

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA DENGAN  
MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* DI KELAS  
V SEKOLAH DASAR NEGERI 23 LOLONG  
KECAMATAN PADANG UTARA

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh:

ROSMANITA  
NIM: 17274

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2014



HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA DENGAN  
MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* DI KELAS  
V SEKOLAH DASAR NEGERI 23 LOLONG  
KECAMATAN PADANG UTARA

NAMA : ROSMANITA  
NIM : 17274  
JURUSAN : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS : ILMU PENDIDIKAN

Padang, Agustus 2014

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Dra. Wasnilimzar, M.Pd

NIP. 19511108 197710 2 001

Pembimbing II

Dr. Taufina Taufik, M.Pd

NIP. 19620504 198803 2 002

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Drs. Syafril Ahmad, M.Pd

NIP. 19591212 198710 1 001

### HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Telah Lulus setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Dikelas V Sekolah Dasar Negeri 23 Lolong Kecamatan Padang Utara

Nama : Rosmanita

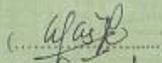
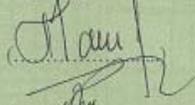
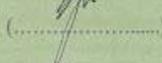
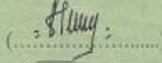
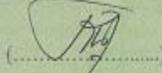
TM/NIM : 2010/17274

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2014

#### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Wasnilimzar, M.Pd	(.....  )
Sekretaris	: Dr. Taufina Taufik, M.Pd	(.....  )
Anggota	: Dra. Ritawati Mahyuddin, M.Pd	(.....  )
Anggota	: Dra. Dernawati	(.....  )
Anggota	: Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd	(.....  )

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rosmanita  
NIM : 17274  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2014  
Yang menyatakan



**Rosmanita**  
NIM. 17274

## ABSTRAK

**Rosmanita, 2014 : Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Dikelas V Sekolah Dasar Negeri 23 Lolong Kecamatan Padang Utara**

Keterampilan berbicara dikelas V SD Negeri 23 Lolong Kecamatan Padang Utara masih tergolong rendah. Karena Guru kurang menggunakan metode yang sesuai dengan materi Pembelajaran keterampilan berbicara di Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Peningkatan Keterampilan dengan menggunakan metode *role playing* di Sekolah Dasar Negeri 23 lolong Kecamatan Padang Utara.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, dengan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian guru dan siswa kelas V dengan jumlah siswa 15 orang. Penelitian ini dilaksanakan II siklus. Siklus I dilaksanakan I kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan 1 kali pertemuan. Penelitian ini terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan yang disertai observasi, dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II, perencanaan siklus I memperoleh persentase 72,72% dengan kualifikasi (B), dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 92,86% dengan kualifikasi (SB). Pelaksanaan pada siklus I aktivitas guru memperoleh persentase 75% dengan kualifikasi (B), siklus II memperoleh persentase 90,90% dengan kualifikasi (SB). Pada aktivitas siswa siklus I memperoleh persentase 68,18% dengan kualifikasi (C), siklus II mengalami peningkatan menjadi 86,36% dengan kualifikasi (SB). Hasil Penilaian keterampilan berbicara pada siklus I dengan rata-rata 66,42 dengan kualifikasi (C). Pada siklus II hasil keterampilan berbicara dengan rata-rata dengan nilai 84,33 dengan kualifikasi (SB). Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara dikelas V SD Negeri 23 lolong kecamatan padang utara.

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang mana berkat rahmat dan karunia-Nya penulis telah bisa menyelesaikan skripsi dengan judul **“Peningkatan Keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *Role Playing* dikelas V SD Negeri 23 Lolong Kecamatan Padang Utara”** ini dengan baik. Shalawat beserta salam penulis ucapkan untuk nabi besar Muhammad SAW yang telah menjadi contoh tauladan bagi kita semua.

Penyusunan skripsi dibantu oleh banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan banyak kontribusi kepada penulis terutama kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan sekretaris JURUSAN Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dalam pengurusan teknis penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Dra. Wasnilimzar, M.Pd sebagai pembimbing I dan Ibu Dr. Taufina Taufik, M.Pd sebagai pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
3. Tim penguji skripsi yaitu Ibu Dra. Ritawati Mahyuddin, M.Pd, Ibu Dra. Dernawati, dan Ibu Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi penulis.
4. Ibu Arniati, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 23 Lolong Kecamatan Padang Utara, Ibu Syafrita, A.Ma, dan Saudari Dian Maharani selaku

Observer yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian ini.

5. Kedua orang tua yaitu Bapak Baharuddin dan Ibu Jasmanidar, kakakq Jasman Jhony dan Agustina, Serta adinda Ilham dan takdir Ilahi, yang telah memberikan do'a dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Teman-teman angkatan 2010 R07 Air Tawar yang telah banyak memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung demi kesempurnaan skripsi ini.

Terakhir penulis menyampaikan harapan semoga skripsi ini bermanfaat dan berguna untuk kepentingan dan kemajuan pendidikan di masa yang akan datang. Amin

