan pada saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengaitkannya dengan pembelajaran yang lalu, siswa sudah bisa tenang dan memperhatikan, meskipun ada satu atau dua siswa yang masih berbicara sendiri.

Pada saat inti pembelajaran, ketika guru menyiapkan teks dongeng, keadaan siswa cukup tenang. Dan ketika pembagian kelompok, keadaan siswa tenang karena mereka sudah bisa menerima siapa saja yang menjadi teman sekelompoknya. Setelah guru menjelaskan langkah – langkah pembelajaran, semua siswa memahami penjelasan guru dan sangat antusias mempelajari teks dongeng yang telah dibagikan oleh guru bersama dengan kelompoknya.

Ketika guru meminta tiap kelompok siswa memerankan tokoh dalam dongeng di depan kelas mereka berlomba –lomba untuk maju ke depan kelas terlebih dahulu.



9	Khusnul Khotim			√				√		√			<b>10</b>	<b>83</b>	√	
10	M. Farih Luthfi			√			√			√			<b>9</b>	<b>75</b>	√	
11	M. Wahis Al-qorni			√			√			√			<b>11</b>	<b>92</b>	√	
12	Muzakki Lathif			√		√				√			<b>8</b>	<b>67</b>		√
13	Nur Afifah			√			√			√			<b>11</b>	<b>92</b>	√	
14	Nur Maulidiyah			√			√			√			<b>9</b>	<b>75</b>	√	
15	Nurul Laili			√			√			√			<b>10</b>	<b>83</b>	√	
16	Putri Safira			√			√			√			<b>10</b>	<b>83</b>	√	
17	Riska Sakhiyyatun N.			√			√			√			<b>12</b>	<b>100</b>	√	
18	Zahrotunnisa			√			√			√			<b>11</b>	<b>91</b>	√	
19	Zainal Wasat			√			√			√			<b>9</b>	<b>75</b>	√	
20	Zunita Mariantini			√			√			√			<b>11</b>	<b>92</b>	√	
<b>KKM = 75</b>		<b>Jumlah</b>										<b>203</b>	<b>1.69</b>	<b>19</b>	<b>1</b>	
		<b>Nilai rata-rata</b>										<b>84,6</b>				
		<b>Prosentase ketuntasan belajar pada keterampilan berbicara</b>										<b>95%</b>				

**Tabel 4.18**  
**Kriteria Penilaian**

No	Unsur yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Pelafalan	Jika pelafalan kalimat tidak tepat	Jika pelafalan kalimat kurang tepat	Jika pelafalan kalimat cukup tepat	Jika pelafalan kalimat tepat
2	Intonasi	Jika intonasi pengucapan tidak tepat	Jika intonasi pengucapan kurang tepat	Jika intonasi pengucapan cukup tepat	Jika intonasi pengucapan tepat
3	Ekspresi	Jika ekspresi tidak sesuai	Jika ekspresi kurang sesuai	Jika ekspresi cukup	Jika ekspresi sesuai

Untuk mengetahui nilai rata – rata kelas dapat dirumuskan nilai sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata} &= \frac{1.692}{20} \\ &= 84,6 \end{aligned}$$

Untuk menghitung prosentase keterampilan berbicara siswa menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum N} \times 100\%$$

$$P = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$= 95\% \text{ (Sangat Tinggi)}$$

Keterangan :

P : Prosentase ketuntasan keterampilan berbicara

$\sum x$  : Jumlah siswa yang tuntas belajar

$\sum N$  : Jumlah Siswa

**Tabel 4.19**

**Keterangan Prosentase**

<b>Prosentase</b>	<b>Kriteria</b>
0% - ≤ 25%	Sangat Rendah
26% - ≤ 50%	Rendah
51% - ≤ 75%	Tinggi
76% - ≤ 100%	Sangat Tinggi

Dari tabel di atas dapat diamati bahwa keterampilan berbicara siswa kelas III terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode Bermain Peran tergolong kategori sangat tinggi. Hal ini dapat dibuktikan dengan jumlah siswa yang memiliki nilai  $\geq$  KKM berjumlah 19 siswa.

