



**PENGUNAAN METODE *ROLE PLAYING*
BERBANTUAN MEDIA *AUDIOVISUAL*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA
SISWA KELAS IVB SDN GISIKDRONO 03 SEMARANG**

SKRIPSI

Disajikan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

Mustafa Kamal Ali

NIM 1401409390

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2013

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-banar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik dari sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 26 Juni 2013

Peneliti,



Mustafa Kamal Ali

NIM 1401409390

PERPUSTAKAAN
UNNES

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Mustafa Kamal Ali NIM 1401409390, yang berjudul “Penggunaan Metode *Role Playing* Berbantuan Media *Audiovisual* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan kesidang panitia skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Jumat

tanggal : 12 Juni 2013

Semarang, 12 Juni 2013

Dosen Pembimbing I,



Hartati, M.Pd.

NIP 19551051980122001

Dosen Pembimbing II,



Purnomo, M.Pd.

NIP 196703141992031005

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Hartati, M.Pd.

NIP 19551051980122001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas Mustafa Kamal Ali, NIM 1401409390, yang berjudul “Penggunaan Metode *Role Playing* Berbantuan Media *Audiovisual* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang” telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Jurusan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Rabu

tanggal : 26 Juni 2013

Panitia Ujian

Ketua,




Harsono, M.Pd.

NIP 195108011979031007

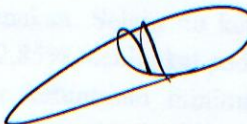
Sekretaris,



Moch Ichsan, M.Pd.

NIP 195006211984031001


Penguji Utama,



Umar Samadhy, M.Pd.

NIP 195604031982031003

Penguji II,



Hartati, M.Pd.

NIP 19551051980122001

Penguji III,



Purnomo, M.Pd.

NIP 196703141992031005

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Perangilah malasmu, sebelum kamu dihancurkan oleh kemalasanmu.
2. Bersabarlah karena sabar akan menuai hasil yang maksimal.
3. Barang siapa yang bersungguh-sungguh berusaha dan berikhtiar pasti akan mendapatkan yang diinginkan.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada Ayah, dan Ibu yang telah memberi semangat dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Swt. karena rahmat dan ridho-Nya peneliti mampu menyelesaikan skripsi dengan baik. Untuk itu peneliti menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Harjono, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Hartati, M.Pd, Ketua Jurusan PGSD FIP UNNES dan Dosen Pembimbing I.
4. Purnomo, M.Pd, Dosen Pembimbing II.
5. Umar Samadhy, M.Pd, Dosen Penguji Utama.
6. Sutari, S.Pd, Kepala SDN Gisikdrono 03 Semarang.
7. Lies Edina Vera Siska, Guru Kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang

Semoga bantuan, motivasi dan doa yang diberikan mendapatkan ridho dan rahmat dari Allah Swt. dan hasil penelitian ini dapat memberi khasanah dalam dunia pendidikan.

Semarang, 26 Juni 2013

Peneliti

ABSTRAK

Ali, Mustafa Kamal. 2013. *Penggunaan Metode Role Playing Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang*. Skripsi. Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Hartati, M.Pd, Pembimbing II: Drs. Purnomu, M.Pd. 170 halaman.

Berdasarkan observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang pada pembelajaran bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara dari 35 siswa terdapat 16 atau 54,28% siswa mendapat skor di bawah KKM. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa digunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* dengan rumusan masalah “Apakah penggunaan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang?”.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah 35 siswa kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes lisan dan non tes berupa observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan aktivitas siswa dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* pada siklus satu 75% meningkat pada siklus dua menjadi 83%. Hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang direncanakan. Selain itu keterampilan berbicara siswa secara klasikal pada siklus satu 72,85% meningkat pada siklus dua menjadi 77,14%. Dan sudah mencapai indikator ketuntasan minimal secara klasikal yaitu $\geq 75\%$, sehingga penelitian dicukupkan pada siklus dua.

Guru sebaiknya menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* untuk meningkatkan aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata Kunci : berbicara, *role playing*, *audiovisual*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah	7
1.2.1 Rumusan Masalah	7
1.2.2 Pemecahan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
2.1 Landasan Teori.....	13
2.1.1 Hakikat Bahasa	13
2.1.2 Fungsi Bahasa.....	14
2.1.3 Keterampilan Berbahasa.....	15
2.1.4 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	16
2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran	16
2.1.4.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	18
2.1.5 Keterampilan Berbicara.....	19

2.1.5.1	Hakikat Keterampilan Berbicara	19
2.1.5.2	Batasan dan Tujuan Berbicara.....	20
2.1.5.3	Fungsi Berbicara.....	22
2.1.5.4	Penilaian Keterampilan Berbicara	22
2.1.5.5	Aktivitas Siswa dalam Keterampilan Berbicara.....	26
2.1.6	Metode Pembelajaran	27
2.1.7	Media Pembelajaran	31
2.1.7.1	Hakikat Media Pembelajaran.....	31
2.1.7.2	Media <i>Audiovisual</i>	33
2.1.8	Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Berbantuan Media <i>Audiovisual</i>	35
2.1.8.1	Teori Belajar yang Mendasari Penerapan Model <i>Role Playing</i> Berbantuan Media <i>Audiovisual</i>	35
2.1.8.2	Pengertian Metode <i>Role Playing</i> Berbantuan Media <i>Audiovisual</i>	35
2.1.8.3	Karakteristik Metode <i>Role Playing</i> Berbantuan Media <i>Audiovisual</i> ...	37
2.1.8.3.1	<i>Langkah-Langkah Metode Role Playing Berbantuan Media</i> <i>Audiovisual</i>	37
2.1.8.3.2	<i>Sistem Sosial</i>	37
2.1.8.3.3	<i>Prinsip Reaksi</i>	38
2.1.8.3.4	<i>Sistem Pendukung</i>	39
2.1.8.3.5	<i>Dampak Pengiring dan Dampak Intruksional</i>	40
2.1.8.4	Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i> Berbantuan Media <i>Audiovisual</i>	40
2.1.9	Hubungan Metode <i>Role Playing</i> Berbantuan Media <i>Audiovisual</i> dengan Aktivitas Siswa dan Keterampilan Berbicar	41
2.2	Kajian Empiris	42
2.3	Kerangka Berpikir	44
2.4	Hipotesis Tindakan	45
BAB III METODE PENELITIAN		46
3.1	Rancangan Penelitian	46
3.2	Prosedur/ Langkah PTK	46

3.2.1	Perencanaan	47
3.2.2	Pelaksanaan Tindakan	48
3.2.3	Observasi	48
3.2.4	Refleksi.....	49
3.3	Subjek dan Lokasi Penelitian	49
3.4	Variabel Penelitian	50
3.4.1	Variabel Masalah.....	50
3.4.2	Variabel Tindakan	51
3.5	Siklus Penelitian.....	51
3.5.1	Siklus I.....	51
3.5.1.1	Pertemuan Pertama	51
3.5.1.2	Pertemuan Kedua.....	54
3.5.2	Siklus II	57
3.5.2.1	Pertemuan Pertama	57
3.6	Data dan Cara Pengumpulan Data.....	59
3.6.1	Sumber Data	59
3.6.1.1	Siswa.....	59
3.6.1.2	Data Dokumen	59
3.6.1.3	Catatan Lapangan	60
3.6.2	Jenis Data.....	60
3.6.2.1	Data Kuantitatif	60
3.6.2.2	Data Kualitatif	60
3.6.3	Teknik Pengumpulan Data	60
3.6.3.1	Metode Observasi.....	60
3.6.3.2	Metode Dokumentasi.....	61
3.6.3.3	Metode Tes	61
3.6.3.4	Metode Catatan Lapangan	62
3.7	Validitas Alat Pengumpul Data.....	62
3.7.1	<i>Validitas Isi</i>	63
3.7.2	<i>Validitas Kontruksi Teori</i>	63
3.8	Teknik Analisis Data	63

3.8.1	Kuantitatif.....	63
3.8.2	Kualitatif.....	64
3.9	Indikator Keberhasilan	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		67
4.1	Hasil Penelitian.....	67
4.1.1	Deskripsi Data Prasiklus.....	68
4.1.2	Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	68
4.1.2.1	Pertemuan Pertama.....	68
4.1.2.1.1	<i>Hasil Pelaksanaan Observasi pada Pertemuan Pertama</i>	<i>68</i>
4.1.2.1.2	<i>Refleksi Pelaksanaan Pertemuan Pertama</i>	<i>74</i>
4.1.2.1.3	<i>Perbaikan Pelaksanaan Pertemuan Pertama.....</i>	<i>76</i>
4.1.2.2	Pertemuan Kedua.....	77
4.1.2.2.1	<i>Hasil Pelaksanaan Observasi Pada Pertemuan Kedua</i>	<i>77</i>
4.1.2.2.2	<i>Refleksi Pertemuan Kedua.....</i>	<i>83</i>
4.1.2.2.3	<i>Perbaikan Pertemuan Kedua.....</i>	<i>86</i>
4.1.3	Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	87
4.1.3.1	Pertemuan Pertama.....	87
4.1.3.1.1	<i>Hasil Pelaksanaan Observasi pada Pertemuan Pertama</i>	<i>87</i>
4.1.3.1.2	<i>Refleksi Pertemuan Pertama</i>	<i>93</i>
4.2	Pembahasan	96
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian.....	96
4.2.1.1	Hasil Observasi Aktivitas Siswa	96
4.2.1.1.1	<i>Teoretis.....</i>	<i>96</i>
4.2.1.1.2	<i>Praktis.....</i>	<i>97</i>
4.2.1.1.3	<i>Empiris</i>	<i>98</i>
4.2.1.2	Hasil Keterampilan Berbicara Siswa.....	99
4.2.1.2.1	<i>Teoretis</i>	<i>99</i>
4.2.1.2.2	<i>Praktis.....</i>	<i>100</i>
4.2.1.2.3	<i>Empiris</i>	<i>101</i>
4.2.2	Rekapitulasi Hasil Penelitian.....	101
4.2.3	Implikasi Hasil Penelitian.....	103

4.2.3.1	Implikasi Teoretis	103
4.2.3.2	Implikasi Praktis	104
4.2.3.3	Implikasi Pedagogi	104
BAB V PENUTUP.....		106
5.1	Simpulan.....	106
5.2	Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA		108
LAMPIRAN.....		112



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Lembar Penilaian Berbicara.....	24
Tabel 3.1	Batas Ketuntasan Minimal.....	64
Tabel 3.2	Kriteria Deskriptif Aktivitas Siswa.....	65
Tabel 4.1	Data Rata-rata Ketuntasan Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan Pertama.....	69
Tabel 4.2	Data Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa pada Siklus I Pertemuan Pertama	72
Tabel 4.3	Perbandingan Data PraSiklus Dengan Siklus I Pertemuan 1	73
Tabel 4.4	Data Rata-rata Ketuntasan Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan 2.....	78
Tabel 4.5	Data Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa pada Siklus I Pertemuan 2	81
Tabel 4.6	Perbandingan Data Prasiklus, Siklus I Pertemuan 1, dan 2	82
Tabel 4.7	Data Rata-rata Ketuntasan Aktivitas Siswa pada Siklus II Pertemuan 1.....	88
Tabel 4.8	Data Hasil Penilaian Berbicara Siswa pada Siklus II Pertemuan 1.	91
Tabel 4.9	Perbandingan Data Prasiklus, Siklus I Pertemuan 1, Siklus I Pertemuan 2, dan Siklus II Pertemuan 1	92
Tabel 4.10	Rekapitulasi Hasil Penelitian Tindakan Kelas	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Diagram Persentase Peningkatan Ketuntasan Klasikal Berbicara pada Prasiklus dan Siklus I Pertemuan 1	73
Gambar 4.2	Diagram Data Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 1	75
Gambar 4.3	Diagram Persentase Peningkatan Ketuntasan Klasikal Keterampilan Berbicara Siswa pada Prasiklus, Siklus I Pertemuan 1 dan 2.....	83
Gambar 4.4	Diagram Rekapitulasi Siklus I Pertemuan 1 dan 2	85
Gambar 4.5	Diagram Persentase Peningkatan Ketuntasan Klasikal Keterampilan Berbicara Siswa pada Prasiklus, Siklus I Pertemuan 1,2, dan Siklus II Pertemuan 1	93
Gambar 4.6	Diagram Rekapitulasi Siklus I Pertemuan 1,2, dan Siklus II Pertemuan 1	95
Gambar 4.7	Diagram Rekapitulasi Siklus I dan II.....	102

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Kerangka Berpikir.....	45
Bagan 3.1	Siklus Penelitian	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Instrumen dan Instrumen Penelitian	112
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dan II	121
Lampiran 3	Hasil Observasi Aktivitas Siswa, Hasil Keterampilan Berbicara Siswa dan Catatan Lapangan.....	149
Lampiran 4	Surat-surat Penelitian.....	164
Lampiran 5	Foto-foto Penelitian.....	167



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab I pasal (1):

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.

Terkait dengan pencapaian sasaran yang diamanatkan undang-undang tersebut, maka diperlukan proses pembelajaran di sekolah dasar dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang vreatif dan inovatif, agar siswa lebih mudah dalam belajar.

Menurut teori belajar behavioristik belajar adalah perubahan tingkah laku tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia (*insight*), tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respon. Untuk itu agar aktivitas belajar siswa di kelas dapat mencapai hasil belajar yang optimal maka stimulus harus dirancang menjadi menarik dan spesifik, sehingga mudah direspon oleh siswa (Rifa'i, 2009: 106).

Berdasarkan teori belajar behavioristik tersebut hasil belajar siswa didasarkan pada stimulus yang diberikan, stimulus yang diberikan berupa penggunaan metode dan media pembelajaran yang inovatif dan vreatif yang dapat merespon siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang kompleks, oleh karena itu penggunaan metode dan media pembelajaran akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat indranya (Arsyad, 2002:8).

Dalam memanfaatkan semua alat indra dan dapat diproses dengan baik dibutuhkan stimulus yang baik dan menarik, semakin banyak alat indra yang digunakan untuk menerima dan mengelola informasi maka semakin besar pula informasi tersebut dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu materi pelajaran yang sangat penting di sekolah. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membelajarkan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar baik secara lisan maupun tertulis. Dengan kesimpulan tersebut, maka standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang mengembangkan penugasan, pengetahuan, sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia, dan keterampilan berbahasa siswa. Terdapat empat komponen keterampilan berbahasa, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*). Keterampilan berbahasa saling berkaitan satu sama lain, karena pada dasarnya merupakan satu kesatuan (Tarigan, 2008:1).

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang bersifat produktif dan ekspresif. Artinya, keterampilan berbicara digunakan untuk menyampaikan informasi atau gagasan secara lisan kepada orang lain. Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk meng-

ekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 2008: 16). Sebagai perluasan dari batasan ini dapat kita katakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan.

Keterampilan berbicara merupakan satu sarana komunikasi yang paling efektif dengan orang lain. Istilah ini sering kita kenal dengan komunikasi verbal. Komunikasi verbal adalah komunikasi dua arah atau lebih yang menggunakan bahasa verbal dan percakapan. Setiap orang pasti mampu melakukan komunikasi ini dalam keseharian selama ia tidak mengalami gangguan dalam berbicara, namun tidak semua orang mampu berbicara dalam situasi dan keadaan tertentu, misalnya, presentasi, pidato, seminar, atau pembicaraan-pembicaraan yang bersifat resmi.

Keterampilan berbicara penting dikuasai oleh siswa agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan menyimak. Kemampuan berpikir mereka akan terlatih ketika mereka mengorganisasikan, mengonsepan, mengklarifikasikan, dan menyederhanakan pikiran, perasaan, dan ide kepada orang lain secara lisan (Supriyadi, 2005:179). Keterampilan berbicara harus dikuasai oleh para siswa sekolah dasar karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di sekolah dasar. Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan berbicara mereka. Siswa

yang tidak mampu berbicara dengan baik dan benar akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berbagai penelitian yang mengkaji tentang keterampilan berbicara di sekolah dasar yang telah dilaksanakan. Diantaranya penelitian oleh Dewi yang berjudul *“Meningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Metode Role Playing pada Siswa Kelas III SDN Turi 01 Kodya Blitar”* pada tahun 2011. Dalam penelitian ini dilatarbelakangi penggunaan metode pembelajaran yang dilaksanakan guru kurang efektif sehingga siswa merasa bosan dan tidak ada ketertarikan untuk belajar. Penelitian yang lain juga dilakukan oleh Yuliagustiana yang berjudul *“Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas V SDN II Plandaan Kabupaten Tulungagung”* pada tahun 2011. Dalam penelitian ini dilatarbelakangi dengan hasil keterampilan berbicara memperoleh skor di bawah KKM dengan rata-rata kelas hanya berkisar 59. Temuan ini dikuatkan oleh hasil penelitian Saputra yang berjudul *“Meningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Metode Role Playing Siswa Kelas V SDN Kuin Selatan 5 Banjarmasin”* pada tahun 2012. Dalam penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar siswa pada materi berbicara berada di bawah kriteria ketuntasan minimal.

Permasalahan tersebut juga terjadi di kelas IVB SD Negeri Gisikdrono 03 Semarang. Berdasarkan refleksi awal tim kolaborasi bahwa pembelajaran bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara masih kurang maksimal, karena penerapan metode pembelajaran yang kurang maksimal, sehingga siswa kurang

aktif, cepat merasa bosan, kurang percaya diri dan penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal pula.

Di samping itu, data hasil observasi siswa kelas IVB SD N Gisikdrono 03 Semarang menunjukkan bahwa 19 siswa (54,28%) dari 35 siswa di kelas tersebut mendapat skor di bawah KKM yaitu 70, dan hanya 16 siswa (45,71%) saja yang mendapat skor di atas KKM (70). Dengan skor terendah siswa yaitu 35 dan skor tertinggi 90. Dengan melihat data hasil belajar dan pelaksanaan mata pelajaran tersebut, maka perlu ditingkatkan proses pembelajarannya agar keterampilan berbicara siswa meningkat dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kegiatan belajar yang menyenangkan dapat tercipta apabila menerapkan metode pembelajaran dan penggunaan media yang menarik sehingga siswa termotivasi dalam belajar dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi dan peran aktif siswa inilah yang mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan diskusi tim peneliti dengan guru kelas IVB untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, tim kolaborasi menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran yaitu menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* untuk meningkatkan aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa. Hal ini juga didasarkan dengan materi pembelajaran kelas IV tentang berbicara lewat telepon dan teori belajar behavioristik.

Metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* merupakan metode yang tepat untuk melatih berbicara dan membangun rasa percaya diri pada siswa

di dalam kelas. Berbicara adalah keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Bygate dalam Tarigan (2008: 26) berpendapat bahwa dalam berbicara seseorang harus mempunyai pengetahuan keterampilan perspektif motorik dan keterampilan interaktif, maka agar dapat berbicara dengan baik, seseorang harus memiliki kompetensi kebahasaan yang memadai serta unsur-unsur yang menjadi syarat agar proses berbicaranya dapat lancar, baik dan benar diantaranya adalah lafal, intonasi, ejaan, dan kosa kata. Metode *role playing* ialah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan siswa dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan (Hamdani, 2011:87).

Adapun keuntungan dalam menggunakan metode *role playing* ini adalah: 1) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; 2) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda; 3) guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan; 4) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak (Hamdani, 2011: 87).

Kegiatan berbicara dengan *role playing* akan lebih optimal apa bila ditunjang dengan media pembelajaran. Peneliti memilih media *audiovisual* untuk menunjang pembelajaran berbicara dengan *role playing*. Hal ini dikarenakan media *audiovisual* tidak hanya dapat dilihat atau didengar saja, tetapi media ini dapat dilihat dan didengar siswa secara langsung sehingga lebih mudah ditangkap

dan dipahami siswa. Adapun kelebihan media *audiovisual* sebagai berikut: 1) media *audiovisual* dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain; 2) *audiovisual* dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu; 3) mendorong minat dan meningkatkan motivasi, *audiovisual* juga menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya; 4) *audiovisual* dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi; 5) *audiovisual* dapat ditunjukkan pada kelompok besar, kecil, homogen, maupun heterogen. (Sukiman, 2012:184-189).

Penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media *audiovisual* merupakan langkah yang tepat untuk membelajarkan keterampilan berbicara pada siswa. Hal ini sesuai dengan teori belajar behavioristik, bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Media *audiovisual* dalam penelitian ini merupakan stimulus dan aktivitas siswa serta keterampilan berbicara merupakan respon.

Dari ulasan latar belakang, maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penggunaan Metode *Role Playing* Berbantuan Media *Audiovisual* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang”.

1.2 RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah penggunaan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran berbicara?
2. Apakah penggunaan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan diskusi bersama tim kolaborator dan bertolak dari akar penyebab masalah serta didasarkan kajian teori, maka didapatkan alternatif pemecahan masalah yaitu dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual*. Penelitian dengan menerapkan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan keterampilan berbicara siswa. Dalam pembelajaran, siswa akan menyimak dan mengamati video kemudian mempraktikkan kegiatan berdasarkan video yang diamati.

Adapun langkah-langkah penerapan metode *role playing* menurut Uno (2011: 122) adalah sebagai berikut.

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.

5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Siswa duduk bersama kelompok, kemudian mengamati skenario yang sedang diperagakan dalam video.
7. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kerja kelompoknya.
9. Guru memberikan simpulan secara umum
10. Evaluasi.
11. Penutup.

Dan berikut ini langkah-langkah penggunaan media audiovisual menurut Sulaeiman (1988:20) adalah sebagai berikut.

1. Persiapan

Dalam tahap ini berisi: mempelajari tujuan, mempersiapkan pelajaran, pilih dan usahakan alat yang cocok, berlatih menggunakan alat, dan persiapkan tempat.

2. Penyajian

Dalam tahap ini berisi: menyusun kata pendahuluan, menarik perhatian, menyatakan tujuan, menggunakan alat, dan mengusahakan penampilan yang bermutu.

3. Penerapan

Dalam tahap ini berisi: praktik, pertanyaan-pertanyaan, ujian, dan diskusi.

4. Kelanjutan

Dalam tahap ini dilakukan pengulangan kembali pembelajaran yang telah tersampaikan, yang bertujuan untuk melekatkan daya ingat siswa.

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran *role playing* menurut Uno dan langkah-langkah pembelajaran *audiovisual* menurut Sulaeiman maka dapat dimodifikasi menjadi metode *role playing* berbantuan media *audiovisual*. Adapun langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut.

1. Guru menyiapkan media pembelajaran berupa video orang bertelepon, LCD, laptop, dan speaker aktif.
2. Guru memutar beberapa video orang bertelepon.
3. Siswa memperhatikan dan menyimak video orang bertelepon dengan seksama.
4. Siswa membentuk kelompok dengan anggota \pm 4 orang.
5. Tiap kelompok diminta untuk bermain peran seperti yang ditayangkan dalam video di depan kelas secara bergantian.
6. Guru merefleksi tampilan siswa.
7. Guru menutup pembelajaran.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran berbicara melalui metode *role playing* berbantuan media *audiovisual*.

2. Meningkatkan keterampilan berbicara melalui metode *role playing* berbantuan media *audiovisual*.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian yang dilaksanakan diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak. Adapun manfaat yang ingin dicapai yaitu :

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat menambah khasanah pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada umumnya. Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan mampu menjadi landasan dalam melaksanakan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia supaya kualitas pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dapat meningkat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan menerapkan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Dengan menerapkan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* guru dapat menambah wawasan tentang metode pembelajaran yang inovatif sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan.

c. Bagi Sekolah

Menambah pengetahuan bagi guru-guru SD Negeri Gisikdrono 03 Semarang tentang metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* dan memberikan kontribusi positif dalam perbaikan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mutu sekolah.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 LANDASAN TEORI

2.1.1 Hakikat Bahasa

Bahasa adalah kesatuan perkataan beserta sistem penggunaannya yang berlaku umum dalam pergaulan antaranggota suatu masyarakat atau bangsa. Masyarakat atau bangsa merupakan sekelompok manusia atau komunitas dengan kesamaan letak geografi, kesamaan budaya, dan kesamaan tradisi. Dengan demikian, selain memiliki fungsi utama sebagai wahana berkomunikasi, bahasa juga memiliki peran sebagai alat ekspresi budaya yang mencerminkan bangsa penuturnya. Kecakapan berbahasa suatu bangsa mencerminkan budaya bangsa yang terwujud dalam sikap berbahasa itu sendiri. Sikap berbahasa yang dilandasi oleh kesadaran berbahasa akan membangun rasa cinta, bangga, dan setia terhadap bahasa dan bangsa. Dengan demikian bahasa Indonesia adalah bahasa yang menjadi wahana komunikasi dan alat ekspresi budaya yang mencerminkan eksistensi bangsa Indonesia (Anita:2012).