Padang, Agustus 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Teori .....	8
1. Berbicara .....	8
a. Pengertian berbicara.....	8
b. Tujuan berbicara.....	8
c. Proses pembelajarn berbicara di sekolah dasar(SD).....	9
2. Metode.....	11
a. Pengertian Metode.....	11
3. Metode <i>Role playing</i> .....	11
a. Pengertian Metode <i>Role Playing</i> .....	11

b. Tujuan Metode <i>Role Playing</i> .....	13
c. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i> .....	14
d. Keunggulan Metode <i>Role Playing</i> .....	17
4. Penerapan Metode <i>Role Playing</i> .....	18
5. Penilaian keterampilan berbicara dengan menggunakan metode <i>Role playing</i> .	19
a. Pengertian penilaian.....	20
b. Tujuan penilaian.....	21
c. Macam-macam penilaian.....	22
d. Prinsip-prinsip Penilaian.....	22
 B. Kerangka Teori .....	 23
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
A. Lokasi Penelitian .....	26
1. Tempat penelitian.....	26
2. Subjek penelitian.....	26
3. Waktu/ Lama penelitian.....	27
B. Rancangan Penelitian .....	27
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	27
a. Pendekatan penelitian.....	27
b. Jenis penelitian.....	28
2. Alur Penelitian.....	28
3. Prosedur Penelitian.....	31
a. Perencanaan.....	31
b. Pelaksanaan.....	32

c. Pengamatan.....	32
d. Refleksi.....	33
C. Data dan Sumber Data .....	34
1. Data Penelitian.....	34
2. Sumber Data.....	34
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian .....	35
a. Teknik pengumpul data.....	35
b. Instrumen penelitian.....	35
a. lembar observasi.....	35
b. Dokumentasi.....	36
E. Teknik Analisis data .....	36
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
A.HASIL PENELITIAN.....	39
1. Siklus 1 .....	39
a. Perencanaan.....	39
b. Pelaksanaan.....	41
c. Pengamatan.....	51
d. Refleksi.....	61
2. Siklus II.....	67
a. Perencanaan.....	68
b. Pelaksanaan.....	68
c. Pengamatan.....	77
d. Refleksi.....	84

B. PEMBAHASAN.....	86
1. Siklus I.....	86
a. Perencanaan.....	86
b. Pelaksanaan.....	88
c. Hasil Penilaian keterampilan berbicara siswa.....	90
2. Siklus II.....	91
a. Perencanaan.....	92
b. Pelaksanaan.....	92
c. Hasil Penilaian keterampilan berbicara.....	92
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>94</b>
A. Simpulan.....	94
1. Perencanaan.....	94
2. Pelaksanaan.....	94
3. Hasil penilaian keterampilan berbicara.....	94
B. Saran.....	95
1. Perencanaan.....	95
2. Pelaksanaan.....	95
3. Hasil keterampilan berbicara.....	95
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	

## DAFTAR BAGAN

1. Bagan 1 : Kerangka Teori .....	25
2. Bagan 2 : Alur penelitian .....	30

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	RPP siklus I	98
Lampiran 2	Teks Bermain Peran Siklus I	107
Lampiran 3	Latihan Siklus 1	109
Lampiran 4	Kunci latihan 1	112
Lampiran 5	Hasil Observasi RPP 1	113
Lampiran 6	Hasil Pengamatan keterampilan berbicara dari aspek guru	117
Lampiran 7	Hasil Pengamatan keterampilan berbicara dari aspek Siswa	124
Lampiran 8	Hasil Penilaian keterampilan berbicara Siklus 1	131
Lampiran 9	Hasil penilaian mengidentifikasi karakter tokoh dalam teks skenario	135
Lampiran 10	RPP Siklus II	136
Lampiran 11	Teks bermain peran siklus II	145
Lampiran 12	Latihan siklus II	146
Lampiran 13	Kunci Latihan siklus II	151
Lampiran 14	Hasil Observasi rpp siklus II	152
Lampiran 15	Hasil Pengamatan keterampilan berbicara dari aspek Guru siklus II	156
Lampiran 16	Hasil Pengamatan keterampilan berbicara dari aspek siswa siklus II	163
Lampiran 17	Hasil penilaian keterampilan berbicara dengan metode <i>role playing</i> siklus II	170
Lampiran 18	Hasil penilaian mengidentifikasi karakter tokoh dalam teks skenario	174

Lampiran 19	Dokumentasi penelitian	175
	Surat Izin Melakukan Observasi dan Penelitian	178
	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	179

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang utama serta yang pertama kali dipelajari oleh manusia dalam hidupnya sebelum mempelajari keterampilan berbahasa lainnya.

Keterampilan berbicara memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Kehidupan manusia setiap hari dihadapkan dalam berbagai kegiatan yang menuntut keterampilan berbicara. Contohnya dalam lingkungan keluarga, dialog selalu terjadi antara ayah dan ibu, orang tua dan anak, dan antara anak-anak itu sendiri. Di luar lingkungan keluarga juga terjadi pembicaraan antara tetangga dengan tetangga, antar teman sepermainan, rekan kerja, teman perkuliahan, dan sebagainya. Terjadi pula pembicaraan di pasar, di swalayan, di pertemuan-pertemuan, bahkan sering pula terjadi adu argumentasi dalam suatu forum. Semua situasi tersebut menuntut agar kita mampu dan terampil berbicara.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Santosa (2008: 6.34) menjelaskan bahwa “keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang untuk mengucapkan bunyi-bunyi bahasa sehingga dengan mudah mengekspresikan pikiran, gagasan atau perasaannya secara lisan”. Keterampilan berbicara pada dasarnya harus dimiliki oleh semua siswa. Melalui Keterampilan berbicara segala pesan yang

disampaikan akan mudah dicerna dan komunikasi dapat berjalan dengan lancar dengan siapa saja.

Menurut Tarigan (dalam sanddhono dan Slamet, 2012:34) mengemukakan bahwa berbicara adalah “kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi, artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan”.

Keraf (dalam Saddhono dan Slamet, 2012:37) menyatakan bahwa tujuan berbicara adalah:

- (1) Mendorong pembicara untuk memberi semangat, membangkitkan kegairahan, serta menunjukkan rasa hormat, dan pengabdian;
- (2) Menyakinkan pembicara berusaha mempengaruhi keyakinan atau sikap mental/ intelektual kepada para pendengar;
- (3) Berbuat atau bertindak, pembicara menghendaki tindakan atau reaksi fisik dari para pendengar dengan terbangkitnya emosi;
- (4) Memberitahukan, pembicara berusaha menguraikan atau menyampaikan, sesuatu kepada pendengar, dengan harapan agar pendengar mengetahui tentang sesuatu hal, pengetahuan dan sebagainya;
- (5) Menyenangkan, pembicara bermaksud menggembirakan, menghibur para pendengar agar terlepas dari kerutinan yang dialami oleh pendengar.

