



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA
MELALUI PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN
PADA SISWA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA (MIS)
ISLAMİYAH HASANUDDIN LUMAJANG**

SKRIPSI

Oleh

**YUANA SEPTIYANTI
NIM 100210204065**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA
MELALUI PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN
PADA SISWA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA (MIS)
ISLAMİYAH HASANUDDIN LUMAJANG**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Progran Studi (S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**YUANA SEPTIYANTI
NIM 100210204065**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku Bapak Agus Sri Yanto dan Ibu Sri Mulat Pamuji Rahayu yang kubanggakan, terima kasih atas segala doa, dukungan, dan kasih sayang yang telah diberikan.
2. Kedua mertuaku Bapak Ambyah Hartono dan Ibu Umiyati yang selalu memberikan doa, motivasi, dan kasih sayang.
3. Suamiku Lukmanendra Pradita Sukmawan dan anakku tercinta Kenzie Asif Arjuna Putra Dayundra yang selalu menemani dan menjadi penyemangat di setiap lelahku.
4. Adikku Mohammad Aprianto yang kusayangi, terima kasih telah menjadi adik yang terbaik.
5. Bapak/Ibu Guru dan Dosen PGSD yang telah banyak memberikan memberikan ilmu, pengalaman yang terbaik, dan bimbingan dengan penuh ikhlas dan kesabaran.
6. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang ku banggakan.

MOTTO

يَرْجِعُ حَتَّىٰ اللَّهُ سَبِيلٍ فِي كَانَ الْعِلْمِ طَلَبٍ فِي خَرَجَ مَنْ

Barang siapa yang keluar dalam menuntut ilmu maka ia adalah seperti berperang di jalan Allah hingga pulang.
(H.R. Tirmidzi)*



*<http://www.godok.id/2017/04/hembusan-cinta-tak-tergapai.html> [24 November 2017]

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yuana Septiyanti

NIM : 100210204065

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Islamiyah Hasanuddin Lumajang” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar

Jember, 27 November 2017

Yang menyatakan,

Yuana Septiyanti

NIM 090910301006

SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA
MELALUI PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN
PADA SISWA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA (MIS)
ISLAMIYAH HASANUDDIN LUMAJANG**

Oleh

**YUANA SEPTIYANTI
NIM 100210204065**

Pembimbing

**Dosen Pembimbing I : Dra. Suhartiningsih, M.Pd
Dosen Pembimbing II : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd**

HALAMAN PERSETUJUAN

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA
MELALUI PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN
PADA SISWA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA (MIS)
ISLAMİYAH HASANUDDIN LUMAJANG**

SKRIPSI

Oleh

Nama Mahasiswa : Yuana Septiyanti
NIM : 100210204065
Angkatan Tahun : 2010
Daerah Asal : Surakarta
Tempat, tanggal lahir : Surakarta, 09 September 1992
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/PGSD

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Suhartiningsih
NIP. 196012171988022001

Dr. NanikYuliati, M.Pd.
NIP196107291988022001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Islamiyah Hasanuddin Lumajang“ telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Senin, 27 November 2017

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Dra. Suhartiningsih, M.Pd
NIP 19601217 199802 2 001

Anggota I,

Drs. Hari Satrijono, M.Pd
NIP 19580522 1985031 1 011

Sekretaris,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd
NIP 19610729 198802 2 001

Anggota II,

Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd
NIP 19540917 1980010 1 002

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D
NIP 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Islamiyah Hasanuddin Lumajang; Yuana Septyanti; 100210204065; 2017; 48 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang ketika menceritakan pengalaman kalimat yang digunakan masih sederhana serta pengucapan siswa masih ada yang terbata-bata. Dari hasil wawancara dengan wali kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang metode yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada ketrampilan berbicara misalnya dalam materi bertelepon guru hanya meminta 2 siswa maju kedepan kelas dan memperagakan layaknya orang yang sedang bertelepon dan tidak dilakukan bergantian terhadap siswa yang lainnya. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada siswa kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang ditemukan permasalahan dalam ketrampilan berbicara pada siswa hal ini dikarenakan penggunaan kalimat yang masih sederhana serta masih kurangnya kemampuan berbicara siswa di depan kelas, siswa masih malu, takut, dan tidak percaya diri. Untuk mengatasi permasalahan pada siswa kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang maka digunakanlah metode bermain peran. Metode bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimanakah proses penerapan bermain peran yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan bagaimanakah peningkatan kemampuan berbicara pada anak melalui bermain peran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

mendeskripsikan proses penerapan Bermain Peran yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara pada anak melalui bermain peran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang.

Penelitian ini dilakukan di MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang dengan jumlah siswa satu kelas 12 siswa, 3 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Analisa data yang digunakan yaitu kualitatif dengan teknik skor. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh, penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa. Dilihat dari nilai rata-rata pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 terjadi peningkatan. Nilai rata-rata pada pra siklus yaitu 64,83 yang termasuk dalam kategori kurang karena nilai masih dibawah KKM, kemudian mengalami peningkatan pada siklus 1 yaitu 77,08 dan meningkat lagi pada siklus 2 yaitu 88,02.

Kesimpulan pada penelitian ini adalah proses penerapan metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu diawali dengan memberikan apersepsi, membagi kelas menjadi beberapa kelompok untuk pembuatan teks dialog, guru memberikan waktu kepada siswa untuk berlatih sebelum menampilkan teks dialog, dan secara bergiliran siswa menampilkan drama di depan kelas. Selanjutnya guru bersama dengan siswa melakukan evaluasi sebagai tahap akhir dari proses pembelajaran. Melalui metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia, keterampilan berbicara siswa kelas III di MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang dapat ditingkatkan. Indikatornya dapat diketahui pada pencapaian hasil belajar siswa sebesar 67% pada pra siklus menjadi 83% pada siklus I dan 92% pada siklus 2 (kategori persentase peningkatan hasil belajar siswa baik).

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Islamiyah Hasanuddin Lumajang”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Dra. Suhartiningsih, M.Pd. dan Ibu Nanik Yuliati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Drs. Hari Satrijono, M.Pd. dan Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd. selaku Dosen Penguji, yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran, kritik, dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
2. Agustiningsih, S.Pd., M.Pd. selaku ketua Program Studi PGSD yang selalu memberikan semangat dan nasehat untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepala Sekolah dan guru MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang yang telah memberikan izin penelitian dan membantu proses penelitian.
4. Teman – teman PGSD 2010 khususnya Erdhiana, Dewi Nadya, Yuliatin, Jatu Mega, Zaenul, Ratna, Umar, Shela, Dinda, Alfira yang saling membantu dan mendukung dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Sahabatku Maulina, Mas Fafan, Mbak Nanda, Mbak Dindi, Mbak Dian, Mbak Susanti, Mbak Silvi yang selalu memberikan semangat dan doa selama proses pengerjaan skripsi ini.
6. Semua pihak yang tidak dapat di sebutkan satu per satu

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, November 2017

Peneliti



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN BIMBINGAN	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Hakikat Berbicara	6
2.1.1 Pengertian	6
2.1.2 Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa	7
2.1.3 Fungsi dan tujuan berbicara	7
2.1.4 Berbicara sebagai suatu cara berkomunikasi	9
2.2 Faktor Penunjang Keefektifan Berbicara	10
2.2.1 Faktor kebahasaan	10

2.2.2	Faktor non kebahasaan	10
2.3	Metode Bermain Peran	11
2.3.1	Pengertian	11
2.3.2	Karakteristik	12
2.3.3	Langkah-langkah metode bermain peran	13
2.3.4	Langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran	14
2.3.5	Aplikasi langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran dalam penelitian	14
2.3.6	Kelebihan dan kelemahan metode bermain peran	16
2.4	Penelitian Terdahulu	18
2.5	Kerangka Berpikir	20
2.6	Hipotesis	21
BAB 3.	METODE PENELITIAN	22
3.1	Pendekatan Penelitian	22
3.2	Jenis Penelitian	22
3.3	Tempat dan Waktu	23
3.4	Situasi Sosial	23
3.5	Metode Pengumpulan Data	24
3.5.1	Metode Observasi	24
3.5.2	Metode Wawancara	24
3.5.3	Metode Dokumentasi	24
3.5.4	Metode Tes	25
3.6	Teknik Analisis Data	25
3.7	Langkah – langkah Penelitian	26
3.8	Teknik Analisi Data	27
BAB 4.	HASIL dan PEMBAHASAN	30

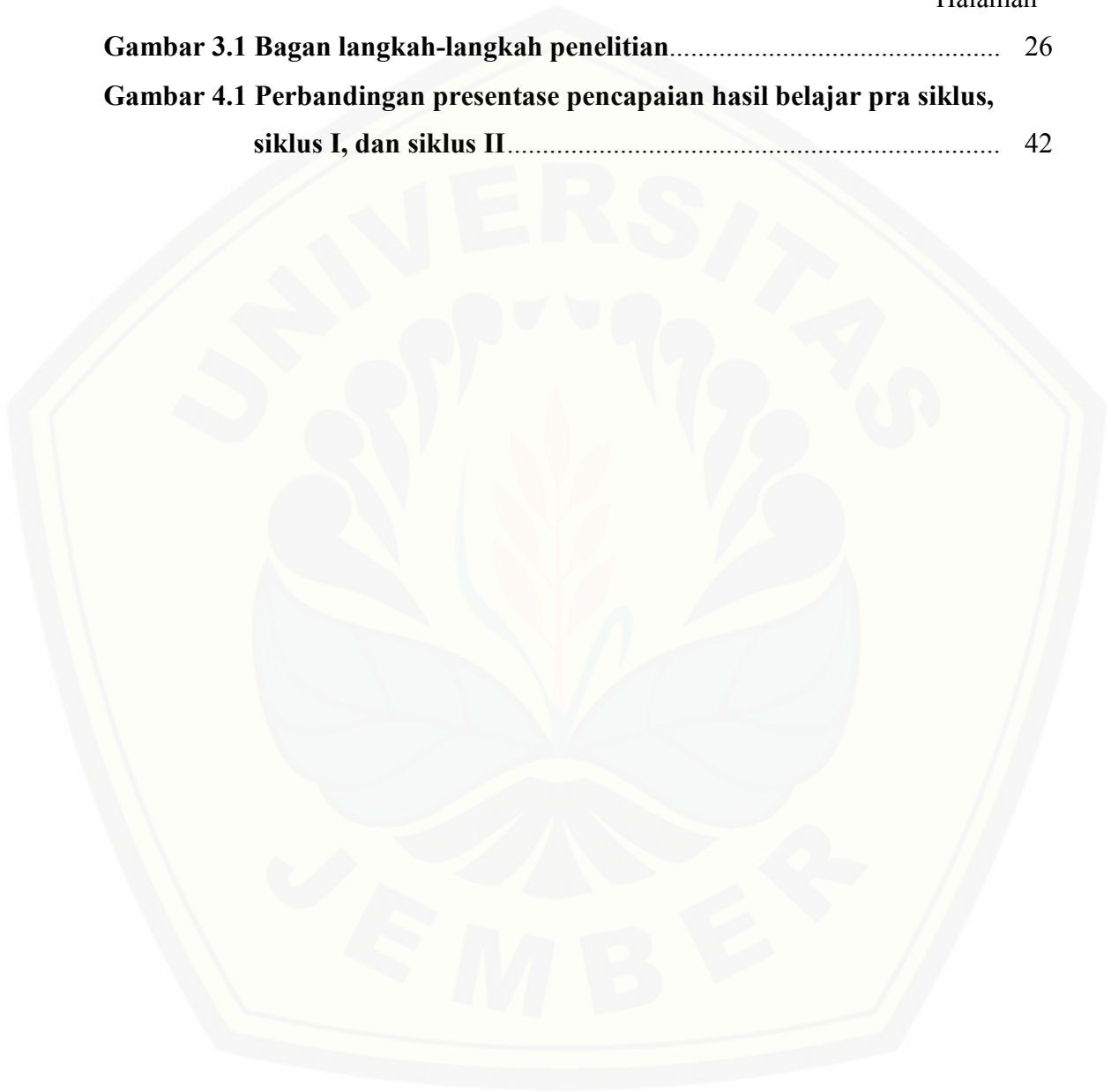
4.1 Proses Penerapan Metode Bermain Peran Yang Dapat Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang	30
4.1.1 Pra Siklus	30
4.1.2 Siklus I	31
4.1.3 Siklus II	35
4.2 Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III melalui Metode Bermain Peran di MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang	38
4.2.1 Pra Siklus	38
4.2.2 Siklus I	39
4.2.3 Siklus II	40
4.2.4 Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar	41
4.3 Pembahasan	42
4.3.1 Pra Siklus	42
4.3.2 Siklus I	43
4.3.3 Siklus 2	44
BAB 5. PENUTUP	45
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	49

