

**PENGARUH MODEL BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)
TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS IV SD NEGERI 054875 SEI LIMBAT**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh
Nina Melani
NPM. 1902090068



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Nina Melani
NPM : 1902090068
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat.

Sudah layak disidangkan.

Medan, Juli 2023

Disetujui oleh:

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dra. Hj. Samsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



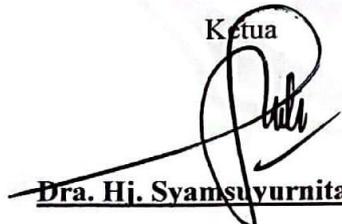
Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 10 Agustus 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Nina Melani
NPM : 1902090068
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

PANITIA PELAKSANA

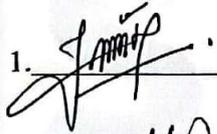


Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
2. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.
3. Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

1. 

2. 

3. 



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Nina Melani
NPM : 1902090068
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
31 / 05 2023	Perbaikan Pada Bab 4 dan Bab 5		
07 / 06 2023	Perbaikan Bab 4 Deskripsi hasil		
15 / 06 2023	Revisi Pembahasan hasil Penelitian		
22 / 06 2023	Perbaikan keterbatasan Penelitian		
26 / 06 2023	Memperbaiki kesimpulan.		
06 / 07 2023	Revisi Abstrak		
11 / 07 2023	Acc Sidang		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Juli 2023
Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Nina Melani
NPM : 1902090068
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Pengaruh Model Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat**” Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



Nina Melani
Nina Melani

NPM. 1902090068

ABSTRAK

Nina Melani, 1902090068. Pengaruh Model Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat. Skripsi, Medan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peserta didik yang kurang terampil dalam berbicara dalam hal mengungkapkan pendapat dan gagasan yang dimiliki secara lisan. Penelitian ini bertujuan 1. untuk mengetahui keterampilan berbicara peserta didik sebelum menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*) pada pembelajaran Bahasa Indonesia. 2. untuk mengetahui keterampilan berbicara peserta didik sesudah menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*) pada pembelajaran Bahasa Indonesia. 3. Untuk mengetahui pengaruh Model Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif. Populasinya terdiri dari seluruh siswa kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat. Pengambilan sampel dilakukan dengan *sampel jenuh*. Instrument yang digunakan penelitian ini teknik non tes berupa tes kinerja (penilaian unjuk kerja). Pengujian hipotesis menggunakan uji t (*Paired-Sample T Test*), yang didahului dengan uji normalitas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan keterampilan berbicara siswa sebelum menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*) rendah dimana hanya 4 siswa yang memenuhi nilai KKM dan 22 siswa belum memenuhi nilai KKM, dengan nilai rata-rata 64,12. Keterampilan berbicara siswa sesudah menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*) sudah meningkat dimana semua siswa telah memenuhi KKM dengan nilai rata-rata 87,00. Hasil uji hipotesis dengan *Paired-Sample T Test* dilihat bahwa nilai signifikansi adalah $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap keterampilan berbicara siswa.

Kata Kunci : Model Bermain Peran (*Role Playing*), Keterampilan Berbicara.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta anugerah yang tiada terkira, shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan Rasulullah SAW yang telah mengajarkan suri tauladan, dan yang telah membawa seseorang jaman jahiliyah ke jaman modern seperti yang di rasakan sekarang dengan kemudahannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat”. Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan kelulusan studi pada Program Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Oleh karena itu, hal yang pantas penulis ucapkan adalah kata terimakasih kepada semua pihak yang turut membantu penyelesaian skripsi ini, terutama sekali kepada Ayahanda Siswoyo dan Ibunda Dewi Mayani yang telah memberikan semangat dan tidak pernah henti-hentinya berdoa untuk keberhasilan penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Selanjutnya penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd,** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M.Hum** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd.,M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang telah mendidik, memotivasi dan memberikan arahannya.
8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PGSD yang telah banyak memberikan ilmu, bimbingan, dukungan, saran dan motivasi kepada peneliti di dalam maupun di luar pendidikan.
9. Untuk kakakku Friska Liana dan keluarga yang telah banyak memberikan motivasi dan dukungannya.
10. Untuk teman-teman satu kelas B Pagi PGSD stambuk 2019 yang telah memberikan pengalaman dalam menjalani perkuliahan dan bisa saling mengenal satu sama lain.

Akhir kata penulis ucapkan semoga Allah SWT selalu melimpahkan berkahnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis selama penulisan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Medan, Juli 2023

Penulis,

Nina Melani
1902090068

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORITIS	11
A. Kerangka Teoritis.....	11
1. Hakikat Model Pembelajaran Bermain Peran (<i>Role Playing</i>).....	11
2. Hakikat Keterampilan Berbicara	22
B. Kerangka Konseptual	31
C. Hipotesis Penelitian.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	35

B. Populasi dan Sampel	36
C. Variabel Penelitian	37
D. Definisi Operasional Variabel	38
E. Instrumen Penelitian.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan dan Diskusi Penelitian.....	57
C. Keterbatasan Penelitian	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Nilai Ulangan Harian Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat	4
Tabel 3.1	Waktu Penelitian	35
Tabel 3.2	Jumlah Murid Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat.....	36
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Penilaian Keterampilan Berbicara.....	40
Tabel 3.4	Kategori Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa.....	41
Tabel 3.5	Uji Kriteria Kevalidan	42
Tabel 4.1	Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Model Bermain Peran (<i>Role Playing</i>).....	46
Tabel 4.2	Keterampilan Berbicara Siswa Sebelum Menggunakan Model Bermain Peran (<i>Role Playing</i>).....	47
Tabel 4.3	Distribusi Keterampilan Berbicara Siswa Sebelum Menggunakan Model Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Siswa Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat.....	49
Tabel 4.4	Nilai Siswa Sesudah Menggunakan Model Bermain Peran (<i>Role Playing</i>).....	51
Tabel 4.5	Keterampilan Berbicara Siswa Sesudah Menggunakan Model Bermain Peran (<i>Role Playing</i>).....	52
Tabel 4.6	Distribusi Keterampilan Berbicara Siswa Sesudah Menggunakan Model Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Siswa Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat	54
Tabel 4.7	Uji Normalitas	55
Tabel 4.8	Uji Hipotesis	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Konseptual.....	33
Gambar 4.1	Distribusi Keterampilan Berkomunikasi Siswa Sebelum Menggunakan Model Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	48
Gambar 4.2	Distribusi Keterampilan Berkomunikasi Siswa Sesudah Menggunakan Model Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran	68
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	71
Lampiran 3 Data Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Lambat.....	77
Lampiran 4 Lembar Validasi.....	79
Lampiran 5 Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Menggunakan Model Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	81
Lampiran 6 Lembar Kerja dan Naskah Drama	91
Lampiran 7 Data Mentah Keterampilan Berbicara Siswa Sebelum Menggunakan Model Bermain Peran (<i>Role Playing</i>).....	96
Lampiran 8 Data Mentah Keterampilan Berbicara Siswa Sesudah Menggunakan Model Bermain Peran (<i>Role Playing</i>).....	97
Lampiran 9 Hasil Penelitian	98
Lampiran 10 Form K1	101
Lampiran 11 Form K2.....	102
Lampiran 12 Form K3.....	103
Lampiran 13 Permohonan Ijin Riset	104
Lampiran 14 Surat Balasan Sekolah.....	105
Lampiran 15 Lembar Pengesahan Proposal	106
Lampiran 16 Lembar Hasil Seminar Proposal	107
Lampiran 17 Lembar Bimbingan Proposal	108
Lampiran 18 Turnitin	109
Lampiran 19 Daftar Riwayat Hidup	110
Lampiran 20 Dokumentasi	111

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan siswa untuk membantu meningkatkan perkembangan siswa agar memiliki kepribadian yang baik, cerdas, berakhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Bab I Pasal 1 (1) menyatakan: “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara” Priatna (2019 (Priatna & Setyarini, 2019)).

Pendidikan sekolah dasar merupakan masa awal bagi anak untuk meningkatkan kemampuan dirinya. Tahap ini adalah tahap dimana anak meningkatkan kemampuan dirinya melalui pembelajaran disekolah. Pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran yang menjadi bekal dikehidupan sehari-hari maupun di masa yang akan datang. Pada jenjang sekolah dasar ada beberapa pembelajaran yang diajarkan pada peserta didik, salah satunya adalah Bahasa Indonesia.

Khair (2018) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang penting di sekolah.

Bahasa Indonesia diarahkan siswa memiliki kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia Hamdini (2021). Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu pembelajaran yang sangat penting disekolah karena peserta didik akan dilatih keterampilan berbicaranya sehingga akan memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik dan benar sesuai dengan maksud dan tujuannya.

Susanti (2021) berpendapat bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah yakni untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Bahasa memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik dalam mempelajari semua bidang studi. Bahasa dikatakan penting karena dapat dibuktikan dari pemakaian bahasa di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, serta menggunakan kemampuan analisis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki beberapa keterampilan yang saling berkaitan. Keterampilan berbahasa memiliki 4 aspek yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu (1) Menyimak, (2) Berbicara, (3) Membaca dan (4) Menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam menggunakan Bahasa Indonesia yang baik secara tertulis maupun lisan. Keterampilan berbahasa tulisan adalah keterampilan menulis dan membaca. Peserta didik berkomunikasi dengan ide, gagasan, dan pikiran

diutarakan melalui tulisan. Sedangkan keterampilan berbahasa lisan adalah keterampilan menyimak dan berbicara. Pada saat peserta didik berkomunikasi secara lisan maka ide-ide, pikiran, dan gagasan serta perasaan dituangkan dalam bentuk kata maupun kalimat. Keterampilan berbahasa tersebut bertujuan untuk dipahami oleh lawan bicaranya sehingga komunikasi menjadi semakin jelas.

Salah satu keterampilan bahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara memiliki peranan yang penting pada setiap pembelajaran, karena setiap pembelajaran peserta didik diharapkan mampu berkomunikasi dengan baik agar proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan yang diharapkan. Dengan menguasai keterampilan berbicara seseorang mampu berkomunikasi secara lisan dengan baik dan benar di dalam proses pembelajaran di sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Semua orang dapat berbicara, namun tidak semua orang dapat terampil berbicara dengan baik. Berbicara adalah aktivitas berkomunikasi dalam kehidupan manusia, melalui percakapan antar individu maka seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain. Dengan berbicara siswa dapat menyampaikan pendapat, gagasan, atau ide yang ingin disampaikan secara lisan.

Menurut Tarigan dalam Molan (2020) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyampaikan atau menyatakan gagasan, pikiran dan perasaan. Menurut Musaba dalam Deliyana (2019) Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang perlu dibelajarkan dengan melakukan praktik langsung sehingga siswa benar-benar bisa mengasah alat ucapnya agar dapat menyampaikan ejaan yang baik dan benar.

Dengan adanya latihan dan praktik maka peserta didik dapat terus mengasah keterampilan berbahasa. Kegiatan berbicara langsung sudah sering dilakukan oleh peserta didik di kehidupan sehari-hari, tetapi masih banyak peserta didik yang kesulitan berbicara dalam pembelajaran di sekolah. Dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan kemampuan berbicara yang dimiliki seseorang yang dibelajarkan dengan melakukan praktik langsung sehingga dapat mengasah keterampilannya dengan baik dan benar.

Tabel 1.1
Hasil Nilai Ulangan Harian Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri
054875 Sei Limbat

No	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
1	≥ 75	4	39%	Tuntas
2	< 75	22	61%	Tidak Tuntas
Jumlah		26	100%	

Sumber : Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan hasil observasi awal pada kelas IV yang dilakukan pada hari Rabu tanggal 07 Desember 2022 serta pada saat menggantikan guru kelas selama 3 hari, diperoleh fakta bahwa nilai ulangan harian Bahasa Indonesia pada kompetensi berbicara rendah, peserta didik yang berjumlah 26 hanya 4 orang dengan persentase 39% peserta didik dinyatakan tuntas KKM, dan 22 peserta didik dengan persentase 61% belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Serta ditemukannya permasalahan peserta didik yang kurang terampil berbicara dalam hal mengungkapkan pendapat dan gagasan yang mereka miliki secara lisan, seperti tidak berani dalam menjawab pertanyaan guru secara individu secara lisan, peserta didik merasa malu dan ragu-ragu dalam menyampaikan

pendapatnya secara lisan di depan kelas atau dihadapan teman-temannya. Peserta didik cenderung diam saja pada saat guru menginginkan pendapatnya.

Peserta didik belum mampu menguasai komponen kebahasaan yang baik dan benar. Terdapat beberapa peserta didik berbicara pelafannya yang kurang jelas, peserta didik kurang mampu melafalkan bunyi bahasa dengan baik dan benar. Serta pemilihan kosakata yang kurang tepat, sebagian peserta didik tidak menggunakan kosa kata yang tepat. Dan peserta didik juga belum dapat menyusun kalimat secara sistematis. Kurangnya latihan keterampilan berbicara yang diterapkan dalam pembelajaran Peserta didik hanya berfokus pada buku pembelajaran saja. Kegiatan berbicara dalam proses pembelajaran masih kurang diterapkan. Proses pembelajaran yang terapkan lebih banyak mendengar dan menulis latihan yang diberikan oleh guru. Serta proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih menggunakan model yang konvensional yaitu ceramah sehingga mengurangi minat dan antusias bagi peserta didik. Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik kurang terampil dalam berbicara.

Beberapa faktor penyebab rendahnya keterampilan berbicara tersebut jika tidak segera diatasi akan berdampak pada rendahnya keterampilan berbicara peserta didik yang berkelanjutan. Sebagai salah satu solusinya yaitu menggunakan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan demikian model pembelajaran diartikan sebagai suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di

kelas. Salah satu bentuk model yang dapat diterapkan secara tepat dan melibatkan peserta didik aktif untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik murid sekolah dasar adalah model bermain peran (*role playing*). Adapun alasan pemilihan model bermain peran (*role playing*) karena dirasa lebih efektif dan lebih efisien untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan tersebut dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Menurut Mulyasa dalam Sukreni (2014) menyatakan model pembelajaran *role playing* adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan pada anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Abdul Azis Wahab (2019 : 109) *role playing* yaitu berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Model *role playing* merupakan model yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran serta situasi yang akan menaikkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain, Shoimin (2014). Dari ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu model pembelajaran yang dimana peserta didik melakukan kegiatan memainkan peran tokoh lain dengan

penuh penghayatan dan kreativitas berdasarkan peran yang sedang dibahas sebagai materi pembelajaran.