Tarigan (2007:15) menyatakan “tujuan utama berbicara untuk berkomunikasi agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif maka sebaiknya sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan, dia harus mampu mengevaluasinya terhadap para pendengarnya, dan dia harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicara baik secara umum maupun perorangan”.

Menurut Hendry (dalam Resmini, 2009:146) mengemukakan tujuh tujuan berbicara, yaitu: (1) berbicara untuk menghibur, (2) berbicara untuk

menginformasikan, (3) berbicara untuk menstimulasi, (4) berbicara untuk menyakinkan,(5) berbicara untuk menggerakkan.

Menurut Depdiknas (2006:317) “tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia khusus berbicara adalah berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan”. Salah satu yang perlu dipelajari di SD yaitu keterampilan berbicara. keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang untuk mengucapkan bunyi-bunyi bahasa sehingga dengan mudah mengekspresikan pikiran, gagasan atau perasaannya secara lisan.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 23 lolong kecamatan padang utara, pada saat pelajaran keterampilan berbicara di kelas V guru kurang menggunakan metode yang sesuai dengan materi kemudian guru juga kurang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Guru kurang memberi pemahaman kepada siswa tentang peran orang lain terhadap dirinya, guru lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang seperti ini membuat siswa menjadi bosan dan malas untuk belajar sehingga mereka tidak lagi memahami materi yang disampaikan guru. Hal tersebut dapat dilihat dari siswa yang kesulitan berbahasa lisan yang baik dan mudah dipahami orang lain, siswa kurang percaya diri untuk berbicara serta kurang tertarik perhatiannya pada pembelajaran masalah-masalah sosial dan kurang terlatih untuk berinisiatif serta berkreasi dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran keterampilan

berbicara di SD seharusnya guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dimana siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga hubungan guru dan siswa menjadi lebih akrab dan siswa pun lebih termotivasi untuk belajar. Suasana kelas yang menarik dan tidak monoton juga perlu diciptakan guru seperti dengan penggunaan metode yang sesuai dengan materi.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan Keterampilan berbicara siswa di kelas V adalah dengan merancang dan menguasai metode pembelajaran merupakan sarat utama yang harus dimiliki guru karena kemampuan menguasai dan menggunakan metode yang tepat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa. Salah satu metode yang pembelajaran yang dianggap cocok diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara adalah metode *Role Playing*. Menurut Hamalik (2012:48) menyatakan “*Role Playing* adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman, sedangkan manfaat metode bermain peran adalah: untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insani di kalangan siswa dalam kelas”.

Silberman (2010:40) “*Role Playing* merupakan salah satu metode yang sangat berguna untuk menggali sikap dan untuk melatih kemampuan”. Kemudian menurut Sagala (2008:213) “Bermain Peran (*Role Playing*) merupakan salah satu metode pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*Interpersonal Relationship*) terutama yang menyangkut kehidupan siswa”.

Melalui pelaksanaan Metode *Role Playing* ini, akan dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan bermanfaat bagi perkembangan sosial siswa karena, metode *Role Playing* ini akan meningkatkan kerjasama siswa.

Oleh karena itu peneliti mencoba melakukan penelitian tindakan kelas dengan harapan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian ini berjudul **“Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 23 Lolong Kecamatan Padang Utara.**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Uraian pada latar belakang yang telah dikemukakan, maka masalah umum penelitian tindakan kelas ini adalah bagaimanakah peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 23 lolong kecamatan padang utara.

Secara khusus, rumusan masalah adalah:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 23 lolong kecamatan padang utara ?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 23 lolong kecamatan padang utara ?
3. Bagaimanakah hasil penilaian keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 23 lolong kecamatan padang utara ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, tujuan penelitian tindakan kelas ini secara umum adalah untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 23 lolong kecamatan padang utara.

Sedangkan secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Perencanaan pembelajaran peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 23 lolong kecamatan padang utara.
2. Pelaksanaan pembelajaran peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 23 lolong kecamatan padang utara.
3. Hasil penilaian keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 23 lolong kecamatan padang utara.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis

Peneliti sangat berharap supaya penulisan penelitian tindakan kelas ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan dalam upaya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Khususnya dalam meningkatkan hasil pembelajaran keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode *role playing*.

## 2. Secara praktis

- a) Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam menyajikan pembelajaran berbicara dengan menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sesuai dengan, lafal, intonasi, tekanan, dan ekspresi yang tepat di sekolah dasar.
- b) Bagi guru, sebagai informasi dan masukan menyangkut upaya membimbing siswa terampil berbicara sesuai dengan lafal, intonasi, tekanan, dan ekspresi yang tepat dengan metode *Role Playing* di kelas V sekolah dasar.
- c) Bagi siswa, untuk melatih keaktifan siswa dalam belajar dan dapat merangsang siswa untuk aktif dalam mengembangkan potensinya, serta memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa Sekolah Dasar dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Berbicara**

###### **a. Pengertian Berbicara**

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang pertama kali dipelajari oleh manusia dalam hidupnya. Menurut Santosa (2008: 6.34) menjelaskan bahwa “keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang untuk mengucapkan bunyi-bunyi bahasa sehingga dengan mudah mengekspresikan pikiran, gagasan atau perasaannya secara lisan”. Menurut Tarigan (1992:151) “berbicara adalah simbolisasi kepribadian sipembicara dan melibatkan tujuan pembicara kepada kejadian disekelilingnya kepada pendengarnya, atau kepada objek tertentu”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan berbicara adalah kegiatan menyampaikan pikiran, perasaan dan gagasan kepada orang lain secara lisan atau melalui kata-kata untuk mengekspresikan ,menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