Menurut Faisal (2008:1.11), bahasa adalah suatu bentuk ungkapan yang bentuk dasarnya ujaran. Selain itu, bahasa dapat pula dikatakan sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat, berupa lambang bunyi suara yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Sedangkan Solchan (2008:1.3) menyatakan bahwa bahasa adalah sebuah simbol bunyi arbiter yang digunakan untuk komunikasi manusia. Lebih lanjut, Santosa (2010:1.2) menyatakan bahwa bahasa merupakan

alat komunikasi yang mengandung sifat yakni sistematis, manusiawi, dan komunikatif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah simbol yang diucapkan melalui alat ucap dan mempunyai makna tertentu dan digunakan sebagai alat komunikasi antara individu dengan individu lain maupun dengan kelompok dalam masyarakat maupun dalam Negara.

2.1.2 Fungsi Bahasa

Secara umum fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Bahasa sebagai wahana komunikasi bagi manusia, baik komunikasi lisan maupun komunikasi tulis. Fungsi ini adalah fungsi dasar bahasa yang belum dikaitkan dengan status dan nilai-nilai sosial. Dalam kehidupan sehari-hari, bahasa tidak dapat dilepaskan dari kegiatan hidup masyarakat, yang di dalamnya sebenarnya terdapat status dan nilai-nilai sosial. Bahasa selalu mengikuti dan mewarnai kehidupan manusia sehari-hari, baik manusia sebagai anggota suku maupun bangsa.

Terkait dengan hal itu, Santosa (2010:1.5-1.6) berpendapat bahwa bahasa sebagai alat komunikasi memiliki fungsi sebagai berikut.

- a. Fungsi informasi, yaitu untuk menyampaikan informasi timbal balik antar-anggota keluarga ataupun anggota-anggota masyarakat.
- b. Fungsi ekspresi diri, yaitu untuk menyalurkan perasaan, sikap, gagasan, emosi atau tekanan-tekanan perasaan pembaca. Bahasa sebagai alat mengekspresikan diri ini dapat menjadi media untuk menyatakan eksistensi (keberadaan) diri, membebaskan diri dari tekanan emosi dan untuk menarik perhatian orang.

- c. Fungsi adaptasi dan integrasi, yaitu untuk menyesuaikan dan membaurkan diri dengan anggota masyarakat. Melalui bahasa, seorang anggota masyarakat sedikit demi sedikit belajar adat istiadat, kebudayaan, pola hidup, perilaku, dan etika masyarakatnya. Mereka menyesuaikan diri dengan semua ketentuan yang berlaku dalam masyarakat melalui bahasa. Sebagaimana telah dikemukakan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang perlu berintegrasi dengan manusia di sekelilingnya. Dalam berintegrasi tersebut, manusia memerlukan bahasa sebagai alat. Dengan bahasa manusia dapat bertukar pengalaman dan menjadi bagian dari pengalaman tersebut. Mereka memanfaatkan pengalaman itu untuk kehidupannya. Dengan demikian mereka merasa saling terkait dengan kelompok sosial yang dimasukinya.
- d. Fungsi kontrol sosial. Bahasa berfungsi untuk mempengaruhi sikap dan pendapat orang lain. Bila fungsi ini berlaku dengan baik, maka semua kegiatan sosial akan berlangsung dengan baik pula. Dengan bahasa, seseorang dapat mengembangkan kepribadian dan nilai-nilai sosial kepada tingkat yang lebih berkualitas.

2.1.3 Keterampilan Berbahasa

Keterampilan berasal dari kata terampil yang berarti cakap atau cekatan.

Kata terampil merupakan kata dasar dari kata keterampilan yang mendapat imbuhan ke-an. Keterampilan berbahasa merupakan suatu kecakapan atau kecekatan menggunakan bahasa yang dapat meliputi menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Mulyati, 2011:2.20).

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu.

- a. Keterampilan menyimak (*listening skills*)
- b. Keterampilan berbicara (*speaking skills*)
- c. Keterampilan membaca (*reading skills*)
- d. Keterampilan menulis (*writing skills*)

Antara keterampilan satu dengan yang lainnya memiliki hubungan yang erat. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya kita melalui hubungan urut yang teratur mula-mula pada masa kecil kita belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan, merupakan catur tunggal.

Setiap keterampilan ini berhubungan erat dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya, semakin terampil seseorang berbahasa, semakin jelas pula jalan pikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir (Tarigan, 2008:1).

2.1.4 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*instruction*" yang dalam bahasa Yunani disebut "*instructus*" atau "*intruere*" yang berarti menyampaikan

pikiran. Dengan demikian, instruksional adalah penyampaian pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran (Djamarah, 2010: 324).

Djamarah (2010:234) menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri anak didik. Lebih jauh, Uno (2011:144) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung proses belajar siswa yang bersifat internal. Sejalan dengan itu, Hamdani (2011:22) mengatakan bahwa pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan pada siswa untuk berfikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari.

Dari pengertian-pengertian pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang disengaja dengan menciptakan suatu lingkungan dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan atau sikap baru pada saat individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan, sehingga terjadi proses belajar secara efektif dan efisien. Pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara guru dengan siswa. Selain adanya interaksi antara guru dan siswa, sumber belajar juga mempunyai peran penting dalam pembelajaran. Jadi pembelajaran adalah proses belajar dengan adanya interaksi antara guru dan siswa yang didukung dengan sumber belajar untuk mempelajari suatu ilmu.

2.1.4.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membelajarkan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar. Komunikasi ini dapat dilakukan baik secara lisan maupun tulisan. Dengan kesimpulan tersebut, maka standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penugasan, pengetahuan, keterampilan berbahasa, sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi siswa untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global.

Perumusan standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia diharapkan mampu menjadikan: 1) siswa dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesusastraan dan hasil intelektual bangsa sendiri; 2) guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa siswa dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa; 3) guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswanya; 4) orang tua dan masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan di sekolah; 5) sekolah dapat menyusun program pendidikan kebahasaan sesuai dengan keadaan siswa dengan sumber belajar yang tersedia; 6) daerah dapat menentukan bahan dan sumber belajar kebahasaan dengan kondisi kekhasan daerah dengan tetap memperhatikan kepentingan nasional (BSNP:2006).

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar. Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang dihasilkan dari alat ucap yang bersifat sewenang-wenang dan konvensional yang dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran. Selain itu, bahasa juga merupakan percakapan atau alat komunikasi dengan sesama manusia. Sedangkan bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Hal ini yang merupakan salah satu sebab mengapa bahasa Indonesia harus diajarkan pada semua jenjang pendidikan, terutama di sekolah dasar karena merupakan dasar dari semua pembelajaran.

2.1.5 Keterampilan Berbicara

2.1.5.1 Hakikat Keterampilan Berbicara

Hampir dapat dipastikan bahwa dalam kehidupan kita sehari-hari tidak lepas dari kegiatan berbicara atau berkomunikasi antara seseorang atau dalam satu kelompok dan kekelompok yang lain. Peristiwa komunikasi ini baik disadari maupun tidak disadari tentu didasarkan oleh adanya saling membutuhkan antara satu dan yang lainnya. Pada hakikatnya berbicara adalah keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Salah satu ciri khusus berbicara adalah fana (*transitory*).

Kefanaan atau keberlangsungan terbatas. Hal itu menjadi karakteristik bicara sehingga berbicara itu sendiri sulit dilakukan penilaian (Alek, 2011: 28).

Menurut *Brown* dan *Yule* berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan

pikiran, gagasan, atau perasaan secara lisan (Santosa, 2010:6.34). Lebih lanjut, Tarigan (2008:3) berpendapat bahwa berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang dalam kehidupan anak yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebut kemampuan berbicara atau berujar dipelajari.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan seorang individu untuk mengucapkan dan melafalkan dengan lisan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* yang indikatornya mencakup: a) siswa mengetahui cara bertelepon; b) siswa dapat berperan berbicara lewat telepon dengan teman sebaya dengan menggunakan bahasa yang santun; c) siswa dapat berperan berbicara lewat telepon dengan orang yang lebih tua dengan bahasa yang santun; d) siswa dapat menyampaikan pesan yang didapat dari bertelepon dengan menggunakan bahasa yang santun; e) siswa dapat mempraktikkan berbicara lewat telepon dengan skenario yang dibuat sendiri dengan bahasa yang santun dan lafal yang tepat.

2.1.5.2 Batasan dan Tujuan Berbicara

Ujaran (*speech*) merupakan suatu bagian yang integral dari keseluruhan personalitas atau kepribadian, mencerminkan lingkungan sang pembicara, kontak-kontak sosial, dan pendidikannya. Aspek-aspek lain seperti cara berpakaian atau mendandani pengantin adalah bersifat eksternal, tetapi ujaran sudah bersifat

inheren, pembawaan. Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau mengekspresikan pokok pikiran, gagasan, dan perasaan. Sebagai perluasan dari batasan ini dapat kita katakan bahwa bahasa merupakan sistem tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Lebih jauh lagi, berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik sedemikian ekstensif, secara luas sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting sebagai kontrol sosial (Tarigan, 2008: 16).

Dengan demikian, berbicara lebih daripada hanya sekedar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata. Berbicara merupakan alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pembicara maupun pendengar.

Sedangkan tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi agar dapat menyampaikan pokok pikiran secara efektif. Selain itu, berbicara mempunyai tujuan untuk menginformasikan, untuk melaporkan sesuatu hal pada pendengar. Sesuatu tersebut dapat berupa menjelaskan sesuatu proses, menguraikan, menafsirkan, atau menginterpretasikan sesuatu hal, memberi, menyebarkan, atau menanamkan pengetahuan, menjelaskan kaitan, hubungan, relasi antara benda, hal, atau peristiwa.

2.1.5.3 Fungsi Berbicara

Secara umum fungsi berbicara adalah sebagai alat komunikasi sosial. Berbicara sangatlah menyatu dengan kehidupan manusia, dan setiap manusia menjadi anggota masyarakat. Aktivitas sebagai anggota masyarakat sangat tergantung pada penggunaan tutur kata masyarakat setempat. Gagasan, ide, pemikiran, harapan dan keinginan disampaikan dengan berbicara. Aksi dan reaktif manusia dalam kelompok masyarakat tergantung pada tutur kata yang digunakan karena keselamatan seseorang itu ada pada pembicaraannya.

Berbicara mempunyai fungsi sebagai berikut.

- a. Berbicara berfungsi untuk mengungkapkan perasaan seseorang.
- b. Berbicara berfungsi untuk memotivasi orang lain agar bersikap dan berbuat sesuatu.
- c. Berbicara berfungsi untuk membicarakan suatu permasalahan dengan topik tertentu.
- d. Berbicara berfungsi untuk menyampaikan pendapat, amanat, atau pesan.
- e. Berbicara berfungsi untuk saling menyapa atau sekedar untuk mengadakan kontak.
- f. Berbicara berfungsi untuk membicarakan masalah dengan bahasa tertentu.
- g. Berbicara berfungsi sebagai alat penghubung antar daerah dan budaya.

2.1.5.4 Penilaian Keterampilan Berbicara

Setiap kegiatan belajar perlu diadakan penilaian termasuk dalam pembelajaran kegiatan berbicara. Cara yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana

siswa mampu berbicara adalah tes kemampuan berbicara. Pada prinsipnya ujian keterampilan berbicara memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara, maka penilaian keterampilan berbicara lebih ditekankan pada praktik berbicara.

Untuk mengetahui keberhasilan suatu kegiatan tertentu perlu ada penilaian. Penilaian yang dilakukan hendaknya ditujukan pada usaha perbaikan prestasi siswa sehingga menumbuhkan motivasi pada pelajaran berikutnya. Penilaian kemampuan berbicara dalam pengajaran berbahasa berdasarkan pada dua faktor, yaitu faktor kebahasaan dan nonkebahasaan. Faktor kebahasaan meliputi lafal, kosakata, dan struktur sedangkan faktor nonkebahasaan meliputi materi, kelancaran dan gaya (Haryadi, 1997:95).

Dalam mengevaluasi keterampilan berbicara seseorang, pada prinsipnya harus memperhatikan lima faktor, yaitu.

- a) Apakah bunyi-bunyi tersendiri (lafal) diucapkan dengan tepat?
- b) Apakah pola-pola intonasi, naik dan turunnya suara serta rekaman suku kata tepat?
- c) Apakah ketepatan ucapan mencerminkan bahwa sang pembicara tanpa referensi internal memahami bahasa yang digunakan?
- d) Apakah kata-kata yang diucapkan itu dalam bentuk dan urutan yang tepat?
- e) Sejauh manakah “kewajaran” dan “kelancaran” yang tecermin bila seseorang berbicara?

Penilaian yang digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara siswa dilakukan melalui tugas berkomunikasi lewat telepon. Untuk mengevaluasi kemampuan berbicara siswa dibutuhkan format penilaian berbicara. Berikut

merupakan format penilaian berbicara yang dimodifikasi dari penilaian Jakovits dan Gordon (Nurgiyantoro, 2001:290).

Tabel 2.1
Lembar Penilaian Berbicara

No.	Komponen yang dinilai	Skala Skor					Skor
		5	4	3	2	1	
1.	Lafal						
2.	Kosa Kata						
3.	Struktur						
4.	Materi						
5.	Kelancaran						
Jumlah:							

Penjabaran masing-masing aspek penilaian berbicara sebagai berikut.

a. Lafal

- 1) Skor 5: pelafalan fonem jelas, standar, dan intonasi yang tepat.
- 2) Skor 4: pelafalan fonem jelas, standar, dan intonasi kurang tepat.
- 3) Skor 3: pelafalan fonem kurang jelas, terpengaruh dialek, dan intonasi kurang tepat.
- 4) Skor 2: pelafalan fonem kurang jelas, terpengaruh dialek, dan intonasi tidak tepat.
- 5) Skor 1: pelafalan fonem tidak jelas, banyak dipengaruhi dialek, dan intonasi tidak tepat.

b. Kosakata

- 1) Skor 5: penguasaan kata-kata, istilah, dan ungkapan yang tepat, sesuai dan variatif.

- 2) Skor 4: penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang tepat, kurang sesuai meskipun variatif.
- 3) Skor 3: penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang dan kurang sesuai serta kurang bervariasi.
- 4) Skor 2: penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang tepat, kurang sesuai dan sangat terbatas.
- 5) Skor 1: penggunaan kata, istilah dan ungkapan tidak tepat, tidak sesuai, dan sangat terbatas.

c. Struktur

- 1) Skor 5: hampir tidak terjadi kesalahan struktur.
- 2) Skor 4: sekali-kali terdapat kesalahan struktur.
- 3) Skor 3: kesalahan struktur terjadi berulang-ulang dan tetap.
- 4) Skor 2: kesalahan struktur terjadi berulang-ulang dan banyak jenisnya.
- 5) Skor 1: kesalahan struktur banyak, berulang-ulang sehingga mengganggu pemahaman.

d. Materi

- 1) Skor 5: topik dan uraian sesuai, mendalam, mudah dipahami dan unsur wacana lengkap.
- 2) Skor 4: topik dan uraian sesuai, kurang mendalam, agak sulit dipahami, unsur wacana tidak lengkap.
- 3) Skor 3: topik dan uraian sesuai, kurang mendalam, sulit dipahami, unsur wacana tidak lengkap.

- 4) Skor 2: topik dan uraian kurang sesuai, kurang mendalam, sulit dipahami, unsur wacana tidak lengkap.
- 5) Skor 1: topik dan uraian tidak sesuai, tidak mendalam, sulit dipahami, unsur wacana tidak lengkap.

e. Kelancaran

- 1) Skor 5: pembicaraan lancar sejal awal sampai akhir, jeda tepat.
- 2) Skor 4: pembicaraan lancar, jeda kurang tepat.
- 3) Skor 3: pembicaraan agak tersendat, jeda kurang tepat.
- 4) Skor 2: pembicaraan sering tersendat, jeda tidak tepat.
- 5) Skor 1: pembicaraan tersendat-sendat, dan jeda tidak tepat

2.1.5.5 Aktivitas Siswa Dalam Keterampilan Berbicara

Terdapat dua prinsip aktivitas belajar menurut Sardiman (2011: 97) yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa yaitu pandangan ilmu jiwa lama dan pandangan ilmu jiwa modern. Pandangan ilmu jiwa lama, berasumsi bahwa guru dapat menentukan segala sesuatu yang dikehendaki sehingga aktivitas belajar siswa didominasi oleh guru. Sedangkan pandangan ilmu jiwa modern, berasumsi bahwa aktivitas belajar merupakan aktivitas fisik maupun mental, belajar adalah berbuat sehingga dalam belajar didominasi oleh aktivitas siswa.

Beberapa aktivitas belajar siswa menurut Djamarah (2000:28) sebagai berikut :

1. mendengarkan;
2. memandangi;

3. meraba, membau, dan mencicipi/mengecap;
4. menulis atau mencatat;
5. membaca;
6. membaca ikhtisar atau ringkasan dan menggaris bawahi;
7. mengamati tabel-tabel, diagram-diagram dan bagan-bagan;
8. menyusun paper atau kertas kerja;
9. mengingat;
10. berpikir;
11. latihan atau praktik.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga menimbulkan perubahan perilaku belajar pada diri siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* yang indikatornya mencakup: a) mendengarkan penjelasan guru tentang materi berbicara lewat telepon; b) mengamati video orang bertelepon yang ditayangkan guru di depan kelas; c) aktif bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan; d) melakukan permainan peran sesuai yang diperankan; e) memperhatikan pemeranan yang dilakukan kelompok lain di depan kelas; f) memberikan tanggapan terhadap pemeranan yang dilakukan kelompok lain.

2.1.6 Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda di bawah kondisi yang berbeda (Uno, 2009:16).

Sejalan dengan itu, Suryosubroto (2009:141) menyatakan bahwa metode adalah cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Lebih jauh, Ramayulis (2010: 185) menyatakan bahwa metode adalah seperangkat cara, jalan dan teknik yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran atau menguasai kompetensi tertentu yang dirumuskan dalam silabus mata pelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara dan siasat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga siswa dapat mengetahui, memahami, dan menguasai bahan pelajaran yang disampaikan guru.

Berikut ini adalah macam-macam metode pembelajaran menurut Djamarah (2010: 233) yaitu sebagai berikut: 1) metode proyek; 2) metode eksperimen; 3) metode pemberian tugas dan resitasi; 4) metode diskusi; dan 5) metode *role playing*.

Dalam dunia pendidikan banyak sekali metode-metode pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar siswa dapat menguasai bahan pelajaran. Metode-metode tersebut digunakan dengan menyesuaikan materi yang akan diajarkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Role play adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. *Role play* didasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari yaitu

mengambil peran atau *role-taking*, membuat peran atau *role-making*, dan tawar menawar peran atau *role-negotiation* (Zaini, 2008: 98).

Metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati (Hamdani, 2011:87). Amri (2010:194) berpendapat bahwa metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*) terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Pengertian lain dari metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Sedangkan menurut Sudjana (2009:89) metode simulasi (*role playing*) adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Pada metode *role playing* ini, proses pembelajaran ditekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi, baik guru maupun siswa. Kedua istilah ini, *role playing* dan bermain peran, kadang-kadang juga disebut metode dramatisasi. Hanya bedanya, kedua metode tersebut tidak disiapkan terlebih dahulu naskahnya.

Ada beberapa keuntungan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran, antara lain: pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa khawatir mendapat sanksi; mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan; bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan melalui ide-ide orang lain; identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain; dengan cara ini anak-anak dilengkapi cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah di antara kelompok atau individu-individu (Hamalik, 2011:214).

Langkah-langkah metode *role playing* menurut Uno (2011:122) adalah sebagai berikut.

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan,
2. menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM,
3. guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang,
4. memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai,
5. memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah dipersiapkan,
6. masing-masing siswa duduk di kelompoknya dan memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan,
7. setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas,

8. masing-masing kelompok menyampaikan hasil kerja kelompoknya,
9. guru memberikan simpulan secara umum,
10. evaluasi,
11. penutup.

Dengan menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran berbicara, siswa dapat lebih mudah dalam pemahaman isi, kelogisan penafsiran, ketepatan penangkapan isi, ketahanan konsentrasi, ketelitian menangkap dan kemampuan memahami materi. Dalam metode ini, siswa mempraktikkan secara langsung adegan-adegan tertentu, yang sebelumnya siswa diajak untuk menyaksikan dan menyimak video pembelajaran. Di samping itu proses pembelajaran berbicara pun menjadi lebih menyenangkan dan menarik sehingga anak akan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang diikuti dengan meningkatnya kemampuan berbicara siswa.

2.1.7 Media Pembelajaran

2.1.7.1 Hakikat Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Lebih khusus, media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Sukiman, 2012:28).

Gagne dan Briggs (1975) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran yang terdiri antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar garfik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. *National Education Association* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual dan peralatannya, dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca (Azhar, 2011:4-5).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar baik cetak maupun audiovisual yang dapat dilihat, didengar, dirasa, dan dibaca.

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Rudy Bretz dalam Sukiman (2012:44-45) mengklasifikasikan media berdasarkan unsur pokoknya yaitu suara, visual (berupa gambar garis dan simbol), dan gerak. Di samping itu, Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*). Dengan demikian media dikelompokkan menjadi 8 kategori, yaitu.

1. Media audiovisual gerak.
2. Media audiovisual diam.
3. Media audio semi gerak.
4. Media visual gerak.

5. Media visual diam.
6. Media semi gerak.
7. Media audio.
8. Media cetak.

2.1.7.2 Media *Audiovisual*

Sesuai namanya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut dengan media pandang-dengar. *Audiovisual* akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Contoh dari media ini diantaranya video, televisi, dan program slide suara (Hamdani,2011:249). Media *audiovisual* adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan (Sukiman, 2011:184).

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *audiovisual* (video) adalah rangkaian gambar elektronis yang disertai unsur suara audio yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dengan memanfaatkan indra pendengaran dan penglihatan.

Langkah-langkah penggunaan media *audiovisual* menurut Sulaeiman (1988:20) sebagai berikut.

1. Persiapan

Dalam tahap ini berisi: mempelajari tujuan, mempersiapkan pelajaran, pilih dan usahakan alat yang cocok, berlatih menggunakan alat, dan persiapan tempat.

2. Penyajian

Dalam tahap ini berisi: menyusun kata pendahuluan, menarik perhatian, menyatakan tujuan, menggunakan alat, dan mengusahakan penampilan yang bermutu.

3. Penerapan

Dalam tahap ini berisi: praktik, pertanyaan-pertanyaan, ujian, dan diskusi.

4. Kelanjutan

Dalam tahap ini dilakukan pengulangan kembali pembelajaran yang telah tersampaikan, yang bertujuan untuk melekatkan daya ingat peserta didik.

Adapun kelebihan dari media *audiovisual* antara lain sebagai berikut: 1) media *audiovisual* dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. *Audiovisual* dapat mengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan obyek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung saat berdenyut; 2) *audiovisual* dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu; 3) di samping mendorong minat dan meningkatkan motivasi, *audiovisual* juga menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya; 4) *audiovisual* dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi; 5) *audiovisual* dapat ditunjukkan pada kelompok besar, kecil, homogen, maupun heterogen. (Sukiman, 2012 : 184-189).

2.1.8 Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media *Audiovisual*

2.1.8.1 Teori Belajar yang Mendasari Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media *Audiovisual*

Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan perilaku yang tidak hanya disebabkan oleh kemampuan internal manusia (*insight*), tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respon (Rifa'i, 2009:106). Menurut teori ini yang terpenting adalah masuk atau *input* yang berupa stimulus dan keluaran atau *output* yang berupa respon. Sedangkan apa yang terjadi di antara stimulus dan respon dianggap tidak penting diperhatikan karena tidak bisa diamati. Faktor lain yang juga dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*). Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon. Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maka respon akan semakin kuat. Begitu juga bila penguatan dikurangi (*negative reinforcement*) respon pun akan tetap dikuatkan.

Teori ini mendukung pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* karena siswa akan dirangsang dengan sajian *audiovisual* dan respon siswa melakukan pemerana didepan kelas. Dalam hai ini media *audiovisual* adalah stimulus dan metode *role playing* adalah respon.