Berdasarkan masalah diatas, maka peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah tersebut melalui penelitian dengan judul: **“Pengaruh Model Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah-masalah penelitian sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang terampil berbicara dalam hal mengungkapkan pendapat dan gagasan secara lisan.
2. Peserta didik tidak berani, merasa malu dan ragu-ragu dalam menyampaikan pendapatnya secara lisan.
3. Peserta didik belum mampu menguasai komponen kebahasaan yang baik dan benar, pelafalan yang kurang jelas dan pemilihan kosa kata yang kurang tepat.
4. Kurangnya latihan keterampilan berbicara yang diterapkan dalam pembelajaran.
5. Proses pembelajaran yang diterapkan lebih banyak mendengar dan menulis latihan.
6. Proses pembelajaran keterampilan berbicara yang diterapkan di dalam kelas masih menggunakan model yang konvensional.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah diutarakan di atas, maka penelitian ini akan dibatasi dengan tujuan untuk memfokuskan masalah yang akan diteliti, yaitu pengaruh model bermain peran (*role playing*) terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sd Negeri 054875 Sei Limbat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan berbicara peserta didik sebelum menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*) pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sd Negeri 054875 Sei Limbat?
2. Bagaimana keterampilan berbicara peserta didik sesudah menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*) berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sd Negeri 054875 Sei Limbat?
3. Apakah terdapat pengaruh Model Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Keterampilan Berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sd Negeri 054875 Sei Limbat.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui keterampilan berbicara peserta didik sebelum menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*) pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sd Negeri 054875 Sei Limbat.
2. Untuk mengetahui keterampilan berbicara peserta didik setelah menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*) pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sd Negeri 054875 Sei Limbat.
3. Untuk mengetahui pengaruh Model Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Keterampilan Berbicara pada pembelajaran bahasa indonesia kelas IV Sd Negeri 054875 Sei Limbat.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan khususnya tentang penggunaan model bermain peran (*role playing*) terhadap keterampilan berbicara. Selain itu, penelitian ini sebagai upaya pemecahan masalah dan perubahan pelaksanaan pembelajaran ke arah yang lebih baik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi, acuan dan keberanian pada diri mereka untuk mampu berbicara dalam bahasa indonesia melalui model pembelajaran yang

kreatif, yaitu bermain peran (*role playing*). Selain itu peserta didik bisa semakin terampil dalam berbicara di kehidupan sehari-hari.

- b. Bagi Peneliti, diharapkan dapat memberikan gambaran nyata dan jelas tentang pelaksanaan suatu pembelajaran dengan model bermain peran (*role playing*). Selain itu, memberikan pengetahuan pengaruh model bermain peran (*role playing*) terhadap keterampilan berbicara.
- c. Bagi Guru, dapat memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran keterampilan berbicara di kelas sehingga permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik maupun oleh guru dapat diminimalkan.
- d. Bagi Sekolah, memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta memberikan masukan dalam mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Hakikat Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

a. Pengertian Model Pembelajaran

Joyce dan Weil dalam Khoerunnisa (2020) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Menurut Zubaedi dalam Jamal Mirdad (2020) model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk bagi guru dikelas. Model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar Winata dalam Sueni (2019).

Menurut Ponidi Dkk (2020) model pembelajaran merupakan suatu proses perencanaan yang digunakan untuk pedoman dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran juga merupakan salah satu bentuk pendekatan yang digunakan

dalam rangka membentuk perubahan perilaku peserta didik agar dapat meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah petunjuk bagi guru dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Pengertian Bermain Peran (*Role Playing*)

Menurut Priansa dalam Deliyana (2019) model *Role Playing* adalah model bermain peran yang dirancang khusus untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai sosial dan moral melalui serangkaian perilaku. Model *role playing* dikatakan sebagai model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membantu peserta didik agar memahami nilai-nilai sosial dan moral dengan cara bermain peran memerankan serangkaian perilaku.

Menurut Mulyasa dalam Sukreni (2014) menyatakan model pembelajaran *role playing* adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Melalui model pembelajaran *role playing*, peserta didik dapat mencoba mengimplementasikan hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan, mendiskusikannya, dan mengkomunikasikannya sehingga secara bersama-sama peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Hal serupa disampaikan Kurniasih dan Sani dalam Widyari (2018) model pembelajaran *role playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Andi Kaharudin (2020) menyatakan bahwa model *role playing* atau dikenal dengan bermain peran merupakan salah satu bentuk drama. Dalam model ini siswa diminta untuk memainkan suatu drama, secara spontan untuk memperagakan peran perannya dalam berinteraksi.

Berdasarkan pendapat dari para ahli yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan bermain atau memainkan peran tokoh lain dengan penuh penghayatan dan kreativitas berdasarkan peran suatu kasus yang sedang dibahas sebagai materi pembelajaran bermain peran saat itu.

c. Tujuan Model Bermain Peran (*Role Playing*)

Tujuan adalah sesuatu yang harus ditentukan di dalam membuat suatu perencanaan sehingga memiliki beberapa bentuk tujuan pembelajaran. Model *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik, misalnya dalam bermain drama pendek.

Tujuan dari model pembelajaran bermain peran (*role playing*) menurut Oemar Hamalik dalam Said (2019) yang disesuaikan dengan jenis belajar, diantaranya adalah :

- 1 Belajar dengan berbuat. Para peserta didik melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk

mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif.

- 2 Belajar melalui peniruan (imitasi). Para peserta didik pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
- 3 Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain atau pemegang peran yang telah disampaikan.

Menurut Endraswara dalam Imanizar (2021) menyatakan bahwa tujuan dalam penggunaan model bermain peran (*role playing*) yaitu :

- 1 Mendorong peserta didik agar dapat menciptakan realitas mereka sendiri.
- 2 Mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain.
- 3 Meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik.
- 4 Melibatkan peserta didik yang pemalu dalam kegiatan kelas.
- 5 Membuat rasa percaya diri tumbuh pada peserta didik.
- 6 Membantu peserta didik dalam mengidentifikasi kesalahan pemahaman yang benar.
- 7 Menunjukkan bahwa dunia nyata yang kompleks dan masalah yang ada di dunia nyata tidak dapat diselesaikan dengan hanya menghafal informasi.

Sementara itu menurut Uno dalam Bahtiar & Suryarini (2019) mengemukakan bahwa tujuan dari penggunaan model *role playing* antara lain:

- 1 Menggali perasaannya.
- 2 Memperoleh inspirasi dan pemahaman dalam yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya.

- 3 Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.
- 4 Mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.

Menurut Sri Adini (2021) menyatakan bahwa model bermain peran bertujuan untuk :

- 1 Menggambarkan bagaimana seseorang atau beberapa orang menghadapi situasi sosial tertentu.
- 2 Menggambarkan bagaimana cara pemecahan suatu masalah sosial.
- 3 Menumbuhkan dan mengembangkan sikap kritis terhadap sikap atau tungkah laku dalam situasi sosial tertentu.
- 4 Memberikan pengalaman untuk menghayati situasi-situasi sosial tertentu.
- 5 Memberikan kesempatan untuk meninjau suatu situasi sosial dari berbagai sudut pandang tertentu.

d. Langkah-langkah Model Bermain Peran (*Role Playing*)

Adapun langkah-langkah model bermain peran (*role playing*) menurut Wicaksono dalam Patonah (2019) dijelaskan sebagai berikut :

- 1 Guru atau pembimbing perlu untuk menyusun atau menyiapkan tentang skenario yang akan ditampilkan di kelas.
- 2 Guru membentuk siswa kedalam beberapa kelompok.
- 3 Guru memberikan penjelasan pada siswa tentang kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran *role playing*.
- 4 Guru memberikan penjelasan pada siswa yang telah ditunjuk untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan oleh guru.

- 5 Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya, kemudian siswa tersebut melakukan pengamatan pada siswa yang sedang memperagakan skenarionya.
- 6 Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok yang lain.
- 7 Pada langkah terakhir ini, guru memberikan kesimpulan dari kegiatan *role playing* yang dilakukan bersama siswa. Kesimpulan yang diberikan guru bersifat umum.

Menurut Shaftel dalam Basri (2017) mengemukakan sembilan tahap *role playing* yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran, yaitu: (1) Menghangatkan suasana dan motivasi peserta didik; (2) Memilih partisipan atau peran; (3) Menyusun tahap-tahap peran; (4) Menyiapkan pengamat; (5) Pemeranan; (6) Diskusi dan evaluasi; (7) Pemeranan ulang; (8) Diskusi dan evaluasi tahap dua; (9) Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

Sementara itu Uno dalam Imanizar, (2021) menyatakan bahwa langkah-langkah yang terdapat pada penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut: (1) pemanasan atau persiapan; (2) pemilihan pemain (partisipan); (3) penataan panggung (ruang kelas); (4) guru menunjuk peserta didik sebagai pengamat; (5) memainkan peran; (6) diskusi dan evaluasi; (7) permainan ulang; (8) diskusi dan evaluasi kedua; (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Menurut Istarani (2012) menyatakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran role playing adalah sebagai berikut :

- 1 Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2 Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM.
- 3 Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang.
- 4 Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5 Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6 Masing-masing para peserta didik berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7 Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- 8 Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9 Guru memberikan kesimpulan secara umum

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan langkah-langkah dari penerapan model bermain peran (*role playing*) terdapat 9 langkah yaitu pertama dilakukannya persiapan, kedua pembagian peran, ketiga menata kelas, ketiga memilih pengamat, keempat pertunjukkan drama, kelima melakukan evaluasi, keenam pemeranan ulang, ketujuh diskusi dan evaluasi kembali, dan kesembilan membuat kesimpulan dan pengalaman.

e. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

Dalam setiap model, selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan. Menurut Yanto (2015) menyatakan bahwa dalam model bermain peran terdapat beberapa kelebihan, adapun kelebihan bermain peran antara lain :

- 1 Siswa melatih dirinya untuk melatih memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan atau diperankan. Sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingat dan keterampilan siswa akan terlatih.
- 2 Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain siswa dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan materi dan waktu yang tersedia.
- 3 Bakat yang terpendam pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah.
- 4 Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya untuk mendidik siswa dalam menghargai karya atau hasil belajar siswa lain.
- 5 Siswa memperoleh pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6 Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah difahami orang lain.

Sedangkan kelemahan atau kekurangan dari model bermain peran menurut Yanto (2015) adalah sebagai berikut :

- 1 Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif.
- 2 Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan.
- 3 Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak pemain kurang bebas.
- 4 Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

Sementara itu menurut Kurniasih dan Sani dalam Patonah (2019) mengemukakan kelebihan *role playing* sebagai berikut :

- a) Proses pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi.
- b) Melatih kerja sama.
- c) Siswa dapat belajar menggunakan bahasa baik dan benar.
- d) Siswa bebas berekspresi dan mengambil keputusan secara utuh.
- e) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu bermain peran.
- f) Dapat berkesan kuat dan tahan lama dalam ingatannya.
- g) Sangat menarik bagi siswa, sehingga kelas akan lebih dinamis dan antusias.
- h) Membangkitkan gairah dan semangat, menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan antar siswa.

- i) Penghayatan yang dilakukan siswa lebih bermakna.

Selain kelebihan diatas role playing juga terdapat kelemahan yang dikemukakan Kurniasih dan Sani dalam Patonah (2019) yang mengemukakan :

- a) Memerlukan waktu yang relatif panjang.
- b) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi tinggi bagi guru dan siswa.
- c) Banyak siswa sebagai pemeran merasa malu melakukan adegan tertentu.
- d) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model ini.

Munawaroh Dkk (2021) menyatakan model role playing memiliki kelebihan dan kelemahan. Berikut kelebihannya :

- 1 Melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi.
- 2 Mengambil keputusan dan berekspresi.
- 3 Guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa melalui pengamatan siswa saat bermain peran.
- 4 Dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.
- 5 Bahasa siswa bisa dilatih menjadi bahasa yang baik.

Kelemahan model role playing yaitu :

- 1 Memakan banyak waktu
- 2 Perlunya tempat yang luas
- 3 Dapat mengganggu kelas lain

Menurut Kurniawan (2022) beberapa kelebihan penerapan model pembelajaran bermain peran (role playing) antara lain :

- 1 Siswa akan dilatih untuk mengembangkan inisiatif, imajinatif, dan berkreatif.

- 2 Model bermain peran dapat memfasilitasi bakat siswa yang dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan muncul tumbuh seni drama dari sekolah.
- 3 Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya melalui peran yang ditugaskan kepadanya secara sukarela.
- 4 Model bermain peran dapat memupuk kerja sama antar pemain.
- 5 Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan.
- 6 Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Keterbatasan atau kelemahan dari model bermain peran (role playing)

yakni :

- 1 Siswa-siswa yang tidak menjadi pemeran dalam bermain drama kurang memperoleh peluang untuk mengembangkan kreativitasnya.
- 2 Pelaksanaan bermain peran memerlukan tempat yang cukup luas karena tempat bermain sempit menyebabkan siswa kurang bebas berekspresi.
- 3 Pelaksanaan model bermain peran membutuhkan ekspresi siswa baik lisan maupun gestur tubuh, sehingga berpeluang suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya mengganggu proses belajar di kelas yang lain.

2. Hakikat Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Berbicara

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Tarigan dalam Nurlaelah (2020) menyatakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (audible) dan yang kelihatan (visible) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan tubuh manusia demi maksud dan tujuan-tujuan.

Menurut Nurgiyantoro dalam Ani (2018) berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan, berdasarkan bunyi-bunyi yang di dengar, kemudian manusia belajar untuk mengungkapkan dan akhirnya terampil berbicara, dapat dikatakan berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (audible) dan yang kelihatan (visible) yang memanfaatkan sejumlah otot tubuh manusia, demi maksud dan tujuan gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan.

Sejalan dengan pendapat tersebut Linguis dalam Hesti (2019) menyatakan bahwa “*speaking is language*”, berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari.

Susanti (2019) berpendapat bahwa berbicara merupakan suatu peristiwa penyampaian maksud (ide, pikiran, perasaan) seseorang kepada orang lain dengan

menggunakan bahasa lisan (ujaran) sehingga maksud tersebut dipahami oleh orang lain.

Bertolak dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah suatu kegiatan mengujarkan bunyi-bunyi bahasa yang dapat didengar dan yang kelihatan untuk menyampaikan pesan berupa ide, gagasan, maksud atau perasaan kepada orang lain secara lisan.

b. Pengertian Keterampilan Berbicara

Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah keterampilan berbicara. Untuk menguasai keterampilan berbicara, peserta didik harus mampu dalam mengungkapkan pikiran atau gagasannya secara lisan. Semakin terampil peserta didik dalam mengungkapkan ide dan gagasan maka semakin jelas pula informasi yang ingin disampaikan kepada lawan bicara. Keterampilan berbicara seseorang diperoleh melalui belajar dan berlatih. Dengan terampil berbicara sehingga seseorang akan dapat melakukan suatu komunikasi dengan baik.

Menurut Saddono dalam Nikmah (2020) keterampilan berbicara diartikan sebagai keterampilan mekanistik yang harus dilatih agar terampil dalam berbicara. Susanti (2019) menjelaskan Keterampilan berbicara merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Beta (2019) berpendapat bahwa keterampilan berbicara merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap individu dengan tidak mengabaikan kemampuan-kemampuan yang lain seperti kemampuan menyimak, membaca,

menulis, kebahasaan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara lisan dengan baik dan benar di hadapan publik.

Sejalan dengan pendapat tersebut Mahendra (2019) menyatakan bahwa keterampilan berbicara adalah salah satu aspek keterampilan berbahasa yang dapat dikuasai dengan baik apabila dilatih secara terus-menerus, hingga akhirnya seseorang dikatakan terampil atau mahir dalam berbicara. Menurut Muammar dkk (2018) berpendapat keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk menceritakan, mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan kepada orang lain dengan kepercayaan diri untuk berbicara secara jujur, benar, dan bertanggung jawab.

Maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan suatu keterampilan yang harus dikuasai setiap orang untuk menceritakan, mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan kepada orang lain hanya dapat dikuasai dengan berlatih berbicara yang nantinya mempengaruhi kemampuan berbicara.

c. Tujuan Berbicara

k Berbicara tentu memiliki tujuan yang ingin disampaikan kepada lawan bicaranya. Agar tujuan itu dapat tersampaikan dengan baik dan efektif, maka pembicara harus memahami hal yang akan disampaikan dan menguasai aspek keterampilan berbicara. Dalam hal ini, pendengar akan memaknai informasi atau pesan yang disampaikan oleh pembicara. Menurut Setyonegoro (2013) terdapat beberapa tujuan manusia berbicara antara lain:

- 1 Mengekspresikan pikiran, perasaan, imajinasi, gagasan, ide, dan pendapat.
- 2 Memberikan respon atas makna pembicaraan dari orang lain.
- 3 Ingin menghibur orang lain.
- 4 Menyampaikan informasi.
- 5 Membujuk atau mempengaruhi orang lain.

Berbicara dengan tujuan mengekspresikan pikiran, perasaan, gagasan, ide dan pendapat adalah bentuk berbicara yang disebabkan dorongan dari internal individu. Berbicara seperti ini sifatnya personal, artinya manusia memiliki berbagai alasan yang melatarbelakangi timbulnya tujuan berbicara tersebut. Berbicara dengan tujuan memberikan respon atas pembicaraan orang lain adalah kegiatan berbicara yang disebabkan rangsangan dari luar. Respon tersebut berwujud persetujuan atas makna pembicaraan orang lain, namun dapat juga berupa penolakan. Menghibur orang lain diartikan sebagai keinginan untuk merubah isi hati dan pikiran orang agar terhibur. Berbicara yang bertujuan untuk menghibur dilandasi keinginan agar lawan bicara senang, gembira tidak sedih, atau terlepas dari perasaan emosional kesedihan dan beban pikiran.

Berbicara dengan tujuan menyampaikan informasi kepada orang lain memiliki kemiripan dengan berbicara yang didasari mengekspresikan pikiran, ide, maupun pendapat. Perbedaan yang paling mendasar terletak pada sumber pembicaraan. Sumber menyampaikan informasi dapat berasal dari dalam dirinya, maupun berasal dari sumber lain. Tujuan berbicara untuk membujuk adalah mempengaruhi orang lain agar mengikuti pemikiran maupun pendapat yang sama dengan pembicara.

Hal senada juga dikemukakan oleh Imam Syafi'ie dalam Ani (2018) bahwa tujuan berbicara dibedakan menjadi empat macam, yakni:

- 1 Untuk menyenangkan atau menghibur pendengar.
- 2 Untuk menyampaikan informasi dan menjelaskan sesuatu.
- 3 Untuk merangsang dan mendorong pendengar melakukan sesuatu.
- 4 Untuk meyakinkan pendengar.

Menurut Iib Marzuqi (2019) berpendapat bahwa tujuan berbicara dapat dibagi menjadi empat jenis, yaitu

- 1 Berbicara untuk menginformasikan
- 2 Berbicara untuk menghibur
- 3 Berbicara untuk menstimuli
- 4 Berbicara untuk meyakinkan

Gereda (2020) berpendapat ada delapan tujuan berbicara yaitu berbicara untuk tujuan ekspresif, ritual, instrumental, meyakinkan pendengar, mempengaruhi pendengar, memperluas wawasan pendengar, memberi gambaran tentang suatu objek, dan menyampaikan pesan tersirat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa berbicara memiliki banyak tujuan salah satu tujuan utama untuk berkomunikasi dengan maksud menghibur, meyakinkan, menginformasikan, dan menggerakkan orang lain sebagai lawan bicaranya dengan maksud apa yang dibicarakan dapat diterima oleh lawan bicaranya dengan baik.

d. Jenis-jenis Berbicara

Menurut Keraf dalam Kuncoro (2017) membedakan jenis-jenis berbicara menjadi tiga macam diantaranya, yaitu persuasif, instruktif dan rekreatif. Jenis berbicara persuasif biasanya mampu mendorong, meyakinkan, dan membuat para pendengarnya untuk bertindak. Jenis berbicara instruktif atau memberitahukan menginginkan reaksi dari pendengar berupa pengertian yang tepat. Jenis berbicara rekreatif bersifat menyenangkan dan menginginkan reaksi dari pendengar berupa minat dan kegembiraan.

Menurut Harianto (2020) Ada empat macam cara yang digunakan seseorang dalam menyampaikan pembicaraannya. Keempat cara yang dimaksud adalah:

- 1 Penyampaian secara mendadak.
- 2 Penyampaian berdasarkan catatan kecil.
- 3 Penyampaian berdasarkan hafalan.
- 4 Penyampaian berdasarkan naskah.

Sementara itu menurut Haryadi dan Zamzani dalam Kuncoro (2017) membagi jenis-jenis berbicara menjadi dua macam, yaitu berbicara dimuka umum yang mencakup berbicara pemberitahuan, kekeluargaan, bujukan, perundingan dan berbicara pada konferensi, yang meliputi diskusi kelompok, prosedur parlementer dan debat.

Hal serupa juga disampaikan oleh Herawati Parapat Dkk (2022) yang menyatakan jenis-jenis berbicara adalah sebagai berikut :

- 1 Berdialog adalah bertukar pikiran tentang sesuatu antara satu orang atau lebih. Dengan tujuan mencari jalan keluar atau penyelesaian terhadap suatu masalah.
- 2 Menyampaikan pengumuman berarti menyampaikan sesuatu hal yang perlu diketahui oleh masyarakat.
- 3 Bercerita adalah menyampaikan kisah atau cerita kepada orang lain. Dengan bercerita ini bertujuan untuk menyampaikan nilai pendidikan, kebenaran, sopan santun dan yang berhubungan dengan budi pekerti yang baik.
- 4 Berpidato adalah berbicara untuk menyampaikan pikiran, perasaan, kemauan dari seseorang kepada sekelompok orang.
- 5 Berdiskusi adalah berbicara untuk bertukar pikiran mengenai suatu masalah. Diskusi ini merupakan pertemuan ilmiah yang paling sederhana dan sering sekali diskusi diadakan tanpa panitia dan tanpa direncanakan untuk membicarakan sesuatu yang belum ada jalan penyelesaiannya.
- 6 Wawancara adalah berbicara untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada seseorang yang dianggap mengerti tentang sesuatu. Dan bertujuan untuk mengetahui secara terperinci suatu keadaan atau masalah yang diinginkan.
- 7 Musyawarah adalah berbicara dalam satu pertemuan yang bertujuan untuk mengambil keputusan yang tepat.

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis berbicara menjadi beragam tergantung dari sudut pandang yang

digunakan, tetapi secara garis besar jenis-jenis berbicara yaitu berbicara di muka umum dan berbicara pada konferensi.

e. Indikator Keterampilan Berbicara

Menurut Tarigan dalam Ernani (2016) mengemukakan indikator keterampilan berbicara mencakup :

- 1 Kejelasan Vocal dalam berbicara.
- 2 Ketepatan intonasi dalam berbicara.
- 3 Kelancaran dalam berbicara.
- 4 Ketepatan pelafalan dalam berbicara.
- 5 Pilihan kata (Diksi).

Arsjad dan Mukti dalam Rahayu (2018) mengungkapkan penilaian keterampilan berbicara menyangkut dua aspek yaitu kebahasaan dan nonkebahasaan, yaitu:

- 1 Aspek kebahasaan yaitu Pelafalan (ketepatan ucapan), Intonasi (penempatan tekanan, nada, jangka dan ritme), Pilihan Kata dan Ketepatan sasaran pembicaraan (keruntutan).
- 2 Aspek nonkebahasaan yaitu Keberanian, Kelancaran dan Sikap.

Gereda (2020) menyatakan unsur-unsur kebahasaan merupakan upaya menjadikan kegiatan berbicara sebagai sebuah komunikasi yang lancar, menarik dan tepat sasaran. Berikut sejumlah aspek kebahasaan yang dapat menunjang keefektifan berbicara, yaitu :

- 1 Pengucapan vokal

- 2 Pengucapan konsonan
- 3 Penempatan tekanan
- 4 Penempatan persendian
- 5 Pemilihan kata
- 6 Pilihan ungkapan
- 7 Kata bentukan

Menurut Ilham & Wijati (2020) menyatakan faktor kebahasaan yaitu faktor-faktor yang menyangkut masalah linguistik yang sebaiknya dipenuhi pada waktu seseorang berbicara agar apa yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

Berikut faktor-faktor kebahasaan tersebut :

- 1 Ketepatan ucapan atau pelafalan

Pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat dapat membuat pendengar merasa bosan. Pembicara yang baik ialah seseorang yang tahu mengukur artikulasi dalam berbicara dan mampu menyesuaikan siapa yang mendengarkan.

- 2 Penempatan tekanan, nada, dan durasi

Kesesuaian tekanan, nada dan durasi merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara. Penempatan tekanan, nada dan durasi yang sesuai akan menjadikan apa yang disampaikan menjadi menarik untuk didengarkan. Jika penyampaiannya datar, hampir dapat dipastikan akan menimbulkan kejenuhan sehingga keefektifan berbicara berkurang.

- 3 Diksi atau pilihan kata

Pemilihan kata hendaknya tepat, jelas dan bervariasi. Jelas maksudnya mudah dimengerti oleh pendengar. Selai itu pilih kata-kata yang konkret sehingga mudah dipahami pendengar.

4 Ketepatan sasaran pembicaraan

Sasaran utama dalam berbicara adalah audiens yang mendengarkan. Penyusunan kalimat yang tepat sangat besar pengaruhnya terhadap keefektifan penyampaian dalam berbicara. Seorang pembicara harus mampu menyusun kalimat efektif dan komunikatif.

Menurut Agus Prasetyoningsih Dkk (2021) menyatakan faktor kebahasaan sebagai faktor utama yang menyangkut aspek kuantitas pemahaman, meliputi : (1) pelafalan atau ketepatan pengucapan, yakni keseluruhan aktivitas memproduksi bunyi maupun konsonan, (2) penempatan tekanan, nada, sendi (*junction*), dan durasi yang sesuai, (3) pilihan kata (diksi), (4) pilihan kalimat yang dirangkai menjadi satu kesatuan wacana lisan.

B. Kerangka Konseptual

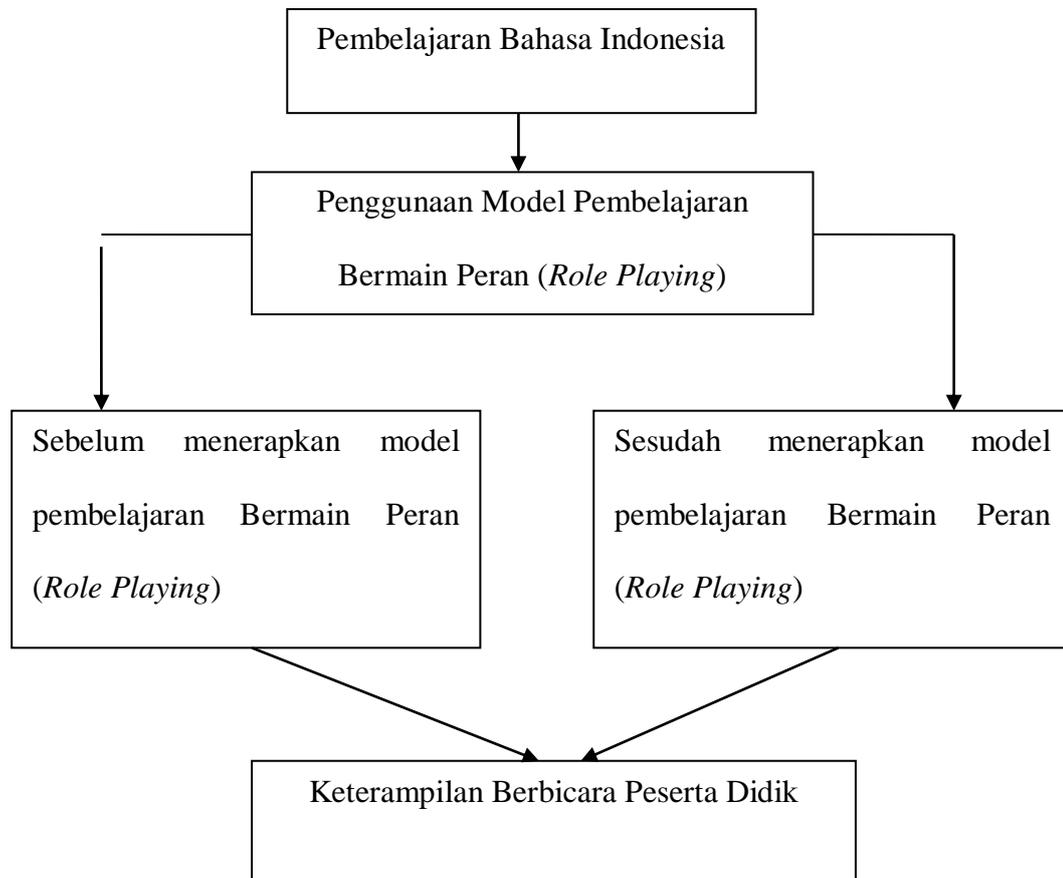
Keterampilan berbicara penting untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan berbicara berperan dalam mengungkapkan ide, gagasan, pikiran dan pendapat kepada orang lain. Melatih keterampilan berbicara mulai diajarkan di sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Namun pada kenyataannya keterampilan berbicara peserta didik sekolah dasar belum optimal. Keterampilan berbicara dalam pembelajaran pada peserta didik kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat yang masih rendah, karena pemahaman peserta didik

dalam berbicara yang baik dan benar masih rendah. Sebagian dari siswa belum mampu menunjukkan keterampilan berbicara dengan baik. Tidak sedikit juga peserta didik masih malu dan ragu-ragu dalam menyampaikan pendapatnya secara lisan didepan kelas. Selain itu pelafan yang kurang jelas, pemilihan kosakata yang kurang tepat.

Model bermain peran (*role playing*) adalah salah satu model yang menyenangkan dan inovatif apabila diterapkan dalam pembelajaran. Model ini mengajak peserta didik untuk menstimulasikan peristiwa masa lalu, saat ini, masa depan dan masalah sosial yang terjadi. Model ini juga dapat melatih peserta didik untuk terampil berbicara. Model bermain peran sangat mendorong keterampilan berbicara peserta didik semakin terampil dan juga bermain peran menjadi alat untuk peserta didik berlatih berkomunikasi lebih baik secara lisan.

Dengan menerapkan model bermain peran (*role playing*) memberikan dukungan untuk peserta didik terampil berbicara. Dimana peserta didik didorong untuk terampil dalam mengungkapkan ide atau gagasan yang mereka miliki. Bermain peran melatih peserta didik untuk saling berkomunikasi, dimana pelafalan, penggunaan kosakata dan struktur kalimat diungkapkan dengan baik dan benar.