###### **b. Tujuan berbicara**

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi agar dapat menyampaikan fikiran secara efektif. Menurut Keraf (dalam Sanddhono dan Slamet, 2012: 37) menyatakan bahwa tujuan berbicara adalah:

- (1) Mendorong pembicara untuk memberi semangat, membangkitkan kegairahan, serta menunjukkan rasa hormat, dan pengabdian;
- (2) Menyakinkan, pembicara berusaha mempengaruhi keyakinan atau sikap mental/ intelektual kepada para pendengar;
- (3) Berbuat atau bertindak, pembicara menghendaki tindakan atau reaksi fisik dari para pendengar dengan terbangkitnya emosi;
- (4) Memberitahukan, pembicara

berusaha menguraikan atau menyampaikan sesuatu kepada pendengar, dengan harapan agar pendengar mengetahui tentang sesuatu hal, pengetahuan dan sebagainya; (5) Menyenangkan, pembicara bermaksud menggembirakan, menghibur para pendengar agar terlepas dari kerutinan yang dialami oleh pendengar.

Sedangkan Hendry (dalam Resmini 2009:146) mengemukakan tujuh tujuan berbicara, yaitu (1) berbicara untuk menghibur; (2) berbicara untuk menginformasikan, (3) berbicara untuk menstimulasi; (4) berbicara untuk menyakinkan ; (5) berbicara untuk menggerakkan. Iskandarwassid dan Sunendar (2008:242-243) “tujuan keterampilan berbicara mencakup pencapaian hal-hal sebagai berikut: (a) kemudahan berbicara; (b) kejelasan; (c) bertanggung Jawab; (d) membentuk pendegaran yang kritis; (e) membentuk kebiasaan

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, pembicara hendaknya memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan, pembicara harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap para pendengarnya, dan dia harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi berbicara, baik secara umum maupun perorangan serta menyampaikan pikiran, perasaan, dan gagasan dari pembicara kepada pendengar dengan bahasa lisan.

### **c. Proses Pembelajaran Berbicara di Sekolah Dasar (SD)**

Proses pembelajaran berbicara di SD diarahkan untuk melatih siswa agar dapat berbicara dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dapat menggunakan berbagai macam langkah atau proses untuk melaksanakan pembelajaran berbicara di SD.

Menurut Aslam (2008:3) agar memenuhi standar yang telah ditetapkan, pembelajaran Bahasa Indonesia SD harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

- (1) relevan dengan tujuan pembelajaran;
- (2) menantang dan merangsang Siswa untuk belajar;
- (3) mengembangkan kreativitas Siswa secara individual ataupun kelompok;
- (4) memudahkan Siswa memahami materi pelajaran;
- (5) mengarahkan aktivitas belajar Siswa kepada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan;
- (6) mudah diterapkan dan tidak menuntut disediakannya peralatan yang rumit;
- dan (7) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Menurut Santosa (2008:6.29) proses pembelajaran berbicara di SD dengan berbagai cara diantaranya bermain tebak-tebakan, menceritakan isi bacaan, bertanya jawab, mendiskusikan bagian cerita yang menarik, membicarakan keindahan sebuah puisi, melanjutkan cerita guru, berdialog dan sebagainya. Menurut Abbas (2006:85-96) mengemukakan proses pembelajaran berbicara di SD yaitu (1) Menirukan ucapan (2) Menceritakan hasil pengamatan, (3) Percakapan, (4) Mendeskripsikan, (5) Pertanyaan menggali, (6) Bercerita, (7) Berwawancara dan melaporkan hasilnya, (8) Berpidato.

Selanjutnya menurut Sanddhono dan Slamet (2012:57) menyatakan proses pembelajaran berbicara meliputi sebagai berikut: (1) berceramah, (2) berdebat, (3) bercakap-cakap, (4) berkhotbah, (5) bertelpon, (6) bercerita, (7) berpidato, (8) bertukar pikiran, (9) bertanya, (10) bermain peran, (11) berwawancara, (12) berdiskusi, (13) berkampanye, (14) menyampaikan sambutan, pendapat, (18) menolak permintaan, tawaran, ajakan, (19) menjawab pertanyaan, (20) menyatakan sikap, (21) menginformasikan, (22) membahas, (23) melisankan (isi drama, cerpen, puisi, bacaan), (24) menguraikan cara membuat sesuatu, (25) menyapa, (26) meminta maaf, (27) member petunjuk, (28) memperkenalkandiri, (29) menyapa, (30) mengajak, (31) mengundang, (32) memperingatkan, (33) mengoreksi, dan (Tanya jawab). Jadi proses pembelajaran berbicara di SD dapat dilakukan dengan berbagai cara asalkan memenuhi kriteria yang telah ditetapkan dalam kurikulum Bahasa Indonesia SD.

## **2. Metode**

### **a. Pengertian Metode**

Metode adalah cara pelaksanaan yang dianggap efisien yang digunakan oleh seorang guru dalam berinteraksi dan menyampaikan suatu mata materi pelajaran kepada siswa agar tujuan yang telah dirumuskan dalam proses pembelajaran.

Menurut Taufik dan Muhammadi (2011:44) “Metode adalah Perancangan lingkungan belajar yang menkhususkan aktivitas,dimana guru dan peserta didik terlibat selama proses pembelajaran berlangsung”. Menurut Nasution (2003:64) mengatakan bahwa “metode pembelajaran adalah salah satu cara untuk membelajarkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan”. Selanjutnya, menurut Sudjana (2010:105) mengatakan bahwa “metode pengajaran dapat diartikan sebagai suatu cara yang dilaksanakan untuk mengadakan interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat di atas, metode dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara pelaksanaan yang dianggap efisien yang digunakan oleh seorang guru dalam berinteraksi dan menyampaikan suatu mata materi pelajaran kepada siswa agar tujuan yang telah dirumuskan dalam proses pembelajaran agar dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang direncanakan.