2.1.8.2 Pengertian Metode *Role Playing* Berbantuan Media *Audiovisual*

Metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* didasarkan pada teori belajar behavioristik. Salah satu tokoh aliran behavioristik, Skinner (1958) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku,

perubahan tingkah laku itu tidak dapat dilakukan oleh kemampuan internal manusia (*insight*) tetapi faktor stimulus yang menimbulkan respon (Rifa'i, 2009:106). Untuk itu, agar pembelajaran dapat menghasilkan hasil yang baik, perlu adanya stimulus yang baik dan menarik sehingga siswa dapat memberikan respon berupa aktivitas dan hasil belajar yang baik pula. Metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk bermain peran dalam kegiatan berbicara lewat telepon yang dibantu dengan media *audiovisual*.

Dengan mengadopsi pengertian metode *role playing* dan media *audiovisual*, maka dapat disimpulkan pengertian metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati dengan menggunakan bantuan rangkaian gambar elektronik yang disertai unsur-unsur suara (*audio*).

Adapun tujuan dari metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* ialah merubah pemahaman siswa menjadi perilaku, sehingga siswa akan merasakan langsung dan dapat menambah pengalaman belajar dengan menggunakan bantuan indera pendengaran dan penglihatan serta alat bantu lainnya. Dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan siswa akan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi yang didapat siswa. Selain itu materi yang diterima akan lebih melekat.

2.1.8.3 Karakteristik Metode *Role Playing* Berbantuan Media *Audiovisual*

2.1.8.3.1 *Langkah-Langkah Pembelajaran Metode Role Playing Berbantuan Media Audiovisual*

Mengadopsi langkah-langkah metode *role playing* dan langkah-langkah media *audiovisual* berikut ini langkah-langkah penerapan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual*.

1. Guru menyiapkan media pembelajaran berupa video orang yang bertelepon, LCD, laptop, dan speaker aktif.
2. Guru memutarakan beberapa video orang bertelepon.
3. Siswa memperhatikan dan menyimak video orang bertelepon dengan seksama.
4. Siswa membentuk kelompok dengan anggota 4 orang.
5. Tiap kelompok diminta untuk bermain peran seperti yang ditayangkan dalam video di depan kelas secara bergantian.
6. Guru merefleksikan tampilan siswa.
7. Guru menutup pembelajaran.

2.1.8.3.2 *Sistem Sosial*

Selain belajar sendiri, siswa dalam menambah pengetahuan perlu untuk belajar dengan orang lain atau kelompok. Konsep ini bermaksud untuk mendidik anak didik menjadi terbiasa bekerjasama dalam kebaikan (Djamarah, 2010: 68). Sistem sosial merupakan hubungan timbal balik atau interaksi antara individu

dengan individu maupun dengan kelompok yang berlangsung terus menerus pada waktu tertentu.

Adapun sistem sosial dalam penerapan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual*, antara lain:

- a. Guru sebagai sutradara dalam pembelajaran.
- b. Beberapa siswa menjadi tokoh pemeran dari skenario.
- c. Guru memberikan skenario pemeranan.
- d. Beberapa siswa memperagakan skenario yang diberikan guru.
- e. Siswa yang tidak memperagakan, berperan sebagai observer.
- f. Siswa antarkelompok saling memberi masukan.
- g. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran bersama-sama.

2.1.8.3.3 Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi merupakan pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana seharusnya pengajar melihat dan memperlakukan peserta didik, termasuk bagaimana seharusnya pengajar memberi respon terhadap mereka. Untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* ini, hal pertama yang harus dilakukan oleh seorang guru adalah menyusun skenario pembelajaran agar nanti dalam pelaksanaan pembelajaran akan berjalan sesuai dengan harapan. Selama pembelajaran, guru dibantu dengan media pembelajaran berupa media *audiovisual* untuk menayangkan video yang telah disiapkan guru, dan siswa memperhatikan video tersebut. Selanjutnya siswa bermain peran sesuai dengan petunjuk guru dan tayangan dalam video.

Adapun keterampilan guru dalam model *role playing* berbantuan media *audiovisual* adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan apersepsi (keterampilan membuka pelajaran dan menggunakan variasi).
- b. Menayangkan video bertelepon menggunakan media *audiovisual* (keterampilan menggunakan variasi).
- c. Membimbing siswa untuk membentuk kelompok (keterampilan mengelola kelas dan menggunakan variasi).
- d. Memberi kesempatan pada siswa untuk bermain peran seperti yang ditayangkan dalam video (keterampilan menggunakan variasi).
- e. Memberikan permasalahan pada siswa (keterampilan bertanya).
- f. Membimbing kegiatan pemeranan siswa (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil dan mengelola kelas).
- g. Membimbing siswa dalam penyimpulan secara umum (keterampilan menggunakan variasi).
- h. Menutup pembelajaran (keterampilan menutup pelajaran).

2.1.8.3.4 Sistem Pendukung

Sistem pendukung adalah segala sarana, bahan dan alat yang diperlukan untuk melaksanakan metode tersebut. Sistem pendukung atau sarana pendukung dalam metode pembelajaran ini adalah segala sesuatu yang dapat memberikan kesan yang lebih mendalam bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dalam pembelajaran akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan, efektif,

dan kondusif. Beberapa sistem pendukung dalam pembelajaran ini adalah penggunaan media *audiovisual* dalam pembelajaran, adanya pembuatan skenario, dan pemeranan yang dilakukan oleh siswa.

2.1.8.3.5 Dampak Intruksional dan Dampak Pengiring

Dampak instruksional ialah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan peserta didik pada tujuan yang diharapkan. Adapun dampak instruksional yang dicapai melalui metode ini adalah mampu meningkatkan aktivitas dan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Sedangkan dampak pengiring merupakan hasil belajar yang mengiringi hasil pembelajaran yang dilaksanakan. Dampak pengiring dalam penelitian ini antara lain yaitu menanamkan rasa percaya diri pada diri siswa sehingga menjadikan siswa aktif dan berani melakukan hal yang positif, bertanggung jawab serta kerjasama.

2.1.8.4 Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Metode *Role Playing* Berbantuan Media *Audiovisual*

Dalam kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran sangat berperan penting karena dapat membantu siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Kelebihan penerapan metode *role playing* dengan berbantuan media *audiovisual* antara lain.

- a. Siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran karena siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran.

- b. Siswa akan lebih mudah menangkap materi yang diajarkan karena materi yang diajarkan dapat dilihat dan didengar secara bersamaan dan siswa melakukannya sendiri.
- c. Penerapan metode ini akan membuat siswa lebih aktif dan mengikuti pembelajaran, karena siswa berperan langsung dalam pembelajaran.
- d. Dapat melatih keberanian, percaya diri pada diri siswa, dan mempererat hubungan sosial antar siswa.

Selain memiliki beberapa kelebihan, penerapan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya sebagai berikut.

- a. Apabila pengolaan kelas kurang baik, maka metode ini sering menjadi hiburan sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.
- b. Memakan banyak waktu dalam pembelajaran.
- c. Faktor psikologis seperti takut dan malu sering mempengaruhi peserta didik dalam menjalankan peran mereka.

Beberapa kekurangan di atas dapat ditanggulangi dengan penggunaan media pembelajaran yang mendukung dan sesuai dengan materi pembelajaran dan diiringi dengan pengelolaan kelas yang baik.

2.1.9 Hubungan Metode *Role Playing* Dengan Berbantuan Media *Audiovisual* Dengan Keterampilan Berbicara

Berdasarkan karakteristik metode dan teori behavioristik, peneliti berasumsi bahwa terdapat hubungan yang positif antara metode *role playing*

berbantuan media *audiovisual* dengan aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Semakin baik penggunaan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* semakin baik pula aktivitas dan keterampilan berbicara siswa, begitupun sebaliknya. Sehingga dapat diprediksikan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* mampu meningkatkan aktivitas dan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini didasarkan pada beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi pada tahun 2011 dengan judul “*Meningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Metode Role Playing pada Siswa Kelas III SDN Turi 01 Kodya Blitar*”. Hasil penelitian yang dilakukan setelah menggunakan metode *role playing* dalam keterampilan berbicara menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatannya yaitu pada penggunaan lafal, intonasi dan ekspresi hasil yang diperoleh pada tahap pratindakan rata-rata nilai siswa 71,71%, pada siklus I naik menjadi 86,64%, pada siklus II naik menjadi 94,10%. Pada aspek keruntutan dan kelancaran berbicara hasil yang diperoleh pada tahap pratindakan rata-rata nilai siswa 69,50%, pada siklus I naik menjadi 84,54%, pada siklus II naik menjadi 93,93%.

Penelitian yang sama juga dilaksanakan oleh Yuliagustina pada tahun 2011 dengan judul “*Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas V SDN II Plandaan Kabupaten*

Tulungagung”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yaitu siswa yang mendapat nilai 70-80 persentasenya dari 26,09 % menjadi 39,13 % pada siklus I jika dibandingkan dengan kegiatan pratindakan. Selain itu juga pada siklus II pertemuan 1 juga terdapat peningkatan dari siklus I yaitu dari 39,13 % menjadi 52,17 %. Dan pada siklus II pertemuan 2 juga terdapat peningkatan.

Sama halnya dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Saputra pada tahun 2012 dengan judul “*Meningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Metode Role-Playing Siswa Kelas V SDN Kuin Selatan 5 Banjarmasin*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Sebelum tindakan didapat rata-rata pada siklus I aspek kognitif meningkat menjadi 6,51 dan aspek afektif 30,12 rata-rata ini termasuk dalam kategori cukup berminat, rata-rata siklus II aspek kognitif meningkat menjadi 7,0 dan aspek afektif 36,73 walaupun masih termasuk dalam kategori cukup berminat dan siklus III aspek kognitif meningkat menjadi 7,46 sedangkan aspek afektif 46,19 rata-rata ini termasuk dalam kategori berminat. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Kuin Selatan 5 Banjarmasin tahun ajaran 2011/2012.

Dari kajian empiris, didapatkan informasi bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak. Penerapan metode *role playing* pada penelitian ini akan terus disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan berbicara anak. Penelitian tersebut hanya dijadikan sebagai acuan dalam penelitian, dan penelitian yang akan peneliti lakukan dengan judul “

Penggunaan Metode *Role Playing* dengan Berbantuan Media *Audiovisual* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang” belum pernah dilakukan pada penelitian sebelumnya. Dengan diterapkan metode ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan keterampilan berbicara siswa.

2.3 KERANGKA BERPIKIR

Pengamatan pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang menunjukkan rendahnya nilai keterampilan berbicara siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya motivasi belajar siswa rendah, siswa merasa berbicara itu hal yang sulit dan berat. Selain itu kurang berlatih dalam keterampilan berbicara. Penggunaan media pembelajaran yang belum menarik dan belum memfasilitasi kebutuhan siswa secara menyeluruh. Sehingga pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia perlu ditingkatkan terutama pada keterampilan berbicara.

Dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media *audiovisual*, siswa mampu berekspresi, percaya diri, dan belajar berkomunikasi di depan umum, sehingga dapat mendorong proses belajar siswa. Dalam kegiatan pembelajaran siswa akan terlibat secara aktif. Pembelajaran ini mendorong siswa untuk lebih giat belajar, mengembangkan sikap sosial, dan komunikasi dengan teman yang lain, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami. Dengan demikian, metode ini dapat memaksimalkan kemampuan siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



Bagan 2.1 Bagan kerangka berfikir

2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

- a. Penggunaan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- b. Penggunaan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

BAB III

METODE PENELITIAN

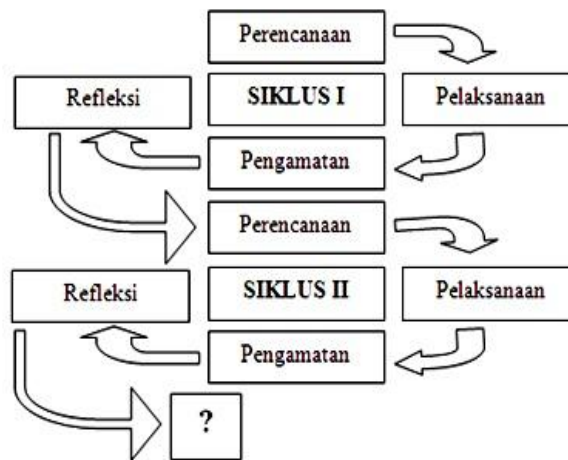
3.1 RANCANGAN PENELITIAN

Rancangan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Pengkategorian penelitian ini ke dalam penelitian tindakan sesuai dengan model Kemmis dan Mc. Taggat. Tiap siklus atau putaran terdiri empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), aksi atau tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat (Aqib, 2011:3). Dalam pelaksanaannya, penelitian ini bersifat kolaboratif bersama teman guru sebagai upaya bersama untuk mewujudkan perbaikan yang diinginkan.

3.2 PROSEDUR/ LANGKAH PTK

Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom based action research*) yang terdiri atas beberapa siklus. Tiap siklus terdiri atas empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, dkk. 2010:16).



Bagan 3.1. Siklus penelitian (Arikunto,dkk)

3.2.1 Perencanaan

Hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan tindakan antara lain: 1) membuat skenario pembelajaran; 2) mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan di kelas; 3) mempersiapkan instrumen untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan; 4) melaksanakan simulasi pelaksanaan tindakan perbaikan untuk menguji keterlaksanaan rancangan (Aqib, 2006: 30). Tahapan perencanaan meliputi.

1. Menelaah materi pembelajaran berbicara menyampaikan pesan melalui telepon serta menelaah indikator bersama tim kolaborasi.
2. Menyusun RPP sesuai indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran berbicara menyampaikan pesan melalui telepon melalui metode *role playing* berbantuan media *audiovisual*.
3. Menyiapkan media pembelajaran berupa video berbicara lewat telepon, LCD, laptop, dan speaker aktif.
4. Menyiapkan alat evaluasi berupa lembar penilaian unjuk kerja.

5. Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa dan catatan lapangan

3.2.2 Pelaksanaan Tindakan

Menurut Arikunto (2009:126), selama melaksanakan tindakan, guru sebagai pelaksana intervensi tindakan mengacu pada program yang telah dipersiapkan dan disepakati bersama dengan teman sejawat. Peneliti akan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* dalam pembelajaran. Pelaksanaan tindakan kelas ini direncanakan dalam dua siklus, siklus pertama terdiri atas dua pertemuan siklus kedua satu pertemuan. Siklus pertama pertemuan pertama yaitu mengenalkan bagaimana cara bertelepon yang benar dan benar, serta cara berbicara dengan teman sejawat melalui telepon dengan mengamati video dan mempraktikkan cara berbicara lewat telepon. Siklus pertama pertemuan kedua yaitu mengajarkan pada siswa berbicara lewat telepon dan cara menyampaikan pesan yang didapat dari bertelepon dengan menggunakan bahasa yang santun. Dan pada siklus kedua pertemuan pertama mengajarkan pada siswa untuk terjun langsung mempraktikkan berbicara lewat telepon dengan skenerio yang dibuat sendiri dengan bahasa yang santun dan lafal yang tepat.

3.2.3 Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan atau pengambilan data untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (Arikunto,2009:127). Observasi dilakukan peneliti dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa, catatan lapangan, dan dokumen dalam pengumpulan data-data di lapangan.

Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati aktivitas dan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual*.

3.2.4 Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan (Arikunto, 2008: 19). Kegiatan refleksi terdiri atas 4 komponen kegiatan, yaitu: analisis data hasil observasi, pemaknaan data hasil analisis, penjelasan hasil analisis, dan penyimpulan apakah masalah itu selesai/teratasi atau tidak. Jika teratasi berapa persen yang teratasi dan berapa persen yang belum. Jika ada yang belum teratasi, maka perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Jadi dalam refleksi akan ditentukan apakah penelitian itu berhenti atau terus.

3.3 SUBJEK DAN LOKASI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gisikdrono 03 Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IVB Sebanyak 35 siswa yang terdiri dari 18 perempuan dan 17 laki-laki. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada SD yang digunakan peneliti selama PPL dan telah mendapatkan persetujuan kolaborator yakni guru kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang.

3.4 VARIABEL PENELITIAN

3.4.1 Variabel Masalah

Variabel masalah dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa dan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Aktivitas siswa adalah segala kegiatan yang dilakukan siswa yang mengakibatkan perubahan pada dirinya sehingga dapat menunjang prestasi belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* yang indikatornya mencakup; 1) mendengarkan penjelasan guru tentang materi berbicara lewat telepon, 2) mengamati video orang bertelepon yang ditayangkan guru di depan kelas, 3) aktif bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan, 4) berkerja kelompok dengan baik, 5) melakukan permainan peran sesuai yang diperankan, 6) memberikan tanggapan terhadap pemeranan yang dilakukan kelompok lain.

Sedangkan keterampilan berbicara adalah kemampuan seorang individu untuk mengucapkan dan melafalkan dengan lisan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* dengan indikator sebagai berikut; 1) siswa dapat mengetahui cara bertelepon, 2) siswa dapat berperan berbicara lewat telepon dengan teman sebaya menggunakan bahasa yang baik, 3) siswa dapat berperan berbicara dengan orang yang lebih tua dengan bahasa yang santun, 4) siswa dapat menyampaikan pesan yang didapat melalui telepon dengan tepat, 5) siswa dapat mempraktikkan

berbicara lewat telepon dengan skenerio yang dibuat sendiri dengan bahasa yang santun dan lafal yang tepat.

3.4.2 Variabel Tindakan

Variabel tindakan yaitu berupa penerapan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual*. Metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati dengan menggunakan bantuan rangkaian gambar elektronik yang disertai unsure-unsur suara (*audio*).

3.5 SIKLUS PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus dengan dua pertemuan pada siklus pertama dan satu pertemuan pada siklus kedua.

3.5.1 Siklus I

3.5.1.1 Pertemuan Pertama

1. Perencanaan
 - a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan materi utama bertelepon (cara bertelepon dan berbicara dengan teman sebaya lewat telepon dengan bahasa yang santun).
 - b. Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa video bertelepon, LCD, laptop, speaker aktif, dan telepon.

- c. Menyiapkan alat evaluasi berupa lembar penilaian unjuk kerja.
- d. Menyiapkan lembar penilaian observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan catatan lapangan.

2. Pelaksanaan

- a. Guru melaksanakan apersepsi, “anak-anak siapa yang pernah melihat telepon? Taukah kalian cara menggunakannya?”
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c. Siswa duduk berpasangan dan mendapatkan skenario percakapan (elaborasi)
- d. Siswa mengamati video cara bertelepon dengan baik dan benar yang diputar guru dengan seksama (eksplorasi)
- e. Guru bertanya pada siswa tentang hal yang belum dipahami mengenai cara bertelepon (eksplorasi)
- f. Siswa mengamati video percakapan di telepon yang diputar guru (eksplorasi)
- g. Guru menjelaskan teknik bermain dalam pembelajaran *role playing* (eksplorasi)
- h. Siswa bersama pasangan mempersiapkan diri untuk mempraktikkan skenario sesuai petunjuk guru (elaborasi/tanggung jawab/kerjasama)
- i. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk melakukan pemeranan di depan kelas (elaborasi/berani dan kerjasama)

- j. Kelompok lain mengamati proses pemeranan dan memberikan komentar pada kelompok yang memerankan percakapan bertelepon (elaborasi)
 - k. Guru mencatat hal-hal penting dan memberikan penilaian terhadap kelompok yang melakukan pemeranan (konfirmasi)
 - l. Guru mengumumkan hasil kerja masing-masing kelompok di depan kelas (kegiatan akhir)
 - m. Guru menutup pembelajaran.
3. Observasi
- a. Melakukan pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran bertelepon dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual*.
 - b. Mengumpulkan data hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *role playing* dengan berbantuan media *audiovisual*.
4. Refleksi
- a. Pada pembelajaran pertemuan pertama pada siklus satu kegiatan pembelajaran sudah baik dan sudah sesuai dengan sintaks pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual*. Siswa tertarik dengan media *audiovisual* yang digunakan, siswa memperhatikan dengan baik. Siswa melakukan pemeranan sesuai dengan tayangan yang ditayangkan guru, kegiatan pemeranan dilakukan siswa dengan teman sebangkunya.

- b. Akan tetapi pada kegiatan pembelajaran pada siklus satu pertemuan pertama ini masih terdapat beberapa siswa yang gaduh sehingga kegiatan pembelajaran terganggu. Suara media *audiovisual* yang ditayangkan guru terganggu dengan suara-suara kegaduan beberapa siswa tersebut. Dalam kegiatan pemeranan siswa berpasangan dengan teman sebangkunya sehingga membutuhkan waktu yang lumayan lama.
- c. Perbaikan yang dilakukan pada pertemuan kedua siklus satu diantaranya pembagian siswa dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4 siswa, dan perbaikan pada media pembelajaran yang lebih baik dan menarik.

3.5.1.2 Pertemuan Kedua

1. Perencanaan

- a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan materi utama bertelepon (berbicara lewat telepon dan dapat menyampaikan pesan yang didapat dari bertelepon menggunakan bahasa yang santun)
- b. Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa video bertelepon, LCD, laptop, speaker aktif, dan telepon.
- c. Menyiapkan alat evaluasi berupa lembar penilaian unjuk kerja.
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati siswa dan catatan lapangan.

2. Pelaksanaan

- a. Guru melaksanakan apersepsi. “Kemarin kalian telah mempraktikkan cara bertelepon yang baik dan benar. Apakah kalian sudah sudah paham?”
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c. Guru bertanya pada siswa, Apakah kalian pernah diminta menyampaikan pesan kepada orang lain? Misalnya pesan seperti apa?”
- d. Siswa yang ditunjuk guru menjawab pertanyaan tersebut (eksplorasi)
- e. **Siswa duduk berkelompok (4 orang) dengan kelompok yang dibentuk guru berdasarkan hasil evaluasi berbicara pada pertemuan sebelumnya (elaborasi)**
- f. Tiap kelompok mendapatkan teks percakapan bertelepon (elaborasi)
- g. **Guru memutar video berbicara lewat telepon dan cara menyampaikan kembali pesan yang didapat dari bertelepon menggunakan bahasa yang santun (eksplorasi)**
- h. Siswa memperhatikan dan menyimak video secara seksama (eksplorasi)
- i. Guru menjelaskan aturan bermain peran (elaborasi)
- j. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk melakukan pemeranan di depan kelas (elaborasi)
- k. Kelompok lain mengamati proses pemeranan dan memberikan komentar pada kelompok yang memerankan percakapan bertelepon (elaborasi)

- l. Guru mencatat hal-hal penting dan memberikan penilaian terhadap kelompok yang melakukan pemeranan (konfirmasi)
- m. Guru mengumumkan hasil kerja masing-masing kelompok di depan kelas (kegiatan akhir)

n. Guru menutup pembelajaran.

3. Obsevasi

- a. Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran bertelepon dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual*.
- b. Mengumpulkan data hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *role playing* dengan berbantuan media *audiovisual*.

4. Refleksi

- a. Pada pelaksanaan pertemuan kedua siklus pertama kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan sintaks penggunaan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* di mana siswa tertarik dengan penggunaan media *audiovisual* dan siswa melakukan pemeranan dengan baik.
- b. Siswa sudah melakukan pemeranan dengan baik akan tetapi siswa masih tergantung dengan teks yang diberikan oleh guru.

- c. Perbaikan pada siklus dua pada pertemuan pertama siswa diberi kesempatan untuk membuat teks skenario berbicara sendiri untuk diperankan dalam kelompoknya.

5.1.2. Siklus II

5.1.2.1 Pertemuan Pertama

1. Perencanaan

- a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan materi utama bertelepon (mempraktikkan berbicara lewat telepon dengan skenario yang dibuat sendiri dengan bahasa yang santun dan lafal yang tepat).
- b. Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa video bertelepon, LCD, laptop, speaker aktif, dan telepon.
- c. Menyiapkan alat evaluasi berupa lembar penilaian unjuk kerja.
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati siswa dan catatan lapangan.

2. Pelaksanaan

- a. Guru melaksanakan apersepsi. “Kemarin kita sudah belajar berbicara lewat telepon, tentu kalian sudah mencobanya di rumah bukan, ayo siapa yang sudah mencoba berbicara lewat telepon?”
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c. Siswa mengamati video berbicara lewat telepon yang diputar guru (eksplorasi)
- d. Guru bertanya tentang isi video yang baru saja diamati siswa (eksplorasi)
- e. **Siswa duduk secara berkelompok tiap kelompok terdiri dari 4 siswa dan menyusun teks skenario yang akan diperankan (elaborasi)**

- f. Selama menyusun teks percakapan, guru berkeliling untuk membantu kelompok yang mengalami kesulitan (elaborasi)
- e. Setelah waktu mengerjakan selesai, setiap kelompok diberi kesempatan untuk melakukan pemeranan skenario yang disusun di depan kelas (elaborasi)

- f. Kelompok lain mengamati proses jalannya pemeranan dan memberikan komentar terhadap hasil pemeranan teman (konfirmasi)
- g. Guru memberikan komentar dan membuat penilaian terhadap penampilan kelompok yang tampil (konfirmasi)
- h. Guru mengumumkan kelompok yang paling baik dalam menyusun dan memperagakan cara bertelepon dan memberikan penghargaan (kegiatan akhir)
- i. Guru menutup pembelajaran.