Berdasarkan uraian di atas maka disusun kerangka yang disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut :



Gambar 2.1
Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Menurut Rogers dalam Yam (2021) hipotesis adalah dugaan tentatif tunggal digunakan menyusun teori atau eksperimen dan diuji. Sementara itu menurut Abdullah dalam Yam (2021) hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian. Berdasarkan deskripsi teoritik yang telah dikemukakan maka hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut :

Ho : Tidak adanya pengaruh model bermain peran (*role playing*) terhadap keterampilan berbicara siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat.

Ha : Adanya pengaruh model bermain peran (*role playing*) terhadap keterampilan berbicara siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut P. Sinambela (2021, hal. 159) menyatakan bahwa populasi adalah objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Dari pengertian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa populasi merupakan objek yang kemudian akan diteliti. Jadi populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat. Populasi penelitian disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Jumlah Murid Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat

No	Jumlah Peserta Didik	Jenis Kelamin		Sampel
		Laki-laki	Perempuan	
1	26	11	15	26
Jumlah				26

Sumber: Absen Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Malhotra dalam P. Sinambela (2021) sampel adalah sub kelompok dari elemen dari populasi yang dipilih untuk berpartisipasi dalam suatu penelitian.

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan yaitu sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan apabila jumlah populasi relative kecil,

kurang dari 30 orang. Dalam penelitian ini sampelnya terdiri dari semua populasi kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat yang berjumlah 26 peserta didik, yang terdiri dari 11 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan.

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono dalam Ulfa (2021) variabel penelitian adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Kangliner (2021) menyatakan bahwa variabel adalah konstruk atau sifat yang akan dipelajari, sehingga merupakan representasi konkrit dari konsep abstrak. Berdasarkan hal di atas di atas, dapat diartikan bahwa variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian, dimana didalamnya terdapat faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa yang akan diteliti.

Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV. Penelitian ini memiliki variabel independen dan variabel dependen. Dengan demikian, dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Variabel Independen (X) : Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)
- b. Variabel Dependen (Y) : Keterampilan Berbicara

D. Definisi Operasional Variabel

Menurut Ulfa (2021) Definisi operasional variabel adalah batasan dan cara pengukuran variabel yang akan diteliti. Definisi operasional dibuat untuk memudahkan dan menjaga konsistensi pengumpulan data, menghindarkan perbedaan interpretasi serta membatasi ruang lingkup variabel.

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel X dan variabel Y. Variabel X dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) sebagai variabel bebas (dependen), sedangkan variabel Y adalah Keterampilan Berbicara sebagai variabel terikat (independen).

Agar dapat menghindari terjadinya salah penafsiran mengenai variabel dalam penelitian ini, maka peneliti memperjelas definisi operasional variabel yang dimaksud :

- 1 Yang dimaksud dengan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) adalah model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan bermain atau memainkan peran tokoh lain dengan penuh penghayatan dan kreativitas berdasarkan peran suatu kasus yang sedang dibahas sebagai materi pembelajaran bermain peran saat itu.
- 2 Keterampilan berbicara adalah suatu keterampilan yang harus dikuasai setiap orang yang hanya dapat dikuasai dengan berlatih berbicara yang nantinya mempengaruhi kemampuan berbicara.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dapat diartikan sebagai alat untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisa dan menyajikan data-data secara sistematis serta objektif dengan tujuan memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis. Jadi semua alat yang bisa mendukung suatu penelitian bisa disebut instrumen penelitian atau instrumen pengumpulan data, Hamni (2016).

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah non tes kinerja berupa Penilaian Unjuk kerja.

1. Tes Kinerja (Penilaian Unjuk Kerja)

Salamah (2018) menyatakan Tes unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan suatu pekerjaan atau tugas. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes bermain peran. Tes unjuk kerja berupa pemberian lembar kerja peserta didik dan naskah kepada peserta didik kemudian peserta didik memerankannya atau bertindak sesuai dengan apa yang diperintahkan. Penilaian tes unjuk kerja dalam keterampilan berbicara sesuai dengan aspek-aspek kebahasaan dan nonkebahasaan yang dapat menjadi acuan dalam penyekoran. Menurut Arsjad dan Mukti dalam Rayahu (2018) yaitu meliputi 1) lafal, 2) intonasi, 3) pilihan kata, 4) keruntutan, 5) keberanian, 6) kelancaran, 7) sikap.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Keterampilan Berbicara

No	Aspek	Indikator	No Item (Penyajian)
1	Pelafalan	Peserta didik mampu melafalkan kosakata bahasa sehingga kata-kata yang diucapkan terdengar jelas	1
2	Intonasi	Peserta didik mampu mengucapkan intonasi berdasarkan tanda baca dengan jelas	2
3	Pilihan Kata	Peserta didik tepat dalam memilih kosakata	3
4	Keruntutan	Peserta didik mampu berbicara menggunakan kalimat yang runtut	4
5	Keberanian	Peserta didik berani menceritakan kembali di depan teman-teman	5
6	Kelancaran	Peserta didik lancar berbicara dari awal hingga akhir	6
7	Sikap	Peserta didik mampu bersikap ekspresif, gerak-gerik tenang, dan tidak grogi	7

Sumber : Arsjad dan Mukti dalam Rahayu (2018)

Rata-rata setiap aspek keterampilan berbicara dapat dihitung dengan perhitungan rata-rata. Menurut Kunandar (2013:133) dapat dirumuskan sebagai berikut:

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

Tabel 3.4 Kategori Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa

Kriteria Penilaian	Skor	Keterangan
91-100	5	Sangat Baik
81-90	4	Baik
71-80	3	Cukup
61-70	2	Kurang
<60	1	Sangat Kurang

Sumber : (Kunandar, 2013)

F. Teknik Analisa Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji regresi linear sederhana. Dengan jenis penelitian kuantitatif yakni menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka dan kemudian menarik kesimpulan dari pengujian tersebut, statistik yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Validasi

Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validasi tinggi. Adapun pengujian validitas yang peneliti pilih adalah *validity expert judgment*, yaitu dengan cara menilai kesesuaian tes kinerja (unjuk kerja) dengan kisi-kisi penilaian keterampilan berbicara. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrument yang telah disusun dan memvalidasinya yang divalidasi oleh Ibu Wulandari Anwar, S.Pd.,M.Pd.

Rumus validasi ahli menurut Fatmawati (2016) adalah sebagai berikut:

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Total Skor Validitas}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.5 Uji Kriteria Kevalidan

No	Skor	Kriteria Validitas
1	85,01 – 100,00%	Sangat Valid
2	70,01 – 85,00%	Cukup Valid
3	50,01 – 70,00%	Kurang Valid
4	01,00 – 50,00%	Tidak Valid

Sumber : (Fatmawati, 2016)

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Pada penelitian ini peneliti menggunakan *Shapiro-Wilk*. Alat uji normalitas yang digunakan adalah IBM SPSS Statistics 25. Dalam uji *Shapiro-Wilk* Dasar pengambilan keputusannya sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. > 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal.
2. Jika nilai Sig. < 0,05 maka nilai residual berdistribusi tidak normal.

Adapun langkah-langkah dalam mencari uji normalitas *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan IBM SPSS Statistics 25 sebagai berikut:

1. Aktifkan program IBM SPSS *Statistics 25 for windows*
2. Lalu klik variabel view, desimal 0 dan label pretest dan posttest
3. Klik data view. Lalu masukkan data pretest dan posttest.
4. Pilih *Analyze*, klik *descriptive statistics* kemudian *explore*.

5. Masukkan variabel pretest dan posttest ke kolom *dependent list*, kemudian klik *plots*, checklist *normality plots with tests*.
6. Klik Ok untuk mengakhiri perintah.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan kebenarannya dapat diterima atau tidak. Uji t ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Pengambilan keputusan :

1. Nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak.
2. Nilai sigifikansi (2-tailed) $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_o diterima.

Keterangan :

H_o : Tidak terdapat pengaruh model bermain peran (*role playing*) terhadap keterampilan berbicara siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat.

H_a : Terdapat pengaruh model bermain peran (*role playing*) terhadap keterampilan berbicara siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat.

Langkah-langkah uji hipotesis menggunakan IBM SPSS Statistics 25 sebagai berikut:

1. Aktifkan program IBM SPSS *Statistics 25 for windows*
2. Masukkan data pretest dan posttest pada data view
3. Klik *Analyze*, kemudian pilih *Compare Means*, klik *Paired-Sample T Test*

4. Setelah muncul jendela *Paired-Sample T Test* masukkan sampel berpasangan pada kotak Paired Variabel. Variabel 1 pretest dan variabel 2 posttest.
5. Klik OK. Dan hasil analisis akan ditampilkan pada jendela output.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Penelitian Hasil Penelitian

Penelitian ini berbentuk penelitian kuantitatif yang dilakukan di Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat dengan mengetahui pengaruh model Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap keterampilan berbicara siswa. Untuk mendapatkan data yang valid dan akurat dari siswa, maka digunakan instrument non tes berupa tes kinerja (penilaian unjuk kerja). Kemudian untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa setelah tindakan dilakukan lembar tugas untuk melihat aktifitas siswa secara individu di dalam kelas.

Instrument yang baik yaitu instrument yang memenuhi syarat valid instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa 1 soal esai dengan 7 butir indikator penilaian. Sebelum soal tersebut digunakan sebagai soal yang valid untuk dijadikan instrumen penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas dan reabilitas terhadap 7 indikator penilaian.

Sebelum lembar tes kinerja digunakan dilakukan uji kelayakan yang telah dilakukan validator, validator ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan lembar tes kinerja (penilaian unjuk kerja) yang akan digunakan. Validasi ahli lembar tes kinerja (penilaian unjuk kerja) divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu Ibu Wulandari Anwar, S.Pd.,M.Pd, yang dilakukan pada tanggal 10 Mei 2023.

Perhitungan penilaian lembar penilaian keterampilan berbicara adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Validitas} &= \frac{22}{24} \times 100\% \\ &= 91,6\% \end{aligned}$$

Jadi dari hasil perhitungan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai lembar tes kinerja (penilaian unjuk kerja) yang divalidasi oleh ahli mendapatkan nilai 91,6% berada pada kategori sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi).

a. Pengamatan / Tes Kinerja (Penilaian Unjuk Kerja) Keterampilan Berbicara Siswa Sebelum Menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*)

Pengamatan yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa yang terlihat dari aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar sebelum menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*) selama proses pembelajaran. Adapun hal-hal yang diamati dari yaitu:

Tabel 4.1

Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*)

No	Nama (Kode Siswa)	Skor Mentah	Nilai Konversi 100	Kriteria
1	AL	19	54	Sangat Kurang
2	AM	26	74	Cukup
3	AY	18	51	Sangat Kurang
4	AZ	18	51	Sangat Kurang
5	CA	22	63	Kurang
6	DDU	30	86	Baik

7	DAD	18	51	Sangat Kurang
8	DS	19	54	Sangat Kurang
9	EA	20	57	Sangat Kurang
10	FRH	27	77	Cukup
11	FNA	21	60	Sangat Kurang
12	IP	21	60	Sangat Kurang
13	KA	24	68	Kurang
14	MA	25	71	Cukup
15	MAR	28	80	Baik
16	MRL	22	63	Kurang
17	RS	20	57	Sangat Kurang
18	SA	20	57	Sangat Kurang
19	SAH	21	60	Sangat Kurang
20	SW	21	60	Sangat Kurang
21	TKD	24	68	Kurang
22	TA	21	60	Sangat Kurang
23	VNS	25	71	Cukup
24	ZAH	27	77	Baik
25	ZIQ	25	71	Cukup
26	AIC	22	63	Kurang
Nilai Rata-rata 64,12				

Tabel 4.2

Keterampilan Berbicara Siswa Sebelum Menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*)

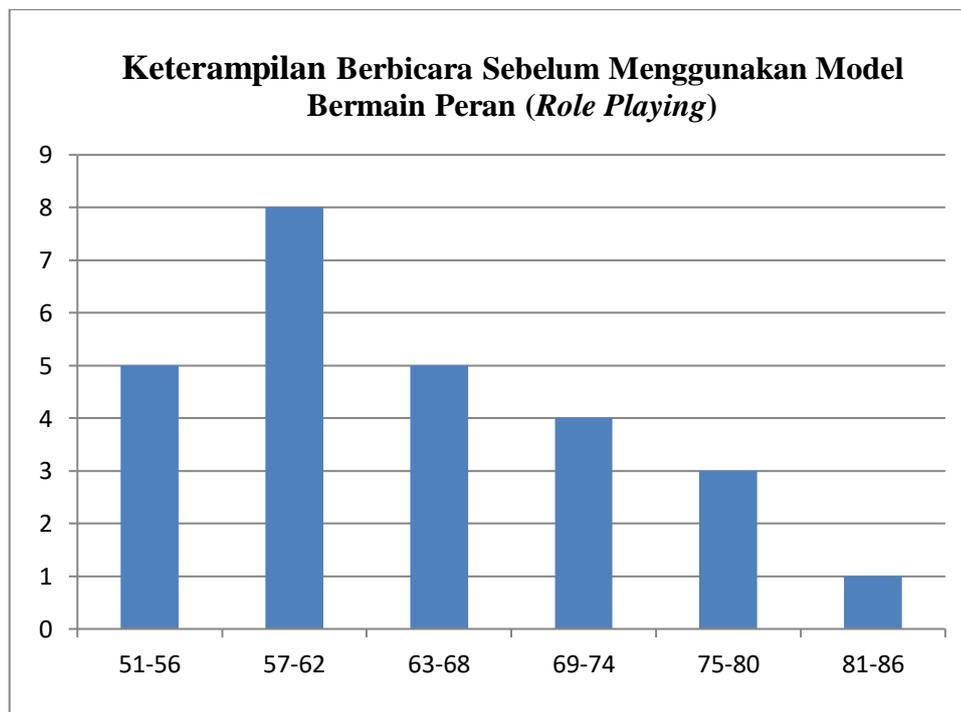
No	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	51-56	5	19%
2	57-62	8	31%
3	63-68	5	19%
4	69-74	4	15%
5	75-80	3	12%

6	81-86	1	4%
Jumlah		26	100%
Rata-rata			64,12
Nilai Maksimum			86
Nilai Minimum			51

Sumber : (Dokumen daftar nilai di SD Negeri 054875 Sei Limbat, 2023)

Berdasarkan tabel di atas bahwa frekuensi dengan nilai 51-56 sebanyak 5 orang siswa, nilai 57-62 sebanyak 8 orang siswa, nilai 63-68 sebanyak 5 orang siswa, nilai 69-74 sebanyak 4 orang orang siswa, nilai 75-80 sebanyak 3 orang siswa, nilai 81-86 sebanyak 1 orang siswa.

Berikut ini tabel grafik distribusi frekuensi keterampilan berbicara siswa sebelum menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*).



Gambar 4.1

Distribusi Keterampilan Berkomunikasi Siswa Sebelum Menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*)

Berikut ini distribusi nilai keterampilan berbicara siswa sebelum menggunakan menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*) siswa kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat TA 2022/2023.