### **3. Metode *Role Playing***

#### **a. Pengertian Metode *Role Playing***

Beberapa pendapat para ahli mengenai metode *Role Playing* adalah sebagai berikut: Menurut Sudjana (2013:84) “teknik *Role Playing* adalah teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan siswa memerankan status dan fungsi pihak-pihak pada kehidupan nyata”. Yamin (2011:160) “*Role Playing* merupakan salah satu pembelajaran kreatif dan metode baru dalam pemecahan masalah pembelajaran”. Selanjutnya Silberman (2010:40) “*Role Playing* merupakan salah satu metode yang sangat berguna untuk menggali sikap dan untuk melatih kemampuan”.

Hamalik (2012:48) “Bermain Peranan (*Role Playing*) adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman”. Taufik dan Muhammadi (2011: 176) “*Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa”. Menurut Roestiyah (2001:90) menjelaskan “metoda Bermain Peran adalah siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik dan ekspresi wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia dimana siswa bisa memainkan peranan dalam dramatisasi masalah-masalah sosial atau psikologis”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* (bermain peran) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara seolah-olah siswa berada dalam suatu

situasi nyata dan menekankan pada kemampuan penampilan siswa memerankan status dan fungsi pihak-pihak pada kehidupan nyata.

#### **b. Tujuan Metode *Role Playing***

Metode *role playing* mempunyai beberapa tujuan. Menurut Sudjana (2013:84-85) “tujuan *role playing* antara lain ialah: (1) agar dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain; (2) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab; (4) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan; (5) merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah”.

Menurut Hamalik (2012:151) tujuan penggunaan metoda bermain peran dalam proses pembelajaran adalah:

(1) Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya (2) Belajar melalui peniruan. Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku dan tingkah laku mereka; (3) Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari para pemain atau pemegang peran yang telah ditentukan; (4) Belajar melalui pengkajian penilaian dan pergaulan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangi dalam penampilan berikutnya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan tujuan *Role Playing* adalah merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah serta mengenalkan peran-peran dalam dunia nyata kepada siswa serta melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya.

#### **c. Langkah-Langkah Metode *Role Playing***

Langkah-langkah metode *role playing*. Menurut Sudjana (2010:116-117) mengemukakan langkah-langkah *Role Playing* adalah:

(1) Pendidik, bersama siswa, menyiapkan bahan pembelajaran berupa topik yang dibahas; (2) Pendidik bersama siswa mengidentifikasi dan menerapkan peran-peran berdasarkan kedudukan dan tugas-tugas masing-masing; (3) Pendidik membantu siswa untuk menyiapkan tempat, waktu dan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran; (4) Pendidik membantu para siswa untuk melaksanakan permainan peran; (5) Pendidik bersama para siswa melakukan penilaian terhadap proses dan hasil penggunaan teknik.

Selanjutnya menurut Hamalik (2012:49-51) langkah-langkah pelaksanaan bermain peran adalah sebagai berikut:

a. Persiapan dan Instruksi

1. Situasi bermain peranan atau dilema umumnya dipilih oleh guru. Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi sosiodrama yang menitikberatkan tipe peranan, masalah, dan situasi yang familiar dan penting untuk siswa.
2. Pada awal akan dimulai bermain peranan, hendaknya semua siswa dilatih, baik sebagai peserta aktif maupun sebagai pengamat aktif.
3. Guru memberikan insruksi khusus kepada peserta bermain setelah menyajikan penjelasan pendahuluan tentang situasi kepada kelas.
4. Guru memberikan peran dan instruksi-intsruksi khusus kepada khalayak.

5. Bermain peranan harus berhenti jika tingkah laku tertentu (yang penting) telah diamati.
  6. Keseluruhan kelas lalu berpartisipasi dalam suatu diskusi yang berpusat pada situasi bermain peranan.
- b. Evaluasi Bermain peranan
1. Para siswa harus membuat tulisan atau melaksanakan diskusi lisan mengenai keberhasilan atau hasil-hasil bermain peranan.
  2. Guru menilai keefektifitasan dan keberhasilan bermain peranan sesuai dengan pengamatannya.
  3. Guru hendaknya memuat bermain peranan itu baik pelaksanaannya maupun penilaiannya dalam berkala atau buku catatan untuk digunakan selanjutnya dan untuk perbaiki.

Menurut Roestiyah (2001:91-92) langkah-langkah *Role Playing* adalah sebagai berikut: (a) Guru harus menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan teknik ini; (b) Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat anak; (c) Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil untuk mengatur adegan pertama; (d) Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk perannya itu; (e) Jelaskan pada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya sehingga mereka tahu tugas perannya dan menguasai masalahnya pandai bermimik maupun dialog; (f) Siswa yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat, mereka harus bisa memberi

saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah sosiodrama selesai; (g) Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog; (h) Setelah sosiodrama itu dalam situasi klimaks maka harus di hentikan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum; (i) Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi walau mungkin masalahnya belum terpecahkan maka perlu dibuka tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.

Menurut Taufik dan Muhammadi (2011:177) menambahkan langkah-langkah *Role Playing* adalah: (a) Guru menyusun atau menyiapkan scenario yang akan ditampilkan sebelum pembelajaran dilaksanakan; (b) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum pembelajaran dilaksanakan; (c) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang; (d) Memberi penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai; (e) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan; (f) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya masing-masing sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan; (g) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas; (h) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya; (i) Guru memberikan kesimpulan secara umum; (j) Evaluasi; (k) Penutup.