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kriteria penilaian tes kemampuan berbicara siswa dalam bermain drama	27
Tabel 3.2 Kategori presentase peningkatan hasil belajar siswa	28
Tabel 4.1 Klasifikasi hasil belajar siswa kelas III pra siklus	39
Tabel 4.2 Klasifikasi hasil belajar siswa kelas III siklus I.....	39
Tabel 4.3 Klasifikasi hasil belajar siswa kelas III siklus II	40
Tabel 4.4 Perbandingan presentase ketuntatasan hasil belajar	41

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Bagan langkah-langkah penelitian.....	26
Gambar 4.1 Perbandingan presentase pencapaian hasil belajar pra siklus, siklus I, dan siklus II.....	42



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matrik Penelitian	49
Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data	51
Lampiran C. Pedoman Wawancara	53
Lampiran D. Pedoman Kriteria Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa....	63
Lampiran E. Pedoman Observasi Aktivitas Guru	64
Lampiran F. Lembar Observasi Siswa	64
Lampiran G. Pedoman Observasi Hasil Belajar Pra Siklus	65
Lampiran H. RPP Siklus I	67
Lampiran I. RPP Siklus II	75
Lampiran J. Lembar Penilaian Keterampilan Berbicara	79
Lampiran K. Data Siswa	81
Lampiran L. Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara Siklus I	82
Lampiran M. Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara Siklus II	84
Lampiran N. Dokumentasi	86
Lampiran O. Surat Ijin Penelitian	88
Lampiran P. Surat Keterangan Penelitian	89
Lampiran Q. Biodata	90

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada kurikulum 2013 tertulis bahwa siswa kelas III diharapkan mampu mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan, akan tetapi berdasarkan wawancara yang telah saya lakukan dengan guru wali kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalamannya secara lisan. Berdasarkan observasi awal yang di lakukan pada siswa kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang ketika menceritakan pengalaman kalimat yang digunakan masih sederhana serta pengucapan siswa masih ada yang terbata-bata. Dari hasil wawancara dengan wali kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang metode yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada ketrampilan berbicara misalnya dalam materi bertelepon guru hanya meminta 2 siswa maju kedepan kelas dan memperagakan layaknya orang yang sedang bertelepon dan tidak dilakukan bergantian terhadap siswa yang lainnya. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru sudah bagus, hanya saja siswa yang diminta maju oleh guru di depan kelas akan merasa takut, gugup, dan sebagainya sehingga penampilannya akan kurang maksimal karena hanya 2 siswa tersebut yang mempraktikkan sedangkan teman yang lain hanya memperhatikan dari bangku masing-masing. Metode yang diterapkan oleh guru tersebut sebenarnya sudah masuk dalam kategori bermain peran, hanya saja penggunaannya yang kurang maksimal sehingga siswa masih kurang tertarik dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada siswa kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang ditemukan permasalahan dalam ketrampilan berbicara pada siswa hal ini dikarenakan penggunaan kalimat yang masih sederhana serta masih kurangnya kemampuan berbicara siswa di depan kelas, siswa

masih malu, takut, dan tidak percaya diri. Untuk mengatasi permasalahan pada siswa kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang maka digunakanlah metode bermain peran. Metode bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain (Darmadi, 2017: 246).

Hamzah (2009: 26) mengatakan bahwa bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya; (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah; (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain.

Sebuah metode atau model pembelajaran tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran bermain peran.

Kelebihan model pembelajaran bermain peran :

- a. Dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa
- b. Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan
- c. Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias
- d. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan

- e. Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar

Kelemahan model pembelajaran bermain peran :

- a. Banyaknya waktu yang dibutuhkan
- b. Kesulitan menugaskan peran tertentu pada siswa jika tidak dilatih dengan baik
- c. Ketidakmungkinan menerapkan bermain peran jika suasana kelas tidak kondusif
- d. Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga
- e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui strategi ini.

Melalui bermain peran siswa diharapkan menjadi individu yang aktif dalam pembelajaran karena dengan metode bermain peran siswa didorong untuk aktif melakukan peran-peran sesuai karakter tokoh yang sudah ditetapkan. Pembelajaran menggunakan metode bermain peran ini akan membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga terjadi peningkatan kemampuan berbicara pada siswa.

Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih.

Berdasarkan paparan di atas, dipilihlah judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Bermain Peran Pada Siswa Kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah proses penerapan Bermain Peran yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara di MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang?
2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan berbicara pada anak melalui bermain peran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang?

1.3 Tujuan Penelitian

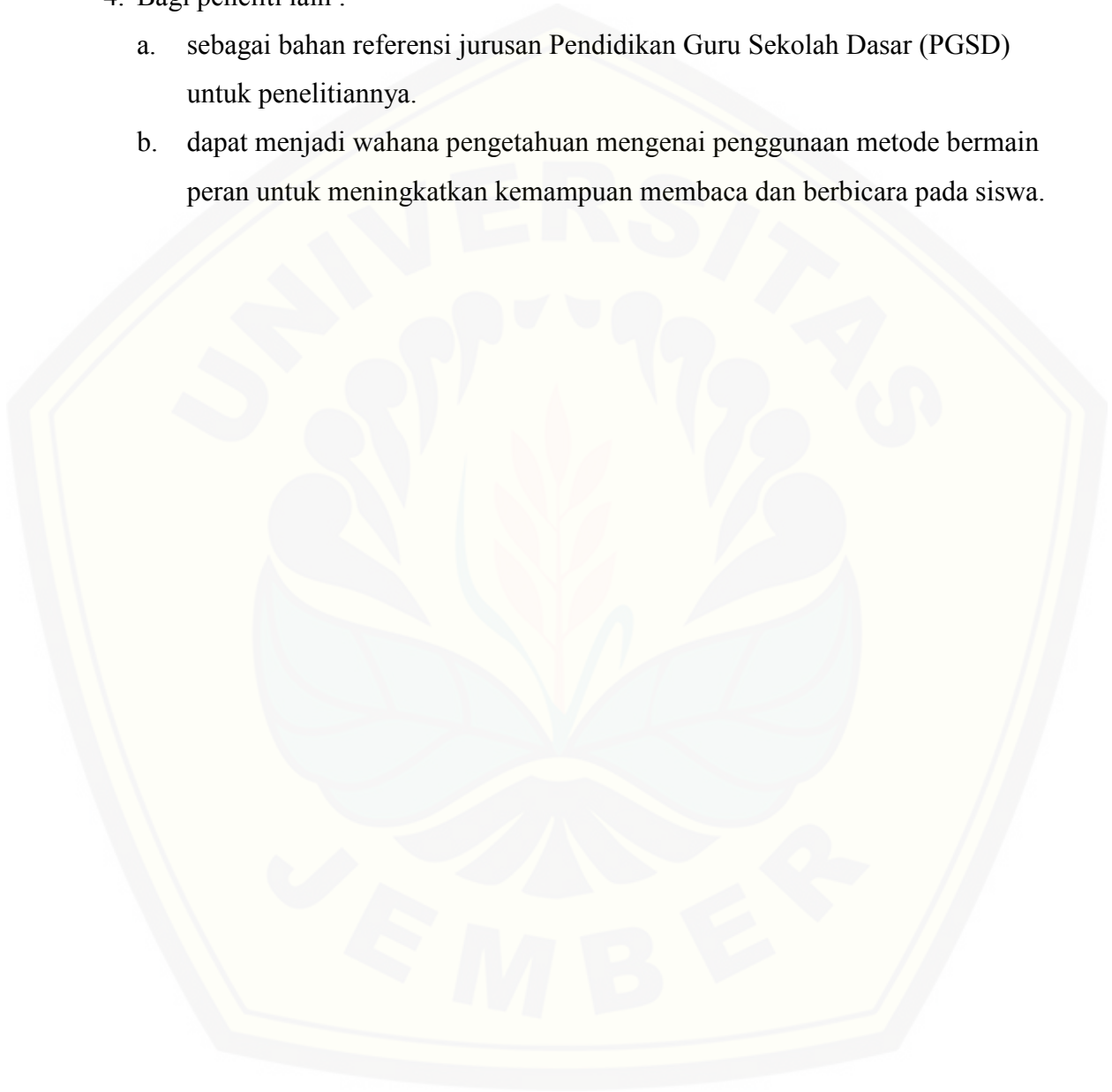
Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah

1. untuk mendeskripsikan proses penerapan Bermain Peran yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara di MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang.
2. untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara pada anak melalui bermain peran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa :
 - a. melatih siswa untuk berani mengungkapkan ide dan gagasan mereka.
2. Bagi guru :
 - a. sebagai referensi dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dalam rangka meningkatkan kemampuan dan ketrampilan guru dalam mengajar.
3. Bagi pihak sekolah :
 - a. untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan di sekolah.

- b. untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.
4. Bagi peneliti lain :
- a. sebagai bahan referensi jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) untuk penelitiannya.
 - b. dapat menjadi wahana pengetahuan mengenai penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan membaca dan berbicara pada siswa.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab 2 pada penelitian ini dibahas mengenai hakikat berbicara, faktor penunjang keefektifan berbicara, hubungan antara berbicara dengan keterampilan bahasa lainnya, metode bermain peran, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

2.1 Hakikat Berbicara

Ketrampilan berbicara perlu dimiliki seorang siswa, agar dapat berkomunikasi dengan lingkungannya, karena bila tidak, ia akan merasa terkucil dari lingkungannya. Begitu pentingnya peranan berbicara secara efektif maka siswa perlu mendapat pembinaan. Melalui pembelajaran berbicara akan memudahkan siswa dalam mendapatkan informasi dan menerima informasi dari orang lain.

2.1.1 Pengertian

Tarigan (2008a:16) mengemukakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Sedangkan Mulgrave (dalam Tarigan, 2008a: 16) berbicara lebih dari pada sekedar mengucapkan bunyi-bunyi atau kata-kata. Berbicara adalah suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan yang dibangun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan pendengar atau penyimak. Menurut Mudini (dalam Sunardi, 2012:5) menyatakan bahwa berbicara adalah ungkapan pikiran dan perasaan dalam bunyi-bunyi bahasa. Dari pengertian diatas dapat di dapahami bahwa berbicara adalah alat komunikasi untuk mengekspresikan, mengungkapkan pikiran dan perasaan.

Peranan berbicara sangat penting bagi kehidupan sehari-hari, hal ini dikarenakan tujuan utama berbicara adalah berkomunikasi. Melalui komunikasi

seseorang dapat memberikan informasi kepada orang lain, komunikasi akan berjalan dengan baik apabila pembicara memahami isi informasi yang akan disampaikan.

2.1.2 Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa disekolah. Berbicara merupakan suatu keterampilan yang berkembang dalam kehidupan anak, yang didahului oleh keterampilan menyimak sehingga pada saat itu kemampuan berbicara dipelajari. Berbicara sangat erat dengan perkembangan kosa kata. Keempat keterampilan berbahasa sangat berkaitan satu sama lain sehingga tidak dapat dipisahkan (Tarigan, 2008a:3). Berdasarkan penjelasan tersebut diketahui bahwa keempat keterampilan berbahasa (berbicara, menyimak, membaca, dan menulis) merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan keberadaannya. Diawali dengan keterampilan menyimak, pada saat anak masih kecil belum dapat berbicara anak hanya memiliki keterampilan menyimak pembicaraan orang-orang disekelilingnya. Ketika anak sudah mulai berbicara, anak menirukan apa yang dibicarakan oleh orang-orang disekitarnya. Kemudian setelah anak mulai bersekolah anak belajar mengenai keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Hal ini telah jelas bahwa keempat keterampilan berbahasa (berbicara, menyimak, membaca, dan menulis) merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan dan keempat keterampilan tersebut harus diajarkan kepada anak secara berkesinambungan.

2.1.3 Fungsi dan tujuan berbicara

Berkaitan dengan fungsi berbicara dalam kehidupan sehari-hari, menurut PGMI (dalam Wahyuni, 2012:9) mengemukakan bahwa fungsi berbicara adalah sebagai berikut :

- a. Berbicara berfungsi mengungkapkan perasaan.
- b. Berbicara berfungsi untuk memotivasi orang lain agar bersikap dan berbuat sesuatu.