Tabel 4.3

Distribusi Keterampilan Berbicara Siswa Sebelum Menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*) Siswa Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat

No Instrumen	Penilaian											
	5		4		3		2		1		JUMLAH	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	2	7.7	8	30.8	14	53.8	2	7.7	0	0	26	100%
2	1	3.8	6	23.1	11	42.3	8	30.8	0	0	26	100%
3	0	0	5	19.2	13	50	8	30.8	0	0	26	100%
4	0	0	2	7.7	20	77.0	4	15.3	0	0	26	100%
5	5	19.2	13	50	8	30.8	0	0	0	0	26	100%
6	0	0	7	27.0	17	65.3	2	7.7	0	0	26	100%
7	0	0	7	27.0	19	73.0	0	0	0	0	26	100%

Sumber: (Hasil Penelitian, 2023)

Dari tabel di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Penilaian mengenai peserta didik mampu melafalkan kosakata bahasa sehingga kata-kata yang diucapkan terdengar jelas, sebagian besar responden bernilai cukup sebanyak 14 orang (53,8%).
- 2) Penilaian mengenai peserta didik mampu mengucapkan intonasi berdasarkan tanda baca dengan jelas, sebagian besar responden bernilai cukup sebanyak 11 orang (42,3%).
- 3) Penilaian mengenai peserta didik tepat dalam memilih kosakata, sebagian besar responden bernilai cukup sebanyak 13 orang (50%).

- 4) Penilaian mengenai peserta didik mampu berbicara menggunakan kalimat dengan runtut, sebagian besar responden bernilai cukup sebanyak 20 orang (77,0%).
- 5) Penilaian mengenai peserta didik berani menceritakan kembali di depan teman-teman, sebagian besar responden bernilai baik sebanyak 13 orang (50%).
- 6) Penilaian mengenai peserta didik lancar berbicara dari awal hingga akhir, sebagian besar responden bernilai cukup sebanyak 17 orang (65,3%).
- 7) Penilaian mengenai peserta didik mampu bersikap ekspresif, gerakgerik tenang, dan tidak grogi, sebagian besar responden bernilai cukup sebanyak 19 orang (73,0%).

b. Pengamatan / Tes Kinerja (Penilaian Unjuk Kerja) Keterampilan Berbicara Siswa Sesudah Menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*)

Pengamatan yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa yang terlihat dari aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar sesudah menggunakan model Bermain Peran (*Role Playing*) selama proses pembelajaran.

Tabel 4.4

Nilai Siswa Sesudah Menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*)

No	Nama (Kode Siswa)	Skor Mentah	Nilai Konversi 100	Kriteria
1	AL	31	89	Baik
2	AM	32	91	Sangat Baik
3	AY	27	77	Cukup
4	AZ	30	86	Baik
5	CA	31	89	Baik
6	DDU	35	100	Sangat Baik
7	DAD	29	83	Baik
8	DS	30	86	Baik
9	EA	30	86	Baik
10	FRH	32	91	Sangat Baik
11	FNA	30	86	Baik
12	IP	31	89	Baik
13	KA	33	94	Sangat Baik
14	MA	30	86	Baik
15	MAR	34	97	Sangat Baik
16	MRL	31	89	Baik
17	RS	28	80	Cukup
18	SA	29	83	Baik
19	SAH	28	80	Cukup
20	SW	27	77	Cukup
21	TKD	31	89	baik
22	TA	30	86	Baik
23	VNS	32	91	Sangat Baik
24	ZAH	33	94	Sangat Baik
25	ZIQ	29	83	Baik
26	AIC	28	80	Cukup

Nilai Rata-rata 87,00

Sumber: (Hasil Penelitian, 2023)

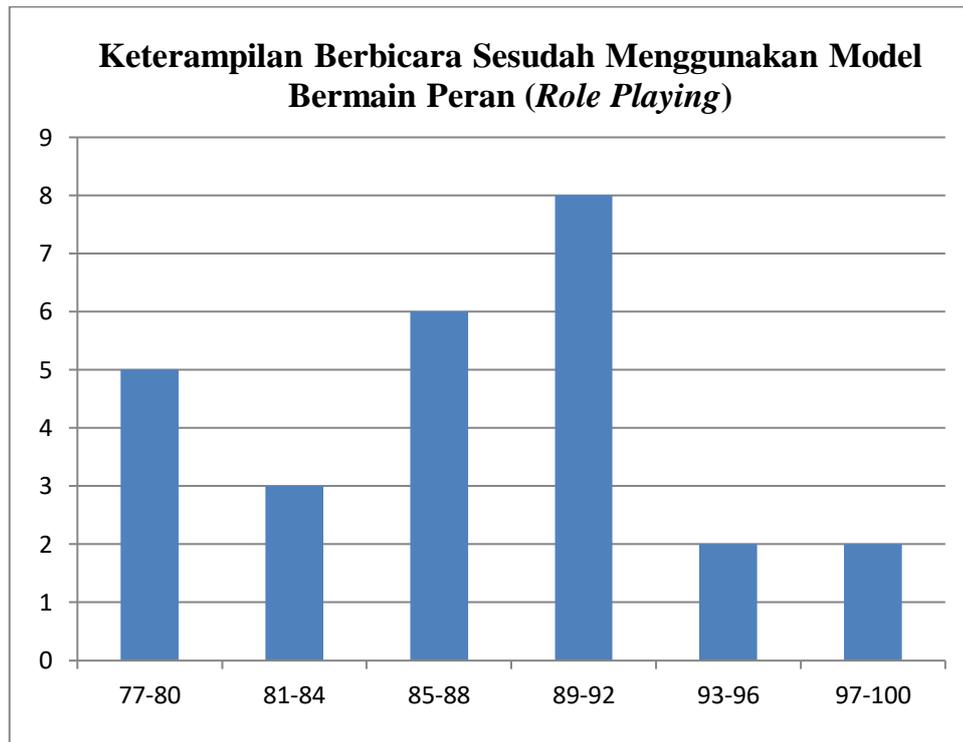
Tabel 4.5
Keterampilan Berbicara Siswa Sesudah Menggunakan Model Bermain
Peran (*Role Playing*)

No	Nilai	Frekuensi	Persentase(%)
1	77-80	5	19%
2	81-84	3	11%
3	85-88	6	23%
4	89-92	8	31%
5	93-96	2	8%
6	97-100	2	8%
Jumlah		26	100%
Rata-rata			87,00
Nilai Maksimum			100
Nilai Minimum			77

Sumber: (Hasil Penelitian, 2023)

Berdasarkan tabel di atas bahwa frekuensi dengan nilai 77-80 sebanyak 5 orang siswa, nilai 81-84 sebanyak 3 orang, nilai 85-88 sebanyak 6 orang, nilai 89-92 sebanyak 8 orang, nilai 93-96 sebanyak 2 orang, nilai 97-100 sebanyak 2 orang.

Berikut ini tabel grafik distribusi frekuensi keterampilan berbicara siswa sesudah menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*).



Gambar 4.2

**Distribusi Keterampilan Berkomunikasi Siswa Sesudah Menggunakan
Model Bermain Peran (*Role Playing*)**

Berikut ini distribusi nilai keterampilan berbicara siswa sebelum menggunakan menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*) siswa kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat TA 2022/2023.

Tabel 4.6
Distribusi Keterampilan Berbicara Siswa Sesudah Menggunakan Model
Bermain Peran (*Role Playing*) Siswa Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat

No Instrumen	Penilaian											
	5		4		3		2		1		JUMLAH	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	13	50.0	13	50.0	0	0	0	0	0	0	26	100%
2	13	50.0	12	46.2	1	3.8	0	0	0	0	26	100%
3	4	15.3	20	76.9	2	7.8	0	0	0	0	26	100%
4	4	15.3	19	73.1	3	11.6	0	0	0	0	26	100%
5	25	96.2	1	3.8	0	0	0	0	0	0	26	100%
6	3	11.6	22	84.6	1	3.8	0	0	0	0	26	100%
7	9	34.6	16	61.6	1	3.8	0	0	0	0	26	100%

Sumber: (Hasil Penelitian, 2023)

Dari tabel di atas diuraikan sebagai berikut:

- 1) Penilaian mengenai peserta didik mampu melafalkan kosakata bahasa sehingga kata-kata yang diucapkan terdengar jelas, sebagian besar responden bernilai sangat baik sebanyak 13 orang (50,0%).
- 2) Penilaian mengenai peserta didik mampu mengucapkan intonasi berdasarkan tanda baca dengan jelas, sebagian besar responden bernilai sangat baik sebanyak 13 orang (50,0%).
- 3) Penilaian mengenai peserta didik tepat dalam memilih kosakata, sebagian besar responden bernilai baik sebanyak 20 orang (76,9%).
- 4) Penilaian mengenai peserta didik mampu berbicara menggunakan kalimat dengan runtut, sebagian besar responden bernilai baik sebanyak 19 orang (73,1%).

- 5) Penilaian mengenai peserta didik berani menceritakan kembali di depan teman-teman, sebagian besar responden bernilai sangat baik sebanyak 25 orang (96,2%).
- 6) Penilaian mengenai peserta didik lancar berbicara dari awal hingga akhir, sebagian besar responden bernilai baik sebanyak 22 orang (84,6%).
- 7) Penilaian mengenai peserta didik mampu bersikap ekspresif, gerakgerik tenang, dan tidak grogi, sebagian besar responden bernilai baik sebanyak 16 orang (61,6%).

2. Syarat Pengujian

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi apakah berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan yaitu *Shapiro-Wilk*, dalam melakukan perhitungan uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7
Uji Normalitas
Uji *Shapiro-Wilk* Test

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sebelum	,169	26	,055	,942	26	,151
Sesudah	,124	26	,200*	,970	26	,613
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Sumber : Hasil Pengolahan Data (SPSS)

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah nilai yang berdistribusi normal. Dimana dasar pengambilan keputusannya adalah jika nilai signifikan $> 0,05$, maka nilai residual berdistribusi normal. Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikan sebelum sebesar $1,51 > 0,05$ dan nilai signifikan sesudah sebesar $0,613 > 0,05$ maka nilai residual berdistribusi dengan normal.

b. Pengujian Hipotesis

Untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Model Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat, maka dapat dilakukan uji t dengan rumus sebagai berikut:

Tabel 4.8
Uji t

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum - Sesudah	-22,885	6,544	1,283	-25,528	-20,241	-17,831	25	,000

Sumber: Hasil Pengolahan Data (SPSS)

Berdasarkan tabel Paired Sample t Test nilai signifikan 2 tailed $0,000 < 0,05$ maka terdapat hubungan yang signifikan antara variabel awal (sebelum) dengan variabel akhir (sesudah) ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel yang diperoleh hasil penelitian bahwa ada pengaruh model Bermain Peran (*Role*

Playing) terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat.

B. Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model bermain peran (*role playing*) terhadap keterampilan berbicara siswa. Untuk menghitungkan hipotesis dengan membandingkan data nilai sebelum dan sesudah. Dari hasil perhitungan uji hipotesis dapat terlihat bahwa ada pengaruh model bermain peran (*role playing*) terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat. Setelah dilakukan pengujian diperoleh bahwa terdapat perbedaan antara hasil keterampilan berbicara sebelum menggunakan model bermain peran (*role playing*) dan setelah menggunakan model bermain peran (*role playing*) yaitu sebagai berikut:

1. Keterampilan Berbicara Sebelum Menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*)

Pada pertemuan pertama peneliti melakukan pengamatan belajar yang terdiri dari 7 indikator penilaian sebelum menggunakan model bermain peran (*role playing*). Tujuan dilakukan pretest adalah untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil analisis data secara deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa yaitu 64,12. Dari 26 orang siswa dikelas IV hanya 4 orang siswa dengan persentase 15,38% dinyatakan tuntas KKM dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 22 orang dengan persentase 84,61%. Dimana nilai

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pelajaran bahasa Indonesia disekolah tersebut adalah 75.

2. Keterampilan Berbicara Siswa Sesudah Menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*)

Berdasarkan hasil pengamatan keterampilan berbicara siswa sesudah menggunakan model Bermain peran (*role playing*) sudah memenuhi standar KKM, dimana seluruh siswa telah memenuhi nilai KKM. Dimana nilai rata-rata keseluruhan sebesar 87,00, skor tertinggi (*max*) sebesar 100 dan skor terendah (*min*) 77. Dengan frekuensi dengan nilai 77-80 sebanyak 5 orang siswa, nilai 81-84 sebanyak 3 orang, nilai 85-88 sebanyak 6 orang, nilai 89-92 sebanyak 8 orang, nilai 93-96 sebanyak 2 orang, nilai 97-100 sebanyak 2 orang.

3. Pengaruh Model Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Keterampilan Berbicara

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang sudah dilakukan oleh peneliti pada (*uji t*) perhitungannya menunjukkan pada tabel Paired Sample *t* Test nilai signifikan (*2-tailed*) adalah $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model bermain peran (*role playing*) terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Resti (2022) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri 08 Palembang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest yaitu 53 setelah diberi perlakuan

nilai posttest yaitu 81,9 mengalami peningkatan diperoleh $t_{hitung} = 10,842$ dan $t_{tabel} = 1,697$ maka taraf signifikan 0,05 dengan pengujian hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$ dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 08 Palembang.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Mabruhi (2017) yang berjudul Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing SD Negeri Ploso 1 Pacitan. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa model role playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, rata-rata skor keterampilan berbicara yang diperoleh sebesar 76,41 dan rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 75,68%, berada pada kategori rendah. Pada siklus II, skor keterampilan berbicara yang diperoleh sebesar 82 dan rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 90,64% berada pada kategori tinggi. Peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 14,21%. Hal tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan persentase keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Ploso 1.

Penelitian yang dilakukan oleh Uvia Nursehah (2020) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Cipocok Jaya 2. Berdasarkan hasil perhitungan dihasilkan bahwa nilai rata-rata pretest yaitu 36,026. Sedangkan pada posttest yang sudah diberi perlakuan memiliki rata-rata yaitu 79,082. Hasil perhitungan data menggunakan software SPSS versi 16 for

windows menunjukkan bahwa nilai $\text{sig} = 0,000 < 0,05$ ini berarti nilai lebih besar dari 0,05, menunjukkan bahwa hipotesis diterima, karena model pembelajaran role playing memberikan pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian yang telah dilakukan tentunya mempunyai banyak keterbatasan-keterbatasan antara lain sebagai berikut:

1. Keterbatasan Tempat Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan hanya terbatas pada satu tempat, yaitu siswa kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat untuk dijadikan tempat penelitian. Apabila dilakukan di tempat lain yang berbeda, mungkin hasilnya terdapat sedikit perbedaan. Tetapi kemungkinan tidak jauh menyimpang dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

2. Keterbatasan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama pembuatan skripsi. Waktu yang singkat ini termasuk sebagai salah faktor yang dapat mempersempit ruang gerak penelitian. Sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil penelitian yang dilakukan.