Perasaan senang siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat meningkat ketika diterapkan metode Bermain Peran, dan dalam mengaplikasikannya siswa sangat antusias dalam mempelajari teks dongeng, siswa sudah bisa menerima siapa saja teman sekelompoknya.

Dari hasil unjuk kerja siswa siklus II di atas tergolong sangat tinggi karena prosentase ketuntasan belajar bahasa Indonesia pada kelas III MI As-Syafiiyyah meningkat sangat pesat yaitu 95%.

#### **d. Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa kualitas meningkatnya keterampilan berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III siklus II telah menunjukkan adanya peningkatan dari kondisi siklus I.

Bertumpu dari perbaikan pada siklus I dibuktikan bahwa penggunaan metode Bermain Peran pada siklus II ini juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia. Secara garis besar siswa merasa senang, dan antusias dalam melakukan kegiatan karena siswa belajar sambil bekerja sama dengan temannya. Oleh karena itu, penelitian dapat dihentikan dan dinyatakan berhasil.

Keberhasilan penerapan metode Bermain Peran ini juga diperkuat dengan hasil wawancara guru kelas III yaitu bapak Ainul Afif, S.H.

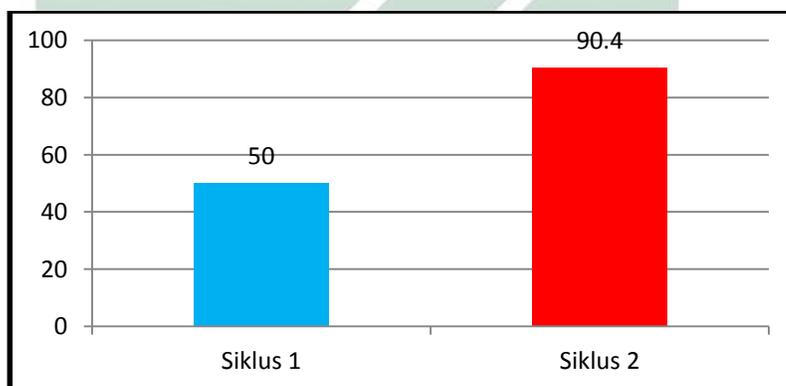
Menurut beliau, pelaksanaan metode Bermain Peran bisa membantu dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam keterampilan berbicara. Sebelum diterapkannya metode Bermain peran siswa merasa malu – malu ketika di minta berbicara, namun ketika diterapkannya metode Bermain Peran merasa senang karena dalam kegiatannya siswa dapat mengekspresikan dirinya secara utuh.

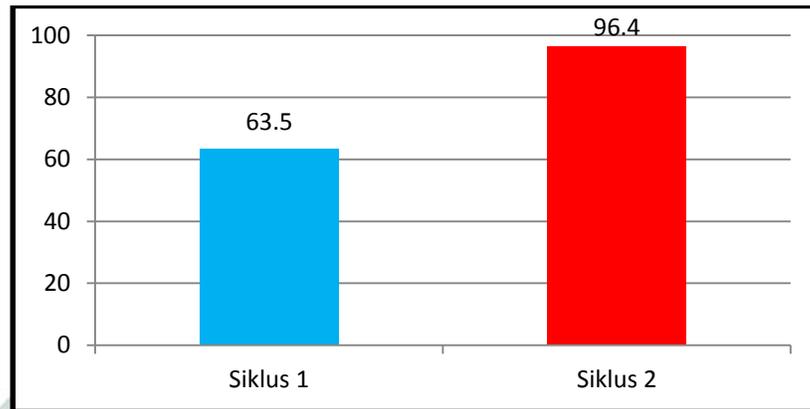
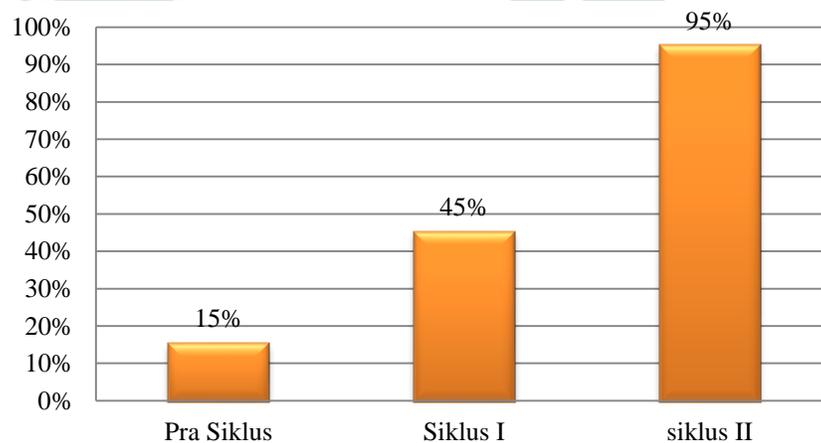
### C. Pembahasan