- c. Berbicara berfungsi untuk membicarakan suatu permasalahan dengan topik tertentu.
- d. Berbicara berfungsi untuk menyampaikan pendapat, amanat, dan pesan.
- e. Berbicara berfungsi untuk membicarakan masalah dengan bahasa tertentu.
- f. Berbicara berfungsi sebagai alat penghubung antar daerah dan budaya.

Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Komunikasi akan terjalin dengan sangat baik apabila sang pembicara memahami makna informasi yang akan dikomunikasikan. Berbicara memiliki tiga tujuan umum (Tarigan, 2008a:17), yaitu :

- a. Memberitahukan dan melaporkan (to inform)
- b. Menjamu dan menghibur (to entertain)
- c. Membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (to persuade)

Brooks (dalam Tarigan, 2008a:17) mengungkapkan beberapa prinsip umum yang mendasari kegiatan berbicara, antara lain :

- a. Membutuhkan paling sedikit dua orang
- b. Mempergunakan suatu sandi linguistik yang dipahami bersama
- c. Menerima atau mengakui suatu daerah referensi umum
- d. Merupakan suatu pertukaran antar partisipan
- e. Menghubungkan setiap pembicara dengan yang lainnya dan kepada lingkungannya dengan segera
- f. Berhubungan atau berkaitan erat dengan masa kini
- g. Hanya melibatkan aparat atau perlengkapan yang berhubungan dengan suara/bunyi bahasa dan pendengaran (vocal and auditory apparatus)

- h. Secara tidak pandang bulu menghadapi serta memperlakukan apa yang nyata dan apa yang diterima sebagai dalil

Pada penelitian ini difokuskan bahwa berbicara berfungsi mengungkapkan perasaan. Maksudnya yaitu melalui berbicara di depan kelas dengan metode bermain peran siswa dilatih untuk mengungkapkan perasaan tokoh yang diperankan oleh masing-masing siswa. Dari tujuan berbicara menurut Tarigan seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini memfokuskan tujuan berbicara yaitu untuk menghibur (to entertain). Hal ini berkaitan dengan penggunaan metode bermain peran diharapkan mampu memberikan warna dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu dengan penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan hiburan kepada siswa selama pembelajaran berlangsung sehingga siswa merasa senang, nyaman dan tidak jenuh dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2.1.4 Berbicara sebagai suatu cara berkomunikasi

Manusia sebagai makhluk sosial memerlukan bantuan orang lain dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu manusia membutuhkan adanya komunikasi untuk berhubungan dengan manusia lainnya. Menurut Tarigan (2008a:9) komunikasi mempersatukan para individu ke dalam kelompok-kelompok untuk dapat mengenal satu sama lain. Ujaran sebagai salah satu cara berkomunikasi sangat berpengaruh terhadap kehidupan. Melalui ujaran setiap manusia dapat saling bertukar pendapat, gagasan, perasaan, dan keinginan dengan bantuan lambang-lambang yang disebut kata.

Komunikasi dapat dipandang sebagai suatu kombinasi perbuatan-perbuatan atau tindakan-tindakan serangkaian unsur yang mengandung maksud dan tujuan. Komunikasi bukan hanya suatu kejadian, peristiwa atau sesuatu yang terjadi, namun komunikasi adalah sesuatu yang fungsional, mengandung maksud dan dirancang untuk menghasilkan beberapa efek atau akibat pada lingkungan para penyimak dan pembicara (Brown dalam Tarigan, 2008a:11).

2.2 Faktor penunjang keefektifan berbicara

Tujuan utama dari berbicara adalah menyampaikan informasi. Tujuan dari berbicara akan tersampaikan apabila pembicara dapat menguasai permasalahan yang akan dibicarakan, selain itu pembicara juga harus memperlihatkan keberaniannya dalam berbicara. Seperti halnya dengan para siswa yang akan tampil didepan kelas memerankan adegan bermain peran, siswa harus menguasai materi yang akan dibicarakan di depan kelas dan harus memiliki keberanian. Ada beberapa faktor penunjang keefektifan berbicara, yaitu faktor kebahasaan dan faktor nonkebahasaan.

2.2.1 faktor kebahasaan

Menurut Arsjad dan Mukti (1991:17) mengungkapkan beberapa factor kebahasaan yang dapat menunjang keefektifan berbicara, antara lain :

- a. Ketepatan ucapan
- b. Penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai
- c. Pilihan kata (diksi)
- d. Ketepatan sasaran pembicara

2.2.2 faktor nonkebahasaan

Arsjad dan Mukti (1991:20) mengungkapkan factor-faktor non kebahasaan yang mempengaruhi keefektifan berbicara, yaitu:

- a. Sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku
- b. Pandangan harus diarahkan kepada lawan berbicara
- c. Kesiediaan menghargai pendapat orang lain
- d. Gerak-gerak dan mimik yang tepat
- e. Kenyaringan suara
- f. Kelancaran
- g. Relevansi/penalaran
- h. Penguasaan topik

Dari beberapa faktor penunjang keefektifan berbicara, baik faktor kebahasaan maupun faktor nonkebahasaan diambil beberapa indikator berbicara yang akan diteliti dalam penelitian ini. Indikator tersebut disesuaikan dengan masalah-masalah yang ditemui peneliti pada observasi awal, yaitu (1) ketepatan ucapan, (2) pilihan kata atau diksi, (3) gerak-gerik dan mimik yang tepat, (4) kelancaran, (5) keberanian, dan (6) kenyaringan suara.

2.3 Metode Bermain peran

Saat ini sudah banyak sekali metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran. Guru tidak hanya memerlukan metode-metode kreatif dan bervariasi dalam pembelajaran akan tetapi guru juga harus memperhatikan kebutuhan siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa yaitu metode bermain peran. Untuk lebih lanjut berikut akan dibahas mengenai metode bermain peran.

2.3.1 Pengertian

Wikipedia (2012) menyebutkan bahwa role playing adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Metode bermain peran merupakan salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang didalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat menirukan situasi dari tokoh sejarah sedemikian rupa (Mulyono, 2012:44-45). Sehubungan dengan itu, Santoso (2011) mengatakan bahwa model role playing adalah adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dengan kata lain, metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa melalui pemeranan tokoh cerita dan penguasaan bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

2.3.2 Karakteristik

Hapidin (dalam Kartini, 2007) menyatakan bahwa dalam metode ini anak diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan mendapat ulasan dari guru agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dalam bermain peran, anak diberi kebebasan untuk menggunakan benda-benda sekitarnya dan menghayalkannya jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawakan. Contoh kegiatan ini misalnya anak memerankan bagaimana Bapak Tani mencangkul sawahnya, bagaimana kupu-kupu yang menghisap madu bunga, bagaimana gerakan pohon yang ditiup angin, dan sebagainya.

Basri Syamsu (dalam Santoso, 2011) menyatakan bahwa dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas, dengan menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab dalam bahasa Inggris) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid (Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah dalam Santoso, 2011).

Karakteristik bermain peran :

1. Merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak
2. Didasari motivasi yang muncul dari dalam jadi anak melakukan kegiatan itu atas dasar kemauannya sendiri
3. Sifatnya spontan dan suka rela, bukan merupakan suatu kewajiban. Anak merasa bebas memilih apa saja yang ingin dijadikan alternative bagi kegiatan bermainnya.
4. Senantiasa melibatkan peran aktif dari anak, baik secara fisik maupun mental

5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreatif, memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, kemampuan memperoleh teman sebanyak mungkin dan sebagainya.

(di kutip dari <http://reza-juanda.blogspot.co.id/2013/01/metode-bermain-peran.html>) [diakses tanggal : 22 November 2017]

2.3.3 langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran.

Pembelajaran menggunakan metode bermain peran ini guru diharapkan mampu menjadi fasilitator bagi siswa, guru memberikan arahan dan membimbing siswa dalam memerankan suatu peran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai melalui metode bermain peran ini .

Menurut Shaftel dan Shaftel (dalam Mulyono, 2013:48) langkah-langkah yang harus dilalui dalam metode bermain peran antara lain :

- a. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik. Hal ini dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.
- b. Memilih peran dalam pembelajaran. Tahap ini guru dan peserta didik mendeskripsikan berbagai watak atau watak, apa yang mereka sukai, bagaimana mereka memerankan dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.
- c. Menyusun tahap-tahap peran. Tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar yang akan dimainkan. Persiapan ini penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi seluruh peserta didik dan siap untuk dimainkan.
- d. Menyiapkan pengamat. Sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.

- e. Tahap pemeranan. Tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan sesuai peran masing-masing.
- f. Diskusi dan evaluasi pembelajaran. Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat terlibat dalam bermain peran.
- g. Pemeranan ulang. Tahap ini dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan hasil diskusi mengenai alternative pemeranan. Perubahan tersebut memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah
- h. Diskusi dan evaluasi tahap dua. Tahap ini sama seperti tahap pertama, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas
- i. Membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan. Tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran adalah membantu peserta didik untuk memperoleh pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan temannya

2.3.4 Langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran

Langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru dengan metode bermain peran :

- a. Guru memberikan penjelasan tentang pokok bahasan yang telah disiapkan
- b. Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok untuk membuat teks percakapan
- c. Guru meminta siswa menampilkan teks percakapan di depan kelas
- d. Guru dan siswa membuat kesimpulan
- e. Guru melakukan evaluasi
- f. Penutup

2.3.5 Aplikasi Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Penelitian

Menurut Shaftel (dalam Mulyono, 2013:48), terdapat beberapa langkah-langkah metode bermain peran yang dapat dilakukan saat pembelajaran. Dari

langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran yang telah dijelaskan oleh Shaftel, tidak semua langkah-langkah tersebut diaplikan dalam penelitian ini. Langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran yang diaplikasikan pada penelitian ini, yaitu :

a. Menghangatkan suasana.

Pada langkah pertama ini dimulai dengan pemberian apersepsi sebelum pembelajaran dimulai oleh guru.

b. Memilih peran dalam pembelajaran

Setiap siswa memilih peran yang akan diperagakan di depan kelas nantinya. Dalam hal ini guru memberikan tema bebas sehingga siswa dapat menuangkan ide dan imajinasinya ketika membuat teks yang akan diperankan nantinya.

c. Menyiapkan pengamat

Kelompok siswa yang tidak memerankan peran didepan kelas menjadi pengamat bagi kelompok siswa yang sedang bermain peran didepan kelas. Pengamat bertugas mengamati apa saja kelebihan dan kekurangan dari kelompok yang berperan disepan kelas.

d. Tahap pemeranan

Tahap ini setiap kelompok mulai menampilkan teks yang telah dibuat untuk diperankan di depan kelas. Siswa mulai memerankan tokoh sesuai karakter masing-masing sesuai yang telah mereka buat.

e. Evaluasi Pembelajaran

Pada tahap evaluasi ini guru dan siswa bersama-sama membahas apa yang telah dipelajari. Guru menanyakan pada siswa kesulitan apa yang dialami oleh para siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Apabila guru menganggap ada peningkatan keterampilan berbicara pada siswa maka guru tidak memerlukan pemeranan berikutnya. Namun sebaliknya, jika kemampuan berbicara siswa dirasa masih kurang maka guru perlu melakukan pemeranan lanjutan bagi siswa.

2.3.6 Kelebihan dan kelemahan metode bermain peran

Seperti halnya metode-metode pembelajaran yang lainnya. Metode pembelajaran bermain peran ini juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Berikut akan dijelaskan kelebihan dan kelemahan pada metode bermain peran.

a. Kelebihan metode bermain peran

Nurhayati (dalam Sinanglingtyas, 2013:14) mengungkapkan bahwa kelebihan metode bermain peran antara lain :

- 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit dilupakan
- 2) Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimism dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 4) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.

Roestiyah (dalam Asmawiyah, 2013:11) mengungkapkan bahwa kelebihan metode bermain peran antara lain:

- 1) Menyenangkan siswa
- 2) Menggalakkan guru mengembangkan kreativitas siswa
- 3) Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan sebenarnya
- 4) Mengurangi hal-hal yang verbalistik atau abstrak
- 5) Tidak memerlukan cara yang pelik dan mendalam

- 6) Menimbulkan semacam interaksi antar siswa yang memberi kemungkinan timbulnya keutuhan dan gotong royong serta kekeluargaan yang sehat
 - 7) Menimbulkan respon positif dari siswa yang lamban atau kurang cakap
 - 8) Menimbulkan cara berpikir yang kritis
- b. Kelemahan metode bermain peran

Seperti halnya metode pembelajaran yang lainnya selain memiliki kelebihan metode bermain peran juga memiliki kekurangan.