Dari lima langkah metode *Role Playing* yang telah dikemukakan, penulis menggunakan langkah-langkah menurut Taufik dan Muhammadi

(2011:177). Peneliti mengambil langkah-langkah menurut Taufik dan Muhammadi dengan alasan, langkah tersebut lebih diungkapkan secara jelas dan terperinci, sehingga dapat dipahami dan diterapkan.

#### **d. Keunggulan Metode *Role Playing***

Metode *role playing* memiliki beberapa keunggulan- keunggulan. Menurut Sudjana (2010:117) mengemukakan keunggulan metode *Role Playing* adalah sebagai berikut:

- (1) Peran yang ditampilkan siswa dengan menarik akan segera mendapat perhatian siswa lainnya;
- (2) Teknik ini dapat digunakan baik dalam kelompok besar maupun kelompok kecil;
- (3) Dapat membantu siswa untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan;
- (4) Dapat membantu siswa untuk menganalisis, dan memahami situasi, serta memikirkan masalah yang terjadi dalam bermain peran;
- (5) Menumbuhkan rasa kemampuan dan kepercayaan diri siswa untuk berperan.

Selanjutnya Mansur (dalam Sagala 2008:213-214), kebaikan-kebaikan metode bermain peran adalah:

- (1) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan menggigit bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan terutama untuk materi yang harus tajam dan tahan untuk diperankannya;
- (2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif. Pada waktu bermain, drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia;
- (3) Bakat yang terpendam pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah;
- (4) Kerja sama antar pemain dapat ditubuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya;
- (5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab

dengan sesamanya; (6) Bahasa lisan Siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Roestiyah (2001:93) “keunggulan bermain peran siswa tertarik perhatiannya pada pelajaran karena masalah-masalah sosial sangat berguna bagi mereka karena mereka bermain sendiri maka mudah memahami masalah-masalah sosial itu”. Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa keunggulan metode bermain peran adalah metode yang dapat menarik perhatian siswa pada pelajaran dalam masalah-masalah sosial karena mereka bermain sendiri.

#### **4. Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara**

Metode *Role Playing* diharapkan dapat membantu siswa dalam Keterampilan berbicara. Pembelajaran Keterampilan berbicara dengan metode *Role Playing* dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang telah ada. Penerapan pembelajaran Keterampilan berbicara dengan metode *Role Playing* ini terbagi ke dalam sebelas langkah-langkah. Menurut peraturan menteri pendidikan nasional republik indonesia nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses untuk pendidikan dasar dan menengah pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP.

Pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1. Kegiatan awal
  - a. Menyiapkan peralatan pembelajaran
  - b. Mengatur tempat duduk

- c. Mengucapkan salam dengan ramah
- d. Berdo,a
- e. Absensi
- f. Appersepsi : Anak-anak-ibuk pernah melihat oran bermain drama?  
Kira- kira apa itu drama?
- g. Menyampaikan tujuan pembelajaran

## 2. Kegiatan Inti

### *Eksplorasi*

- 1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan di tampilkan  
(fase 1)
- 2) Siswa dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok matahari,  
bintang dan bulan yang beranggotakan 5 orang (fase 3)
- 3) Masing-masing siswa dibagikan teks drama anak-anak

### *Elaborasi*

- 4) Siswa mengidentifikasi watak tokoh pada teks skenario
- 5) Siswa mempelajari teks drama anak-anak dengan baik (fase 2)
- 6) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kompetensi yang  
ingin dicapai (fase 4)
- 7) Siswa secara berkelompok melakon skenario yang sudah di  
persiapkan (fase 5)
- 8) Siswa duduk dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang  
sedang diperagakan temanya (fase 6)

- 9) Masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas tampilan temanya (fase 7)

*Konfirmasi*

- 10) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan yang telah dibahas ( fase 8)
- 11) Guru memberikan kesimpulan secara umum terhadap drama yang sudah ditampilkan oleh siswa.(fase 9)
- 12) Guru mengevaluasi tentang tampilan siswa (fase 10)
- 13) Guru memberi penguatan tentang konsep yang dipelajari, agar pengetahuan yang diperoleh tertanam kuat pada siswa sehingga tidak mudah dilupakan.

3. Kegiatan Penutup

- 14) Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.
- 15) Guru menyampaikan pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- 16) Menutup pembelajaran (fase 11)

**5. Penilaian Keterampilan Berbicara Dengan Metode *Role Playing***

**a. Pengertian penilaian**

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah (2007:8) Penilaian Hasil Pembelajaran dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi Siswa, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran.

Penilaian dilakukan secara konsisten, sistematis, dan terprogram dengan menggunakan tes dan nontes dalam bentuk tertulis atau lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek atau produk, portofolio, dan penilaian diri. Penilaian hasil pembelajaran menggunakan Standar Penilaian Pendidikan dan Panduan Penilaian Kelompok Mata Pelajaran.

Aldon (2008:2) menyatakan aspek penilaian dalam keterampilan berbicara yaitu : (1) Kebahasaan, (a) kemampuan menggunakan bahasa baku, (b) keterampilan menggunakan bahasa secara efektif dan pragmatis, (2) Aspek non bahasa, mimik, panto mimik dan suara. Abbas (2006:97) menjelaskan bahwa “Penilaian berbicara meliputi aspek kebahasaan dan non kebahasaan”. Aspek kebahasaan terdiri dari lafal, Intonasi. Aspek non kebahasaan terdiri dari kelancaran berbicara, penguasaan teks, dan ekspresi.