Dari hasil unjuk kerja siswa mulai dari pra tindakan, siklus I sampai siklus II diperoleh data tentang keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode Bermain Peran terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

**Gambar 4.1**

**Grafik Observasi Aktifitas Siswa**



**Gambar 4.2****Grafik Observasi Aktifitas Guru****Gambar 4.3****Grafik Peningkatan Keterampilan Berbicara**

Hasil penelitian ini akan disajikan dalam bentuk peningkatan dari hubungan antar siklus. Berdasarkan pengamatan dari analisis data yang ada, dapat dilihat adanya peningkatan keterampilan berbicara

siswa kelas III MI As-Syafiiyyah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode bermain peran.

Pada kegiatan pra tindakan terlihat jelas bahwa keterampilan berbicara siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam kategori sangat rendah, itu disebabkan karena metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan ceramah. Meskipun dalam hal ini peran guru sudah maksimal, namun tidak mendukung siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran karena siswa hanya berperan sebagai pendengar saja. Jadi tidak heran jika siswa merasa bosan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dari paparan di atas dapat dibuktikan dengan besarnya prosentase keterampilan berbicara siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia yang hanya sebesar 15% dengan jumlah 3 siswa.

Berdasarkan data hasil penelitian, ketuntasan siswa dalam keterampilan berbicara pada pra tindakan dan siklus I mengalami peningkatan dari 15% menjadi 45%. Hal tersebut terjadi karena adanya partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, pada siklus I siswa tidak hanya menjadi pendengar setia saja tetapi mereka ikut terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Guru memberi pertanyaan dan siswa meresponnya, tetapi dalam hal ini siswa belum aktif dalam melaksanakan tugasnya.

Dengan adanya kekurangan pada siklus I, peneliti melakukan perbaikan – perbaikan yang diterapkan pada siklus II. Berdasarkan data

hasil penelitian, ketuntasan siswa dalam keterampilan berbicara pada siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan dari 45% menjadi 95%. Hal tersebut terjadi karena adanya kerja dalam kelompok sehingga mereka lebih aktif dalam kelompok. Ketika ada salah satu yang kurang aktif mereka dapat termotivasi dengan teman satu kelompok. Selain itu, pada siklus II peneliti dan guru melakukan perbaikan-perbaikan yang dirasa perlu diperbaiki sehingga pada siklus II ini kategori keterampilan berbicara tergolong baik.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan peneliti melalui penggunaan metode Bermain Peran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mendongeng dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa materi mendongeng di kelas III MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan berjalan dengan baik. Siklus I nilai akhir aktivitas guru diperoleh sebesar 63,5 dengan kategori baik, sedangkan nilai akhir aktivitas siswa pada siklus I diperoleh 50 dengan kategori tidak baik, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada kegiatan siklus II. Hasil observasi aktivitas guru siklus II mengalami peningkatan dari siklus I yakni 63,5 (baik) menjadi 90,4 (sangat baik) pada siklus II. Nilai akhir aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I yakni 50 (tidak baik) menjadi 90,4 (sangat baik) pada siklus II.
2. Keterampilan berbicara siswa materi mendongeng dengan menerapkan metode bermain peran pada siswa kelas III MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan mengalami peningkatan. Siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 60,35 dan hasil prosentase ketuntasan keterampilan berbicara siswa adalah 45% (rendah). Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I siswa belum memenuhi kriteria

prosentase ketuntasan keterampilan berbicara siswa yang ditentukan. Hal tersebut mendorong peneliti untuk melakukan perbaikan pada siklus II, dan diperoleh nilai rata-rata kelas yakni 84,6 dan prosentase ketuntasan keterampilan menjadi 95% (sangat baik).