3. Observasi

- a. Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran bertelepon dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual*.
- b. Mengumpulkan data hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *role playing* dengan berbantuan media *audiovisual*.

4. Refleksi

- a. Dalam pembelajaran siklus dua pertemuan pertama sudah sesuai dengan sintaks pembelajaran dengan menggunakan metode *role plaiying*

berbantuan media *audiovisual* siswa sudah memperhatikan media yang ditayangkan guru dan siswa sudah melakukan pemeranan dengan baik.

- b. Aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa pada pertemuan pertama siklus dua ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Dan penelitian ini dicukupkan pada siklus dua pertemuan pertama karena sudah mencapai batas ketuntasan yang direncanakan.

3.6 DATA DAN CARA PENGUMPULAN DATA

3.6.1 Sumber Data

Sumber data adalah “subjek dimana data dapat diperoleh” (Arikunto, 2010:172). Sumber data dalam penelitian ini adalah.

3.6.1.1 Siswa

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti akan mendapatkan sumber data yang berasal dari siswa melalui observasi sistematis dari mulai prasiklus hingga pelaksanaan penelitian siklus pertama sampai siklus kedua dan dari hasil tes lisan.

3.6.1.2 Data Dokumen

Sumber data dokumen berupa data awal didapatkan dari observasi yang dilakukan ketika sebelum dilakukan penelitian. Data dokumen meliputi hasil pengamatan aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa pada pelaksanaan tindakan.

3.6.1.3 Catatan Lapangan

Dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan sumber data yang berupa catatan lapangan. Catatan lapangan berasal dari kegiatan yang berlangsung selama pembelajaran berupa data aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa.

3.6.2 Jenis Data

3.6.2.2 Data Kuantitatif

Data kuantitatif diwujudkan dengan hasil belajar berupa hasil tes lisan, pemahaman dari keterampilan berbicara melalui pemberian tes lisan secara kelompok dan penilaiannya perindividu.

3.6.2.3 Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa, dan catatan lapangan dalam pembelajaran menyampaikan pesan lewat telepon menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual*.

3.6.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, dokumentasi, tes lisan, dan catatan lapangan.

3.6.3.2 Metode Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (Arikunto, 2009:127).

Jadi kegiatan observasi merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan pengamat dengan cara terjun langsung ke lapangan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini metode observasi digunakan untuk menggambarkan aktivitas siswa dalam pembelajaran berbicara lewat telepon menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual*.

3.6.3.3 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mempelajari catatan-catatan mengenai data pribadi responden, seperti yang dilakukan psikolog dalam meneliti perkembangan seorang klien, melalui catatan pribadinya (Fathoni, 2006:112). Jadi dokumentasi merupakan proses pengumpulan data dengan cara mempelajari catatan-catatan yang sudah ada, seperti buku, jurnal, dan sebagainya. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mengetahui daftar nama siswa dan data awal pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebelum dilakukan penelitian.

3.6.3.4 Metode Tes

Tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sebuah pertanyaan yang harus dijawab oleh seseorang untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaan terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu (Poerwanti, 2008 : 1-5). Jadi tes merupakan alat pengukuran tingkat pemahaman dan penguasaan individu maupun kelompok terhadap materi yang dipelajari. Tes dalam penelitian ini menggunakan

tes lisan yang digunakan untuk mengukur sejauh mana keterampilan berbicara siswa dalam materi berbicara lewat telepon.

3.6.3.5 Metode Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan catatan tertulis mengenai apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan dalam rangka mengumpulkan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif (Moloeng, 2005:153). Selain itu catatan penelitian merupakan buku jurnal harian yang ditulis peneliti secara bebas, buku ini mencatat seluruh kegiatan pembelajaran serta sikap siswa dari awal sampai akhir pembelajaran (Sepriadi, 2008 dalam Syaflin: 2011).

Catatan lapangan merupakan catatan tertulis mengenai informasi yang dibutuhkan, baik melalui penglihatan, pendengaran, dialami, dalam rangka untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa melalui telepon menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisul*.

3.8 VALIDITAS ALAT PENGUMPULAN DATA

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2007:363). Dalam penelitian ini terdapat dua jenis validitas yang dipakai sebagai kriteria dalam menetapkan kehandalan tes, yaitu validitas isi dan validitas konstruksi teori.

3.8.1 Validitas Isi

Validitas isi dijadikan kriteria untuk menetapkan valid atau tidaknya isi dari variabel yang akan diukur. Validitas isi digunakan untuk mengukur variabel tes lisan hasil belajar yang dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara.

3.8.2 Validitas Konstruksi Teori

Alat ukur dinyatakan valid apabila item sebagai alat ukur telah mencerminkan konsep perilaku yang diukur, dan memiliki tingkat kesesuaian dengan konstruksi teoritiknya. Validitas konstruk teori digunakan untuk mengukur instrumen nontes yang dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual*.

3.9 TEKNIK ANALISIS DATA

3.9.1 Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil keterampilan berbicara, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan mean atau rerata. Data kualitatif disajikan dalam bentuk persentase. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Menghitung mean

Keterangan : \bar{x} = Nilai rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

$\sum x$ = jumlah nilai semua siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

2. Menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal

$$\% \text{ ketuntasan belajar} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

(Aqib, 2011:41)

Hasil penghitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa SD Negeri Gisikdrono 03 dengan KKM klasikal dan individual yang dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.1.
Batas Ketuntasan Minimal

Kriteria Ketuntasan		Kualifikasi
Individual	Klasikal	
≥ 70	≥ 75 %	Tuntas
<70	< 75 %	Tidak Tuntas

Sumber: KKM SDN Gisikdrono 03 Semarang tahun ajaran 2012-2013.

3.9.2 Kualitaif

Data kualitatif berupa data hasil observasi aktifitas siswa dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Kriteria yang digunakan untuk mengukur aktivitas siswa yaitu rentangan 1-4 pada tiap aspek atau kategori yang diamati. Jika pengamat memberi tanda cek (√) pada :

1. Angka 1 berarti aspek yang dilakukan siswa kurang baik
2. Angka 2 berarti aspek yang dilakukan siswa cukup baik
3. Angka 3 berarti aspek yang dilakukan siswa baik
4. Angka 4 berarti aspek yang dilakukan siswa sangat baik.

Analisis data yang berkaitan dengan aktivitas siswa dalam pembelajaran berbicara menggunakan rumus :

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

Keterangan :

P = persentase aktivitas siswa

F = jumlah skor aspek yang muncul

N = jumlah skor aspek yang diamati (maksimal)

Tabel 3.2.
Kriteria Deskriptif Aktivitas Siswa

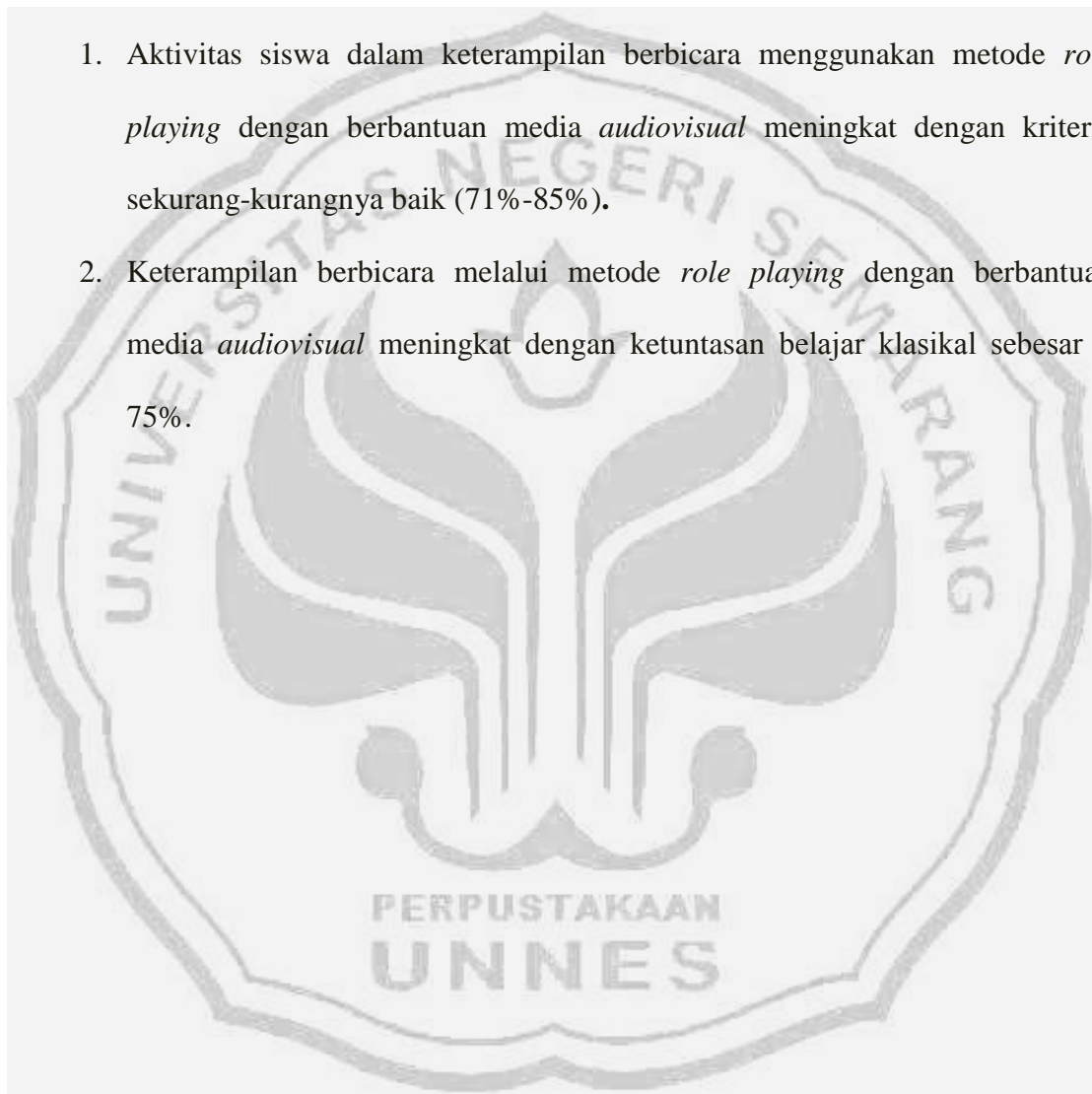
Pencapaian Persentase	Kategori	Penafsiran
< 40%	Sangat kurang	Aktivitas siswa sangat kurang
41%-55%	Kurang	Aktivitas siswa kurang
56%-70%	Cukup	Aktivitas siswa cukup
71%-85%	Baik	Aktivitas siswa baik
86%-100%	Sangat baik	Aktivitas siswa sangat baik

(Aqib, 2009:161)

3.10 INDIKATOR KEBERHASILAN

Metode *role playing* dengan berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang dengan indikator sebagai berikut :

1. Aktivitas siswa dalam keterampilan berbicara menggunakan metode *role playing* dengan berbantuan media *audiovisual* meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik (71%-85%).
2. Keterampilan berbicara melalui metode *role playing* dengan berbantuan media *audiovisual* meningkat dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar $\geq 75\%$.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, siklus pertama dua pertemuan dan siklus dua satu pertemuan. Data kualitatif diperoleh berupa hasil observasi terhadap aktivitas selama proses pembelajaran bahasa Indonesia, sedangkan data kuantitatif berupa keterampilan berbicara siswa yang diperoleh dari tes lisan ketika pembelajaran.

Siklus satu pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 10 April 2013, pertemuan ke dua dilakukan pada tanggal 11 April 2013, dan siklus dua pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 17 April 2013. Berikut ini akan disajikan hasil penelitian yang terdiri atas observasi aktivitas siswa, dan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang.

4.1.1 Deskripsi Data Prasiklus

Data awal keterampilan berbicara siswa yang diperoleh pada semester satu siswa kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang pada prasiklus nilai rata-rata kelas 67. Data menunjukkan 19 siswa (54,28%) dari 35 siswa di kelas tersebut mendapat skor dibawah KKM (70), dan hanya 16 siswa (45,71%) saja yang mendapat skor di atas KKM (70).

4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I

4.1.2.1 Pertemuan Pertama

4.1.2.1.1 Hasil Pelaksanaan Observasi pada Siklus Satu Pertemuan Pertama

Kegiatan observasi dilakukan oleh kolaborator. Adapun kegiatan yang diamati selama pelaksanaan siklus satu pertemuan pertama adalah melakukan pengamatan aktivitas siswa dan mengumpulkan data hasil keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bertelepon dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual*.

a. Aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus satu pertemuan pertama

Observasi aktivitas siswa ini dilakukan oleh observer dengan subjek pengamatan 35 siswa dengan 6 aspek aktivitas siswa yang diamati yaitu aktivitas mendengarkan penjelasan guru tentang materi berbicara lewat telepon, mengamati video orang bertelepon yang ditayangkan guru di depan kelas, aktif bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan, melakukan permainan peran sesuai yang diperankan, memperhatikan pemeranan yang dilakukan kelompok lain di depan kelas, memberikan tanggapan terhadap pemeranan yang dilakukan kelompok lain.

Hasil observasi aktivitas siswa tiap indikator dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* pada siklus satu pertemuan pertama diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1.
Data Rata-Rata Ketuntasan Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan 1

No	Indikator	Jumlah siswa yang mendapat skor				Skor maks	Jumlah skor	Rata-rata skor
		1	2	3	4			
1.	Mendengarkan penjelasan guru tentang materi berbicara lewat telepon	0	0	7	28	24	133	3,8
2.	Mengamati video orang ber-telepon yang ditayangkan guru didepan kelas	0	0	5	30	24	135	3,8
3.	Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan	15	9	6	5	24	71	2,0
4.	Melakukan permainan peran sesuai yang diperankan.	0	5	23	7	24	107	3,0
5.	Memperhatikan pemeranan yang dilakukan kelompok lain di depan kelas.	4	6	11	14	24	105	3
6.	Memberikan tanggapan terhadap pemeranan yang dilakukan kelompok lain.	15	10	5	5	24	70	2
Jumlah skor							621	17,6
Persentase							73%	
Kriteria							Baik	

Berdasarkan tabel 4.1, dapat dilihat bahwa jumlah skor yang diperoleh seluruh siswa dikelas IVB adalah 621, skor rata-rata 17,6, dan persentasenya 73 % yang termasuk dalam kriteria baik. Perolehan skor setiap indikator berbeda-beda yang akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut :

Indikator aktivitas siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi berbicara lewat telepon memperoleh rata-rata 3,8. Hal ini ditunjukkan dengan

sebanyak 28 siswa melakukan semua deskriptor pada aspek ini yaitu sikap duduk baik, memperhatikan penjelasan guru, tidak gaduh, dan pandangan fokus. Sedangkan 7 siswa lainnya tidak memperhatikan penjelasan guru dan pandangnya tidak fokus.

Indikator aktivitas siswa mengamati video orang bertelepon yang ditayangkan guru di depan kelas memperoleh rata-rata 3,8. Hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 30 siswa melakukan semua deskriptor pada semua aspek yaitu sikap duduk baik, memperhatikan video, tidak gaduh, dan pandangan fokus. Dan ada 5 siswa yang sikap duduknya berpindah-pindah dan gaduh dalam kelas.

Indikator aktivitas siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan memperoleh rata-rata 2,0. Hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 5 siswa melakukan deskriptor pada tiga aspek yaitu mengangkat tangan sebelum bertanya atau menjawab, bertanya atau menjawab sekali, bertanya atau menjawab dua kali. Terdapat 6 siswa menjawab pertanyaan dengan mengangkat tangan terlebih dahulu dan hanya bertanya sekali, ada 9 siswa menjawab pertanyaan tanpa mengangkat tangan terlebih dahulu, dan 15 siswa tidak melakukan semua deskriptor.

Indikator aktivitas siswa melakukan permainan peran sesuai yang diperagakan memperoleh rata-rata 3,0. Hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 7 siswa melakukan semua deskriptor pada semua aspek yaitu berperan sesuai dengan skenario, menggunakan bahasa yang santun dalam bertelepon, menghayati peran, menggunakan vokal yang nyaring dalam bermain peran. Ada 23 siswa

melakukan pemeranan sesuai skenario, dan menggunakan bahasa yang santun dalam bertelepon, dan 5 siswa hanya berperan sesuai dengan skenario.

Indikator aktivitas siswa memperhatikan pemeranan yang dilakukan kelompok lain di depan kelas memperoleh rata-rata 3. Hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 14 siswa melakukan semua deskriptor pada semua aspek yaitu sikap duduk yang baik, tidak membuat gaduh, pandangan fokus, memperhatikan pemeranan kelompok lain. 11 siswa memperhatikan pemeranan yang dilakukan kelompok lain di depan kelas dan pandangan fokus, 6 siswa hanya memperhatikan pemeranan yang dilakukan kelompok lain di depan kelas, dan 4 siswa tidak melakukan semua deskriptor.

Indikator aktivitas siswa memberi tanggapan terhadap pemeranan kelompok lain memperoleh rata-rata 2. Hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 5 siswa melakukan semua deskriptor pada semua aspek yaitu memberi tanggapan atau tidak memberi tanggapan, mengangkat tangan sebelum memberi tanggapan, memberi tanggapan sekali, dan memberi tanggapan dua kali. Terdapat 5 siswa mengangkat tangan sebelum memberi tanggapan dan memberi tanggapan sekali. 10 siswa memberi tanggapan tanpa mengangkat tangan terlebih dahulu, dan 15 siswa tidak melakukan semua deskriptor.

b. Hasil keterampilan berbicara siswa pada siklus satu pertemuan pertama

Hasil keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* pada siklus satu pertemuan pertama ini diperoleh dari tes lisan yang dilakukan pada

pembelajaran di kelas pada materi berbicara lewat telepon. Jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran pada siklus satu pertemuan pertama berjumlah 35 siswa, dimana siswa maju berpasangan untuk memperagakan teks berbicara lewat telepon. Adapun penilaian yang dilakukan bersifat individual.

Akan disajikan tabel rekapitulasi nilai hasil keterampilan berbicara siswa menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* pada siklus satu pertemuan pertama akan disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.2.
Data Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa pada Siklus I Pertemuan 1

Responden	Skor (S)	Frekuensi (F)	SxF	Kualifikasi
NS	56	1	56	Tidak Tuntas
PW	60	1	60	Tidak Tuntas
MS, RS,NA	64	3	192	Tidak Tuntas
LJ, AA, AA, WAP, NMR	68	5	340	Tidak Tuntas
MU, GP, AAD, ANA, AP,BAP, FCK, IGW, NAP, RS, AIM, H.	72	12	864	Tuntas
AAB, RA, RS, NA, INK, EP, BAD, AAP,	76	8	608	Tuntas
CSY, VN	80	2	160	Tuntas
RAA, RFS, DEA	84	3	252	Tuntas
Jumlah		35	2.532	-
Jumlah siswa tuntas		25		-
Jumlah siswa tidak tuntas		10		-
Rata-rata		72,34		Baik
Persentase ketuntasan klasikal		71,42%		Baik

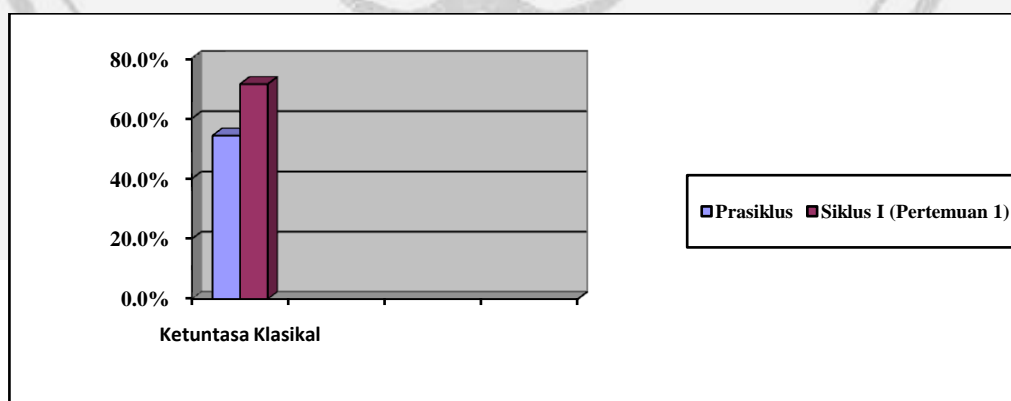
Berdasarkan tabel 4.2, menunjukkan bahwa rata-rata skor dari hasil penilaian keterampilan berbicara pada siklus satu pertemuan pertama adalah 72,34 dalam kategori baik. Bila dikorelasikan dengan batas ketuntasan minimum KKM SDN Gisikdrono 03 yaitu 70 maka rata-rata tersebut sudah diatas KKM. dan secara klasikal masuk dalam kategori belum tuntas dengan hasil 71,42% dengan

batas ketuntasan klasikal yang ditentukan $\geq 75\%$. Apabila dirinci dapat terlihat 25 siswa mendapat skor di atas KKM dengan skor tertinggi 84, dan 10 siswa mendapat skor di bawah KKM dengan skor terendah 56.

Tabel 4.3
Perbandingan Data Prasiklus dengan Siklus I Pertemuan 1

No	Pencapaian	Data Prasiklus	Data Siklus I (pertemuan pertama)
1.	Rata-rata	67	72,34
2.	Skor Terendah	53	56
3.	Skor Tertinggi	90	84
4.	Ketuntasan klasikal	54,28%	71,42%

Dari tabel 4.3, menunjukkan data prasiklus memperoleh rata-rata 67, skor terendah 53, dan skor tertinggi 90, dengan hasil ketuntasan klasikal 54,28%. Dan pada siklus satu pertemuan pertama memperoleh rata-rata 72,34, skor terendah 56, dan skor tertinggi 84, dengan hasil ketuntasan klasikal 71,42%. Hasil ketuntasan klasikal dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 4.1 Diagram Persentase Peningkatan Ketuntasan Klasikal Keterampilan Berbicara pada Prasiklus dan Siklus I Pertemuan 1

Pada diagram 4.1, menunjukkan bahwa bila dibandingkan hasil ketuntasan klasikal pada prasiklus 54,28 % sedangkan pada siklus satu pertemuan pertama sebesar 71,42%. Artinya ada peningkatan dari prasiklus dan setelah diadakan tindakan pada siklus satu pada pertemuan pertama akan tetapi peningkatan yang diperoleh belum mencapai indikator ketuntasan klasikal ≥ 75 % sehingga perlu diadakan perbaikan pada pertemuan kedua agar indikator keberhasilan dapat dicapai.

4.1.2.1.2 Refleksi Pelaksanaan Siklus Satu Pertemuan Pertama

Setelah peneliti melakukan pengambilan data pada siklus satu pertemuan pertama maka diperoleh data aktivitas siswa, dan hasil keterampilan berbicara siswa. Refleksi ini dilakukan peneliti bersama kolaborator untuk menjadi pertimbangan dalam perbaikan pembelajaran pada siklus satu pada pertemuan kedua. Adapun hasil refleksi sebagai berikut :

a. Aktivitas Siswa

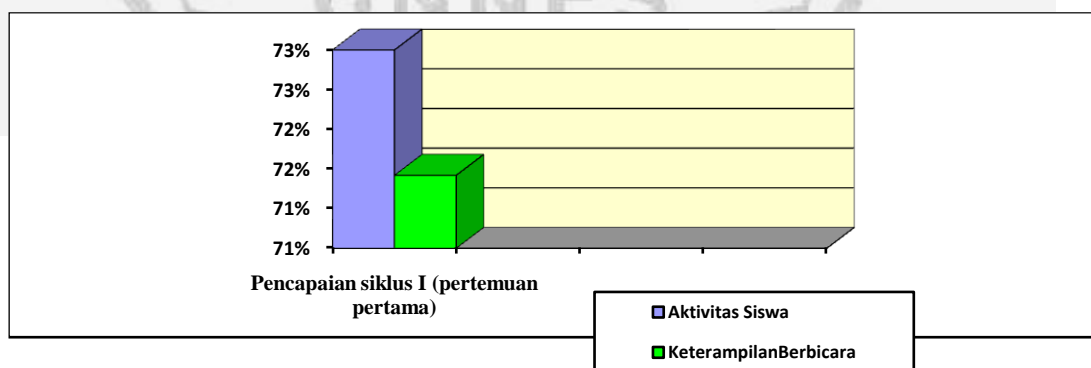
Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus satu pertemuan pertama menunjukkan bahwa aktivitas memperoleh rata-rata skor 18,1 dengan prosentase 76 % dengan kategori sekala baik. Berdasarkan indikator keberhasilan yang diharapkan adalah kriteria ketuntasan 71% - 85 % dengan sekala penilaian baik. Maka perlu dilakukan perbaikan pada kekurangan-kekurangan yang terjadi disiklus satu pertemuan pertama pada pertemuan kedua. Adapun kekurangan pada siklus satu pertemuan pertama adalah sebagai berikut :

- a) Ada beberapa siswa gaduh dalam kelas pada saat ditayangkan video, sehingga suara video yang ditayangkan tidak terdengar.
- b) Dalam kegiatan pemerana ada beberapa siswa yang tidak sungguh-sungguh sehingga kegiatan berjalan kurang lancar.
- c) Terdapat beberapa siswa yang sering mengganggu kegiatan pemeranan.
- d) Searuh dari jumlah siswa tidak menanggapi pemeranan yang dilakukan didepan kelas karena tidak memperhatikan.

b. Hasil Keterampilan Berbicara Siswa

Hasil pengamatan pada siklus satu pertemuan pertama menunjukkan bahwa hasil keterampilan berbicara siswa memperoleh skor rata-rata 72,34 dalam kategori baik dan secara klasikal masuk dalam kategori belum tuntas dengan hasil 71,42% dengan batas ketuntasan klasikal yang ditentukan $\geq 75\%$. Drngan rincian 25 siswa mendapat skor di atas KKM dan 10 siswa belum memenuhi KKM yang ditentukan.