Menurut Nurhayati (dalam Sinanglingtyas, 2013:14) kekurangan metode bermain peran antara lain :

- 1) Role playing atau bermain peran memerlukan waktu yang relatif banyak
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan adegan tertentu
- 4) Apabila bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja memberikan kesan kurang baik tetapi tujuan pembelajaran juga tidak tercapai
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini

Selain itu kekurangan metode bermain peran diungkapkan oleh Wahab (dalam Asmawiyah, 2013:12) yaitu:

- 1) Jika tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak dilakukan dengan sungguh-sungguh

- 2) Tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung
 - 3) Memerlukan waktu yang banyak
 - 4) Sering mengalami kesulitan untuk memainkan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau ditugasi dengan baik
- c. Cara mengatasi kekurangan
- 1) Guru harus mempersiapkan dengan matang apa saja yang diperlukan selama menerapkan metode bermain peran termasuk menjelaskan kepada siswa bagaimana metode bermain peran tersebut
 - 2) Kondisi kelas yang kurang mendukung akan membuat penerapan metode bermain peran tidak berjalan dengan maksimal, oleh karena itu guru diharapkan mampu mengkondisikan kelas sebelum pembelajaran dimulai
 - 3) Sebelum siswa memulai peran hendaknya guru memberikan waktu kepada siswa untuk membaca scenario dan mempelajari peran yang dimainkan
 - 4) Hendaknya diberikan tema yang menarik dan sesuai dengan perkembangan siswa

2.4 Penelitian terdahulu

Penelitian terdahulu berfungsi memberi landasan suatu acuan kerangka berpikir untuk mengkaji suatu masalah yang menjadi sarang sebuah penelitian. Penelitian terdahulu diambil dari hasil penelitian yang berhubungan dengan bermain peran (*role playing*). Meskipun terdapat perbedaan dari segi waktu, lokasi, dan mata pelajaran yang diajarkan, akan tetapi penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan

peneliti untuk membuat suatu kerangka berpikir yang lebih baik dan terstruktur. Dalam penelitian ini, penelitian terdahulu yang digunakan yaitu :

- a. Maharani (2012) dari Universitas Jember dengan judul “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Masalah Sosial di SDN Pangkemi II Sidoarjo”
- b. Asmawiyah (2013) dari Universitas Jember dengan judul “Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran PKn Tema Lingkungan di SDN Tukum 01 Lumajang”
- c. Hendi Agus Dianto (2013) dari Universitas Jember dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VA Melalui Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Perjuangan Para Tokoh Menuju Kemerdekaan di SDN Ajung 01 Jember Tahun Pelajaran 2012/2013”
- d. Setyowati (2014) dari Universitas Jember dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Sistem Pemerintahan Desa Siswa Kelas IV di SDN Sumbersari 03 Jember Tahun Ajaran 2013/2014”
- e. Anisa Haryati (2014) dari Universitas Jember dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember”

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada metode yang digunakan yaitu metode bermain peran atau role playing. Pada penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa. Mengacu pada penelitian yang terdahulu diharapkan penelitian yang akan dilakukan ini juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa.

2.5 Kerangka berpikir

Dalam penelitian ini kerangka berpikir dibagi menjadi tiga tahap, yaitu : (1) Kondisi Awal, (2) Tindakan, (3) Kondisi Akhir. Pada tahap pertama, kondisi awal pada penelitian ini diawali dengan observasi secara langsung di lapangan yaitu di kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang. Dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di lapangan didapati bahwa kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Permasalahan ini diketahui ketika guru meminta siswa untuk bercerita didepan kelas, kalimat yang digunakan siswa masih sangat sederhana dan pengucapan siswa masih terbata-bata. Selama ini untuk melatih kemampuan berbicara siswa guru menggunakan metode bercerita. Kelemahan pada metode ini yaitu siswa merasa bosan dalam pembelajaran, apalagi ketika cerita yang diceritakan dirasa kurang menarik bagi pendengar maka siswa lain sebagai pendengar akan merasa jenuh dan tidak memperhatikan temannya bercerita di depan kelas.

Setelah peneliti mengetahui permasalahan yang ada dilapangan, maka dilakukan tahap kedua, yaitu tahap pengambilan tindakan. Tindakan yang dimaksudkan yakni penerapan metode bermain peran di kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan siklus. Pada siklus I ini terlebih dahulu guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok untuk melakukan pembelajaran menggunakan metode bermain peran. Siswa melakukan setiap langkah pembelajaran sesuai instruksi dan panduan dari guru. Masing-masing kelompok akan tampil untuk bermain peran dihadapan kelompok lainnya, sedangkan kelompok lainnya akan menjadi pengamat bagi kelompok yang tampil.

Setelah melewati tahap I dan tahap II selanjutnya yaitu tahap III kondisi akhir. Kondisi akhir yang dimaksudkan yaitu setelah penerapan metode bermain peran maka diharapkan kemampuan berbicara siswa meningkat. Akan tetapi bila hasil yang didapatkan belum optimal atau belum sesuai seperti yang diharapkan maka akan

dilakukan siklus II. Alur kegiatan pada siklus II ini hamper sama dengan siklus I, hanya saja pada siklus II ini lebih fokus pada perbaikan kesalahan-kesalahan pada siklus I dengan begitu diharapkan hasilnya akan lebih optimal. Sehingga dengan penerapan metode bermain peran ini dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas III di MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang.

2.6 Hipotesis

Berdasarkan latar belakang dan tinjauan pustaka di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu jika guru menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran, maka kemampuan berbicara siswa kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang akan meningkat.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab 3 dalam penelitian ini akan membahas mengenai pendekatan penelitian, tempat dan waktu, situasi sosial, desain penelitian atau rancangan penelitian kualitatif, teknik dan alat perolehan data, dan teknik penyajian data.

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini bersifat kualitatif. Menurut Denzin dan Lincoln (dalam Moleong, 2012:5) “penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan berbagai metode yang ada”. Oleh karena itu, peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas sehingga bisa bertanya dan menganalisis serta mengkonstruksi objek yang diteliti menjadi lebih jelas. Penelitian ini menekankan pada makna dan terikat nilai. Penelitian kualitatif digunakan jika masalah belum jelas, untuk mengetahui makna yang tersembunyi, untuk memahami interaksi sosial, untuk mengembangkan teori, untuk memastikan kebenaran data, dan meneliti sejarah perkembangan. Sedangkan menurut Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2012:4) mendefinisikan metode kualitatif sebagai berikut :

“sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa data tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Dimana pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistic (utuh). Sehingga dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi kedalam variable atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan”.

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Kunandar (2010:46) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya, bersama-sama dengan orang lain

atau kolaborasi dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus. Sedangkan menurut Komaidi dan Wijayanti (2012:2) PTK memiliki tiga kata yang membentuk pengertian tersebut, berikut penjabarannya :

1. Penelitian menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu obyek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi penulis.
2. Tindakan menunjukkan pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu.
3. Kelas dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Berdasarkan ketiga pengertian diatas Komadi dan Mujiyati memberikan kesimpulan bahwa PTK (Penelitian Tindakan Kelas) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama.

3.3 Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilakukan di MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang. Waktu penelitian direncanakan akan dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018.

3.4 Situasi Sosial

Situasi sosial penelitian ini bertempat di kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang. Keseluruhan siswa berjumlah 12 siswa yang terdiri dari 9 siswa perempuan dan 3 siswa laki-laki. Penentuan subjek penelitian ini berdasarkan pada observasi awal bahwa keterampilan berbicara siswa kelas III yang masih rendah. Hal

ini dibuktikan dengan penguasaan kosa kata siswa yang masih rendah dan pengucapan yang terbata-bata ketika bercerita didepan kelas.

3.5 Definisi Variabel Penelitian

3.5.1 Definisi Konseptual

1. Definisi konseptual : keterampilan berbicara

Menurut Tarigan (2008a:16) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

2. Definisi konseptual : bermain peran

Menurut Mulyono (2012:44-45) metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang didalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat menirukan situasi dari tokoh sejarah sedemikian rupa.

3.5.2 Definisi Operasional

1. Definisi operasional : Aktivitas Bermain Peran

Bermain peran adalah cara pembelajaran yang mengharuskan anak untuk memeragakan tokoh-tokoh tertentu dalam situasi tertentu sesuai dengan cerita yang dirancang oleh guru dan kemudian anak memerankan tokoh tersebut dalam suatu pementasan. Adapun indikator yang akan dicapai sebagai berikut:

- a) hafal teks dialog
- b) volume suara
- c) ekspresi
- d) lafal dan intonasi

2. Definisi operasional : Keterampilan Berbicara

Keterampilan Berbicara merupakan kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi, berani bertanya secara sederhana, bercerita dengan kata yang bervariasi, memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal, bertanya sesuai dengan tema yang dibahas, dan menjawab pertanyaan yang diberikan

sehingga orang lain yang menerima dapat mengerti maksud dari pembicaraan yang dilakukannya dengan anak tersebut.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data dalam penelitian. Data yang diperoleh digunakan oleh peneliti untuk mengamati perubahan yang terjadi selama kegiatan penelitian berlangsung. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya :

3.6.1 Metode Observasi

Metode observasi merupakan metode awal yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan gambaran secara langsung dilapangan. Sebelum pelaksanaan penelitian dilakukan, kegiatan awal yang dilakukan adalah melakukan observasi kelas. Kegiatan ini dilakukan dengan mengamati secara langsung kegiatan belajar mengajar di dalam kelas oleh guru kelas pada saat mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan dilakukannya kegiatan ini adalah untuk mengetahui keadaan dilapangan bagaimana keterampilan berbicara siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3.6.2 Metode Wawancara

Metode wawancara adalah metode yang dilakukan melalui kegiatan tanya jawab secara langsung dengan narasumber. Pada penelitian ini focus kegiatan wawancara yaitu pada guru kelas. Pelaksanaan metode ini untuk mendapatkan beberapa informasi dari guru kelas tentang bagaimana kemampuan siswa dalam kegiatan berbicara di depan kelas, terutama pada saat pelajaran Bahasa Indonesia. Narasumber lain yang diwawancarai oleh peneliti adalah sasaran utama penelitian yaitu siswa kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang, namun pertanyaan hanya mengenai pendapat siswa mengenai pembelajaran bahasa Indonesia selama ini.

3.6.3 Metode Dokumentasi

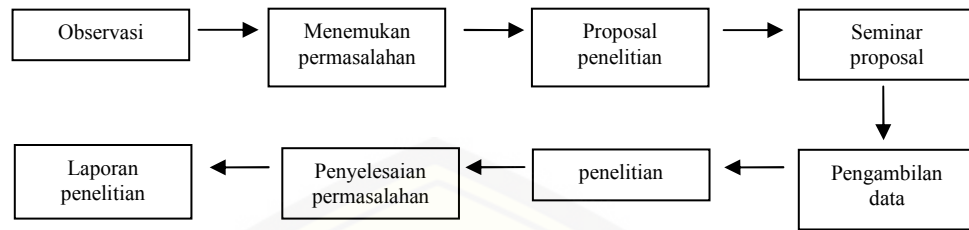
Metode dokumentasi merupakan penelaahan terhadap referensi-referensi yang berhubungan dengan focus permasalahan penelitian. Pelaksanaan pengumpulan data melalui dokumentasi ini mendapatkan beberapa sumber data dokumentasi berupa nama-nama siswa dan nilai Ulangan harian semester I siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dijadikan acuan sebagai data awal sebelum dilaksanakannya penelitian.

3.6.4 Metode Tes

Tes merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk mengukur ketuntasan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan tes (performance test). Tes dilakukan pada siswa melaksanakan kegiatan pementasan drama di depan kelas.

3.7 Langkah – langkah penelitian

Sebelum melakukan penelitian langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah observasi. Dengan adanya observasi peneliti dapat menemukan permasalahan yang ada di kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang. Setelah ditemukannya permasalahan yang terjadi, kemudian peneliti membuat proposal penelitian. Proposal penelitian yang sudah jadi kemudian di seminar kan. Selanjutnya setelah seminar proposal dilakukan, peneliti melakukan pengambilan data. Pengambilan data diperlukan untuk peneliti sebagai bahan penelitian. Sesudah peneliti melakukan penelitian kemudian peneliti menemukan penyelesaian terhadap permasalahan yang terjadi, ketika peneliti telah menemukan penyelesaian atas permasalahan yang terjadi selanjutnya peneliti meyusun laporan penelitian. Desain langkah-langkah penelitian dijelaskan dengan bagan sebagai berikut.