## **B. Saran**

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berbicara dengan menggunakan teknik bermain peran.
2. Bagi Guru, guru dalam mengajar hendaknya menggunakan teknik bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada aspek berbicara. Penggunaan teknik bermain peran dimaksudkan agar pembelajaran tidak terasa membosankan dan membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan bicaranya
3. Bagi Siswa:
  - a. Hendaknya lebih mengembangkan inisiatif dan keberanian dalam menyampaikan pendapat dalam proses pembelajaran untuk menambah pengetahuan sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.
  - b. Hendaknya ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran dan rajin belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014)
- Ahmad Rofiuddin & Darmiyati Zuhd, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi* (Malang: Universitas Malang)
- Benidiktus Tanujaya, Jeinne Mumu, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: media akademi, 2016)
- Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa Dan Sastra* (Yogyakarta: BPFE, 2001)
- DePorter, B. & Hemacki, M., *Quantum Learning*, (Bandung: Kaifa, 2000)
- Hamzah. B Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010)
- Henry GunturTarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung:Angkasa, 2008)
- <http://id.wikipedia.org>. (diakses pada tanggal 2 Nopember 2017, pukul 21.35)
- <http://awanadec.wordpress.com>. (diakses pada tanggal 2 Nopember 2017, pukul 21.45)
- [http://www.academia.edu/8748398/Metode\\_Pembelajaran\\_Bermain\\_Peran\\_Role\\_Playing](http://www.academia.edu/8748398/Metode_Pembelajaran_Bermain_Peran_Role_Playing) (diakses pada tanggal 2 Nopember 2017, pukul 20.00)
- [http://id.m.wikipedia.org/wiki/Anwar\\_Zahid](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Anwar_Zahid) (diakses pada tanggal 15 November 2017, pukul 20.00)

Indah Ratna Dewi, judul skripsi “*Pengembangan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada SDN Lagoa 09 Pagi Siswa Kelas III Koja Jakarta Utara*”.

Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Referensi, 2012), cetakan 1

Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008)

Jauharoti Alfin, *Keterampilan Dasar Berbahasa* ( Surabaya: Pusataka Intelektual, 2009)

Kundaru Saddono, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014) cetakan 2

Kundharu Saddhono, St. Y. Slamet, *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia* (Bandung: Karya Putra Darwah, 2012) Edisi 1

Lilian Logan, *Creative Communication Teaching The Language Arts*, (Taronto:McGraw Hill Ryeson Ltd, 1972)

M. Ainul Afif, Guru Kelas III MI As-Syafiiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan, Wawancara Pribadi, Lamongan 28 Oktober 2017

M. Subana dan Sunarti, *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), cetakan 3

Miftahul A'la, *Quantum Teaching* (Jogjakarta: DIVA Press, 2012)

Maidar G. Arsjad & Mukti, *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Erlangga, 1998)

- Muhaimin Ali, *Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi*, (Bandung: Angkasa, 1985)
- Nurbiana Dhieni, dkk., *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005)
- Nur Hamim dan Husniyatus Salamah, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Surabaya: PT. Revka Petra Media, 2009)
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2004)
- Penelitian tindakan kelas. (Surabaya : kampus PGMI, 2007)
- Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010), jilid 1
- Retno Purwandari, Qoni'ah, *Buku Pintar Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Familia, 2012), cetakan 1
- Supariyah, skripsi berjudul "*Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Jaya Tahun Pelajaran 2009/2010*"
- Sri Wahyuni, dkk, *Bahasa Indonesia 1*, (Surabaya: Lapis-PGMI, 2008),
- Sri Anita, dkk., *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009)
- Suyatno, *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, (Surabaya: SIC, 2004)
- Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta
- Suharsimi A, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2007)
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009)