Hasil pengamatan aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa tersebut dapat digambarkan dalam diagram batang sebai berikut:



Gambar 4.2 Diagram Data Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 1

Berdasarkan diagram 4.2, dapat dilihat bahwa aktivitas siswa memperoleh persentase 73 % dengan kategori baik, dan persentase ketuntasan klasikal keterampilan berbicara siswa 71,42% termasuk dalam kategori belum tuntas dengan indikator ketuntasan klasikal ≥ 75 %. Sehingga perlu adanya perbaikan pada pertemuan berikutnya.

4.1.2.1.3 Perbaikan

Berdasarkan temuan data pada saat peneliti melaksanakan siklus satu pertemuan pertama maka peneliti perlu melakukan perbaikan pada pertemuan kedua agar dapat tercapainya indikator keberhasilan yang telah direncanakan. Adapun perbaikan yang akan dilaksanakan pada pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

a. Aktivitas Siswa

Perbaikan yang harus dilakukan pada pelaksanaan pertemuan ke dua yaitu:

- a) Guru harus membuat video pembelajaran yang lebih menarik agar perhatian siswa tertuju pada video yang ditayangkan.
- b) Siswa diberi motivasi agar sungguh-sungguh dalam pemeranan.
- c) Guru mengondisikan siswa yang sering mengganggu siswa lain dalam pemeranan.
- d) Guru memberi motivasi agar siswa memberi tanggapan dari pemeranan siswa lain.

b. Hasil Keterampilan Berbicara

Perbaikan yang harus dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa yaitu:

- a) Guru memberikan contoh orang berbicara lewat telepon melalui media audiovisual yang lebih menarik dan suara yang jelas.
- b) Meningkatkan ketuntasan klasikal keterampilan berbicara siswa pada pertemuan ke dua sehingga dapat mencapai indikator keberhasilan yang telah direncanakan.

4.1.2.2 Pertemuan Kedua

4.1.2.2.1 Hasil Observasi Pelaksanaan Siklus Satu Pertemuan Kedua

Kegiatan observasi dilakukan oleh kolaborator. Adapun kegiatan yang diamati selama pertemuan kedua adalah melakukan pengamatan aktivitas siswa dan mengumpulkan data hasil keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bertelepon dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual*.

a. Aktivitas siswa dalam pembelajaran pertemuan siklus satu pertemuan kedua

Observasi aktivitas siswa ini dilakukan oleh observer dengan subjek pengamatan 35 siswa dengan 6 aspek aktivitas siswa yang diamati yaitu aktivitas mendengarkan penjelasan guru tentang materi berbicara lewat telepon, mengamati video orang bertelepon yang ditayangkan guru di depan kelas, aktif bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan, melakukan permainan peran sesuai yang

diperankan, memperhatikan pemeranan yang dilakukan kelompok lain di depan kelas, memberikan tanggapan terhadap pemeranan yang dilakukan kelompok lain.

Hasil observasi aktivitas siswa tiap indikator dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* pada siklus satu pertemuan kedua diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.4
Data Rata-Rata Ketuntasan Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan 2

No.	Indikator	Jumlah siswa yang mendapat skor				Skor maks	Jumlah skor	Rata-rata skor
		1	2	3	4			
1.	Mendengarkan penjelasan guru tentang materi berbicara lewat telepon	0	0	7	28	24	133	3,8
2.	Mengamati video orang yang bertelepon yang ditayangkan guru di depan kelas	0	0	3	32	24	137	3,91
3.	Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan	13	9	7	6	24	76	2,17
4.	Melakukan permainan peran sesuai yang diperankan.	0	4	21	10	24	111	3,17
5.	Memperhatikan pemeranan yang dilakukan kelompok lain di depan kelas.	2	9	9	14	24	94	2,7
6.	Memberikan tanggapan terhadap pemeranan yang dilakukan kelompok lain.	11	5	9	10	24	88	2,51
Jumlah skor							639	18,26
Persentase							76%	
Kriteria							Baik	

Berdasarkan tabel 4.4, dapat dilihat bahwa jumlah skor yang diperoleh seluruh siswa dikelas IVB adalah 639, skor rata-rata 18,26, dan persentasenya 76% yang termasuk dalam kriteria baik. Perolehan skor setiap indikator berbeda-beda yang akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut :

Indikator aktivitas siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi berbicara lewat telepon memperoleh rata-rata 3,8. Hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 28 siswa melakukan semua deskriptor pada aspek ini yaitu sikap duduk baik, memperhatikan penjelasan guru, tidak gaduh, dan pandangan fokus. Sedangkan 7 siswa lainnya tidak memperhatikan penjelasan guru dan pandangannya tidak fokus.

Indikator aktivitas siswa mengamati video orang bertelepon yang ditayangkan guru di depan kelas memperoleh rata-rata 3,91. Hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 32 siswa melakukan semua deskriptor pada semua aspek yaitu sikap duduk baik, memperhatikan video, tidak gaduh, dan pandangan fokus. Dan ada 3 siswa yang sikap duduknya berpindah-pindah dan gaduh dalam kelas.

Indikator aktivitas siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan memperoleh rata-rata 2,17. Hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 6 siswa melakukan deskriptor pada tiga aspek yaitu mengangkat tangan sebelum bertanya atau menjawab, bertanya atau menjawab sekali, bertanya atau menjawab dua kali, terdapat 7 siswa menjawab pertanyaan dengan mengangkat tangan terlebih dahulu dan hanya bertanya sekali, ada 9 siswa menjawab pertanyaan tanpa mengangkat tangan terlebih dahulu, dan 13 siswa tidak melakukan semua deskriptor.

Indikator aktivitas siswa melakukan permainan peran sesuai yang diperagakan memperoleh rata-rata 3,17. Hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 10 siswa melakukan semua deskriptor pada semua aspek yaitu berperan sesuai dengan skenario, menggunakan bahasa yang santun dalam bertelepon, menghayati peran, menggunakan vokal yang nyaring dalam bermain peran. Ada 21 siswa melakukan pemeranan sesuai skenario, dan menggunakan bahasa yang santun dalam bertelepon, dan 4 siswa hanya berperan sesuai dengan skenario.

Indikator aktivitas siswa memperhatikan pemeranan yang dilakukan kelompok lain di depan kelas memperoleh rata-rata 2,7. Hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 14 siswa melakukan semua deskriptor pada semua aspek yaitu sikap duduk yang baik, tidak membuat gaduh, pandangan fokus, memperhatikan pemeranan kelompok lain. 9 siswa memperhatikan pemeranan yang dilakukan kelompok lain di depan kelas dan pandangan fokus, 9 siswa hanya memperhatikan pemeranan yang dilakukan kelompok lain di depan kelas, dan 2 siswa tidak melakukan semua deskriptor.

Indikator aktivitas siswa memberi tanggapan terhadap pemeranan kelompok lain memperoleh rata-rata 2,51. Hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 10 siswa melakukan semua deskriptor pada semua aspek yaitu memberi tanggapan atau tidak memberi tanggapan, mengangkat tangan sebelum memberi tanggapan, memberi tanggapan sekali, dan memberi tanggapan dua kali. Terdapat 9 siswa mengangkat tangan sebelum memberi tanggapan dan memberi tanggapan sekali. 5 siswa memberi tanggapan tanpa mengangkat tangan terlebih dahulu, dan 11 siswa tidak melakukan semua deskriptor.

b. Hasil keterampilan berbicara siswa pada siklus satu pertemuan kedua

Hasil keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* pada siklus satu pertemuan kedua ini diperoleh dari tes lisan yang dilakukan pada pembelajaran di kelas pada materi berbicara lewat telepon. Jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran pada siklus satu pertemuan kedua berjumlah 35 siswa, dimana siswa maju berkelompok untuk memperagakan teks berbicara lewat telepon dan menyampaikan pesan yang didapat dari bertelepon dengan bahasa yang santun. Adapun penilaian yang dilakukan bersifat individual.

Berikut ini akan disajikan tabel hasil penilaian keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* pada siklus satu pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5

Data Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa pada Siklus I Pertemuan 2

Responden	Skor (S)	Frekuensi (F)	SxF	Kualifikasi
NS	60	1	60	Tidak Tuntas
RS, NA, MS,	64	3	180	Tidak Tuntas
NMR, AAS, AA, LJ,PW	68	5	340	Tidak Tuntas
GP, WAP, AAD, AAP, FCK, IGW, RS, AI, H	72	9	648	Tuntas
AAB, RA, RS, NAP, INK, EP, BAP, ANA, MU	76	9	684	Tuntas
AAP, BAD, NA, VN	80	4	320	Tuntas
CSY, RFS, RAA	84	3	252	Tuntas
DEA	88	1	88	Tuntas
Jumlah		35	2.584	-
Jumlah siswa tuntas		26		-
Jumlah siswa tidak tuntas		9		-
Rata-rata		73,82		Baik
Persentase ketuntasan klasikal		74,28%		Baik

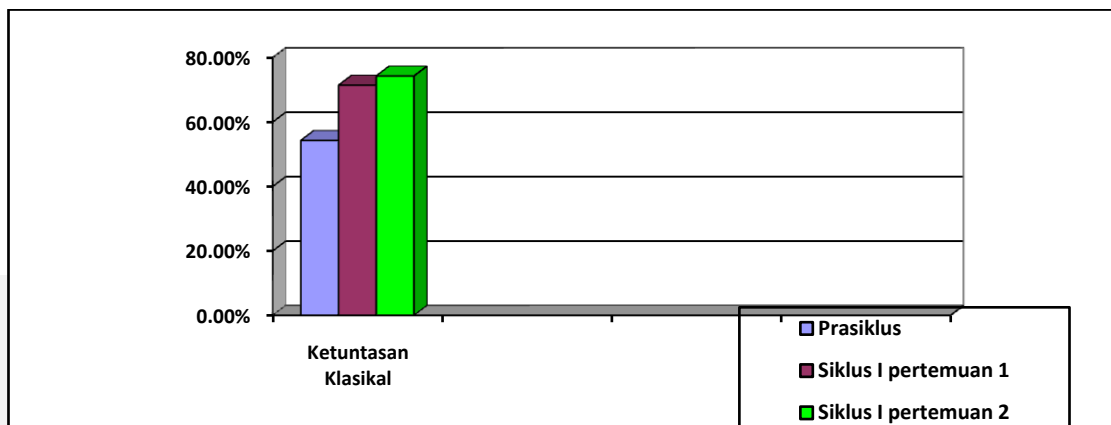
Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa rata-rata skor dari hasil penilaian keterampilan berbicara pada siklus satu pertemuan kedua adalah 73,82 dalam kategori baik bila dikorelasikan dengan batas ketuntasan minimum KKM SDN Gisikdrono 03 yaitu 70 maka rata-rata tersebut sudah di atas KKM. dan secara klasikal masuk dalam kategori belum tuntas dengan hasil 74,28% dengan batas ketuntasan klasikal yang ditentukan $\geq 75\%$. Apabila dirinci dapat terlihat 26 siswa mendapat skor di atas KKM dengan skor tertinggi 88, dan 9 siswa mendapat skor di bawah KKM dengan skor terendah 60.

Tabel 4.6

Perbandingan Data Prasiklus, Siklus I Pertemuan 1 Dan 2

No	Pencapaian	Data Prasiklus	Data Siklus I pertemuan 1	Data Siklus I pertemuan 2
1.	Rata-rata	67	72,34	73,84
2.	Skor Terendah	53	56	60
3.	Skor Tertinggi	90	84	88
4.	Ketuntasan klasikal	54,28%	71,42%	74,28%

Dari tabel 4.6, menunjukkan data prasiklus memperoleh rata-rata 67, skor terendah 53, dan skor tertinggi 90 dengan hasil ketuntasan klasikal 54,28%. Pada siklus satu pertemuan pertama memperoleh rata-rata 72,34, skor terendah 56, dan skor tertinggi 84 dengan hasil ketuntasan klasikal 71, 42%. Dan pada siklus satu pertemuan dua memperoleh rata-rata 73,84, skor terendah 60, dan skor tertinggi 88 dengan hasil ketuntasan klasikal 74,28%. Hasil ketuntasan klasikal dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 4.3 Diagram Persentase Peningkatam Ketuntasan Klasikal Keterampilan Berbicara Siswa pada Prasiklus, Siklus I Pertemuan 1 dan 2

Pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa jika dibandingkan dari prasiklus dengan hasil siklus satu pertemuan pertama dan pertemuan kedua ketuntasan klasikal keterampilan berbicara siswa terjadi peningkatan. Pada ketuntasan klasikal prasiklus 54,28% pada ketuntasan klasikal siklus satu pertemuan pertama adalah 71,42% sedangkan ketuntasan klasikal pertemuan kedua adalah 74,28%. Artinya ketuntasan klasikal antara prasiklus dengan siklus satu pertemuan pertama dan pertemuan kedua mengalami peningkatan, akan tetapi peningkatannya belum mencapai indikator keberhasilan 75%, sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus dua agar indikator keberhasilan tercapai.

4.1.2.2.2 Refleksi Siklus Satu Pertemuan Kedua

Setelah peneliti melakukan pengambilan data pada siklus satu pertemuan kedua maka diperoleh data aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa. Refleksi ini dilakukan peneliti dengan kolaborator untuk menjadi pertimbangan dan perbaikan pada siklus dua. Adapun refleksi selengkapnya adalah sebagai berikut:

a. Aktivitas Siswa

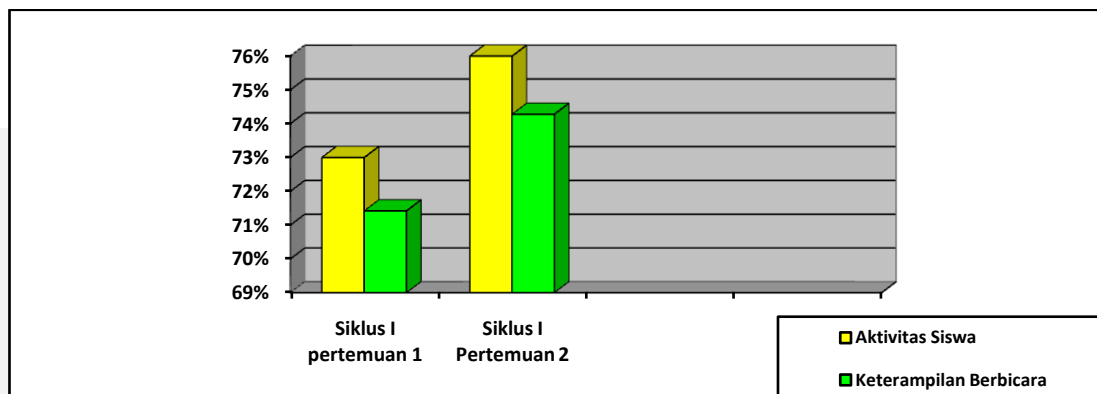
Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus satu pertemuan kedua menunjukkan bahwa aktivitas memperoleh rata-rata skor 18,26 dengan prosentase 76% dengan kategori sekala baik. Berdasarkan indikator keberhasilan yang diharapkan adalah kriteria ketuntasan 71% - 85% dengan sekala penilaian baik. dan perlu dilakukan perbaikan pada kekurangan-kekurangan yang terjadi dipertemuan kedua siklus satu pada siklus dua. Adapun kekurangan pada siklus satu pertemuan kedua adalah sebagai berikut :

- a) Siswa kurang memperhatikan pemeranan yang dilakukan di depan kelas, dan siswa gaduh.
- b) Banyak siswa yang tidak memberikan tanggapan karena tidak memperhatikan pemeranan.
- c) Beberapa siswa asik bermain dan mengganggu pemeranan yang berlangsung.

b. Hasil Keterampilan Berbicara Siswa

Hasil pengamatan pada siklus satu pertemuan kedua menunjukkan bahwa hasil keterampilan berbicara siswa memperoleh rata-rata skor 73.82 dalam kategori baik dan secara klasikal masuk dalam kategori belum tuntas dengan hasil 74,28% dengan batas ketuntasan klasikal yang ditentukan $\geq 75\%$. Drngan rincian 26 siswa mendapat skor di atas KKM dan 9 siswa mendapat skor belum memenuhi KKM yang ditentukan.

Hasil pengamatan aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa dapat digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.4 Diagram Rekapitulasi Siklus I Pertemuan 1 dan 2

Berdasarkan diagram penyajian rekapitulasi siklus satu pertemuan pertama dengan pertemuan kedua terlihat bahwa penggunaan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* terjadi peningkatan. Dan dapat dirinci sebagai berikut: aktivitas siswa dari siklus satu pertemuan pertama sampai pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu pertemuan pertama 73% (baik), meningkat pada pertemuan kedua 76% (baik). Hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang direncanakan. Selain itu keterampilan berbicara siswa secara klasikal dari siklus satu pertemuan pertama dengan pertemuan kedua juga meningkat, yaitu pada pertemuan pertama 71,42% meningkat pada pertemuan kedua 74,28%. Walaupun sudah mengalami peningkatan akan tetapi masih belum mencapai indikator ketuntasan minimal secara klasikal yaitu $\geq 75\%$. Maka perlu diadakan perbaikan pada pertemuan berikutnya.

4.1.2.2.3 Perbaikan

Berdasarkan temuan data saat peneliti melakukan pertemuan kedua pada siklus satu maka peneliti perlu melakukan perbaikan dalam siklus dua agar dapat mencapai indikator keberhasilan yang telah direncanakan. Adapun perbaikan yang akan dilakukan pada siklus dua adalah sebagai berikut:

a. Aktivitas Siswa

Perbaikan yang harus dilakukan untuk meningkatkan aktivitas siswa adalah:

- a) Guru membuat suasana permainan peran lebih menarik agar siswa lebih fokus pada kegiatan pemeranan.
- b) Guru member motifasi kepada siswa agar mau member tanggapan terhadap pemeranan.
- c) Guru mengondisikan siswa yang sering mengganggu pemeranan.

b. Keterampilan Berbicara Siswa

Perbaikan yang harus dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa yaitu meningkatkan ketuntasan klasikal keterampilan berbicara siswa di siklus satu pertemuan kedua pada siklus dua sehingga dapat mencapai indikator keberhasilan yang sudah direncanakan. Dengan cara memperbaiki media pembelajaran yang digunakan agar bisa dijadikan acuan siswa dalam pemeranan serta mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan dan menambah jumlah anggota kelompok menjadi 4 siswa.

4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II

4.1.3.1 Pertemuan pertama

4.1.3.1.1 Hasil Observasi Pelaksanaan Siklus Dua Pertemuan Pertama

Kegiatan observasi dilakukan oleh kolaborator. Adapun kegiatan yang diamati selama kegiatan siklus dua pertemuan pertama adalah melakukan pengamatan aktivitas siswa dan mengumpulkan data hasil keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bertelepon dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual*.

a. Aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus dua pertemuan pertama

Observasi aktivitas siswa ini dilakukan oleh observer dengan subyek pengamatan 35 siswa dengan 6 aspek aktivitas siswa yang diamati yaitu aktivitas mendengarkan penjelasan guru tentang materi berbicara lewat telepon, mengamati video orang ber telepon yang ditayangkan guru didepan kelas, aktif bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan, melakukan permainan peran sesuai yang diperankan, memperhatikan pemeranan yang dilakukan kelompok lain di depan kelas, memberikan tanggapan terhadap pemeranan yang dilakukan kelompok lain.

Hasil observasi aktivitas siswa tiap indikator dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* pada siklus dua pertemuan pertama diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.7
Data Rata-rata Ketuntasan Aktivitas Siswa pada Siklus II Pertemuan 1

No.	Indikator	Jumlah siswa yang mendapat skor				Skor maks	Jumlah skor	Rata-rata skor
		1	2	3	4			
1.	Mendengarkan penjelasan guru tentang materi berbicara lewat telepon	0	0	6	29	24	134	3,82
2.	Mengamati video orang ber telepon yang ditayangkan guru didepan kelas	0	0	3	32	24	137	3,91
3.	Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan	11	10	8	6	24	81	2,31
4.	Melakukan permainan peran sesuai yang diperankan.	0	4	21	10	24	111	3,17
5.	Memperhatikan pemeranan yang dilakukan kelompok lain didepan kelas.	3	9	10	13	24	142	4,05
6.	Memberikan tanggapan terhadap pemeranan yang dilakukan kelompok lain.	9	7	9	10	24	90	2,57
Jumlah skor							695	19,83
Persentase							83%	
Kriteria							Baik	

Berdasarkan tabel 4.7, dapat dilihat bahwa jumlah skor yang diperoleh seluruh siswa dikelas IVB adalah 695, skor rata-rata 19,83, dan persentasenya 83% yang termasuk dalam kriteria baik. Perolehan skor setiap indikator berbeda-beda yang akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut :

Indikator aktivitas siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi berbicara lewat telepon memperoleh rata-rata 3,82. Hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 29 siswa melakukan semua deskriptor pada aspek ini yaitu sikap duduk baik, memperhatikan penjelasan guru, tidak gaduh, dan pandangan fokus.

Sedangkan 6 siswa lainnya tidak memperhatikan penjelasan guru dan pandangannya tidak fokus.

Indikator aktivitas siswa mengamati video orang bertelepon yang ditayangkan guru didepan kelas memperoleh rata-rata 3,91. Hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 32 siswa melakukan semua deskriptor pada semua aspek yaitu sikap duduk baik, memperhatikan video, tidak gaduh, dan pandangan fokus. Dan ada 3 siswa yang sikap duduknya berpindah-pindah dan gaduh dalam kelas.

Indikator aktivitas siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan memperoleh rata-rata 2,31. Hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 6 siswa melakukan deskriptor pada tiga aspek yaitu mengangkat tangan sebelum bertanya atau menjawab, bertanya atau menjawab sekali, bertanya atau menjawab dua kali, terdapat 8 siswa menjawab pertanyaan dengan mengangkat tangan terlebih dahulu dan hanya bertanya sekali, ada 10 siswa menjawab pertanyaan tanpa mengangkat tangan terlebih dahulu, dan 11 siswa tidak melakukan semua deskriptor.

Indikator aktivitas siswa melakukan permainan peran sesuai yang diperagakan memperoleh rata-rata 3,17. Hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 10 siswa melakukan semua deskriptor pada semua aspek yaitu berperan sesuai dengan skenario, menggunakan bahasa yang santun dalam bertelepon, menghayati peran, menggunakan vokal yang nyaring dalam bermain peran. Ada 21 siswa melakukan pemeranan sesuai skenario, dan menggunakan bahasa yang santun dalam bertelepon, dan 4 siswa hanya berperan sesuai dengan skenario.

Indikator aktivitas siswa memperhatikan pemeranan yang dilakukan kelompok lain di depan kelas memperoleh rata-rata 4,05. Hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 13 siswa melakukan semua deskriptor pada semua aspek yaitu sikap duduk yang baik, tidak membuat gaduh, pandangan fokus, memperhatikan pemeranan kelompok lain. 10 siswa memperhatikan pemeranan yang dilakukan kelompok lain di depan kelas dan pandangan fokus, 9 siswa hanya memperhatikan pemeranan yang dilakukan kelompok lain di depan kelas, dan 3 siswa tidak melakukan semua deskriptor.