3. Keterbatasan Objek Penelitian

Dalam penelitian ini hanya diteliti tentang Pengaruh Model Bermain Peran (Role Playing) terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai Pengaruh Model Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat. Hasil penelitian sebagai berikut:

1. Keterampilan berbicara siswa sebelum menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*) rendah dimana hanya 4 orang siswa yang memenuhi nilai KKM sedangkan yang belum memenuhi nilai KKM sebanyak 22 orang. Sebelum menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*) memperoleh nilai rata-rata 64,12.
2. Keterampilan berbicara siswa sesudah menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*) selama proses pembelajaran sudah meningkat dimana semua siswa telah memenuhi nilai KKM dengan memperoleh nilai rata-rata 87,00.
3. Terdapat pengaruh Model Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap keterampilan berbicara siswa. hal ini dapat diketahui berdasarkan tabel Paired Sample t Test nilai signifikan (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model bermain peran (*role playing*) terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat.

B. Saran

1. Bagi sekolah hendaknya mendukung dan memberikan saran serta masukan kepada guru yang mengajar di SD Negeri 054875 Sei Limbat untuk menggunakan model pembelajaran yang sesuai agar dapat mencapai pembelajaran secara optimal.
2. Bagi guru diharapkan untuk menyiapkan inovasi-inovasi baru dalam proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran lebih menarik dan lebih bagus serta agar tercapainya peningkatan siswa khususnya dalam keterampilan berbicara.
3. Kepada siswa hendaknya belajar lebih baik lagi kedepannya, lebih menghargai gurunya agar dapat memotivasi diri sendiri menjadi lebih giat belajar dan mendapatkan prestasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Prasetyoningsih, M. D., Arief, M. D., & Muttaqin, S. K. (2021). *Keterampilan Berbicara Tinjauan Deskriptif dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Malang: Literasi Nusantara.
- Ani, S. H. (2018). Penggunaan Media Kartu Gambar Berwarna Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas VIII SMP 4 Mataram Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan, Volume 2, Nomor 1* , 95-119.
- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019). Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol. 3 No. 1* , 71-78.
- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIPA Universitas Riau, Vol. 1, No. 1* , 38-53.
- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran. *CJP: Cokrominoto Journal of Primary Education, Vol 2, No. 2* , 48-52.
- Deliyana, E., & Hamsanah Fitriani, H. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Sukasari II Kabupaten Tangerang. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Vol. 8 No. 1* , 31-39.
- Ernani. (2016). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI, Volume 2, Nomor 1* , 29-42.
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X. *EduSains, Volume 4 Nomor 2* , 94-103.
- Gereda, A. (2020). *Keterampilan Berbahasa Indonesia Menggunakan Bahasa Indonesia secara Baik dan Benar*. Tasikmalaya: Edu Publiser.
- Hamdini, M. W., Nisa, K., & Setiawan, H. (2021). Pengaruh Model Time Token Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa kelas IV SDN Prayitna Kecamatan Praya. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan Dasar, Volume 1, Nomor 2* , 80-87.

- Hamni Fadlilah Nasution, M. (2016). Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman* 4 (1) , 59-75.
- Harianto, E. (2020). Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. *DIDAKTIKA*, Vol. 9, No. 4 , 411-422.
- Herawati Parapat, M., Huda, M. R., Marlina Harahap, M. E., & Khatib Lubis, M. (2022). *Buku Ajar Menulis Berbicara Produktif*. Cv. Azka Pustaka.
- Hesti, S., Mappapoleonro, A. M., & Chairunnisa. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Metode Mendongeng. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara* , 2.
- Iib Marzuqi, M. (2019). *Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surabaya: CV Istana Grafika.
- Ilham, M., & Wijiati, I. A. (2020). *Keterampilan Berbicara : Pengantar Keterampilan Berbahasa*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Imanizar, L., Napitupulu, N. L., & Manalu, S. (2021). Penerapan Role Playing pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1 (1) , 41-46.
- Istarani. (2012). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan : Media Persada.
- Jamal Mirdad, M. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Indonesia Jurnal sakinah*, Vol. 2, No. 1 , 14-23.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *Ar-Riyah : Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 2, Nomor 1 , 81-98.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1 , 1-27.
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktik Disertai dengan Contoh*. PT.RajaGrafindo Persada.
- Kuncoro, A. (2017). Korelasi Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Berbicara Siswa Dalam Bahasa Inggris. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1 (3) , 302-311.
- Kurniawan, A., Nurmina, D. R., Marhento, G., Suryani, N. Y., & Jalal, N. M. (2022). *Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*. Wiyata Bestari Samasta.
- M.Pd Andi Kaharudin, M. N. (2020). *Pembelajaran Inovatif & Variatif* . Gowa: Pusaka Almaida.
- M.Pd, D. M., M.Pd, P. D., & M.Pd, D. A. (2018). *Model Pembelajaran Keterampilan Berbicara Berbasis Komunikatif bagi Siswa Sekolah Dasar. Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Sanabil.

- Mabruri, Z. K. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing SD Negeri Ploso 1 Pacitan. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* , 112-117 Vol 1, 2.
- Mahendra, Y. (2019). Membangun Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Keterampilan Berbicara. *Edukasi Lingua Sastra*, 17 (1) , 108-119.
- Molan, A. S., Ansel, M. F., & Mbabho, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Keterampilan Berbicara Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol 1, No. 2 , 176-183.
- Munawaroh, F. H., Wardatul Janah, U. I., Suparno, A. D., Niswa, B., & Mufidah, I. (2021). *Model Dan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Surabaya: SCOPINDO Media Pustaka.
- Nikmah, D. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Analisis Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Buluh 2. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro 1 (1)* , 618-625.
- Nur Ayni Sri Adini, S. S. (2021). *Metode Bermain Peran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS*. Riau: DOTPLUS Publisher.
- Nurlaelah, & Sakkir, G. (2020). Model Pembelajaran Respons Verbal dalam Kemampuan Berbicara. *Edumapsul - Jurnal Pendidikan* , 118.
- P. Sinambela, P. D., & S.E., M. D. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Teoritik Dan Praktik*. Tanjung Barat: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Patonah, N. N., Sumartini, S., & Susilo, S. V. (2019). Penerapan Model Role Playing Dalam Kemampuan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1 , 1471-1477.
- Ponidi, Kristiani Dewi, N. A., Puspita, D., Nagara, E. S., & Kristin, M. (2020). *Model Pembelajaran Inovatif & Efektif*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* , 148.
- Rahayu, D., Maryatin, & Retnowaty. (2018). Kemampuan Berbicara Siswa MTS Hidayatul Mustaqim Balikpapan Melalui Kegiatan Menjadi Pembawa Acara. *BASA TAKA*, Vol. 1, No. 1 , 22-29.
- Ramadhani, R. (2021). *Statiska Penelitian Pendidikan (Analisis Perhitungan Matematika dan Aplikasi SPSS)*. Jakarta: Kencana.
- Resti. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri 08 Palembang. *Journal On Teacher Education*, Volume 4 Nomor 1 , 230-236 .

- Said. (2019). Penerapan Model pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 2, No. 1 , 9-17.
- Salamah, U. (2018). Penjaminan Mutu Penilaian Pendidikan. *Evaluasi*, Volume 2, Nomor 1 , 274-293.
- Setyonegoro, A. (2013). Hakikat, Alasan, Dan Tujuan Berbicara. *Pena*, Vol. 3 No. 1 , 67-80.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. AR-RUZZ MEDIA .
- Sueni, N. M. (2019). Metode, Model dan Bentuk Model Pembelajaran (Tinjauan Pustaka). *Wacana Saraswati Majalah Ilmiah Tentang Bahasa Sastra dan Pembelajaran 19 (1)* , 3-3.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* . Bandung: CV : Alfabeta.
- Sukreni, N. N., Ganing, N. N., & Putra, M. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Penilaian Kinerja Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2, No. 1 , 1-10.
- Susanti, M. D. (2019). *Keterampilan Berbicara*. Depok: Pt RajaGrafindo Persada.
- Susanti, T. c., Saputra, H. H., & Setiawan, H. (2021). Pengaruh Metode Artikulasi Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SDN 28 Cakranegara . *Renjana Pendidikan Dasar*, Volume 1. Nomor 1 , 44-49.
- Ulfa, R. (2021). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. *Al-Fathonah : Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, Volume 1, Nomor 1 , 342-351.
- Uvia Nursehah, N. R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Cipocok Jaya 2. *ISSN Online: 2597-3622*, Volume 01 No 02 , 40-45.
- Wahab, A. A. (2019). *Metode dan Model-Model Mengajar* . Bandung: Alfabeta.
- Widyari, I. A., Ganing, N. N., & Sri Asri, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Teks Dialog Terhadap Kompetensi Keterampilan Berbicara Dalam Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, Vol. 1, No. 1 , 64-72.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *PERSPEKTIF : Jurnal Ilmu Administrasi*, vol.3, No. 2 , 96-102.
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal cakrawala Pendas*, Volume 1, No. 1 , 53-57.

LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD Negeri 054875 Sei Limbat

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV / 2 (dua)

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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
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.

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Bahasa Indonesia Mencermati tokoh-tokoh pada teks drama anak dan menyampaikan	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan tokoh, tema, dan latar dalam teks drama anak • Mencatat tokoh, tema, dan latar dalam drama anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks drama anak • Mengidentifikasi nama tokoh, watak, latar, dan alur teks drama anak • Mencatat nama tokoh, 	2 x 35	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Tematik Kelas IV • Naskah Drama

<p>hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks drama anak • Menjelaskan isi teks drama anak (tokoh, watak, latar, alur) dalam drama di hadapan teman sekelas • Memerankan drama anak 	<p>watak, latar, dan alur teks drama anak.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan isi teks drama anak (nama tokoh, watak, dan alur) • Memerankan drama anak sesuai dengan tokoh, latar dan alur. • Siswa melakukan pengamatan pada siswa atau kelompok yang sedang memperagakan skenarionya • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk meriview pemeranan • Guru meminta siswa untuk melanjutkan drama oleh kelompok selanjutnya • Siswa kembali melakukan pengamatan pada siswa atau kelompok yang sedang memperagakan skenarionya 	
---	--	--	--

		<p>Penilaian :</p> <p>Tes Tertulis : Menjawab pertanyaan sesuai isi teks drama dengan benar</p> <p>Unjuk kerja : Memerankan drama anak sesuai dengan watak, tokoh, latar, dan alur.</p>		
--	--	--	--	--

Medan, Mei 2023

Wali Kelas IV



Rusnilawati S.Pd
NIP. 1967110221995092001

Peneliti



Nina Melani
NIM. 1902090068

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Negeri 054875 Sei Limbat



Liwanti Br. Sembiring, S.Pd. SD
NIP. 197304102000032005

Lampiran 2**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Nama Sekolah : SD Negeri 054875 Sei Limbat
Kelas/Semester : IV / 2
Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Subtema 1 : Lingkungan Tempat Tinggalku
Pembelajaran : 1
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (1 kali pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengarkan, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan keinginannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
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 dan Indikator

Kompetensi Dasar

3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks drama anak

4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks drama anak secara lisan, tulisan, dan visual.

3.10 Membandingkan watak setiap tokoh pada teks drama anak

4.10 Menyajikan hasil membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulisan, dan visual

Indikator

Bahasa Indonesia

- Siswa dapat menyebutkan tokoh, tema, dan latar dalam drama anak
- Mencatat tokoh, tema dan latar dalam teks drama anak
- Siswa dapat menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks drama anak
- Siswa dapat menjelaskan isi teks fiksi di hadapan teman sekelasnya.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan kegiatan mengemukakan pendapat mengenai tokoh dalam cerita, siswa dapat memahami tokoh-tokoh dalam sebuah cerita.
2. Dengan kegiatan membaca cerita teks fiksi, siswa dapat menentukan tokoh-tokoh dalam sebuah cerita fiksi.
3. Dengan bermain peran siswa dapat melatih komunikasinya baik secara verbal dan nonverbal.

4. Dengan kegiatan bermain peran, siswa mampu menceritakan unsur-unsur cerita dari teks fiksi dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

Teks cerita drama “Malin Kundang”

E. Metode dan Model Pembelajaran

Metode : Ceramah, diskusi dan tanya jawab

Model : Bermain Peran (*Role Playing*)

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan menyapa siswa 2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa 3. Guru mengabsen siswa untuk mengetahui kehadiran siswa 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan siswa dengan mengajukan pertanyaan : <ul style="list-style-type: none"> – Apakah kamu semua senang membaca cerita? 2. Siswa menyampaikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh guru. 3. Siswa membaca teks drama “Malin Kundang” dengan seksama 4. Siswa diminta menyebutkan tokoh-tokoh pada teks drama “Malin 	25 Menit

	<p>Kundang”.</p> <ol style="list-style-type: none">5. Guru menjelaskan tentang gambaran atau langkah-langkah dalam bermain peran6. Guru membagikan lembar kerja siswa.7. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok8. Siswa mengidentifikasi nama, tokoh, watak, latar dan alur cerita tersebut. Kemudian siswa membuat catatannya masing-masing.9. Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya dan membagi peran sesuai dengan naskah drama10. Guru menjelaskan kepada masing-masing kelompok mengenai peran yang sesuai dengan naskah yang telah disiapkan11. Guru membimbing siswa dalam diskusi mengenai penataan tempat dan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran12. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai drama atau bermain peran13. Siswa melakukan pengamatan pada siswa atau kelompok yang sedang memperagakan skenarionya14. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk meriview	
--	--	--

	<p>pemeranan</p> <p>15. Guru meminta siswa untuk melanjutkan drama oleh kelompok selanjutnya</p> <p>16. Siswa kembali melakukan pengamatan pada siswa atau kelompok yang sedang memperagakan skenarionya</p> <p>17. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan komentar dan masukannya terhadap penampilan teman kelompoknya yang telah maju hingga drama tersebut berakhir</p> <p>18. Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran dan mengemukakan pengalaman yang didapat setelah melakukan pembelajaran melalui model bermain peran</p>	
Penutup	<p>1. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya</p> <p>2. Guru dan siswa berdoa dipimpin oleh salah satu siswa</p> <p>3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	5 Menit

G. Sumber Belajar

1. Sumber Belajar : Buku pedoman siswa kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku

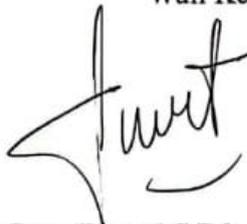
H. Penilaian

1. Bentuk Penilaian

- a. Sikap : Jujur, Percaya Diri
- b. Pengetahuan : Tes Tulis
- c. Keterampilan : Unjuk Kerja, Lembar penilaian keterampilan berbicara (lampiran)