Gambar 3.1 bagan langkah-langkah penelitian

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan cara yang paling tepat untuk mengelola data yang telah terkumpul selama proses penelitian di kelas sehingga nantinya akan menghasilkan kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan. Analisis data pada penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan teknik skor

. Artinya teknik analisis data ini digunakan untuk menentukan keterampilan berbicara siswa dan ketuntasan hasil belajar siswa yang ditunjukkan melalui skor sehingga setelah skor didapat akan diketahui kesimpulannya. Penarikan kesimpulan dijabarkan secara deskriptif yaitu melalui kata-kata atau kalimat. Berikut tahapan analisis data secara kuantitatif.

- 1) Kemampuan berbicara siswa dalam memerankan drama sesuai dengan skenario yang dibuat oleh siswa pada saat tindakan dilakukan diskor dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kriteria penilaian tes kemampuan berbicara siswa dalam bermain drama dengan menggunakan metode bermain peran :

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Keterangan
1.	Hafal teks dialog	1	Tidak hafal teks dialog.
		2	Menghafal sebagian kecil dan banyak memerlukan bimbingan guru/teman.
		3	Menghafal Sebagian besar teks dan memerlukan sedikit bantuan guru/teman.
		4	Menghafal seluruh teks dialog.

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Keterangan
2.	Volume suara	1	Sangat pelan atau tidak terdengar.
		2	Volume suara kurang jelas
		3	Volume suara jelas.
		4	Volume suara keras dan jelas.
3.	Ekspresi	1	Monoton, tanpa ekspresi.
		2	Mimik wajah dan gerak tubuh tidak sesuai dengan dialog.
		3	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog namun kurang konsisten.
		4	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog secara konsisten.
4.	Lafal dan Intonasi	1	Mengucapkan lafal ada yang kurang tepat dan tidak menggunakan intonasi yang tepat.
		2	Mengucapkan lafal ada yang kurang tepat dan ada intonasi yang kurang tepat.
		3	Mengucapkan lafal yang tepat namun ada beberapa intonasi yang kurang tepat.
		4	Mengucapkan lafal dan intonasi yang tepat.

- 2) Presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada keterampilan berbicara siswa melalui metode bermain peran menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{m}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase peningkatan hasil belajar siswa

m = jumlah siswa yang mengalami peningkatan belajar

N = jumlah seluruh siswa

Tabel 3.2 Kategori presentase peningkatan hasil belajar siswa

No	Skor rata-rata	Kriteria
1.	$P \geq 90\%$	Sangat baik
2.	$71\% \leq P < 89\%$	Baik
3.	$61\% \leq P < 70\%$	Cukup
4.	$51\% \leq P < 60\%$	Kurang
5.	$P < 50\%$	Sangat kurang

(Nurkencana dan Sunartana dalam Anisa Haryati,2014:42)

Adapun kriteria ketuntasan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang dinyatakan sebagai berikut :

- a. Daya serap perorangan, seorang siswa dapat dikatakan tuntas dalam belajar apabila telah mencapai skor ≥ 70 dari skor maksimal 100
- b. Daya serap klasikal, suatu kelas dapat dikatakan telah tuntas dalam belajar apabila kelas tersebut minimal 75% yang telah mencapai skor maksimal 100.

BAB 5. PENUTUP

Bab 5 pada penelitian ini dipaparkan mengenai kesimpulan dan saran. Berikut pemaparannya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

- 5.1.1 proses penerapan metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu diawali dengan memberikan apersepsi, membagi kelas menjadi beberapa kelompok untuk pembuatan teks dialog, guru memberikan waktu kepada siswa untuk berlatih sebelum menampilkan teks dialog, dan secara bergiliran siswa menampilkan drama di depan kelas. Selanjutnya guru bersama dengan siswa melakukan evaluasi sebagai tahap akhir dari proses pembelajaran.
- 5.1.2 melalui metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia, keterampilan berbicara siswa kelas III di MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang dapat ditingkatkan. Indikatornya dapat diketahui pada pencapaian hasil belajar siswa sebesar 67% pada pra siklus menjadi 83% pada siklus I dan 92% pada siklus 2 (kategori persentase peningkatan hasil belajar siswa baik).

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

5.2.1 Bagi guru

- a. Hendaknya dapat memaksimalkan metode bermain peran dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya siswa kelas III
- b. Hendaknya metode bermain peran diterapkan pada siswa kelas rendah maupun kelas tinggi lain di MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang agar siswa terlibat lebih aktif saat pembelajaran bahasa Indonesia

5.2.2 Bagi siswa

- a. Hendaknya lebih aktif dan lebih mengasah keterampilan berbicara terutama saat metode bermain peran diterapkan oleh guru dalam mata pelajaran bahasa Indonesia
- b. Hendaknya lebih meningkatkan belajar dan prestasinya apapun metode yang diterapkan oleh guru

5.2.3 Bagi peneliti lain

- a. Hendaknya penelitian ini dapat dijadikan sarana pengetahuan dengan metode yang serupa terutama penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia
- b. Hendaknya dapat dijadikan acuan dalam menyelesaikan permasalahan serupa dalam praktik di lapangan

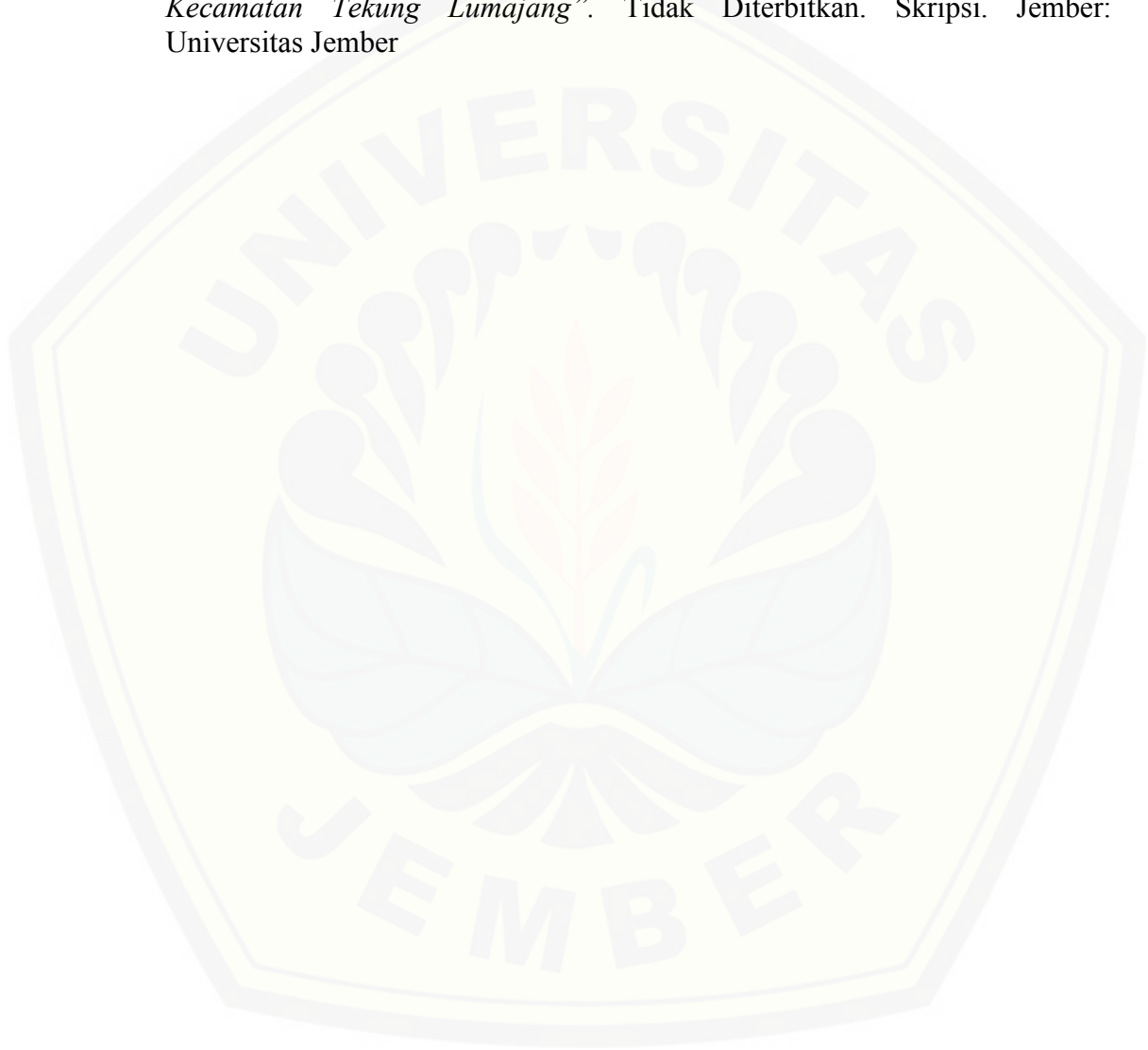
DAFTAR PUSTAKA

- Arsjad, Maidar G. dan U.S., Mukti. 1991. *Pembinaan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta : Erlangga
- Asmawiyah, Dzurrotul A'yunil. 2013. "*Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Siswa III Mata Pelajaran Pkn Tema Lingkungan Di SDN Tukum 01 Lumajang*". Tidak diterbitkan. Skripsi. Jember: Universitas Jember
- Haryati, Anisa. 2014. "*Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember*". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: Universitas Jember
- H.Darmadi. 2017. *Pengembangan Model & Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish
- Juanda,Reza.2013.Metode Bermain Peran.
<http://reza-juanda.blogspot.co.id/2013/01/metode-bermain-peran.html>[diakses pada 22 November 2017].
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran Menuju Efektifitas di Abad Globalisasi*. Malang : UIN-Maliki Press.
- Santosa, Puji. 2003. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sinanglingtyas, Rahayu. 2013. "*Penerapan Metode Role Playing Untuk Mengikatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Pkn Pokok Bahasan Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama Di SDN Tukum 01 Lumajang*". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Sunardi, Krisnina Kusuma. 2012 "*Peningkatan kemampuan Berbicara dengan Menggunakan Metode Sociodrama pada Siswa Kelas 3 MIS Islamiyah Hasanuddin*". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember. Universitas Jember

Tarigan, Henry Guntur. 2008a. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa

Uno, Hamzah B. 2009. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara

Wahyuni, Sri 2012. “*Peningkatan Keterampilan Berdialog Dengan Menggunakan Metode Sosiodrama Untuk Siswa Kelas V SDN Tukum 01 Kecamatan Tekung Lumajang*”. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: Universitas Jember



Lampiran A. Matrik

Matrik Penelitian

Judul	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Bermain Peran Pada Siswa Kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang	1. Bagaimanakah peningkatan kemampuan berbicara pada anak melalui bermain peran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang?	1. Kemampuan berbicara 2. Bermain Peran	1. Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi, meliputi : a. Ketepatan ucapan b. Mimik/gerak-gerik c. Kelancaran d. Keberanian 1. Merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak 2. Didasari motivasi yang muncul dari dalam jadi anak melakukan kegiatan itu atas dasar kemauannya sendiri	1. Informan: a. guru kelas III b. siswa kelas III c. observer 2. Dokumen 3. Literatur yang relevan	1. Tempat dan subjek penelitian: Siswa kelas III di MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang. 2. Jenis Penelitian : PTK (Penelitian Tindakan Kelas) 3. Teknik pengumpulan data : - Observasi - Tes (performance)	1. Jika bermain peran di aplikasikan pada siswa kelas III MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang, maka kemampuan berbicara siswa akan meningkat

			<p>3. Sifatnya spontan dan suka rela, bukan merupakan suatu kewajiban. Anak merasa bebas memilih apa saja yang ingin dijadikan alternative bagi kegiatan bermainnya.</p> <p>4. Senantiasa melibatkan peran aktif dari anak, baik secara fisik maupun mental</p> <p>5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreatif, memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, kemampuan memperoleh teman sebnayak mungkin dan sebagainya.</p>	<p>test)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wawancara - Dokumentasi 	
--	--	--	---	---	--

Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data**PEDOMAN PENGUMPULAN DATA****B.1 Pedoman Observasi**

No	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Proses mengajar yang diterapkan guru kelas	Guru kelas 3 MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang
2.	Ketrampilan berbicara siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung sebelum dan sesudah penggunaan metode pembelajaran bermain peran	Siswa kelas 3 MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang

B.2 Pedoman Dokumentasi

No	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Daftar nama siswa kelas 3 MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang	Dokumen
2.	Daftar nilai siswa kelas 3 MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang	Dokumen

B.3 Pedoman Wawancara

No	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Metode pembelajaran yang digunakan guru ketika mengajar dikelas	Guru kelas 3 MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang
2.	Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum diadakan penelitian	Guru kelas 3 MIS Islamiyah