Penilaian menurut Sudijono (2007:4) adalah “suatu kegiatan untuk menilai sesuatu. Menilai berarti mengambil keputusan terhadap sesuatu berdasarkan pertimbangan baik atau buruk, pandai atau kurang pandai, dan sebagainya”. Berdasarkan dua pendapat diatas dapat dikatakan bahwa penilaian adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja, terstruktur dan terpola untuk mengukur baik buruknya sesuatu yang dinilai tersebut sehingga didapatkan suatu keputusan akhir. Penilaian itu bersifat kualitatif dan senantiasa berdasarkan suatu kriteria atau tolak ukur tertentu.

**b. Tujuan penilaian**

Penilaian dalam pembelajaran menurut Sudijono (2007:13) bertujuan untuk:

- (1) memberikan landasan untuk menilai hasil atau prestasi belajar yang telah dicapai siswa,
- (2) memberikan informasi untuk mengetahui posisi masing-masing siswa ditengah-tengah kelompoknya,
- (3) memberikan bahan untuk memilih dan menetapkan status siswa,
- (4) sebagai pedoman untuk mencari dan menentukan jalan keluar bagi siswa yang memerlukan bimbingan,
- (5) memberikan petunjuk mengenai sejauh mana program pembelajaran yang telah tercapai.

Evaluasi merupakan proses yang dilakukan secara terus menerus, tidak hanya pada akhir pembelajaran, akan tetapi dimulai sebelum dilaksanakan pembelajaran hingga berakhirnya pembelajaran. Jalius (2009:120) mengemukakan, “proses penilaian diarahkan pada tujuan tertentu, yaitu untuk mendapatkan jawaban-jawaban tentang bagaimana memperbaiki pembelajaran. Dengan penilaian guru dapat mengetahui sejauh mana penguasaan materi siswa, keefektifan metode penyampaian materi serta dengan penilaian guru dapat memperbaiki proses pembelajaran”. Dari dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penilaian dalam pembelajaran bertujuan untuk memperoleh dan mengetahui sejauh mana penguasaan materi dan metode serta hasil belajar siswa.

### **c. Macam-macam penilaian**

Penilaian dalam pendidikan dan pembelajaran ada bermacam-macam, tergantung dari setiap orang memandangnya. Sudijono (2007:23) menyatakan: penilaian yang dilatarbelakangi oleh pertanyaan: kapan, atau pada bagian manakah penilaian itu seharusnya dilaksanakan, dibedakan menjadi: (1) penilaian formatif yaitu penilaian yang dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung, dilaksanakan setiap kali suatu materi belajar yang dibahas dapat diselesaikan, untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa contohnya, pemberian latihan atau ulangan harian. (2) penilaian sumatif yaitu penilaian yang dilaksanakan setelah seluruh program pembelajaran selesai diajarkan. Penilaian ini bertujuan untuk menentukan nilai yang melambangkan keberhasilan siswa setelah melalui proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu.

### **d. Prinsip-prinsip penilaian**

Penilaian hasil belajar dapat terlaksana dengan baik apabila senantiasa berpegang pada prinsip. Berikut penilaian hasil belajar yang dikemukakan Sudijono (2007: 31):

(1) prinsip keseluruhan yaitu, penilaian hasil belajar dilaksanakan secara menyeluruh, utuh dan tidak terpisah-pisah. Penilaian hasil belajar harus mencakup berbagai aspek yang menggambarkan perubahan dan perkembangan tingkah laku yang terjadi pada siswa, (2) prinsip kesinambungan yaitu, penilaian hasil belajar dilaksanakan secara terus menerus dan berkesinambungan. Penilaian hasil belajar dilaksanakan secara teratur dan terencana agar informasi yang diperoleh dapat tergambar dengan jelas sehingga guru dapat menentukan langkah dan kebijakan yang perlu di ambil selanjutnya, (3) prinsip obyektifitas yaitu, guru yang melakukan penilaian harus senantiasa bertindak dan berpikir secara

wajar menurut keadaan yang sebenarnya, tidak didasari oleh kepentingan-kepentingan yang bersifat subyektif.

Untuk mengetahui hasil proses pada pembelajaran Keterampilan berbicara, peneliti menggunakan penilaian menurut Abbas yang terdiri atas aspek kebahasaan dan aspek non kebahasaan. Aspek kebahasaan terdiri atas lafal, Intonasi. Sedangkan aspek non bahasa terdiri atas kelancaran berbicara, penguasaan teks, dan Ekspresi.