Indikator aktivitas siswa memberi tanggapan terhadap pemeranan kelompok lain memperoleh rata-rata 2,57. Hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 10 siswa melakukan semua deskriptor pada semua aspek yaitu memberi tanggapan atau tidak memberi tanggapan, mengangkat tangan sebelum memberi tanggapan, memberi tanggapan sekali, dan memberi tanggapan dua kali. Terdapat 9 siswa mengangkat tangan sebelum memberi tanggapan dan memberi tanggapan sekali. 7 siswa memberi tanggapan tanpa mengangkat tangan terlebih dahulu, dan 9 siswa tidak melakukan semua deskriptor.

b. Hasil keterampilan berbicara siswa pada siklus dua pertemuan pertama

Hasil keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* pada siklus dua pertemuan pertama ini diperoleh dari tes lisan yang dilakukan pada pembelajaran di kelas pada materi berbicara lewat telepon. Jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran pada siklus dua pertemuan pertama berjumlah 35 siswa,

dimana siswa maju berkelompok untuk memperagakan teks berbicara lewat telepon dan menyampaikan pesan yang didapat dari bertelepon dengan bahasa yang santun. Adapun penilaian yang dilakukan bersifat individual.

Berikut ini akan disajikan tabel hasil dari penilaian keterampilan berbicara siswa menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8
Data Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa pada Siklus II Pertemuan 1

Responden	Skor (S)	Frekuensi (F)	SxF	Kualifikasi
NC	60	1	60	Tidak Tuntas
RS, MS, AA,	64	3	192	Tidak Tuntas
NMR, LJ, NA, PW	68	4	272	Tidak Tuntas
MU, GP, AAD, ANA, AP, FCK, IGW, AIM	72	8	576	Tuntas
WAP, AAS, BAP, EP, INK, NAP, RS, RA, RS, AA	76	10	760	Tuntas
BAD, NA, VN	80	3	240	Tuntas
AAP, H	84	2	160	Tuntas
CSY, RAA	88	2	176	Tuntas
DEA, RFS	92	2	184	Tuntas
Jumlah		35	2.628	-
Jumlah siswa tuntas		27		-
Jumlah siswa tidak tuntas		8		-
Rata-rata		75,08		Baik
Persentase ketuntasan klasikal		77,14%		Baik

Berdasarkan tabel 4.8, menunjukkan bahwa rata-rata skor dari hasil penilaian keterampilan berbicara pada siklus dua pertemuan pertama adalah 75,08 dalam kategori baik bila di korelasikan dengan batas ketuntasan minimum KKM SDN Gisikdrono 03 yaitu 70 maka rata-rata tersebut sudah di atas KKM. Dan secara klasikal masuk dalam kategori tuntas dengan hasil 77,14% dengan batas

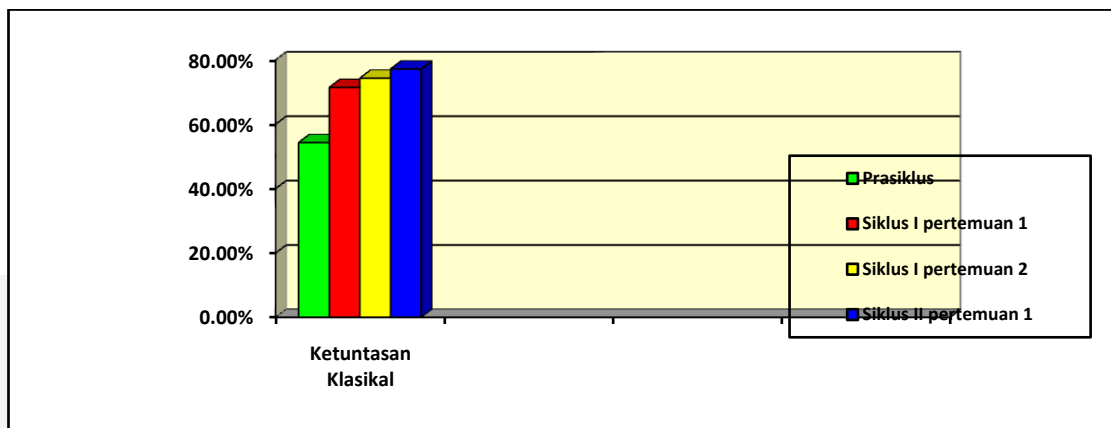
ketuntasan klasikal yang ditentukan $\geq 75\%$. Apabila dirinci dapat terlihat 27 siswa mendapat skor di atas KKM dengan skor tertinggi 92, dan 8 siswa mendapat skor di bawah KKM dengan skor terendah 60.

Tabel 4.9

Perbandingan Data Prasiklus, Siklus I Pertemuan 1, Siklus I Pertemuan II dan, Siklus II Pertemuan 1

No	Pencapaian	Data Prasiklus	Data Siklus I Pertemuan 1	Data Siklus I pertemuan 2	Data Siklus II pertemuan 1
1	Rata-rata	67	72,34	73,84	75,08
2	Skor Terendah	53	56	60	60
3	Skor Tertinggi	90	84	88	92
4	Ketuntasan klasikal	54,28%	71,42%	74,28%	77,14%

Dari tabel 4.9, menunjukkan data prasiklus memperoleh rata-rata 67, skor terendah 53, dan skor tertinggi 90 dengan hasil ketuntasan klasikal 54,28%. Pada siklus satu pertemuan pertama memperoleh rata-rata 72,34, skor terendah 56, dan skor tertinggi 84, dengan hasil ketuntasan klasikal 71, 42%. Pada siklus satu pertemuan dua memperoleh rata-rata 73,84, skor terendah 60, dan skor tertinggi 88, dengan hasil ketuntasan klasikal 74,28%. Dan pada siklus dua pertemuan pertama memperoleh rata-rata 75,08, skor terendah 60, dan skor tertinggi 92, dengan hasil ketuntasan klasikal 77,14%. Hasil ketuntasan klasikal dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 4.5 Diagram Persentase Peningkatam Ketuntasan Klasikal Keterampilan Berbicara Siswa pada Prasiklus, Siklus I Pertemuan 1, Pertemuan 2, dan Siklus II Pertemuan 1

Pada tabel 4.5, menunjukkan bahwa jika dibandingkan dari hasil siklus satu pada pertemuan pertama, pertemuan kedua, dan siklus dua pada pertemuan pertama ketuntasan klasikal keterampilan berbicara siswa terjadi peningkatan. Pada ketuntasan klasikal siklus satu pertemuan pertama adalah 71,42% sedangkan ketuntasan klasikal siklus satu pertemuan kedua adalah 74,28%, dan ketuntasan klasikal pada siklus dua pertemuan pertama adalah 77,14%. Artinya ketuntasan klasikal antara siklus satu pada pertemuan pertama, kedua, dan siklus dua pertemuan pertama mengalami peningkatan mencapai indikator keberhasilan 75%, hal ini ditunjukkan dengan hasil ketuntasan klasikal pada siklus dua pertemuan pertama dengan hasil 77,14%.

4.1.3.1.2 Refleksi Siklus Dua Pertemuan Pertama

Setelah peneliti melakukan pengambilan data pada siklus dua pertemuan pertama maka diperoleh data aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa. Refleksi ini dilakukan peneliti dengan kolaborator untuk menjadi pertimbangan

dan perbaikan pada siklus dua pertemuan pertama. Adapun refleksi selengkapnya adalah sebagai berikut:

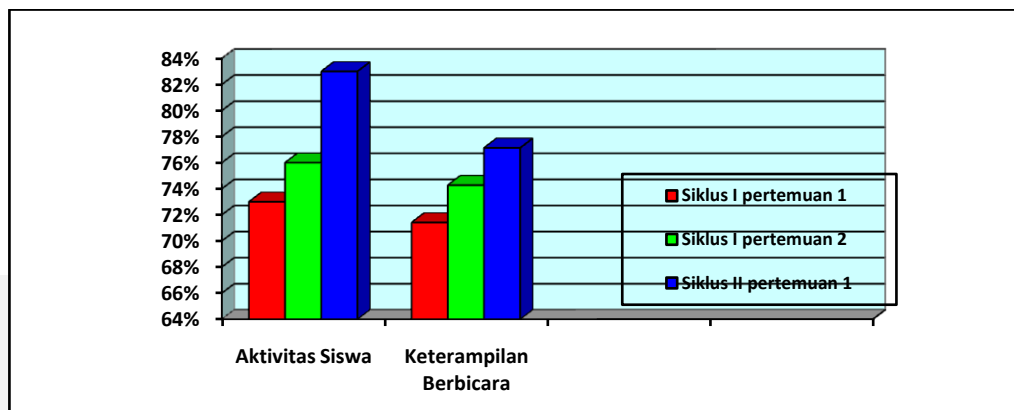
a. Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus dua pertemuan pertama menunjukkan bahwa aktivitas memperoleh rata-rata skor 19,83 dengan persentase 83% dengan kategori sekala baik. Berdasarkan indikator keberhasilan yang diharapkan adalah kriteria ketuntasan 71% - 85 % dengan sekala penilaian baik dan sudah mencapai kriteria ketuntasan yang direncanakan.

b. Hasil Keterampilan Berbicara Siswa

Hasil pengamatan pada siklus dua pertemuan pertama menunjukkan bahwa hasil keterampilan berbicara siswa memperoleh skor rata-rata 75,08 dalam kategori baik dan secara klasikal masuk dalam kategori tuntas dengan hasil 77,14% dengan batas ketuntasan klasikal yang ditentukan $\geq 75\%$. Dengan rincian 27 siswa mendapat skor di atas KKM dan 8 siswa mendapat skor belum memenuhi KKM yang ditentukan.

Hasil pengamatan aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa dapat digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.6 Diagram Rekapitulasi Siklus I Pertemuan 1, 2, dan Siklus II Pertemuan 1

Berdasarkan diagram 4.6 penyajian rekapitulasi siklus satu pertemuan pertama, kedua, dan siklus dua pertemuan pertama terlihat bahwa penggunaan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* terjadi peningkatan. Dan dapat dirinci sebagai berikut: aktivitas siswa dari siklus satu pertemuan pertama sampai siklus dua pertemuan pertama mengalami peningkatan yaitu siklus satu pertemuan pertama 73% (baik), meningkat pada siklus satu pertemuan kedua 76% (baik) dan pada siklus dua pertemuan pertama 83% (baik). Hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang direncanakan. Selain itu keterampilan berbicara siswa secara klasikal dari siklus satu pertemuan pertama sampai siklus dua pertemuan pertama juga meningkat, yaitu pada siklus satu pertemuan pertama 71,42% meningkat pada siklus satu pertemuan kedua 74,28% dan pada siklus dua pertemuan pertama meningkat menjadi 77,14%. Dan sudah mencapai indikator ketuntasan minimal secara klasikal yaitu $\geq 75\%$, sehingga penelitian dicukupkan pada siklus dua pertemuan pertama.

4.2 PEMBAHASAN

4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian

Pembahasan lebih banyak didasarkan pada hasil observasi dan refleksi aktivitas siswa dan hasil keterampilan berbicara siswa pada setiap siklusnya. Proses pembelajaran bahasa Indonesia ini menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang.

4.2.1.1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Dari analisis siklus satu dan siklus dua dapat dinyatakan bahwa metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil tersebut dicapai karena pengkajian berikut;

4.2.1.1.1 Teoretis

Pada siklus satu aktivitas siswa memperoleh rata-rata 17,97 dan persentasenya 75 % dengan kriteria baik. Hasil ini sudah mencapai ketuntasan yang direncanakan yaitu $\geq 75\%$. Aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran menunjukkan hal yang positif. Siswa memerankan perannya dengan baik, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum menunjukkan hasil yang memuaskan.

Pada siklus dua aktivitas siswa meningkat dengan rata-rata 19,83 dan persentasenya 83% dalam kategori baik dan sudah mencapai indikator keberhasilan. Hal ini dikarenakan pada siklus dua ini siswa sudah termotivasi dan

sudah tidak malu-malu lagi dalam melakukan permainan peran. Selain itu guru juga memperbaiki media *audiovisual* yang digunakan sehingga siswa memberikan respon yang positif dari stimulus yang diberikan guru berupa media *audiovisual*.

Berdasarkan analisis aktivitas siswa, terbukti bahwa melalui penggunaan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan aktivitas siswa. Adanya aktivitas siswa dalam pembelajaran disebabkan oleh adanya situasi belajar yang aktif dan adanya stimulus yang positif sehingga melahirkan respon yang positif pula. Hal ini sesuai dengan teori belajar behavioristik yaitu perubahan tingkah laku tidak disebabkan dari internal diri manusia melainkan karena faktor stimulus yang menimbulkan respon (Rifa'i, 2009:106). Diperkuat dengan pendapat Djamarah (2010:51) meningkatnya aktivitas siswa berarti meningkatkan peluang untuk berinteraksi dengan lingkungan dan berinteraksi dengan lingkungan akan meningkatkan pengalaman siswa.

4.2.1.1.2 *Praktis*

Selama penelitian berlangsung siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan metode *role playing* dengan berbantuan media *audiovisual* yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga aktivitas dari siklus satu dan dua mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan siklus satu siswa aktivitas siswa belum maksimal dikarenakan masih banyak siswa yang malu dan belum terbiasa dengan penggunaan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual*, selain itu terdapat beberapa siswa yang mengganggu selama kegiatan pembelajaran dikarenakan siswa tersebut kurang tertarik dengan tayangan media yang diberikan

guru. Pada siklus dua aktivitas siswa mengalami peningkatan hingga mencapai indikator yang direncanakan yaitu $\geq 75\%$. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran siswa sudah beradaptasi dengan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* yang diterapkan guru, selain itu guru juga memperbaiki media yang ditayangkan sehingga siswa memberikan respon yang positif dan menyebabkan aktivitas siswa meningkat.

4.2.1.1.3 *Empiris*

Meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* dikarenakan siswa senang dengan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh beberapa penelitian yang menggunakan metode *role playing* yang dilakukan sebelumnya diantaranya; penelitian yang dilakukan Dewi, Ika Fitrikuslina pada tahun 2011. Yang berjudul *Meningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Metode Role Playing pada Siswa Kelas III SDN Turi 01 Kodya Blitar*, dan penelitian yang dilakukan Yuliagustina, Martalita pada tahun 2011, yang berjudul *Peningkatan Kemampuan berbicara Siswa dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas V SDN II Plandaan Kabupaten Tulungagung*. Dari kedua penelitian tersebut juga dapat meningkatkan aktivitas siswa.

4.2.1.2 Hasil Keterampilan Berbicara Siswa

Dari hasil analisis siklus satu dan dua maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal tersebut dapat dicapai karena pengkajian sebagai berikut;

4.2.1.2.1 Teoretis

Hasil keterampilan berbicara siswa pada siklus satu dengan rata-rata 73 dengan persentase ketuntasan secara klasikal 72,85% dengan kategori baik, akan tetapi belum mencapai batas ketuntasan klasikal yang direncanakan yaitu $\geq 75\%$. Hal tersebut dikarenakan pada siklus satu ini siswa belum beradaptasi dengan metode pembelajaran yang diterapkan, selain itu media audiovisual yang digunakan kurang jelas dalam audionya sehingga siswa kurang begitu paham dengan materi yang diajarkan.

Namun pada siklus dua keterampilan berbicara siswa memperoleh rata-rata 75,08 dengan persentase ketuntasan 77,14% termasuk dalam kategori baik dan sudah mencapai batas ketuntasan klasikal yang direncanakan yaitu $\geq 75\%$. Hal tersebut dikarenakan pada siklus kedua ini siswa sudah beradaptasi dengan metode pembelajan yang digunakan serta telah dilakukan perbaikan pada media pembelajaran yang digunakan serta sistem pendukung lainnya yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan berbicara siswa. Adapun perbaikan yang dilakukan yaitu dengan memperbaiki *audio* media pembelajaran, siswa diberi kesempatan untuk memerankan teks skenario yang dibuatnya sendiri. Dari

perbaikan tersebut menunjukkan hasil yang maksimal yaitu keterampilan berbicara siswa meningkat dan mencapai batas ketuntasan klasikal yang direncanakan.

Berdasarkan hasil penggunaan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* keterampilan berbicara siswa dari siklus satu dan siklus dua mengalami peningkatan. Sesuai dengan pendapat Hamalik (2010:30) seorang dikatakan belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku dari orang tersebut.

4.2.1.2.2 *Praktis*

Selama penelitian ini siswa melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* sehingga keterampilan berbicara siswa tiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada siklus satu keterampilan berbicara siswa belum mencapai ketuntasan yang direncanakan secara klasikal dikarenakan pada siklus satu siswa belum beradaptasi dengan metode pembelajaran yang diterapkan serta terdapat kelemahan dalam media pembelajaran yaitu *audio* dari media yang digunakan kurang jelas.

Pada siklus dua keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan dikarenakan telah dilakukan perbaikan pada kekurangan yang terjadi pada siklus satu diantaranya media yang digunakan menjadi jelas dan menarik sehingga siswa memberikan respon yang positif. Siswa sudah beradaptasi dengan metode pembelajaran yang digunakan sehingga siswa tidak malulagi dalam pemeranan yang dilakukan.

4.2.1.2.3 *Empiris*

Meningkatnya keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* dikarenakan siswa senang dengan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh beberapa penelitian yang menggunakan metode *role playing* yang dilakukan sebelumnya diantaranya; penelitian yang dilakukan Dewi, Ika Fitrikuslina pada tahun 2011, yang berjudul *Meningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Metode Role Playing pada Siswa Kelas III SDN Turi 01 Kodya Blitar*, dan penelitian yang dilakukan Yuliagustina, Martalita, pada tahun 2011, yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas V SDN II Plandaan Kabupaten Tulungagung*. Dari kedua penelitian tersebut juga dapat meningkatnya keterampilan berbicara siswa.

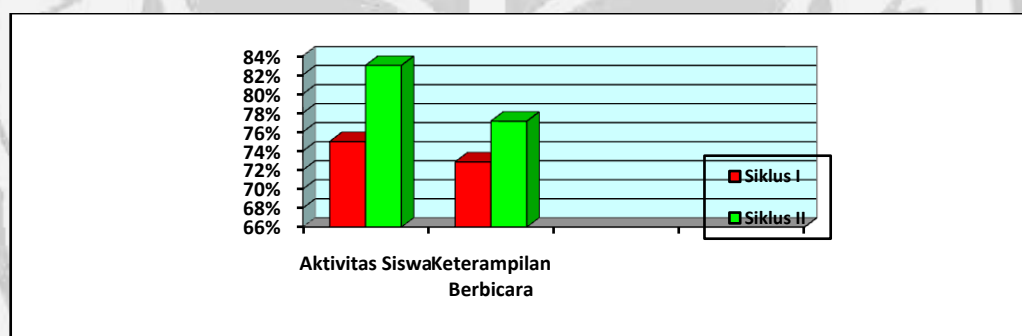
4.2.2 **Rekapitulasi Hasil Penelitian**

Berikut ini akan disajikan rekapitulasi hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode *role playing* dengan media *audiovisual* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang.

Tabel 4.10
Rekapitulasi Hasil Penelitian Tindakan Kelas

Pencapaian	Aktivitas Siswa		Keterampilan Berbicara	
	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	17,97	19,83	73	75,08
Persentase ketuntasan klasikal	75%	83%	72,85%	77,14%

Berdasarkan tabel 4.10, tersebut dapat dilihat hasil penelitian yang dilakukan selama pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan aktivitas dan keterampilan berbicara siswa tiap siklus mengalami peningkatan. Sebagaimana dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut:



Gambar 4.7 Diagram Rekapitulasi Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram 4.7, penyajian rekapitulasi siklus satu dan siklus dua terlihat bahwa penggunaan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* terjadi peningkatan dan dapat dirinci sebagai berikut: Aktivitas siswa dari siklus satu sampai siklus dua mengalami peningkatan yaitu siklus satu 75% (baik) dan pada siklus dua 83% (baik). Hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang direncanakan.

Selain itu keterampilan berbicara siswa secara klasikal dari siklus satu dan siklus dua juga meningkat, yaitu pada siklus satu 72,85% dan pada siklus dua meningkat menjadi 77,14%. Dan sudah mencapai indikator ketuntasan minimal secara klasikal yaitu $\geq 75\%$, sehingga penelitian dicukupkan pada siklus dua.

4.2.3 Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah dipaparkan menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dikelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang dan hipotesis telah terbukti kebenarannya. Adapun implikasi hasil penelitian tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

4.2.3.1 Implikasi Teoretis

Salah satu upaya untuk meningkatkan aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual*. Hal ini disebabkan karena metode *role playing* adalah salah satu metode pembelajaran inofatif yang menonjolkan keaktifan siswa, dimana siswa akan mengembangkan imajinasi dan penghayatannya dengan memerankan sebagai benda hidup atau benda mati (Hamdani, 2011:87). Kelebihan dari metode ini adalah siswa akan mudah memahami materi karena siswa akan berinteraksi langsung dengan cara memerankan secara langsung.

Selain itu, media *audiovisual* adalah media pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa dalam mengingat dan mempelajari informasi baru karena media ini memanfaatkan indra pendengaran dan indra penglihatan sehingga materi dan informasi yang didapat akan mudah dipahami. Kelebihan media *audiovisual* ini adalah dapat menunjukkan objek yang sangat kecil, dapat menyajikan hal berbahaya jika dilihat secara langsung, dan dapat menarik minat siswa (Sukiman, 2012: 184).

4.2.3.2 Implikasi Praktis

Dalam upaya meningkatkan aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, maka seharusnya guru menggunakan metode dan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa. Salah satunya yaitu dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Selain itu siswa juga harus berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan turut menyampaikan ide dan gagasan, siswa juga harus berlatih lebih giat untuk berbicara. Selain itu sekolah juga harus memberikan sarana dan prasarana yang mendukung serta meningkatkan kualitas pendidiknya agar dapat meningkatkan kualitas sekolah.

4.2.3.3 Implikasi Pedagogi

Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* mampu meningkatkan aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Dengan

melihat adanya hubungan yang positif maka seharusnya para pendidik yaitu guru SD dan administrasi dibidang pendidikan menyempurnakan program pendidikan di Indonesia dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Selain itu guru juga harus berusaha menggunakan metodepmetode pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan aktifitas siswa dan keterampilan berbicara siswa.



BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi berbicara lewat telepon dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Aktivitas siswa dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* dari siklus satu sampai siklus dua mengalami peningkatan yaitu siklus satu 75% (baik) dan pada siklus dua 83% (baik). Hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang direncanakan.

Selain itu keterampilan berbicara siswa secara klasikal dari siklus satu dan siklus dua juga meningkat, yaitu pada siklus satu 72,85% dan pada siklus dua meningkat menjadi 77,14%. Dan sudah mencapai indikator ketuntasan minimal secara klasikal yaitu $\geq 75\%$, sehingga penelitian dicukupkan pada siklus dua.

Berdasarkan uraian simpulan diatas, maka hipotesis tindakan terbukti bahwa menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang.



5.2 SARAN

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat diberikan saran sebagai berikut.

5.2.1 Teoretis

Dalam meningkatkan aktivitas dan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, sebaiknya menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* karena sudah terbukti efektif.

5.2.2 Praktis

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia guru sebaiknya menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* karena sudah terbukti mampu meningkatkan aktivitas dan keterampilan berbicara siswa.

Selama kegiatan pembelajaran, hendaknya siswa turut aktif dalam menyampaikan ide, gagasan dan giat berlatih berbicara. Selain itu sekolah juga memberikan sarana dan prasarana yang mendukung agar dapat meningkatkan kualitas pendidiknya.

DAFTAR PUSTAKA

Alek dan Achmad. 2011. *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta :

Kencana Prenada media group

Amri, Sofan, dan Ahmadi, Khoirul. 2010. *Konstruksi pengembangan pembelajaran pengaruhnya terhadap mekanisme dan praktik kurikulum*.

Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya

Anni, Tri, Catharina dan Rifa'I, Achmad. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang:

UPT UNNES Press

Anitah, Sri. 2009. *Strategi belajar mengejar*. Jakarta: Universitas Terbuka

Aqip, Zaenal. 2006. *Penelitian tindakan kelas untuk guru*. Bandung:

Yrama Widya

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

_____. 2010. *Penelitian Tindakan untuk guru, kepala sekolah, dan pengawas*. Yogyakarta : Aditya Media

Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers

Baharudin dan Whyuni, Nur, Eka. 2010. *Teori Belajar & Pembelajaran*.