Hasanuddin Lumajang

No	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
3.	Kendala yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran	Guru kelas 3 MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang
4.	Tanggapan guru tentang kegiatan pembelajaran berbicara dengan menggunakan metode bermain peran	Guru kelas 3 MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang
5.	Kesulitan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran	Siswa kelas 3 MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang
6.	Tanggapan siswa tentang kegiatan pembelajaran berbicara dengan menggunakan metode bermain peran	Siswa kelas 3 MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang

B.4 Pedoman Tes

No	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Hasil belajar siswa setelah pembelajaran berbicara dengan menggunakan metode bermain peran	Siswa kelas 3 MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang

Lampiran C. Pedoman Wawancara**PEDOMAN WAWANCARA****C.1 Wawancara Guru Sebelum Penelitian**

Tujuan : Untuk mengetahui sejauh mana guru memberikan bimbingan dan latihan pada siswa, dan mengetahui informasi hasil belajar

Bentuk : Wawancara bebas

Responden : Guru Kelas III

Nama Guru : Siti Maisyaroh, S.Pd.I

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru
1.	Metode apa yang biasa Ibu gunakan pada saat pembelajaran bahasa Indonesia khususnya berbicara?	Membaca bacaan, menirukan membaca puisi
2.	Bagaimana aktifitas belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung?	Hanya 1 atau 2 siswa yang aktif, yang lainnya cenderung pasif dan lebih suka ramai sendiri
3.	Apakah siswa berani berbicara di depan kelas, misalnya mengemukakan pendapat atau memerankan suatu teks bacaan secara langsung?	Hanya beberapa siswa saja yang berani tampil di depan teman – temannya dan mengemukakan pendapat
4.	Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran berbicara?	Sebagian besar siswa masih mendapatkan nilai di bawah KKM, yaitu dibawah 70.

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru
5.	Apakah kendala yang dihadapi ketika pembelajaran sedang berlangsung?	Minat siswa dalam memperhatikan pelajaran masih sangat rendah sehingga kebanyakan siswa ramai sendiri. Hanya beberapa siswa yang aktif dan berani untuk tampil di depan kelas.

Lumajang, 13 September 2017

Pewawancara,

Yuana Septivanti

NIM 100210204065

C.2 Wawancara Guru Setelah Penelitian

Tujuan : Untuk mengetahui sejauh mana guru memberikan bimbingan dan latihan pada siswa, dan mengetahui informasi hasil belajar

Bentuk : Wawancara bebas

Responden : Guru Kelas III

Nama Guru : Siti Maisyaroh, S.Pd.I

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru
1.	Bagaimana pendapat Ibu mengenai penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran berbicara?	Ternyata kalau metode bermain peran dilakukan secara maksimal sangat menarik. Siswa lebih semangat dan lebih aktif dalam pembelajaran.
2.	Bagaimanakah keterampilan berbicara siswa pada saat metode bermain peran diterapkan?	Setelah penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan. Lebih banyak siswa yang berani tampil dan mengungkapkan pendapatnya.
3.	Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah metode bermain peran diterapkan?	Lebih banyak siswa yang mengalami peningkatan dalam berbicara setelah penerapan metode ini

Lumajang, 16 November 2017

Pewawancara,

Yuana Septiyanti

NIM 100210204065



C.3 Wawancara Siswa Sebelum Penelitian (Siswa 1)

Tujuan : Untuk memperoleh informasi tentang masalah dan kesulitan siswa dalam pembelajaran berbicara

Bentuk : Wawancara bebas

Responden : Guru Kelas III

Nama Siswa : Fafan

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru
1.	Apakah kamu senang pada pelajaran bahasa Indonesia, terutama saat mengungkapkan pendapat atau tampil didepan teman-teman?	Senang. Tapi kalau disuruh maju ke depan malu.
2.	Bagaimana menurut kamu pembelajaran yang dilakukan guru untuk materi berbicara?	Mudah, biasanya hanya disuruh membaca teks dibuku atau membaca puisi
3.	Apakah ada kesulitan – kesulitan yang kamu hadapi ketika pembelajaran berlangsung khususnya materi berbicara? Jika ada apa saja?	Ada, kalau pertanyaannya sulit saya tidak bisa menjawab

Lumajang, 13 September 2017

Pewawancara,

Yuana Septiyanti

NIM 100210204065



C.4 Wawancara Siswa Sebelum Penelitian (Siswa 2)

Tujuan : Untuk memperoleh informasi tentang masalah dan kesulitan siswa dalam pembelajaran berbicara

Bentuk : Wawancara bebas

Responden : Guru Kelas III

Nama Siswa : Sintiya

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru
1.	Apakah kamu senang pada pelajaran bahasa Indonesia, terutama saat mengungkapkan pendapat atau tampil didepan teman-teman?	Tidak. Saya malu berbicara di depan teman – teman kelas
2.	Bagaimana menurut kamu pembelajaran yang dilakukan guru untuk materi berbicara?	Mudah, biasanya disuruh membaca terus mengerjakan soal
3.	Apakah ada kesulitan – kesulitan yang kamu hadapi ketika pembelajaran berlangsung khususnya materi berbicara? Jika ada apa saja?	Saya tidak berani kalau berbicara di depan teman - teman

Lumajang, 13 September 2017

Pewawancara,

Yuana Septiyanti

NIM 100210204065



C.5 Wawancara Siswa Setelah Penelitian (Siswa 1)

Tujuan : Untuk memperoleh informasi tentang kesulitan dan pemahaman siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi memerankan drama

Bentuk : Wawancara bebas

Responden : Guru Kelas III

Nama Siswa : Fafan

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru
1.	Bagaimana menurutmu pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran?	Saya senang, bisa bermain peran dengan teman – teman.
2.	Apakah dengan penerapan metode bermain peran kamu bisa lebih berani ketika tampil di depan teman-teman?	Iya. Pelajaran jadi menyenangkan, tampil di depan teman-teman lebih santai

Lumajang, 16 November 2017

Pewawancara,

Yuana Septiyanti

NIM 100210204065

C.6 Wawancara Siswa Setelah Penelitian (Siswa 2)

Tujuan : Untuk memperoleh informasi tentang kesulitan dan pemahaman siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi memerankan drama

Bentuk : Wawancara bebas

Responden : Guru Kelas III

Nama Siswa : Sintiya

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru
1.	Bagaimana menurutmu pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran?	Menyenangkan
2.	Apakah dengan penerapan metode bermain peran kamu bisa lebih berani ketika tampil di depan teman-teman?	Iya sedikit. Karena masih agak malu saat tampil di depan dan dilihat teman-teman

Lumajang, 16 November 2017

Pewawancara,

Yuana Septiyanti

NIM 100210204065

Lampiran D. Pedoman Kriteria Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Keterangan
1.	Hafal teks dialog	1	Tidak hafal teks dialog.
		2	Menghafal sebagian kecil dan banyak memerlukan bimbingan guru/teman.
		3	Menghafal Sebagian besar teks dan memerlukan sedikit bantuan guru/teman.
		4	Menghafal seluruh teks dialog.
2.	Volume suara	1	Sangat pelan atau tidak terdengar.
		2	Volume suara kurang jelas
		3	Volume suara jelas.
		4	Volume suara keras dan jelas.
3.	Ekspresi	1	Monoton, tanpa ekspresi.
		2	Mimik wajah dan gerak tubuh tidak sesuai dengan dialog.
		3	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog namun kurang konsisten.
		4	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog secara konsisten.
4.	Lafal dan Intonasi	1	Mengucapkan lafal ada yang kurang tepat dan tidak menggunakan intonasi yang tepat.
		2	Mengucapkan lafal ada yang kurang tepat dan ada intonasi yang kurang tepat.
		3	Mengucapkan lafal yang tepat namun ada beberapa intonasi yang kurang tepat.
		4	Mengucapkan lafal dan intonasi yang tepat.

Lampiran E. Pedoman Observasi Aktivitas Guru

PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS GURU

No.	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
Kegiatan awal						
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran					
2.	Guru melakukan apersepsi dengan tepat					
Kegiatan inti						
3.	Guru mengembangkan minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran					
4.	Guru mendorong siswa agar dapat terlibat dalam proses Tanya jawab dalam pembelajaran					
5.	Guru menggali pendapat siswa tentang materi					
6.	Guru mengelola kelas dengan baik					
7.	Guru menggunakan media yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran					
8.	Guru bertindak sebagai pembimbing dan mengarahkan dalam kegiatan belajar mengajar					
9.	Guru memberikan perhatian dan pengawasan terhadap semua siswa					
Kegiatan penutup						
10.	Guru membimbing siswa membuat kesimpulan					
11.	Guru memberikan tes/latihan					
Total skor yang diperoleh						

Petunjuk : berilah tanda () pada kolom sesuai dengan skor yang diperoleh

Lumajang, November 2017

Observer

Lampiran F. Lembar Observasi Siswa

LEMBAR TES KETERAMPILAN BERBICARA

LEMBAR TES KETRAMPILAN BERBICARA

Nama :

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Ketepatan ucapan				
2.	Pilihan kata atau diksi				
3.	Mimik atau gerak-gerik				
4.	Kelancaran				
5.	Keberanian				
6.	Kenyarian Suara				
Skor Total					

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \dots\dots$$

Observer

Siti Maisyaroh, S.Pd.I

Lampiran G. Pedoman Observasi Hasil Belajar Pra Siklus**PEDOMAN OBSERVASI HASIL BELAJAR SISWA KELAS III****MIS ISLAMİYAH HASANUDDIN LUMAJANG**

No	Nama Siswa	Nilai	Kriteria
1	Ani Puspita S		
2	Dini Yulia		
3	Diyah Novita A		
4	Fafan		
5	Muhammad Amir		
6	Moh. Fahri		
7	Nadira Ainur R		
8	Nuril Dwi F		
9	Putri Ramadhani		
10	Ratna Ayu P		
11	Septina Ayu		
12	Sintiya Safitri		

Keterangan :

≥ 70 = Tuntas

< 70 = Tidak Tuntas

Mengetahui,

Guru Kelas III

Siti Maisyaroh, S.Pd.I

Lampiran H. RPP Siklus I**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Sekolah	: MI Islamiyah Hasanuddin
Kelas / Semester	: III (Tiga) / 1
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit
Hari / Tanggal	: Kamis, 2 November 2017

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati(mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- 3.3 Mengemukakan isi teks surat pribadi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta permasalahan dan lingkungan sosial di daerah dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.
- 4.3 Mengolah dan menyajikan teks surat tanggapan pribadi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta permasalahan dan lingkungan sosial di daerah secara mandiri dalam

bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Mengungkapkan isi teks secara lisan dan tulis tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi
- Mendiskusikan pembuatan teks dialog tentang perkembangan teknologi pangan
- Memerankan teks dialog dan memahami karakter tokoh-tokoh yang ada pada teks tersebut

D. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat mengungkapkan isi teks secara lisan dan tulis tentang perkembangan teknologi, produksi, komunikasi, dan transportasi
- Dengan bantuan guru siswa mampu mendiskusikan teks dialog yang akan ditampilkan dengan baik dan benar
- Siswa dapat memerankan peran berdasarkan teks dialog dengan ekspresif

E. Materi Pembelajaran

- Teks bacaan “teknologi pangan”
- Teks dialog

F. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Scientific (mengamati, menanya, mencoba, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan)

Metode : bermain peran, diskusi, tanya jawab, penugasan, ceramah

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa sebelum memulai pelajaran • Guru mengecek kehadiran siswa dan merapikan posisi tempat duduk disesuaikan dengan 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • kegiatan pembelajaran Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan	
	yaitu tentang “teknologi pangan” <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengkomunikasikan dan menyimpulkan 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyebutkan jenis-jenis hasil pertanian dan hasil peternakan • Siswa membaca teks tentang “teknologi pangan” (mengamati) • Siswa menyimpulkan pengertian teknologi pangandengan bantuan guru (mengeksplorasi) • Siswa menyebutkan tujuan dari teknologi pangan (mengeksplorasi) • Siswa memperhatikan guru yang menjelaskan contoh dari teknologi pangan yaitu proses pembuatan tempe (mengamati) • Siswa membaca dan memahami teks dialog (mengamati) • Siswa mendiskusikan karakter-karakter yang ada pada teks dialog (mengkomunikasikan) • Guru berkeliling kelas untuk mengamati siswa yang berdiskusi • Siswa membaca teks dialog dengan intonasi dan pelafalan yang tepat (mengeksplorasi) • Kelompok lain berperan menjadi pengamat dan mengoreksi penampilan kelompok yang tampil (mengamati) • Setelah semua kelompok memerankan teks dialog, guru memberikan koreksi terhadap penampilan siswa 	35 menit x 2 JP
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membuat kesimpulan dibantu dan di bimbing guru 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan siswa	
	dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya	
	<ul style="list-style-type: none"> • Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik secara individu maupun kelompok • Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya • Menutup pelajaran dengan do'a dan salam 	