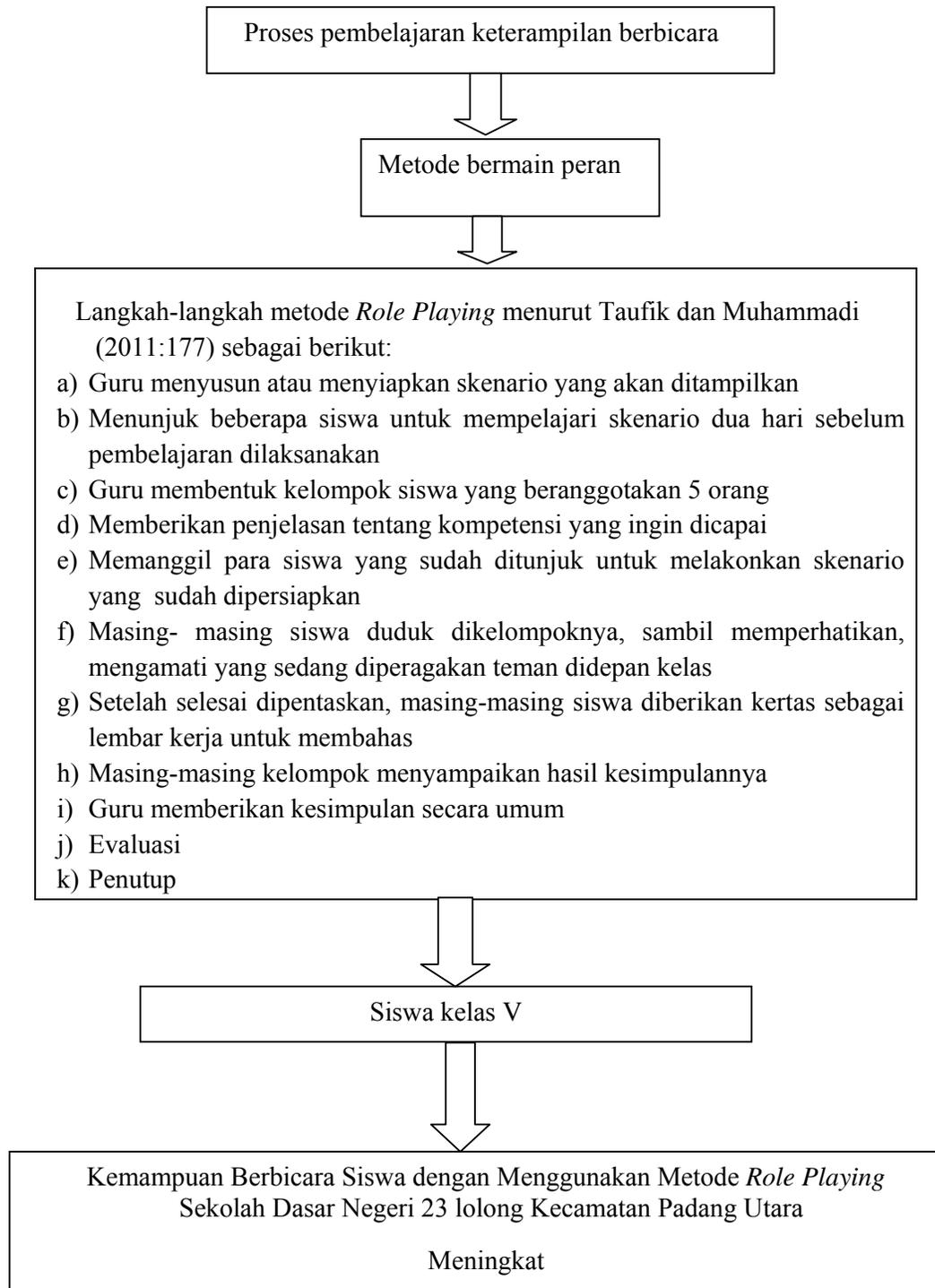
## **B. Kerangka Teori**

Pembelajaran keterampilan berbicara di SD tentunya membuat siswa lebih mudah berkomunikasi bukan saja dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga akan sangat membantu dalam mata pelajaran lainnya. Kemudian meningkatkan kemampuan berbicara dengan metode *Role Playing* dalam bermain peran. Tujuan yang paling utama adalah agar Siswa dapat berbicara secara lancar dengan menggunakan lafal, intonasi, kelancaran berbicara, penguasaan teks dan ekspresi yang tepat.

Suatu Pembelajaran akan menarik bagi siswa apabila seseorang guru telah mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat terwujud apabila seseorang guru telah mampu menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran. Metode *Role Playing* tentunya memiliki keunggulan yang mengajak siswa untuk mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran mendapat sanksi, siswa dapat kesempatan terlibat aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan akan lebih lama mengingat, siswa dapat mengurangi, mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa adanya kecemasan, bermain peran memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata, dan sebagainya.

Metode *Role Playing* digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 23 lolong Kecamatan Padang Utara. Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang dikemukakan Depdiknas (2006:328) dengan Kompetensi Dasar (KD) 6.2 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat. Untuk lebih jelas dapat penulis gambarkan pada sebuah bagan kerangka teori sebagai berikut :

### Bagan 2.1 Kerangka Teori Penelitian



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan dari hasil paparan pada data dan temuan dalam bab IV, maka dapat dibuat kesimpulan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* dikelas V SD Negeri 23 lolong kecamatan padang utara. Dari segi perencanaan, siklus I memperoleh persentase 72,72% dengan kualifikasi Baik (B). Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 92,86 % dengan kualifikasi Sangat Baik (SB).
2. Pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas SD Negeri 23 lolong kecamatan padang utara , dilihat dari segi aktivitas guru maupun aktivitas siswa. Dari segi pelaksanaan, pada siklus I aktivitas guru memperoleh persentase 75% dengan kualifikasi baik (B), siklus II memperoleh persentase 90,90% dengan kualifikasi Sangat Baik (SB). Dan pada aktivitas siswa siklus I memperoleh persentase 68,18 % dengan kualifikasi cukup (C), siklus II mengalami peningkatan menjadi 86,36 % dengan kualifikasi Sangat Baik (SB).
3. Hasil penilaian keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* peningkatan secara bertahap dari siklus I hingga siklus II, pada siklus I dengan rata-rata 66,42 dengan kriteria (C) . Pada siklus II

hasil keterampilan berbicara mengalami peningkatan dengan rata-rata 84,33 dengan kriteria (C).

## **B. Saran**

Berdasarkan dari hasil dan temuan penelitian dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas V SD Negeri 23 lolong kecamatan padang utara, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

### **1. Perencanaan**

Pada perencanaan, hendaknya guru mempertahankan apa yang telah dilakukan dan lebih meningkatkan kembali perencanaan agar proses pembelajaran metode *role playing* dapat berjalan dengan baik dan sesuai sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

### **2. Pelaksanaan**

Pada pelaksanaan metode *role playing* harus sesuai dengan langkah-langkah yang diambil agar keterampilan berbicara siswa dapat meningkat sesuai dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat

### **3. Hasil keterampilan berbicara**

Agar keterampilan berbicara siswa meningkat seorang guru harus menggunakan metode *role playing* dalam memerankan tokoh drama agar sesuai dengan lafal, intonasi, penguasaan teks, kelancaran berbicara dan ekspresi yang tepat.