Jogjakarta: ARR-RUZZ MEDIA

Benramt, 2010. *Media Audio dan Visual pada Pembelajaran*. Dalam

<http://benramt.wordpress.com/2010/01/18/media-audio-dan-video-untuk-pembelajaran.html> diunduh pada 01/01/2013 14:20

Binham. 2012. *Cara meningkatkan kemampuan berbicara didepan umum*. Dalam

<http://binham.wordpress.com/2012/04/06/cara-meningkatkan->

[kemampuan-berbicara-di-depan-umum.html](#) diunduh pada 5/02/2013

[08.44](#)

BNSP. 2006. *Standar isi dan setandar kopetensi kelulusan untuk satuan pendidikan SD/MI*. Jakarta: BP Cipta Jaya

Burhan, Nurgiyantoro.1995. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPFE.

B.Uno, Hamzah.2009. *Perencanaan pembelajaran*. Jakarta : PT. Bumi Aksara

B.Uno, Hamzah dan Mohamad, Nurdin. 2011. *Belajar dengan pendekatan PAILKEM*. Jakarta : Bumi Aksara

Candra, Anita. 2012. *Hakikat dan fungsi bahasa Indonesia*. Dalam <http://rahmyanitasari.blogspot.com/2012/05/hakikat-fungsi-bahasa-indonesia.html> diunduh pada 5/02/2013 08.48

Depdiknas 2007. *SKKD Tingkat SD/MI*. Jakarta: Depdiknas

Dewi, Ika Fitri Kuslina. 2011. *Meningkatkan keterampilan berbicara melalui metode role playing pada siswa kelas III SDN Turi 01 Kodya Blitar*. Skripsi program studi S1 PGSD Universitas Negeri Malang

Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

_____. 2010. *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Fahrurrozi, Yusuf. 2011. *Hakikat metode pembelajaran*. Dalam <http://fahrurrozi.com/hakikat-metode-pembelajaran/> diunduh pada 07/02/2013 23.49

Faisal, Muh. 2008. *Kajian bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Depdiknas

Fathoni, Abdurrahmat. 2006. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Hamdani. 2011. *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia

Hamalik, Oemar. 2011. *Proses belajar mengajar*. Jakarta : PT. Bumi aksara

Haryadi. 1997. *Berbicara (Suatu Pengantar) Diktat Perkuliahan*:
IKIP Yogyakarta.

Jati, Darma. 2012. *Keterampilan berbicara*. Dalam <http://profesor-fairuz.blogspot.com/2012/01/keterampilan-berbicara.html> diunduh pada 20/02/2013. 23.04

Mulyati, Yeti, dkk. 2011. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka

Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat jendral pendidikan tinggi departemen pendidikan nasional

Saputra, Area Reja. 2012. *Meningkatkan keterampilan berbicara melalui metode role playing siswa kelas V SDN Kuin Selatan 5 Banjarmasin*. Skripsi jurusan PGSD UNLAM.

Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo

Santosa, Puji. 2010. *Materi dan pembelajaran bahasa Indonesia SD*. Jakarta :
Universitas Teerbuka

Solchan, TW, dkk. 2008. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta :
Universitas Terbuka.

Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar baru algensindo

_____.2010.*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Padagogia.

Sulaeiman, Amir Hamzah. 1988. *Media audio-visual untuk pengajaran, penerangan dan penyuluhan*. Jakarta : PT. Gramedia.

Sumantri, Mulyani. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Maulana

Susanto, Agus. 2010. Teori Belajar Behavioristik. Dalam [http://my.opera.com/a6us/blog/2010/03/26/teori-behavioristik-dalam pembelajaran](http://my.opera.com/a6us/blog/2010/03/26/teori-behavioristik-dalam-pembelajaran) diakses diunduh pada 01/01/2013 19.23

Suryosubroto. 2009. *Proses belajar mengajar disekolah*. Jakarta : Rineka cipta

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

Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas). Jakarta : Sinar Grafika

Yuliagustina, Martalita. 2012. *Peningkatan Kemampuan Berbicara Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V SDN II Plandaan Kabupaten Tulungagung*. Skripsi jurusan kependidikan

sekolah dan prasekolah, fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Malang

Zaini, Hisyam.dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani



LAMPIRAN 1
KISI-KISI INSTRUMEN DAN INSTRUMEN PENELITIAN



KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

JUDUL: PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA *AUDIOVISUAL* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IVB SDN GISIKDRONO 03 SEMARANG.

No.	Variabel	Indikator	Sumber	Alat/Instrimen pengumpulan data
1.	Aktivitas Siswa dalam pembelajaran	1) Mendengarkan penjelasan guru tentang materi berbicara lewat telepon. 2) Mengamati video orang ber telepon yang ditayangkan guru didepan kelas. 3) Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan. 4) Bekerja kelompok dengan baik. 5) Malakukan permainan peran sesuai yang diperankan. 6) Memberikan tanggapan terhadap pemeranan yang dilakukan kelompok lain.	– Siswa – Foto – Rekaman video	– Lembar observasi – Catatan lapangan
2.	Hasil belajar siswa dalam keterampilan	1) Siswa mengetahui cara bertelepon.	– Siswa	– Teks skenario

	berbicara	<p>2) Siswa dapat berperan berbicara lewat telepon dengan teman sebaya dengan menggunakan bahasa yang santun.</p> <p>3) Siswa dapat berperan berbicara lewat telepon dengan orang yang lebih tua dengan bahasa yang santun.</p> <p>4) Siswa dapat menyampaikan pesan yang didapat dari bertelepon dengan menggunakan bahasa yang santun.</p> <p>5) Siswa dapat mempraktikkan berbicara lewat telepon dengan skenario yang dibuat sendiri dengan bahasa yang santun dan lafal yang tepat.</p>		
--	-----------	--	--	--

INSTRUMEN PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

**JUDUL: PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN
MEDIA *AUDIOVISUAL* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IVB SDN
GISIKDRONO 03 SEMARANG.**

Langkah pembelajaran menggunakan metode <i>role playing</i> berbantuan audiovisual	Indikator aktivitas siswa	Deskriptor pengamatan aktivitas siswa
<p>1) Guru menyiapkan media pembelajaran berupa video orang bertelepon, LCD, laptop, dan speaker aktif.</p> <p>2) Guru memutarakan beberapa video orang bertelepon.</p> <p>3) Siswa memperhatikan dan menyimak video orang bertelepon dengan seksama.</p> <p>4) Siswa membentuk kelompok dengan anggota 4 orang.</p> <p>5) Tiap kelompok diminta</p>	<p>1) Mendengarkan penjelasan guru tentang materi berbicara lewat telepon</p>	<p>a. Sikap duduk baik</p> <p>b. Memperhatikan penjelasan guru</p> <p>c. Tidak gaduh</p> <p>d. Pandangan fokus</p>
	<p>2) Mengamati video orang bertelepon yang ditayangkan guru didepan kelas</p>	<p>a. Sikap duduk baik</p> <p>b. Memperhatikan video</p> <p>c. Tidak gaduh</p> <p>d. Pandangan fokus</p>
	<p>3) Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan.</p>	<p>a. Tidak bertanya atau menjawab</p> <p>b. Mengangkat tangan sebelum bertanya atau menjawab</p> <p>c. Bertanya atau menjawab sekali</p> <p>d. Bertanya atau menjawab dua kali</p>
	<p>4) Malakukan permainan peran sesuai yang diperankan.</p>	<p>a. Berperan sesuai dengan skenario</p> <p>b. Menggunakan bahasa yang santun dalam bertelepon</p>
	<p>5) Tiap kelompok diminta</p>	

<p>untuk bermain peran seperti yang ditayangkan dalam video di depan kelas secara bergantian.</p>		<p>c. Menghayati peran d. Menggunakan vokal yang nyaring dalam bermain peran</p>
<p>6) Guru merefleksi tampilan siswa. 7) Guru menutup pembelajaran.</p>	<p>5) Memperhatikan pemeranan yang dilakukan kelompok lain didepan kelas.</p>	<p>a. Sikap duduk yang baik b. Tidak membuat gaduh c. Pandangan fokus d. Memperhatikan pemeranan kelompok lain</p>
	<p>6) Memberikan tanggapan terhadap pemeranan yang dilakukan kelompok lain.</p>	<p>a. Memberi tanggapan atau tidak memberi tanggapan b. Mengangkat tangan sebelum memberi tanggapan c. Memberi tanggapan sekali d. Memberi tanggapan dua kali</p>

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA
MELALUI METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA

AUDIOVISUAL

Nama Siswa :

Nama SD : SDN Gisikdrono 03

Hari/Tanggal :

Petunjuk:

1. Berilah tanda cek (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan indikator pengamatan !
 1. Jika deskriptor tidak nampak sama sekali.
 2. Jika satu deskriptor nampak.
 3. Jika dua deskriptor nampak.
 4. Jika tiga atau empat deskriptor nampak.

Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skala Penilaian				Skor
			4	3	2	1	
1) Mendengarkan penjelasan guru tentang materi berbicara lewat telepon	a. Sikap duduk baik b. Memperhatikan penjelasan guru c. Tidak gaduh d. Pandangan fokus						
2) Mengamati video orang bertelepon	a. Sikap duduk baik b. Memperhatikan						

yang ditayangkan guru didepan kelas	video c. Tidak gaduh d. Pandangan fokus						
3) Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan.	a. Tidak bertanya atau menjawab tangan sebelum bertanya atau menjawab b. Mengangkat tangan sebelum bertanya atau menjawab c. Bertanya atau menjawab sekali d. Bertanya atau menjawab dua kali						
4) Malakukan permainan peran sesuai yang diperankan.	a. Berperan sesuai dengan skenario b. Menggunakan bahasa yang santun dalam bertelepon c. Menghayati peran d. Menggunakan vokal yang nyaring dalam bermain peran						
5) Memperhatikan pemeranan yang dilakukan kelompok lain didepan kelas.	a. Sikap duduk yang baik b. Tidak membuat gaduh c. Pandangan fokus d. Memperhatikan pemeranan						

	kelompok lain							
6) Memberikan tanggapan terhadap pemeranan yang dilakukan kelompok lain.	<p>a. Memberi tanggapan atau tidak memberi tanggapan</p> <p>b. Mengangkat tangan sebelum memberi tanggapan</p> <p>c. Memberi tanggapan sekali</p> <p>d. Memberi tanggapan dua kali</p>							
Jumlah Skor								

Jumlah Skor =.....Kategori =.....

Analisis data menggunakan rumus:

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

Keterangan :

P = persentase aktivitas siswa

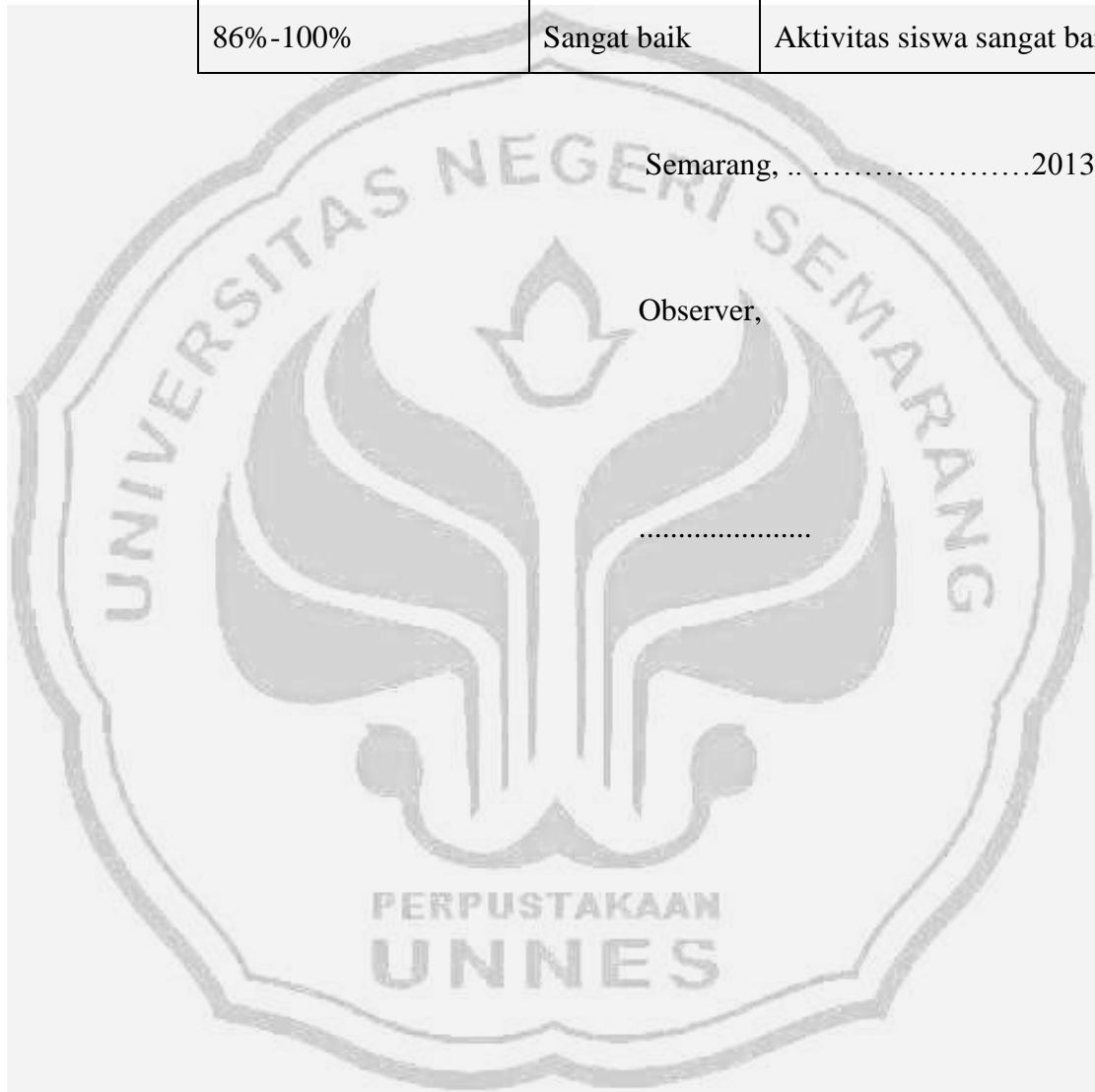
F = jumlah skor aspek yang muncul

N = jumlah skor aspek yang diamati (maksimal)

Pencapaian Persentase	Kategori	Penafsiran
< 40%	Sangat kurang	Aktivitas siswa sangat kurang
41%-55%	Kurang	Aktivitas siswa kurang
56%-70%	Cukup	Aktivitas siswa cukup
71%-85%	Baik	Aktivitas siswa baik
86%-100%	Sangat baik	Aktivitas siswa sangat baik

Semarang,2013

Observer,
.....





LAMPIRAN 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I DAN SIKLUS II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I PERTEMUAN 1

Satuan Pendidikan : SDN Gisikdrono 03

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/ Semester : IV/ 2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (2 jam pertemuan)

Standar Kompetensi

Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dengan berbalas pantun dan bertelepon.

Kompetensi Dasar

6.2. Menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon sesuai dengan isi pesan.

Indikator :

6.2.1. Mengetahui cara bertelepon yang benar

6.2.2. Dapat berbicara dengan telepon dengan teman sebaya dengan bahasa yang santun.

I. Tujuan Pembelajaran

1. Ditayangkan video cara bertelepon, siswa dapat mengetahui cara bertelepon dengan benar.
2. Dengan bermain peran bertelepon siswa dapat berbicara dengan telepon dengan teman sebaya dengan bahasa yang santun dengan baik.

Karakter yang diharapkan : kerjasama, berani, tanggungjawab.

II. Materi Ajar

- Bertelepon

III. Metode Pembelajaran

Metode : *Role playing*

IV. Kegiatan Pembelajaran

1. Pra kegiatan (*5 menit*)
 - a) Mengkondisikan kelas
 - b) Salam

- c) Do'a
- d) Presensi siswa
- e) Menyiapkan media pembelajaran

2. Kegiatan Awal (5 menit)

- a) Apersepsi, guru bertanya “ anak-anak siapa yang pernah lihat telepon? Taukah kalian cara menggunakannya?”
- b) Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan, yaitu bertelepon.
- c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa.
- d) Guru memberikan motivasi kepada siswa agar bersemangat dalam pembelajaran.

3. Kegiatan Inti (50 menit)

- a) Siswa duduk secara berpasangan dan mendapatkan skenario percakapan (*elaborasi*)
- b) Siswa mengamati video cara bertelepon dengan baik dan benar yang diputar guru dengan seksama (*eksplorasi*)
- c) Guru bertanya pada siswa tentang hal yang belum dipahami mengenai cara bertelepon (*eksplorasi*)
- d) Siswa mengamati video percakapan di telepon yang diputar guru (*eksplorasi*)
- e) Guru menjelaskan teknik bermain dalam pembelajaran *role playing* (*eksplorasi*)
- f) Siswa bersama pasangannya mempersiapkan diri untuk mempraktikkan skenario sesuai petunjuk guru (*elaborasi/tanggung jawab/kerjasama*)
- g) Setiap kelompok diberi kesempatan untuk melakukan pemeranan di depan kelas (*elaborasi/berani dan kerjasama*)
- h) Kelompok lain mengamati proses pemeranan dan memberikan komentar pada kelompok yang memerankan percakapan bertelepon (*elaborasi*)
- i) Guru mencatat hal-hal penting dan memberikan penilaian terhadap kelompok yang melakukan pemeranan (*konfirmasi*)

j) Guru member kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum jelas (*konfirmasi*)

4. Kegiatan Akhir (*10 menit*)

a) Guru mengumumkan hasil kerja masing-masing kelompok di depan kelas

b) Guru memberikan tindak lanjut

c) Guru menutup pembelajaran.

V. Media dan Sumber Belajar

Media :

- Video bertelepon
- Lcd , leptop, sipiker, telepon (HP)

Sumber Belajar

- BSNP. 2008. *Model Silabus Kelas IV Semester 2*. Jakarta : Depdikbud.
- Nur'aini, Umri, Indriyati.2008. *Bahasa Indonesia SD Kelas IV*. Jakarta : Pusat pembukuan departemen pendidikan.

VI. Penilaian

Tes awal : dalam apersepsi

Tes : tes lisan

Semarang, 10 April 2013

Guru Kelas IV



Lies Edyna Vera Siska

NIP. 19680925 200801 2 005

Guru Praktikan



Mustafa Kamal Ali

NIM. 140 140 9390

Mengetahui,

Kepala Sekolah



SUTARI, S.Pd.

NIP.19610716 198201 2 011

Lampiran

BAHAN AJAR

BERTELEPON

Ketika bercakap-cakap melalui telepon, kamu harus menunjukkan sikap santun. Misalnya, ketika akan mengawali dan mengakhiri pembicaraan dengan seseorang dalam telepon, terlebih dahulu kamu mengucapkan salam, seperti *halo*, *selamat pagi*, atau *assalamualikum*.

Begitu pula ketika ber telepon, sebaiknya kamu menyebutkan identitas terlebih dahulu, baru kemudian menyampaikan maksud dan tujuan menelepon.

Hal lainnya yang penting diperhatikan saat berkomunikasi melalui telepon.

Ketika Menerima Telepon

1. Memberikan perhatian sepenuhnya dalam keadaan apa pun dan berbicara dengan sopan serta ramah.
2. Menyediakan alat untuk mencatat seandainya ada yang harus dicatat.
3. Menyebutkan identitas diri, misalnya, "Selamat pagi, di sini keluarga Yudi".
4. Menyebutkan nama penelepon yang telah menyebutkan identitasnya, misalnya, "Oh, Tante Nurul. Apa kabar?"
5. Menanyakan maksud penelepon dengan sopan.
6. Misalnya, "Maaf, saya belum mengerti maksud Kakak."
7. Menjawab setiap pertanyaan dengan santun, seperti kalimat, "Baik, Tante" atau "Terima kasih, Pak".
8. Mengusahakan tidak menutup pembicaraan terlebih dahulu sebelum penelepon menyudahi pembicaraan. Kalaupun terpaksa menutup



pembicaraan lebih dahulu, gunakan kalimat yang sopan, misalnya,
 ”Sudah dulu, ya!” atau ”Maaf,

9. saya tutup dulu teleponya, ya!”.

Persiapan Sebelum Menelepon

1. Siapkan dan yakinkan kebenaran nomor telepon yang akan dihubungi agar tidak salah sambung.
2. Siapkan pokok pembicaraan yang akan disampaikan agar tidak berbicara melantur.
3. Lakukanlah pembicaraan sesingkat dan sejelas mungkin. Dengan demikian, kamu tidak mengganggu kesempatan orang lain menerima panggilan telepon lainnya.

Teks percakapan melalui telepon

Ani : Halo., Assalamualaikum.

Fitri : Waalaikum salam.

Ani : Bisa bicara dengan fitri?

Fitri : iya, aku Fitri, ini siapa?

Ani : Aku Ani, kamu lagi apa?

Fitri : Ooo.. Ani, aku lagi baca-baca buku.

Ani : Wah.... Rajinnya... baca buku apa?

Fitri : Ah... biasa saja, oh ya ada perlu apa kamu telpon aku?

Ani : Begini, aku rencana minggu besok aku mau pergi ke toko buku, apakah kamu mau menemani ku?

Fitri : Aku mau, jam berapa?

Ani : Jam 09.00 pagi.

Fitri : oke, kamu jemput ke rumahku ya!

Ani : oke, sudah dulu ya, sampai jumpa besok. Assalamualaikum.

Fitri : Waalaikumsalam.

Nama Kelompok:

1.
2.

LEMBAR KERJA SISWA

1. Indikator:

6.2.1. Mengetahui cara bertelepon yang benar

6.2.2. Dapat berbicara dengan telepon dengan teman sebaya dengan bahasa yang santun.

2. Petunjuk :

- a. Perankan teks bertelepon dibawah ini dengan teman sebangkumu didepan kelas!
- b. Gunakan suara dan lafal yang jelas!

Teks percakapan melalui telepon

Ani : Halo., Assalamualaikum.

Fitri : Waalaikum salam.

Ani : Bisa bicara dengan fitri?

Fitri : iya, aku Fitri, ini siapa?

Ani : Aku Ani, kamu lagi apa?

Fitri : Ooo.. Ani, aku lagi baca-baca buku.

Ani : Wah.... Rajinnya... baca buku apa?

Fitri : Ah... biasa saja, oh ya ada perlu apa kamu telfon aku?

Ani : Begini, aku rencana minggu besok aku mau pergi ke toko buku, apakah kamu mau menemani ku?

Fitri : Aku mau, jam berapa?

Ani : Jam 09.00 pagi.

Fitri : oke, kamu jemput ke rumahku ya!

Ani : oke, sudah dulu ya, sampai jumpa besok. Assalamualaikum.

Fitri : Waalaikumsalam.

Penilaian Siklus I pertemuan 1

Berilah tanda cek (√) pada kolom sekala nilai yang sesuai dengan criteria penilaian!

Komponen yang dinilai	Sekala Skor					Skor
	5	4	3	2	1	
Lafal						
Kosa kata						
Stuktur						
Materi						
Kelancaran						
Jumlah:						

Kriteria Penilaian:

a. Lafal

- 1) 5 Pelafalan fonem jelas, standar, dan intonasi yang tepat
- 2) 4 Pelafalan fonem jelas, standar, dan intonasi kurang tepat
- 3) Pelafalan fonem kurang jelas, terpengaruh dialek, dan intonasi kurang tepat
- 4) Pelafalan fonem kurang jelas terpengaruh dialek, dan intonasi tidak tepat.
- 5) 1 Pelafalan fonem tidak jelas, banyak dipengaruhi dialek, dan intonasi tidak tepat

b. Kosakata

- 1) 5 Penguasaan kata-kata, istilah, dan ungkapan yang tepat, sesuai dan variatif.
- 2) 4 Penggunaan kata, istilah dann ungkapan kurang tepat, kurang sesuai meskipun variatif.