H. Sumber, Alat, dan Media Pembelajaran

- Buku Guru dan Buku Siswa Tema : “Perkembangan Teknologi” kelas III (Buku Tematik, Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015)
- Gambar-gambar yang ada pada buku siswa

I. Teknik Penilaian

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan tingkah laku																				
		Santun				Jujur				PercayaDiri				Cermat dan teliti				Bertanggung jawab				
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB	
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						

Keterangan :

K = Kurang C = Cukup B = Baik SB =Sangat Baik

2. Penilaian Pengetahuan

Memasangkan gambar dengan sifat-sifat tokoh

Jumlah soal: 3 buah

Skor maksimal: 30

Skor setiap jawaban: 10

3. Penilaian Keterampilan

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
		4	3	2	1
1	Hafal teks dialog	Menghafal seluruh teks dialog	Menghafal sebagian besar teks dialog	Menghafal sebagian kecil dan banyak memerlukan bimbingan guru/teman	Tidak hafal teks dialog
2	Volume suara	Volume suara keras dan jelas	Volume suara jelas	Volume suara kurang jelas	Sangat pelan atau tidak terdengar
3	Ekspresif	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog secara konsisten	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog namun kurang konsisten	Mimik wajah dan gerak tubuh tidak sesuai dengan dialog	Monoton, tanpa ekspresi
4	Lafal dan Intonasi	Mengucapkan lafal dan intonasi yang tepat	Mengucapkan lafal yang tepat namun ada beberapa intonasi yang kurang tepat	Mengucapkan lafal ada yang kurang tepat dan ada intonasi yang kurang tepat	Mengucapkan lafal ada yang kurang tepat dan tidak menggunakan intonasi yang tepat

Guru Kelas

Lumajang, 2 November 2017
Peneliti

Siti Maisvaroh, S.Pd.I

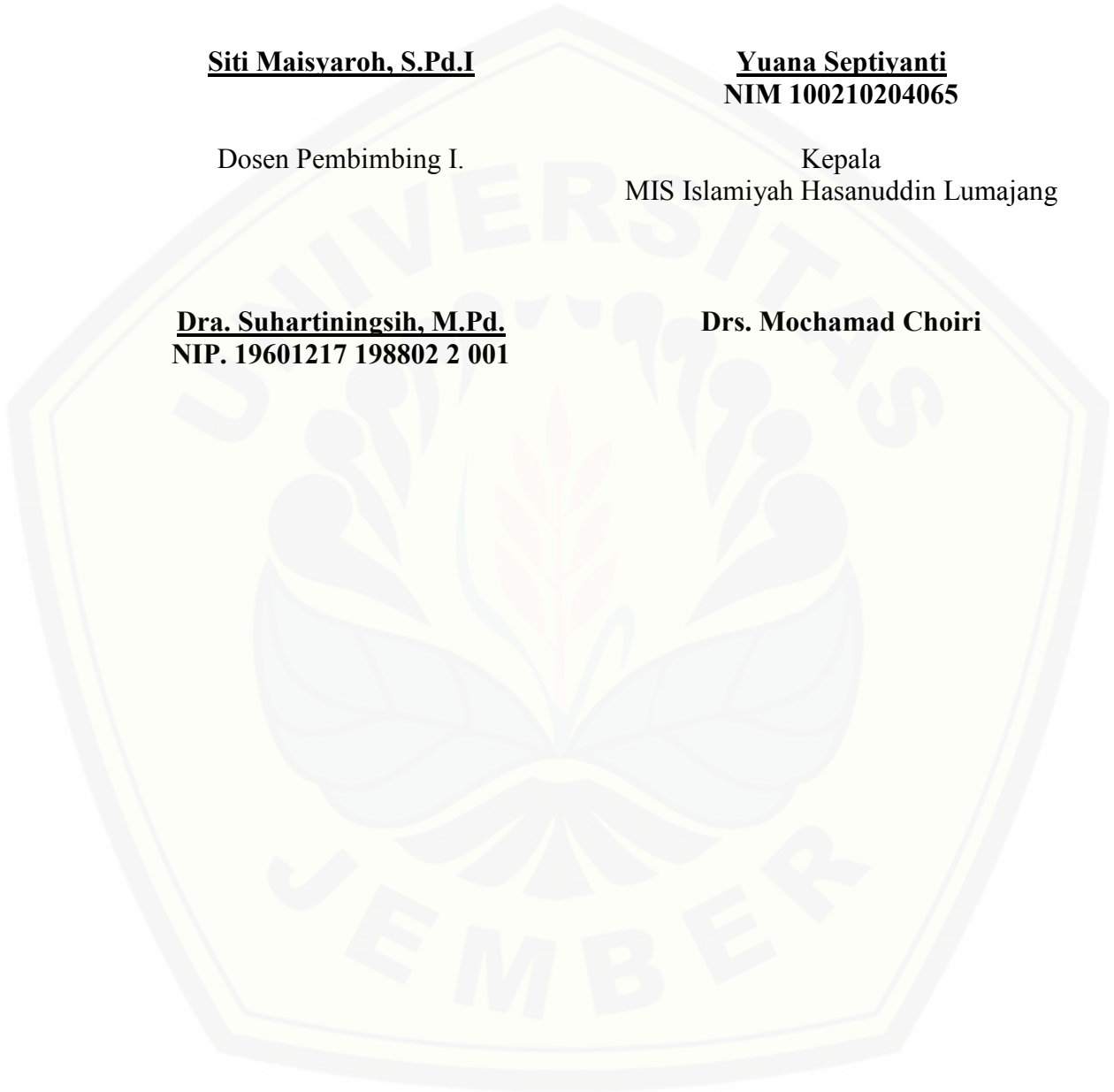
Yuana Septiyanti
NIM 100210204065

Dosen Pembimbing I.

Kepala
MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang

Dra. Suhartiningsih, M.Pd.
NIP. 19601217 198802 2 001

Drs. Mochamad Choiri



Lampiran I. RPP Siklus II**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : MI Islamiyah Hasanuddin
Kelas / Semester : III (Tiga) / 1
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit
Hari / Tanggal : Kamis, 16 November 2017

J. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati(mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

K. Kompetensi Dasar

- 3.3 Mengemukakan isi teks surat pribadi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta permasalahan dan lingkungan sosial di daerah dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa

Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.

- 4.3 Mengolah dan menyajikan teks surat tanggapan pribadi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta permasalahan dan lingkungan sosial di daerah secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

L. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Mengungkapkan isi teks secara lisan dan tulis tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi
- Mendiskusikan pembuatan teks dialog tentang perkembangan teknologi pangan
- Memerankan teks dialog dan memahami karakter tokoh-tokoh yang ada pada teks tersebut

M. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat mengungkapkan isi teks secara lisan dan tulis tentang perkembangan teknologi, produksi, komunikasi, dan transportasi
- Dengan bantuan guru siswa mampu mendiskusikan teks dialog yang akan ditampilkan dengan baik dan benar
- Siswa dapat memerankan peran berdasarkan teks dialog dengan ekspresif

N. Materi Pembelajaran

- Teks dialog

O. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Scientific (mengamati, menanya, mencoba, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan)

Metode : bermain peran, diskusi, tanya jawab, penugasan, ceramah

P. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa sebelum memulai pelajaran • Guru mengecek kehadiran siswa dan merapikan posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran • Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “teknologi pangan” • Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengkomunikasikan dan menyimpulkan 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca dan memahami teks dialog (mengamati) • Siswa mendiskusikan karakter-karakter yang ada pada teks dialog (mengkomunikasikan) • Guru berkeliling kelas untuk mengamati siswa yang berdiskusi • Siswa berlatih membaca teks dialog dengan intonasi dan pelafalan yang tepat (mengeplorasi) • Kelompok lain berperan menjadi pengamat dan mengoreksi penampilan kelompok yang tampil (mengamati) • Setelah semua kelompok memerankan teks dialog, guru memberikan koreksi terhadap penampilan siswa 	35 menit x 2 JP
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membuat kesimpulan dibantu dan di bimbing guru • Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan siswa dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik secara individu maupun kelompok • Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya • Menutup pelajaran dengan do'a dan salam 	

Q. Sumber, Alat, dan Media Pembelajaran

- Buku Guru dan Buku Siswa Tema : “Perkembangan Teknologi” kelas III (Buku Tematik, Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015)
- Gambar-gambar yang ada pada buku siswa

R. Teknik Penilaian

4. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan tingkah laku																			
		Santun				Jujur				PercayaDiri				Cermat dan teliti				Bertanggung jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																					
2																					
3																					
4																					
5																					

Keterangan :

K = Kurang C = Cukup B = Baik SB =Sangat Baik

5. Penilaian Pengetahuan

Memasangkan gambar dengan sifat-sifat tokoh

Jumlah soal: 3 buah

Skor maksimal: 30

Skor setiap jawaban: 10

6. Penilaian Keterampilan

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
		4	3	2	1
1	Hafal teks dialog	Menghafal seluruh teks dialog	Menghafal sebagian besar teks dialog	Menghafal sebagian kecil dan banyak memerlukan bimbingan guru/teman	Tidak hafal teks dialog
2	Volume suara	Volume suara keras dan jelas	Volume suara jelas	Volume suara kurang jelas	Sangat pelan atau tidak terdengar
3	Ekspresif	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog secara konsisten	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog namun kurang konsisten	Mimik wajah dan gerak tubuh tidak sesuai dengan dialog	Monoton, tanpa ekspresi
4	Lafal dan Intonasi	Mengucapkan lafal dan intonasi yang tepat	Mengucapkan lafal yang tepat namun ada beberapa intonasi yang kurang tepat	Mengucapkan lafal ada yang kurang tepat dan ada intonasi yang kurang tepat	Mengucapkan lafal ada yang kurang tepat dan tidak menggunakan intonasi yang tepat

Guru Kelas

Lumajang, 2 November 2017
Peneliti

Siti Maisyaroh, S.Pd.I

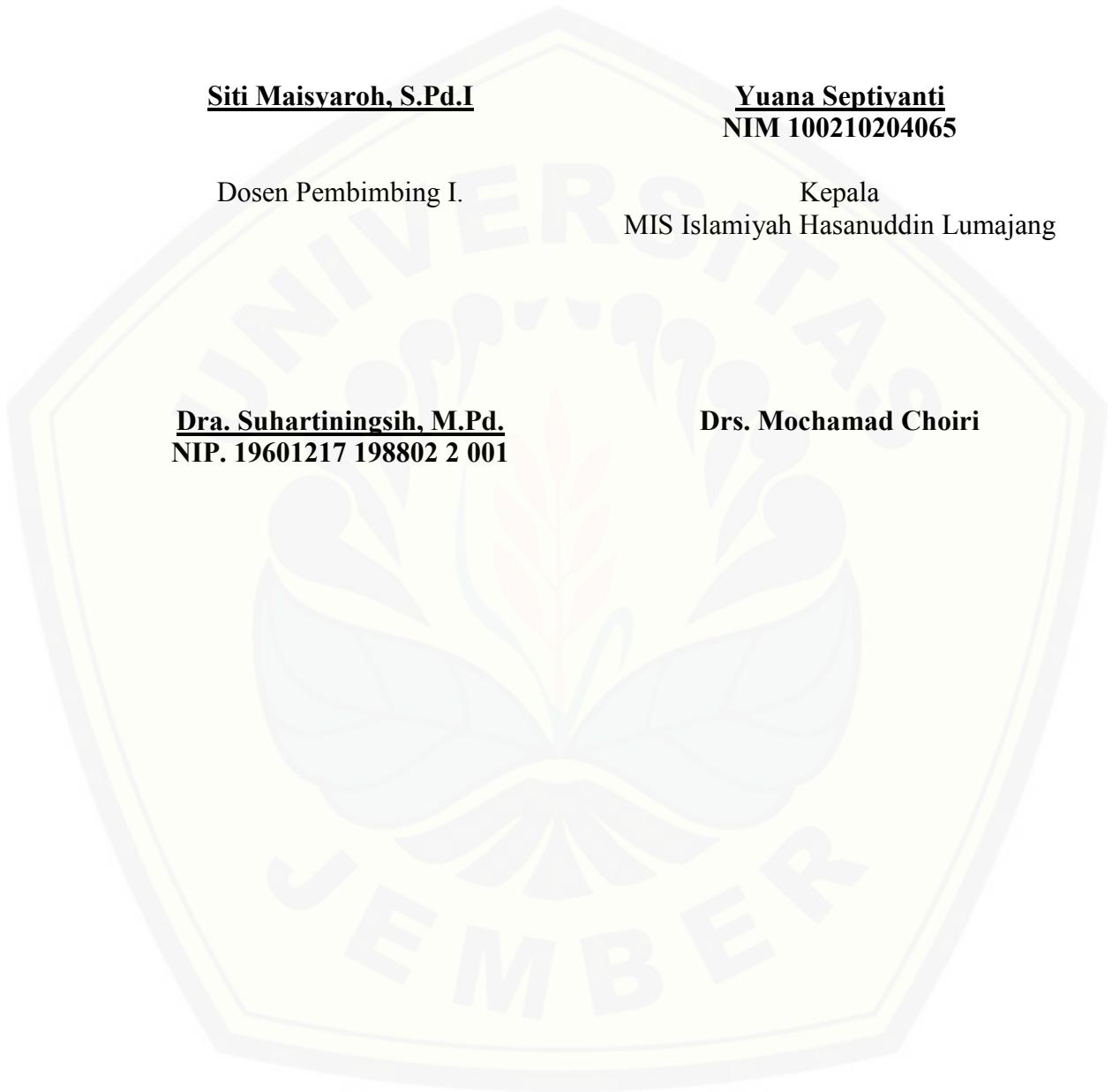
Dosen Pembimbing I.