Medan, Mei 2023

Wali Kelas IV



Rusnilawati S.Pd
NIP. 1967110221995092001

Peneliti



Nina Melani
NIM. 1902090068

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Negeri 054875 Sei Limbat



Liwanti Br. Sembiring, S.Pd. SD
NIP. 197304102000032005

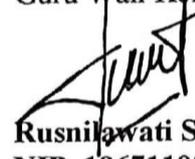
Lampiran 3

Data Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Ulangan	Keterangan
1	Alfiansyah	75	65	Tidak Tuntas
2	Amelisa	75	81	Tuntas
3	Arziki Yudistira	75	70	Tidak Tuntas
4	Avika Zahra	75	70	Tidak Tuntas
5	Cahaya Aulia	75	70	Tidak Tuntas
6	Daffa Dihya Urfaiz	75	85	Tuntas
7	Dafa Alfaro Darma	75	60	Tidak Tuntas
8	Dimas Syahputra	75	58	Tidak Tuntas
9	Egi Ardiansyah	75	55	Tidak Tuntas
10	Fatimah Rayyani Hsb	75	75	Tuntas
11	Fiyuri Nazla Aprina	75	60	Tidak Tuntas
12	Ibnu Pratama	75	65	Tidak Tuntas
13	Kayla Alfara	75	58	Tidak Tuntas
14	Maura Ayunda	75	65	Tidak Tuntas
15	Muhammad Aldrian	75	80	Tuntas
16	M. Riski Langit Ramadhan	75	60	Tidak Tuntas
17	Ramadhan Syahputra	75	60	Tidak Tuntas
18	Safa Alfira	75	70	Tidak Tuntas
19	Savina Azahra	75	55	Tidak Tuntas

20	Sri Wahyuni	75	60	Tidak Tuntas
21	Tengku Kayana Desvinja	75	68	Tidak Tuntas
22	Tri Abizar	75	70	Tidak Tuntas
23	Violetha Natasya Br. Surbakti	75	73	Tidak Tuntas
24	Zahira Aisyah Hasnah	75	70	Tidak Tuntas
25	Zidna Ilma Qaishara	75	65	Tidak Tuntas
26	Ariya Ikhsanul Choiri	75	70	Tidak Tuntas

Guru Wali Kelas IV



Rusniawati S.Pd
NIP. 1967110221995092001

Lampiran 4

Lembar Validasi Lembar Tes Kinerja (Unjuk Kerja) Keterampilan Berbicara

Nama : Nina Melani

Judul Penelitian : Pengaruh Model Bermain Peran (Role Playing) terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat

Validator : Wulandari Anwar, S.Pd., M.Pd

Petunjuk

- a. Ibu / Bapak dimohonkan memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Deskripsikan skala penilaian sebagai berikut:
 - 4 = Sangat Sesuai
 - 3 = Sesuai
 - 2 = Kurang Sesuai
 - 1 = Tidak Sesuai
- b. Bila menurut Ibu / Bapak validator lembar tes kinerja kemampuan berbicara perlu ada revisi, mohon tulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan

No	Aspek yang Divalidasi	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Petunjuk penggunaan lembar penilaian tes dinyatakan dengan jelas menggunakan rubrik penilaian				✓
2	Petunjuk penggunaan lembar tes dinyatakan dengan jelas				✓
3	Kalimat pernyataan mudah dipahami dan tidak			✓	

	menimbulkan penafsiran ganda				
4	Kalimat pernyataan dan pertanyaan menggunakan bahasa yang baik dan benar			✓	
5	Kesesuaian pernyataan dengan indikator				✓
5	Indikator mengandung aspek nonkebahasaan dalam berbahasa				✓

Komentar dan Saran

1. Sederhanakan bahasa yang digunakan.

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, lembar tes siswa dinyatakan :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
 b. Layak digunakan dengan revisi
 c. Tidak digunakan

Medan, Mei 2023

Validator



Wulandari Anwar, S.Pd., M.Pd

Lampiran 5

Lembar Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian :

1. Berikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom di bawah ini

No	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Pelafalan	Peserta didik mampu melafalkan kosakata bahasa sehingga kata-kata yang diucapkan terdengar jelas					
2	Intonasi	Peserta didik mampu mengucapkan intonasi berdasarkan tanda baca dengan jelas					
3	Pilihan kata	Peserta didik tepat dalam memilih kosakata					
4	Keruntutan	Peserta didik mampu berbicara menggunakan kalimat dengan runtut					
5	Keberanian	Peserta didik berani menceritakan kembali di depan teman-teman					
6	Kelancaran	Peserta didik lancar berbicara dari awal hingga akhir					

7	Sikap	Peserta didik mampu bersikap ekspresif, gerak-gerak tenang, dan tidak grogi					
Jumlah							
Kriteria							

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

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

Berdasarkan persentase yang diperoleh, maka dilakukan pengelompokan sesuai dengan kriteria.

Kategori Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa

Kriteria Penilaian	Skor	Keterangan
91-100	5	Sangat Baik
81-90	4	Baik
71-80	3	Cukup
61-70	2	Kurang
<60	1	Sangat Kurang

Lembar Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV

Sebelum

Nama : Dimas Syahputra

Kelas : IV

Petunjuk Pengisian :

2. Berikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom dibawah ini

No	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Pelafalan	Peserta didik mampu melafalkan kosakata bahasa sehingga kata-kata yang diucapkan terdengar jelas				√	
2	Intonasi	Peserta didik mampu mengucapkan intonasi berdasarkan tanda baca dengan jelas			√		
3	Pilihan kata	Peserta didik tepat dalam memilih kosakata				√	
4	Keruntutan	Peserta didik mampu berbicara menggunakan kalimat dengan runtut				√	
5	Keberanian	Peserta didik berani menceritakan kembali di depan teman-teman		√			
6	Kelancaran	Peserta didik lancar berbicara dari awal hingga akhir			√		

7	Sikap	Peserta didik mampu bersikap ekspresif, gerak-gerak tenang, dan tidak grogi			√		
Jumlah			19				
Kriteria			Sangat Kurang				

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

$$\text{Nilai} = \frac{19}{35} \times 100\%$$

$$= 54$$

Berdasarkan persentase yang diperoleh, maka dilakukan pengelompokan sesuai dengan kriteria.

Kategori Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa

Kriteria Penilaian	Skor	Keterangan
91-100	5	Sangat Baik
81-90	4	Baik
71-80	3	Cukup
61-70	2	Kurang
<60	1	Sangat Kurang

Lembar Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV

Sebelum

Nama : Cahaya Aulia

Kelas : IV

Petunjuk Pengisian :

3. Berikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom dibawah ini

No	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Pelafalan	Peserta didik mampu melafalkan kosakata bahasa sehingga kata-kata yang diucapkan terdengar jelas			√		
2	Intonasi	Peserta didik mampu mengucapkan intonasi berdasarkan tanda baca dengan jelas			√		
3	Pilihan kata	Peserta didik tepat dalam memilih kosakata				√	
4	Keruntutan	Peserta didik mampu berbicara menggunakan kalimat dengan runtut			√		
5	Keberanian	Peserta didik berani menceritakan kembali di depan teman-teman		√			
6	Kelancaran	Peserta didik lancar berbicara dari awal hingga akhir			√		

7	Sikap	Peserta didik mampu bersikap ekspresif, gerak-gerak tenang, dan tidak grogi		√			
Jumlah			22				
Kriteria			Kurang				

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{22}{35} \times 100\% \\ &= 63 \end{aligned}$$

Berdasarkan persentase yang diperoleh, maka dilakukan pengelompokan sesuai dengan kriteria.

Kategori Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa

Kriteria Penilaian	Skor	Keterangan
91-100	5	Sangat Baik
81-90	4	Baik
71-80	3	Cukup
61-70	2	Kurang
<60	1	Sangat Kurang

Lembar Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV

Sesudah

Nama : Avika Zahra

Kelas : IV

Petunjuk Pengisian :

4. Berikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom dibawah ini

No	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Pelafalan	Peserta didik mampu melafalkan kosakata bahasa sehingga kata-kata yang diucapkan terdengar jelas		√			
2	Intonasi	Peserta didik mampu mengucapkan intonasi berdasarkan tanda baca dengan jelas	√				
3	Pilihan kata	Peserta didik tepat dalam memilih kosakata		√			
4	Keruntutan	Peserta didik mampu berbicara menggunakan kalimat dengan runtut		√			
5	Keberanian	Peserta didik berani menceritakan kembali di depan teman-teman	√				
6	Kelancaran	Peserta didik lancar berbicara dari awal hingga akhir		√			

7	Sikap	Peserta didik mampu bersikap ekspresif, gerak-gerak tenang, dan tidak grogi		√			
Jumlah			30				
Kriteria			Baik				

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

$$\text{Nilai} = \frac{30}{35} \times 100\%$$

$$= 89$$

Berdasarkan persentase yang diperoleh, maka dilakukan pengelompokan sesuai dengan kriteria.

Kategori Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa

Kriteria Penilaian	Skor	Keterangan
91-100	5	Sangat Baik
81-90	4	Baik
71-80	3	Cukup
61-70	2	Kurang
<60	1	Sangat Kurang

Lembar Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Menggunakan

Sesudah

Nama : Violetha Natasya Br. Surbakti

Kelas : IV

Petunjuk Pengisian :

5. Berikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom dibawah ini

No	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Pelafalan	Peserta didik mampu melafalkan kosakata bahasa sehingga kata-kata yang diucapkan terdengar jelas	√				
2	Intonasi	Peserta didik mampu mengucapkan intonasi berdasarkan tanda baca dengan jelas	√				
3	Pilihan kata	Peserta didik tepat dalam memilih kosakata		√			
4	Keruntutan	Peserta didik mampu berbicara menggunakan kalimat dengan runtut		√			
5	Keberanian	Peserta didik berani menceritakan kembali di depan teman-teman	√				
6	Kelancaran	Peserta didik lancar berbicara dari awal hingga akhir		√			

7	Sikap	Peserta didik mampu bersikap ekspresif, gerak-gerak tenang, dan tidak grogi	√				
Jumlah			32				
Kriteria			Sangat Baik				

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

$$\text{Nilai} = \frac{32}{35} \times 100\%$$

$$= 91$$

Berdasarkan persentase yang diperoleh, maka dilakukan pengelompokan sesuai dengan kriteria.

Kategori Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa

Kriteria Penilaian	Skor	Keterangan
91-100	5	Sangat Baik
81-90	4	Baik
71-80	3	Cukup
61-70	2	Kurang
<60	1	Sangat Kurang

Lampiran 6**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK****Nama** :.....**Kelas** :.....**Langkah-langkah kerja :**

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
2. Masing-masing kelompok dibagi untuk pembagian peran dan berlatih selama 10 menit
3. Tuliskan nama lengkap dan kelompokmu pada bagian atas!
4. Gunakanlah naskah drama “Malin Kundang” atau sumber lain untuk menjawab perintah!
5. Pahami setiap perintah pada LKPD ini!
6. Presentasikanlah hasil kerja di depan kelas!

Ayo Kerjakan

Bermain peran lah drama “Malin Kundang” sesuai dengan kelompokmu!

.....**Selamat Mengerjakan**.....

Naskah Drama

Malin Kundang



Pada zaman dahulu kala di pantai air manis, Padang Sumatera Barat ada seorang janda bernama Mande Rubayah, janda tersebut mempunyai seorang anak laki-laki bernama Malin Kundang. Malin Kundang sangat disayangi ibunya lantaran sejak ia kecil sudah ditinggal oleh ayahnya. Malin kundang pun akhirnya tumbuh dewasa dan ia merasa harus bisa merubah kehidupan ekonomi keluarganya. pada suatu hari rasyid, yang tidak lain adalah teman Malin Kundang mengetahui bahwa ada kapal besar yang sedang bersandar di pantai Air Manis dan ia berniat untuk merantau bersamanya.

Rasyid : Assalamualaikum

Malin Kundang : Waalaikumsalam, oh kamu rasyid. Ada apa?

Rasyid : Ada kabar baik untuk kita berdua lin. Saya tadi melihat

ada kapal Besar yang sedang bersandar di pantai air manis. Siapa tau kita bisa ikut merantau lewat kapal itu. Maukah kau ikut merantau denganku?

Malin Kundang : Boleh, kebetulan sekali saya sudah bosan hidup miskin dan ingin merubah nasib. Jadi kapan kita mulai berangkat?

Rasyid : baiklah, besok pagi kamu aku tunggu di dermaga jam 9 pagi.

Malin Kundang : yasudah, lebih cepat lebih baik. Tetapi aku harus meminta restu ibuku dulu.

(tidak lama kemudian datanglah ibu malin kundang yang baru saja pulang bekerja dan malin kundang meminta restu ibunya untuk pergi merantau)

Malin Kundang : ibu malin ingin merubah nasib kita ibu

Mande Rubayah : bagaimana caranya anakku?

Malin Kundang : tadi pagi rasyid datang kesini bu, ia memberitahu bahwa ada kapal besar yang bersandar di pantai desa kita jadi kami akan merantau lewat kapal itu.

Mande Rubayah : malin apakah kamu tega meninggalkan ibumu yang sudah tua ini nak?

Malin Kundang : sebenarnya malin juga tidak tega bu, tetapi malin ingin merubah nasib kita karena malin sudah bosan hidup miskin bu..

Mande Rubayah : baiklah nak, kalau itu memang keinginanmu ibu hanya

mendoakan agar keinginanmu menjadi orang kaya bisa berhasil. Kapan kamu berangkat malin?

Malin Kundang : besok, jam 9 pagi bu..

(keesokan harinya, malin kundang disertai ibunya dan rasyid pergi menuju ke pantai desa mereka, tempat kapal besar itu bersandar)

Mande Rubayah : berhati-hatilah malin ibu akan selalu mendoakanmu..

Malin Kundang : iya ibu, tunggulah malin pulang akan membawa harta untuk kita

(setelah itu, malin dan rasyid pergi keperantauan sedangkan mande rubayah ibu malin tetap tinggal di kampung air manis. Pas tiba diperantauan rasyid dan malin beristirahat disebuah warung)

Malin Kundang : bagaimana kita rasyid, kita akan kerja apa?

Rasyid : tidak tahu, saya juga memikirkannya malin

(tiba-tiba seseorang di warung tersebut mendengar percakapan malin dan rasyid)

Saudagar : kalian bisa mulai bekerja di rumah saya besok pagi

Malin kundang : rumah tuan dimana?

Saudagar : mari ikutlah denganku

(malin kundang dan rasyid dengan saudagar tersebut ke rumahnya. Pada keesokan harinya mereka mulai bekerja dan diawali terus oleh saudagar. Dan rupanya saudagar kagum dengan pekerjaan malin karena malin lebih giat daripada rasyid. Hingga kemudia anak saudagar bernama putri datang dan melihat kedua karyawan baru ayahnya itu. Rupanya putri kagum dengan wajah dan kerajinan yang dimiliki malin. Sejak hari itu putri semakin kagum dengan malin, dan tidak terasa malin

dan rasyid merantau dan bekerja di rumah saudagar sudah 2 tahun. Malin menjadi orang kaya sedangkan rasyid dipulangkan ke kampung halamannya karena tidak rajin bekerja. Sementara itu malin dan putri menikah dan sebulan setelah mereka bekerja malin dan putri pergi berdagang ke kampung air manis. Mendengar kabar baik tersebut, rasyid segera pergi ke rumah ibu malin kundang dan mengabari ibu malin kundang. Ibu dan rasyid pun pergi kedermaga menghampiri malin)

Mande Rubayah : malin kundang.. malin kundang.. kau sudah kembali nak?

Ibu sangat merindukanmu..

Putri : kau siapa wanita tua, beraniya kamu mengaku sebagai ibu suamiku?