Yuana Septiyanti
NIM 100210204065

Kepala
MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang

Dra. Suhartiningsih, M.Pd.
NIP. 19601217 198802 2 001

Drs. Mochamad Choiri



Lampiran J. Lembar Keterampilan Berbicara

LEMBAR PENILAIAN KETRAMPILAN BERBICARA

Petunjuk pedoman observasi : Amatilah ketrampilan berbicara siswa dan beri tanda centang (√) pada aspek yang muncul!

No	Nama	Penilaian Keterampilan												Skor Total	Nilai Akhir	Kriteria Ketuntasan					
		Hafal Teks Dialog				Volume Suara				Ekspresi						Lafal dan Intonasi				Tuntas	Tidak Tuntas
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			1	2	3	4		
1	Ani Puspita S																				
2	Dini Yulia																				
3	Diyah Novita A																				
4	Fafan																				
5	Muhammad Amir																				
6	Moh. Fahri																				
7	Nadira Ainur R																				
8	Nuril Dwi F																				
9	Putri Ramadhani																				
10	Ratna Ayu P																				
11	Septina Ayu																				
12	Sintiya Safitri																				
Skor Total																					
Skor Maksimal																					
Skor Tercapai (Presentase)																					

Keterangan :

≥ 70 = Tuntas

≤ 70 = Tidak Tuntas



Lampiran K. Data Siswa**DAFTAR NAMA SISWA KELAS III
MIS ISLAMİYAH HASANUDDIN LUMAJANG**

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Ani Puspita S	Perempuan
2	Dini Yulia	Perempuan
3	Diyah Novita A	Perempuan
4	Fafan	Laki - Laki
5	Muhammad Amir	Laki - Laki
6	Moh. Fahri	Laki - Laki
7	Nadira Ainur R	Perempuan
8	Nuril Dwi F	Perempuan
9	Putri Ramadhani	Perempuan
10	Ratna Ayu P	Perempuan
11	Septina Ayu	Perempuan
12	Sintiya Safitri	Perempuan

Keterangan :

Siswa Laki - Laki = 3

Siswa Perempuan = 9

Jumlah Siswa = 12

Lampiran M. Hasil Keterampilan Berbicara Siklus 1

LEMBAR PENILAIAN KETRAMPILAN BERBICARA

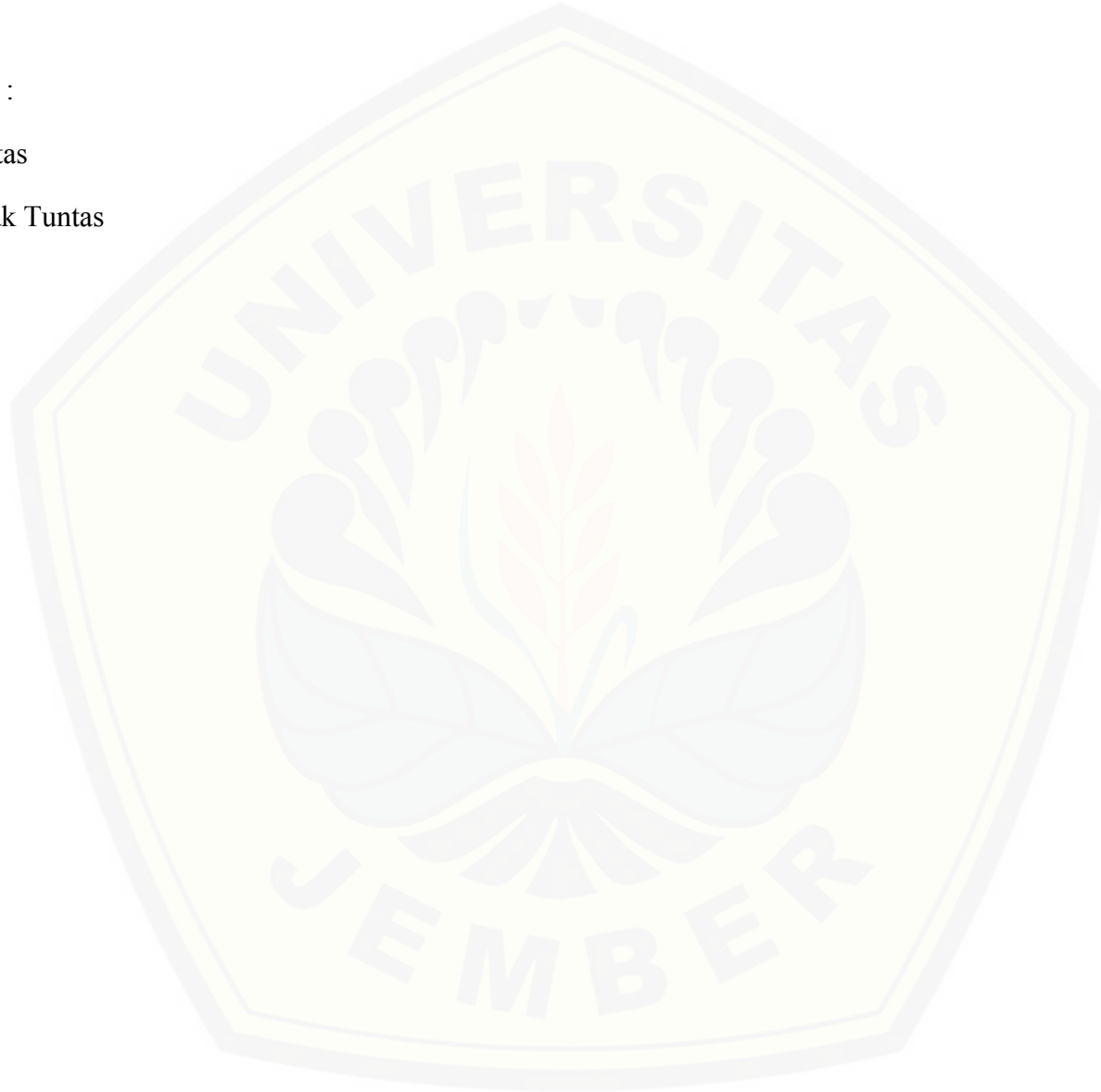
Petunjuk pedoman observasi : Amatilah ketrampilan berbicara siswa dan beri tanda centang (√) pada aspek yang muncul!

No	Nama	Penilaian Keterampilan																Kriteria Ketuntasan			
		Hafal Teks Dialog				Volume Suara				Ekspresi				Lafal dan Intonasi				Skor Total	Nilai Akhir	Tuntas	Tidak Tuntas
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Ani Puspita S			√					√			√				√		13	81,25	√	
2	Dini Yulia	√							√			√				√		12	75	√	
3	Diyah Novita A				√	√						√				√		12	75	√	
4	Fafan			√					√			√					√	14	87,5	√	
5	Muhammad Amir			√					√				√			√		14	87,5	√	
6	Moh. Fahri	√							√			√				√		10	62,5		√
7	Nadira Ainur R			√		√						√					√	12	75	√	
8	Nuril Dwi F			√					√				√			√		13	81,25	√	
9	Putri Ramadhani	√							√			√					√	12	75	√	
10	Ratna Ayu P				√				√			√				√		12	75	√	
11	Septina Ayu				√				√			√				√		14	87,5	√	
12	Sintiya Safitri	√				√						√				√		10	62,5		√
Skor Total																		148	925		
Skor Maksimal																		192			
Skor Tercapai (Presentase)																		77%			

Keterangan :

≥ 70 = Tuntas

≤ 70 = Tidak Tuntas



Lampiran K. Hasil Keterampilan Berbicara Siklus II

LEMBAR PENILAIAN KETRAMPILAN BERBICARA

Petunjuk pedoman observasi : Amatilah ketrampilan berbicara siswa dan beri tanda centang (√) pada aspek yang muncul!

No	Nama	Penilaian Keterampilan																Kriteria Ketuntasan			
		Hafal Teks Dialog				Volume Suara				Ekspresi				Lafal dan Intonasi				Skor Total	Nilai Akhir	Tuntas	Tidak Tuntas
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Ani Puspita S				√				√				√				√	15	93,75		
2	Dini Yulia			√					√				√				√	14	87,5		
3	Diyah Novita A				√			√					√				√	15	93,75		
4	Fafan				√				√				√				√	16	100		
5	Muhammad Amir			√					√				√				√	15	93,75		
6	Moh. Fahri		√						√		√						√	11	68,75		
7	Nadira Ainur R				√			√					√				√	15	93,75		
8	Nuril Dwi F				√			√					√				√	14	87,5		
9	Putri Ramadhani			√				√					√				√	14	87,5		
10	Ratna Ayu P				√			√					√				√	13	81,25		
11	Septina Ayu				√			√					√				√	14	87,5		
12	Sintiya Safitri			√				√					√				√	13	81,25		
Skor Total																					
Skor Maksimal																					
Skor Tercapai																					
(Presentase)																					

Keterangan :

≥ 70 = Tuntas

≤ 70 = Tidak Tuntas



Lampiran N. Dokumentasi



Gambar N.1 Guru menjelaskan mengenai bermain peran



Gambar N.2 berkeliling mengamati siswa berdiskusi



Gambar N.3 siswa tampil bermain peran di depan kelas



Gambar N.4 siswa tampil bermain peran di depan kelas

Lampiran O. Surat Ijin Penelitian

 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan No 37, Kampus Bumi Tegalpaku, Jember 66121
Telepon: 031-334988, 330798, Faksimili: 031-332475
Laman: www.fkip.uns.ac.id

Nomor : 7219/JUN25.1.5/LT/2017 01 NOV 2017
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala MIS Islamiyah Hasanuddin
Lumajang

Untuk rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa
FKIP Theoritis Jember di bawah ini,

Nama : Yuana Sapienta
NIM : 100310304065
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bersama ini melampirkan undangan tentang "Meningkatkan Kemampuan Berhikmah Melalui
Demam Peran Prodi Siswa Kelas LI MIS Islamiyah Hasanuddin Lumajang ", di Sekolah
yang Sekolah pemin.

Selubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak & berkenan membantu lain dari sekaligus
memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya yang baik kami sampaikan terimakasih.


Prof. Dr. Sunanto, M.Si
NIP.19670625-199203-1-003

Lampiran P. Surat Keterangan Penelitian



Lampiran Q . Biodata Mahasiswa**A. Identitas Diri**

Nama : Yuana Septiyanti
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Surakarta, 09 September 1992
Agama : Islam
Nama Ayah : Agus Sri Yanto
Nama Ibu : Sri Mulat Pamuji Rahayu
Alamat Asal : Tegal Kembang Rt 07/ Rw V Pajang,
Laweyan, Surakarta

B. Riwayat Pendidikan

No	Tahun Lulus	Instansi Pendidikan	Tempat
1.	2004	SD Negeri Bratan 1 No.71	Surakarta
2.	2007	SMP Negeri 9 Surakarta	Surakarta
3.	2010	SMA Batik 1 Surakarta	Surakarta