Mande Rubayah : saya memang ibu malin kundang

Malin Kundang : bohong, saya tidak punya ibu sepertimu..

Mande Rubayah : ini ibumu nak, ibu yang melahirkanmu

Putri : suamiku tidak mempunyai ibu yang tua sepertimu

Malin Kundang : kau bukan ibuku, menjaulah..

(malin kundang menjauhi ibunya dan tidak mau mengakui ibunya sebagai ibu kandungnya, kemudian ibu malin menangis karena anak yang dilahirkan dan dibesarkan tidak mau mengakuinya)

Mande Rubayah : ya Allah, mengapa anakku seperti itu? Berilah ia teguranmu, sesungguhnya ia anak durhaka

(tiba-tiba angin bertiup kencang dan kilat pun menyambar malin kundang))

Malin Kundang : aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!!

(Dan pada saat itu malin berubah menjadi batu karena telah mendurhakai ibunya)

Lampiran 7

**Data Mentah Keterampilan Berbicara Siswa Sebelum Menggunakan Model
Bermain Peran (Role Playing)**

No Responden	Aspek Penilaian							Skor Mentah	Skor Konversi 100
	1	2	3	4	5	6	7		
1	3	3	2	3	3	2	3	19	54
2	4	4	3	3	4	4	4	26	74
3	3	2	2	3	3	2	3	18	51
4	3	2	3	2	3	3	3	18	51
5	3	3	2	3	4	3	4	22	63
6	4	5	4	4	5	4	4	30	86
7	2	2	2	2	4	3	3	18	51
8	2	3	2	2	4	3	3	19	54
9	3	2	2	3	4	3	3	20	57
10	4	4	4	3	5	3	4	27	77
11	3	2	3	3	4	3	3	21	60
12	3	3	2	3	3	3	4	21	60
13	3	3	3	3	5	4	4	24	68
14	4	4	3	3	4	4	3	25	71
15	5	4	3	3	5	4	4	28	80
16	3	3	3	3	4	3	3	22	63
17	3	2	3	3	3	4	3	20	57
18	3	3	2	3	3	3	3	20	57
19	3	4	3	2	3	3	3	21	60
20	3	2	3	3	4	3	3	21	60
21	4	4	3	3	4	3	3	24	68
22	4	2	3	3	3	3	3	21	60
23	4	3	4	3	4	4	3	25	71
24	5	3	4	4	5	3	3	27	77
25	4	3	4	3	4	3	4	25	71
26	3	3	3	3	4	3	3	22	63
Nilai Rata-rata 64,12									

Lampiran 8

Data Mentah Keterampilan Berbicara Siswa Sesudah Menggunakan Model Bermain Peran (Role Playing)

No Responden	Aspek Penilaian							Skor Mentah	Skor Konversi 100
	1	2	3	4	5	6	7		
1	4	5	4	4	5	4	5	31	89
2	5	5	4	4	5	4	5	32	91
3	4	4	3	4	5	3	4	27	77
4	4	5	4	4	5	4	4	30	86
5	5	5	4	4	5	4	4	31	89
6	5	5	5	5	5	5	5	35	100
7	4	4	4	4	5	4	4	29	83
8	4	4	4	4	5	5	4	30	86
9	5	4	4	4	5	4	4	30	86
10	5	5	4	4	5	4	5	32	91
11	4	4	4	5	5	4	4	30	86
12	5	4	4	4	5	5	4	31	89
13	5	5	5	4	5	4	5	33	94
14	5	5	4	4	4	4	4	30	86
15	5	5	5	5	5	4	5	34	97
16	4	5	4	4	5	4	5	31	89
17	4	3	4	4	5	4	4	28	80
18	5	4	3	4	5	4	4	29	83
19	4	4	4	3	5	4	4	28	80
20	4	4	4	3	5	4	3	27	77
21	5	4	4	4	5	4	5	31	89
22	4	5	4	4	5	4	4	30	86
23	5	5	4	4	5	4	5	32	91
24	5	5	5	5	5	4	4	33	94
25	4	4	4	4	5	4	4	29	83
26	4	4	4	3	5	4	4	28	80
Nilai Rata-rata 87,00									

Lampiran 9
Hasil Penelitian

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Sebelum	26	100,0%	0	0,0%	26	100,0%
Sesudah	26	100,0%	0	0,0%	26	100,0%

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
Sebelum	Mean		64,12	1,850
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	60,31	
		Upper Bound	67,93	
	5% Trimmed Mean		63,71	
	Median		61,50	
	Variance		88,986	
	Std. Deviation		9,433	
	Minimum		51	
	Maximum		86	
	Range		35	
	Interquartile Range		14	
	Skewness		,608	,456
	Kurtosis		-,412	,887
	Sesudah	Mean		87,00
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	84,66	
		Upper Bound	89,34	
5% Trimmed Mean		86,87		
Median		86,00		
Variance		33,440		
Std. Deviation		5,783		
Minimum		77		
Maximum		100		
Range		23		
Interquartile Range		8		

	Skewness	,199	,456
	Kurtosis	-,113	,887

Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sebelum	,169	26	,055	,942	26	,151
Sesudah	,124	26	,200*	,970	26	,613

*. This is a lower bound of the true significance.

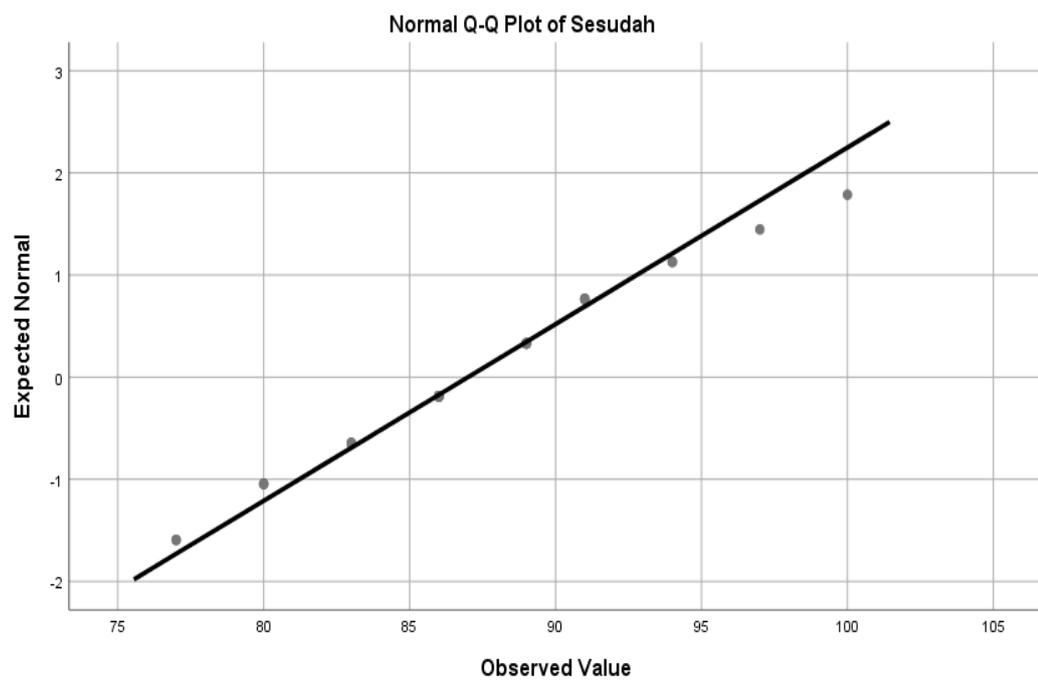
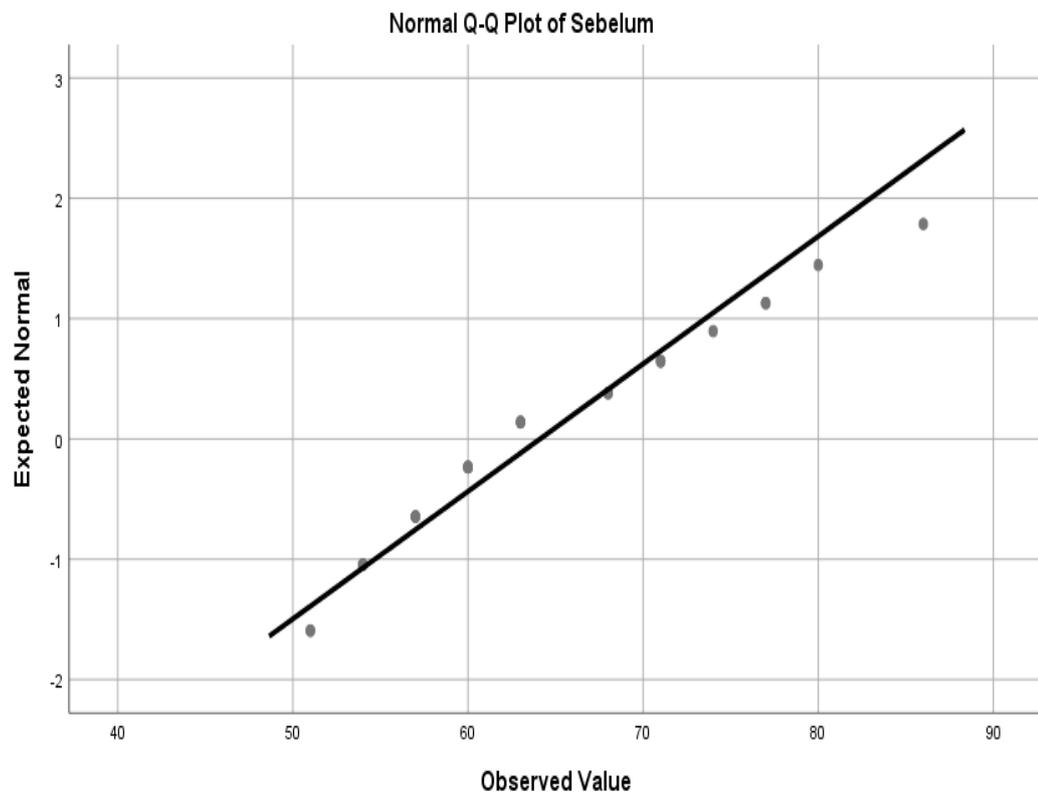
a. Lilliefors Significance Correction

Uji t

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum - Sesudah	-22,885	6,544	1,283	-25,528	-20,241	-17,831	25	,000

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	64,12	26	9,433	1,850
	Sesudah	87,00	26	5,783	1,134

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum & Sesudah	26	,730	,000



Lampiran 10

FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

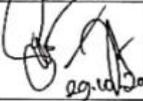
Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Nina Melani
 NPM : 1902090068
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119

IPK = 3,81

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Model Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat	
	Pengaruh Model Picture And Picture Berbantuan Media Roda Putar Pada Materi keberagaman Suku Dan Budaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat	
	Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif <i>Tipe Make A Match</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Materi Wujud Benda Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 29 Oktober 2022

Hormat Pemohon,



Nina Melani

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 11

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nina Melani
 NPM : 1902090068
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“ Pengaruh Model Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat.”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai

Dosen Pembimbing : Amin Basri, S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 29 Oktober 2022
 Hormat Pemohon,

Nina Melani

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 12



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2768 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Nina Melani**
N P M : 1902090068
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Model Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat

Pembimbing : **Amin Basri, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 05 November 2023

Medan, 10 Rab'ul Akhir 1444 H
05 November 2022 M



Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 13



Unggul | Cerdas | Berprestasi
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor : 1625 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 17 Syawal 1444 H
Lamp : --- 08 Mei 2023 M
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 054875 Sei Limbat
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Nina Melani**
N P M : 1902090068
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



[Signature]
Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd
NIDN.0004066701

****Pertinggal****



Lampiran 14



PEMERINTAH KABUPATEN LANGKAT
DINAS PENDDIKAN
SD NEGERI 054875 SEI LIMBAT
KECAMATAN SELESAI

Alamat : Jln. KH. Dewantara Dusun V Desa Sei imbat, Kec.Selesai, email : sdn054875seilimbat@gmail.com

SU RAT KETERANGAN

No: 422.2 / 017 / 013 / SD / V / 2023

Bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri 054875 Sei Limbat , Kecamatan Selesai dengan ini menerangkan :

Nama : NINA MELANI
NPM : 1902090068
PRODI : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang : S1

Dengan ini menerangkan bahwa nama tersebut diatas telah melakukan penelitian/riset untuk pembuatan Skripsi sebagai syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan di SD Negeri 054875 Sei Limbat, Kecamatan Selesai pada semester 2022/2023 dengan judul ;

“Pengaruh Model Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat”

Demikian surat keterangan ini diperbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Sei Limbat, 29 Mei 2023

Kepala SD Negeri 054875 Sei Limbat
Kecamatan Selesai

LIWANTI BR. SEMBIRING, S.Pd.SD
NIP: 19730410 200003 2 005

Lampiran 15



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Nina Melani
NPM : 1902090068
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd.

Lampiran 16



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Nina Melani
 NPM : 1902090068
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Model Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat.

Pada hari Sabtu, tanggal 11 Maret, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, April 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 17



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

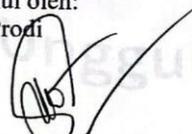


BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Nina Melani
 NPM : 1902090068
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Model Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat

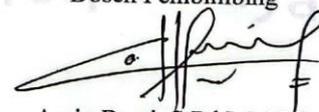
Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
08/Februari 2023	Bimbingan Bab I	
13/Februari 2023	Bimbingan Bab I, II, III	
20/Februari 2023	Perbaikan Bab III (Tabel Penelitian, Instrumen).	
21/Februari 2023	Perbaikan format, lampiran, silabus	
22/Februari 2023	Perbaikan format	
23/Februari 2023	Acc Proposal	

Diketahui oleh:
Ketua Prodi


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, 23 Februari 2023

Dosen Pembimbing


Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd.

Lampiran 18

Nina Melani_ Pengaruh Model Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat

ORIGINALITY REPORT

19%	18%	9%	8%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	6%
2	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%
3	repository.unj.ac.id Internet Source	1%
4	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1%
5	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	1%
6	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%
7	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	<1%
8	repository.upi.edu Internet Source	<1%
	jurnal.upg.ac.id	

Lampiran 19**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Nina Melani
NPM : 1902090068
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat, Tanggal Lahir : Sei Limbat, 05 Desember 2000
Alamat : Jln. Bakti Abri Dsn IV Desa Sei Limbat,
Kec.Selesai, Kab. Langkat
No Handphone : 089646710488
Email : ninabinjai780@gmail.com

Pendidikan Formal

1. TK Bina Anaprasa, Lulus tahun 2007
2. SD Negeri 054875 Sei Limbat, Lulus tahun 2013
3. SMP Negeri 1 Selesai, Lulus tahun 2016
4. SMA Swasta Esa Prakarsa, Lulus tahun 2019
5. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Lulus tahun 2023

Lampiran 20

DOKUMENTASI



Gambar Observasi Awal



Gambar Pembagian Kelompok



Gambar Diskusi Kelompok



Gambar Latihan Pemeranan





Gambar Proses Pemeran drama malin kundang



Gambar Foto Bersama Siswa Kelas IV SD Negeri 054875 Sei Limbat