- 3) Penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang dan kurang sesuai serta kurang bervariasi.
- 4) Penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang tepat, kurang sesuai dan sangat terbatas.
- 5) 1 Penggunaan kata, istilah dan ungkapan tidak tepat, tidak sesuai, dan sangat terbatas.

c. Struktur

- 1) 5 Hampir tidak terjadi kesalahan struktur.
- 2) 4 Sekali-kali terdapat kesalahan struktur.
- 3) 3 Kesalahan struktur terjadi berulang-ulang dan tetap.
- 4) 2 Kesalahan struktur terjadi berulang-ulang dan banyak jenisnya.
- 5) 1 Kesalahan struktur banyak, berulang-ulang sehingga mengganggu pemahaman.

d. Materi

- 1) 5 Topik dan uraian sesuai, mendalam, mudah dipahami dan unsur wacana lengkap
- 2) 4 Topik dan uraian sesuai, kurang mendalam, agak sulit dipahami, unsur wacana tidak lengkap
- 3) Topik dan uraian sesuai, kurang mendalam, sulit dipahami, unsur wacana tidak lengkap
- 4) Topik dan uraian kurang sesuai, kurang mendalam, sulit dipahami, unsur wacana tidak lengkap

- 5) 1 Topik dan uraian tidak sesuai, tidak mendalam, sulit dipahami, unsur wacana tidak lengkap

e. Kelancaran

- 1) 5 Pembicaraan lancar sejak awal sampai akhir, jeda tepat.
- 2) 4 Pembicaraan lancar, jeda kurang tepat.
- 3) 3 Pembicaraan agak tersendat, jeda kurang tepat.
- 4) 2 Pembicaraan sering tersendat, jeda tidak tepat.
- 5) 1 Pembicaraan tersendat-sendat, dan jeda tidak tepat

Pedoman Penskoran :

Skor maksimal = 25

Skor minimal = 5

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Skor	Kategori
85 – 100	Sangat baik
70 – 84	Baik
55 – 69	Cukup
0 – 54	Kurang

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I PERTEMUAN 2

Satuan Pendidikan : SDN Gisikdrono 03

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/ Semester : IV/ 2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (2 jam pertemuan)

Standar Kompetensi

Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dengan berbalas pantun dan bertelepon.

Kompetensi Dasar

6.2. Menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon sesuai dengan isi pesan.

Indikator :

6.2.3. Berbicara dengan telepon dengan orang yang lebih tua dengan bahasa yang santun.

6.2.4. Dapat menyampaikan pesan lewat telepon dengan bahasa yang santun.

I. Tujuan Pembelajaran

- a. Ditayangkan video orang bertelepon, siswa dapat berbicara lewat telepon dengan orang yang lebih tua dengan bahasa yang santun dengan baik.
- b. Dengan bermain peran bertelepon di depan kelas, siswa dapat menyampaikan pesan lewat telepon dengan bahasa yang santun dengan benar.

Karakter yang diharapkan :kerjasama, berani, tanggungjawab.

II. Materi Ajar

- Berbicara dengan telepon

III. Metode pembelajaran

Metode :*Role playing*

IV. Kegiatan Pembelajaran

1. Prakegiatan (5 menit)

- Mengkondisikan kelas
- Salam
- Do'a
- Presensi siswa
- Menyiapkan media pembelajaran

2. Kegiatan Awal (5 menit)

- Guru melaksanakan apersepsi. Kemarin kalian telah mempraktikkan cara bertelepon yang baik dan benar. Apakah kalian sudah sudah paham?
- Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan, yaitu berbicara dengan telepon dengan bahasa yang santun.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa.
- Guru memberikan motivasi kepada siswa agar bersemangat dalam pembelajaran.

3. Kegiatan Inti (50 menit)

- a) Guru bertanya pada siswa, Apakah kalian pernah diminta menyampaikan pesan kepada orang lain? Misalnya pesan seperti apa? (eksplorasi)
- b) Siswa yang ditunjuk guru menjawab pertanyaan tersebut (eksplorasi)
- c) Siswa duduk berkelompok (4 orang) dengan kelompok yang dibentuk guru berdasarkan hasil evaluasi berbicara pada pertemuan sebelumnya (elaborasi)
- d) Tiap kelompok mendapatkan teks percakapan bertelepon (elaborasi)
- e) Guru memutar video berbicara lewat telepon dan cara menyampaikan kembali pesan yang didapat dari bertelepon menggunakan bahasa yang santun (eksplorasi)
- f) Siswa memperhatikan dan menyimak video secara seksama (eksplorasi)
- g) Guru menjelaskan aturan bermain peran (elaborasi)
- h) Setiap kelompok diberi kesempatan untuk melakukan pemeranan di depan kelas (elaborasi)
- i) Kelompok lain mengamati proses pemeranan dan memberikan komentar pada kelompok yang memerankan percakapan bertelepon (elaborasi)
- j) Guru mencatat hal-hal penting dan memberikan penilaian terhadap kelompok yang melakukan pemeranan (konfirmasi)

- k) Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami (konfirmasi)
4. Kegiatan Akhir (10 menit)
- a) Guru mengumumkan hasil kerja masing-masing kelompok di depan kelas
 - b) Guru merencanakan tindak lanjut.
 - c) Guru menutup pembelajaran.

V. Media dan Sumber Belajar

Media :

- Video bertelepon
- Lcd , laptop, sipiker, telepon (HP)

Sumber Belajar

- BSNP. 2008. *Model Silabus Kelas IV Semester 2*. Jakarta :Depdikbud.
- Nur'aini, Umri, Indriyati.2008. *Bahasa Indonesia SD Kelas IV*. Jakarta :Pusat pembukuan departemen pendidikan.

VI. Penilaian

Tes awal : dalam apersepsi

Tes : tes lisan

Semarang, 11 April 2013

Guru Kelas IV



Lies Edyna Vera Siska

NIP. 19680925 200801 2 005

Guru Praktikan



Mustafa Kamal Ali

NIM. 140 140 9390

Mengetahui,
Kepala Sekolah



SUTARI, S.Pd.

NIP.19610716 198201 2 011

Lampiran

BAHAN AJAR

Teks percakapan lewat telepon

Rani : Halo..., dengan siapa saya berbicara?

Ayah : Selamat siang, ini ayah Rani.

Rani : Ayah! Bagaimana kabar ayah?

Ayah : Kabar ayah baik, bagaimana kabar di rumah?

Rani : Alhamdulillah kabar kami baik.

Ayah : Rani, besok ayah pulang dari jakarta, kamu pesan apa?

Rani : Aku pesan boneka ayah. Besok ayah pulang jam berapa?

Ayah : Ayah dari jakarta berangkat pagi, bilang sama Ibu mu suruh jemput ayah jam 4 sore di terminal.

Rani : iya Ayah nanti saya sampaikan ke Ibu.

Ayah : Sudah dulu ya, ayah mau menyelesaikan pekerjaan ayah dulu.

Rani : iya ayah, semoga tugas ayah lancar.

Ayah : Amin.. sampaikan salamku kepada ibu dan kakak mu.

Rani : Nanti saya sampaikan.

Ayah : selamat siang.

Rani : Selamat Siang.

Teks penyampaian pesan

Ibu : Assalamualaikum

Rani : Waalaikumsalam, Bu, tadi ayah telpon, katanya besok ayah pulang,

Ibu : Ayah pulang jam berapa?

Rani : Kata ayah suruh jemput jam empat sore di terminal.

Ibu : Iya, nanti biar dijemput kakak mu, Ibu mau menyiapkan makanan untuk ayah mu.

Rani : Oke.... Yuk....

NamaKelompok:

1.
2.
3.
4.

LEMBAR KERJA SISWA

1. Petunjuk:

- a. Bacalah skenario dibawah ini!
- b. Perhatikan video yang ditayangkan guru!
- c. Peragakan di depan kelas skenario yang telah diberikan guru!

Teks percakapan lewat telepon

Rani : Halo.., dengan siapa saya berbicara?

Ayah : Selamat siang, ini ayah Rani.

Rani : Ayah! Bagaimana kabar ayah?

Ayah : Kabar ayah baik, bagaimana kabar dirumah?

Rani : Alhamdulillah kabar kami baik.

Ayah : Rani, besok ayah pulang dari jakarta, kamu pesan apa?

Rani : Aku pengenboneka ayah. Besok ayah pulang jam berapa?

Ayah : Ayah dari jakarta berangkat pagi, bilang sama Ibu mu suruh jemput ayah jam4 sore diterminal.

Rani : iya ayah nanti saya sampaikan ke ibu.

Ayah : Sudah dulu ya, ayah mau menyelesaikan pekerjaan ayah dulu.

Rani : iya ayah, semoga tugas ayah lancar.

Ayah : Amin.. sampaikan salamku kepada ibu dan kakak mu.

Rani : Nanti saya sampaikan.

Ayah : selamat siang.

Rani : Selamat Siang.

Teks penyampaian pesan

Ibu : Assalamualaikum

Rani : Waalaikumsalam, Bu, tadi ayah telpon, katanyabesok ayah pulang,

Ibu : Ayah pulang jam berapa?

Rani : Kata ayah suruh jemput jam empat sore di terminal.

Ibu : Iya, nanti biar dijemput kakakmu, Ibu mau menyiapkan makanan untuk ayah mu.

Rani : Oke.... Yuk....



Penilaian Siklus I pertemuan 2

Berilah tanda cek (√) pada kolom skala nilai yang sesuai dengan kriteria penilaian!

Komponen yang dinilai	Skala Skor					Skor
	5	4	3	2	1	
Lafal						
Kosa kata						
Stuktur						
Materi						
Kelancaran						
Jumlah:						

Kriteria Penilaian:

a. Lafal

- 1) 5 Pelafalan fonem jelas, standar, dan intonasi yang tepat
- 2) 4 Pelafalan fonem jelas, standar, dan intonasi kurang tepat
- 3) Pelafalan fonem kurang jelas, terpengaruh dialek, dan intonasi kurang tepat
- 4) Pelafalan fonem kurang jelas terpengaruh dialek, dan intonasi tidak tepat.
- 5) 1 Pelafalan fonem tidak jelas, banyak dipengaruhi dialek, dan intonasi tidak tepat.

b. Kosakata

- 1) 5 Penguasaan kata-kata, istilah, dan ungkapan yang tepat, sesuai dan variatif.
- 2) 4 Penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang tepat, kurang sesuai meskipun variatif.
- 3) Penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang dan kurang sesuai serta kurang bervariasi.
- 4) Penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang tepat, kurang sesuai dan sangat terbatas.
- 5) 1 Penggunaan kata, istilah dan ungkapan tidak tepat, tidak sesuai, dan sangat terbatas.

c. Struktur

- 1) 5 Hampir tidak terjadi kesalahan struktur.
- 2) 4 Sekali-kali terdapat kesalahan struktur.
- 3) 3 Kesalahan struktur terjadi berulang-ulang dan tetap.
- 4) 2 Kesalahan struktur terjadi berulang-ulang dan banyak jenisnya.
- 5) 1 Kesalahan struktur banyak, berulang-ulang sehingga mengganggu pemahaman.

d. Materi

- 1) 5 Topik dan uraian sesuai, mendalam, mudah dipahami dan unsur wacana lengkap
- 2) 4 Topik dan uraian sesuai, kurang mendalam, agak sulit dipahami, unsur wacana tidak lengkap

- 3) Topik dan uraian sesuai, kurang mendalam, sulit dipahami, unsur wacana tidak lengkap
- 4) Topik dan uraian kurang sesuai, kurang mendalam, sulit dipahami, unsur wacana tidak lengkap
- 5) 1 Topik dan uraian tidak sesuai, tidak mendalam, sulit dipahami, unsur wacana tidak lengkap

e. Kelancaran

- 1) 5 Pembicaraan lancar sejalan awal sampai akhir, jeda tepat.
- 2) 4 Pembicaraan lancar, jeda kurang tepat.
- 3) Pembicaraan agak tersendat, jeda kurang tepat.
- 4) Pembicaraan sering tersendat, jeda tidak tepat.
- 5) 1 Pembicaraan tersendat-sendat, dan jeda tidak tepat

Pedoman Penskoran :

Skor maksimal = 25

Skor minimal = 5

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Skor	Kategori
85 – 100	Sangat baik
70 – 84	Baik
55 – 69	Cukup
0 – 54	kurang

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II PERTEMUAN 1

Satuan Pendidikan : SDN Gisikdrono 03

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/ Semester : IV/ 2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (2 jam pertemuan)

Standar Kompetensi

Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dengan berbalas pantun dan bertelepon.

Kompetensi Dasar

6.2. Menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon sesuai dengan isi pesan.

Indikator :

6.2.5. Siswa dapat mempraktikkan berbicara lewat telepon dengan skenario yang dibuat sendiri dengan bahasa yang santun dan lafal yang tepat.

I. Tujuan Pembelajaran

1. Ditayangkan video bertelepon siswa dapat mengetahui cara berbicara lewat telepon dengan baik
2. Berdiskusi dengan teman sekelompoknya siswa dapat menyusun skenario berbicara lewat telepon dengan benar.
3. Dengan bermain peran didepan kelas siswa dapat memperagakan skenario bertelepon yang dibuatnya di depan kelas dengan baik.

Karakter yang diharapkan : kerjasama, berani, tanggungjawab.

II. Materi Ajar

- Berbicara dengan telepon

III. Metode pembelajaran

Metode : *Role playing*

IV. Kegiatan Pembelajaran

1. Pra kegiatan (5 menit)

- a) Mengkondisikan kelas
- b) Salam
- c) Do'a
- d) Presensi siswa
- e) Menyiapkan media pembelajaran

2. Kegiatan Awal (5 menit)

- a) Guru melaksanakan apersepsi. "Kemarin kita sudah belajar berbicara lewat telepon, tentu kalian sudah mencobanya di rumah bukan, ayo siapa yang sudah mencoba berbicara lewat telepon?"
- b) Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan, yaitu berbicara dengan telepon dengan bahasa yang santun.
- c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa.
- d) Guru memberikan motivasi kepada siswa agar bersemangat dalam pembelajaran.

3. Kegiatan Inti (50 menit)

- a) Siswa mengamati video berbicara lewat telepon yang diputarkan guru (eksplorasi)
- b) Guru bertanya tentang isi video yang baru saja diamati siswa (eksplorasi)
- c) Siswa duduk secara berkelompok dan mendapatkan lembar kerja menyusun skenario percakapan di telepon (elaborasi)
- d) Selama menyusun teks percakapan, guru berkeliling untuk membantu kelompok yang mengalami kesulitan (elaborasi)
- e) Setelah waktu mengerjakan selesai, setiap kelompok diberi kesempatan untuk melakukan pemeranan skenario yang disusun di depan kelas (elaborasi)
- f) Kelompok lain mengamati proses jalannya pemeranan dan memberikan komentar terhadap hasil pemeranan teman (konfirmasi)
- g) Guru memberikan komentar dan membuat penilaian terhadap penampilan kelompok yang tampil (konfirmasi)

h) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum di pahami (konfirmasi)

4. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a) Guru mengumumkan kelompok yang paling baik dalam menyusun dan memperagakan cara bertelepon dan memberikan penghargaan.
- b) Guru merencanakan tindak lanjut.
- c) Guru menutup pembelajaran.

V. Media dan Sumber Belajar

Media :

- Video bertelepon
- Lcd , laptop, spiker, telepon (HP)

Sumber Belajar

- BSNP. 2008. *Model Silabus Kelas IV Semester 2*. Jakarta : Depdikbud.
- Nur'aini, Umri, Indriyati.2008. *Bahasa Indonesia SD Kelas IV*. Jakarta : Pusat pembukuan departemen pendidikan.

VI. Penilaian

Tes awal : dalam apersepsi

Tes : tes lisan

Semarang, 17 April 2013

Guru Kelas IV



Lies Edyna Vera Siska

NIP. 19680925 200801 2 005

Guru Praktikan



Mustafa Kamal Ali

NIM. 140 140 9390

Mengetahui,
Kepala Sekolah



SUTARI, S.Pd.

NIP.19610716 198201 2 011

Lampiran

BAHAN AJAR

Teks percakapan melalui telepon

Perhatikan baik-baik percakapan dalam telepon berikut!

Tuti : "Halo, selamat pagi."

Ayah Andri : "Selamat pagi."

Tuti : "Apakah benar ini rumah Andri?"

Ayah Andri : "Benar, ini siapa?"

Tuti : "Saya Tuti, teman sekolah Andri."

Ayah Andri : "O, Tuti. Saya ayahnya."

Tuti : "Apa Andri ada, Pak?"

Ayah Andri : "Sedang ke toko kue. Ada yang dapat Bapak bantu?"

Tuti : "Terima kasih, Pak. Kalau begitu, titip pesan buat Andri."

Ayah Andri : "Boleh, pesannya apa?"

Tuti : "Andri ditunggu di rumah Kiki pukul 11 siang, akan ada latihan main drama."

Ayah Andri : "Baiklah, nanti Bapak sampaikan pesannya."

Tuti : "Terima kasih, Pak. Selamat pagi!"

Ayah Andri : "Selamat pagi!"



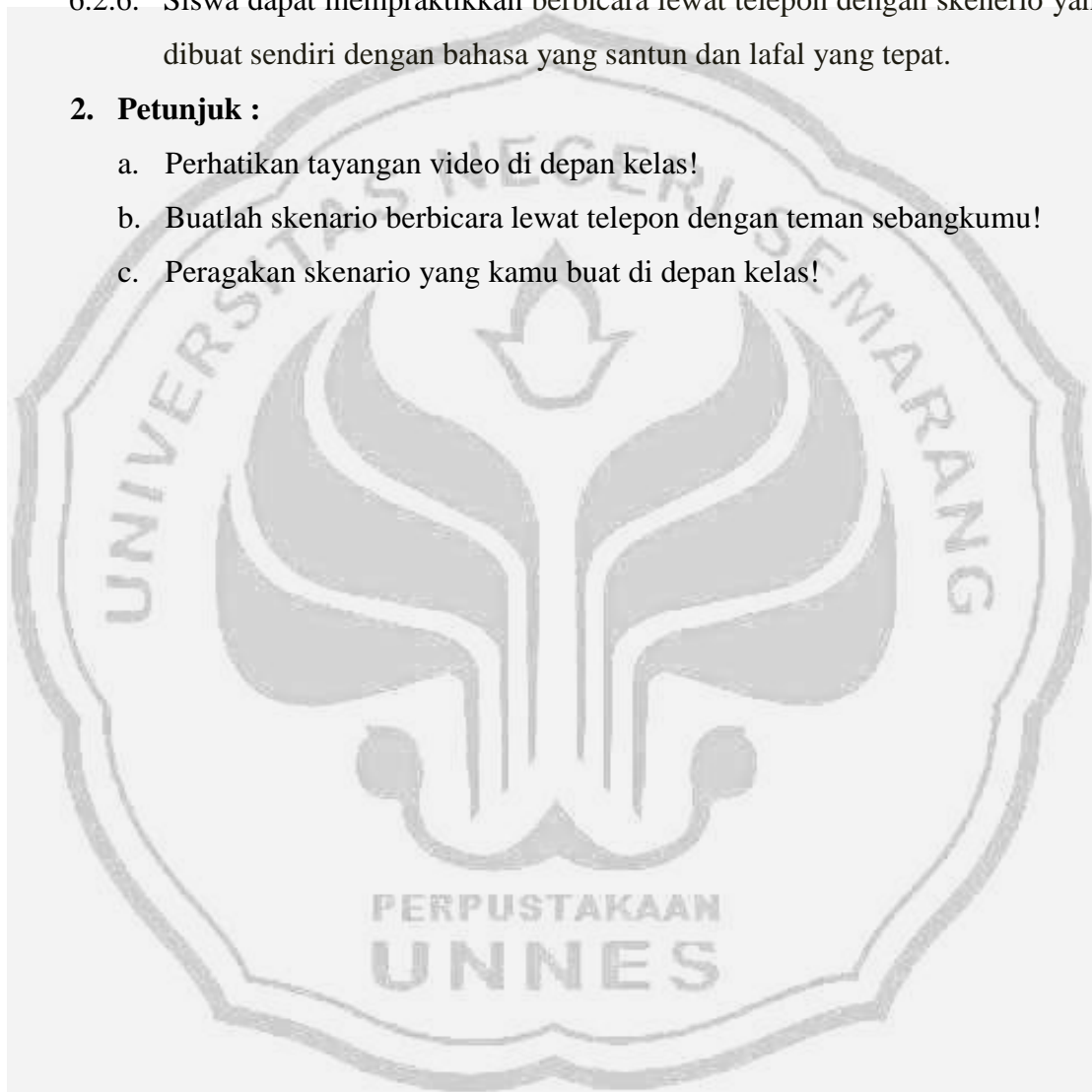
LEMBAR KERJA SISWA

1. Indikator :

6.2.6. Siswa dapat mempraktikkan berbicara lewat telepon dengan skenerio yang dibuat sendiri dengan bahasa yang santun dan lafal yang tepat.

2. Petunjuk :

- a. Perhatikan tayangan video di depan kelas!
- b. Buatlah skenario berbicara lewat telepon dengan teman sebangkumu!
- c. Peragakan skenario yang kamu buat di depan kelas!



Penilaian Siklus II Pertemuan 1

Berilah tanda cek (√) pada kolom skala nilai yang sesuai dengan kriteria penilaian!

Komponen yang dinilai	Skala Skor					Skor
	5	4	3	2	1	
Lafal						
Kosa kata						
Stuktur						
Materi						
Kelancaran						
Jumlah:						

Deskriptor Kriteria Penilaian:

a. Lafal

- 1) 5 Pelafalan fonem jelas, standar, dan intonasi yang tepat
- 2) 4 Pelafalan fonem jelas, standar, dan intonasi kurang tepat
- 3) Pelafalan fonem kurang jelas, terpengaruh dialek, dan intonasi kurang tepat
- 4) Pelafalan fonem kurang jelas terpengaruh dialek, dan intonasi tidak tepat.
- 5) 1 Pelafalan fonem tidak jelas, banyak dipengaruhi dialek, dan intonasi tidak tepat.

b. Kosakata

- 1) 5 Penguasaan kata-kata, istilah, dan ungkapan yang tepat, sesuai dan variatif.

- 2) 4 Penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang tepat, kurang sesuai meskipun variatif.
- 3) Penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang dan kurang sesuai serta kurang bervariasi.

4) Penggunaan kata, istilah dan ungkapan kurang tepat, kurang sesuai dan sangat terbatas.

5) 1 Penggunaan kata, istilah dan ungkapan tidak tepat, tidak sesuai, dan sangat terbatas.

c. Struktur

- 1) 5 Hampir tidak terjadi kesalahan struktur.
- 2) 4 Sekali-kali terdapat kesalahan struktur.
- 3) 3 Kesalahan struktur terjadi berulang-ulang dan tetap.
- 4) 2 Kesalahan struktur terjadi berulang-ulang dan banyak jenisnya.
- 5) 1 Kesalahan struktur banyak, berulang-ulang sehingga mengganggu pemahaman.

d. Materi

- 1) 5 Topik dan uraian sesuai, mendalam, mudah dipahami dan unsur wacana lengkap
- 2) 4 Topik dan uraian sesuai, kurang mendalam, agak sulit dipahami, unsur wacana tidak lengkap
- 3) Topik dan uraian sesuai, kurang mendalam, sulit dipahami, unsur wacana tidak lengkap

- 4) Topik dan uraian kurang sesuai, kurang mendalam, sulit dipahami, unsur wacana tidak lengkap
- 5) 1 Topik dan uraian tidak sesuai, tidak mendalam, sulit dipahami, unsur wacana tidak lengkap

e. Kelancaran

- 1) 5 Pembicaraan lancar sejalan awal sampai akhir, jeda tepat.
- 2) 4 Pembicaraan lancar, jeda kurang tepat.
- 3) Pembicaraan agak tersendat, jeda kurang tepat.
- 4) Pembicaraan sering tersendat, jeda tidak tepat.
- 5) 1 Pembicaraan tersendat-sendat, dan jeda tidak tepat

Pedoman Penskoran :

Skor maksimal = 25

Skor minimal = 5

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Skor	Kategori
85 – 100	Sangat baik
70 – 84	Baik
55 - 69	Cukup
0 - 54	kurang



LAMPIRAN 3

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA,
HASIL KETERAMPILAN BERBICARA SISWA
DAN CATATAN LAPANGAN**

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I PERTEMUAN 1

No.	Nama	Skor Pengamatan						Jmlh	%	Kriteria
		1	2	3	4	5	6			
1	Musri Utami	4	4	4	3	4	1	16	67%	Cukup
2	Gisa Puji	4	4	4	3	4	1	16	67%	Cukup
3	Nanda M.Resa	4	4	4	3	4	1	16	67%	Cukup
4	Wahyu Arif P	3	4	3	3	3	2	18	75%	Baik
5	Angga Andri S.	3	3	1	3	3	2	15	62%	Cukup
6	Aldi Agung D.	3	4	1	3	1	1	13	54%	Kurang
7	Alvin Arya P.	4	4	4	4	4	2	22	92%	Sangat baik
8	Annisa Nur A.	4	4	3	4	3	4	22	92%	Sangat baik
9	Aprilia Astuti	4	4	3	4	3	2	20	83%	Baik
10	Apriyanto Putra	3	3	1	3	1	1	12	50%	Kurang
11	Bayu Agung P.	3	3	1	3	2	2	14	58%	Cukup
12	Bayu Aji D.	4	4	1	2	2	2	15	62%	Cukup
13	Cici Silomita Y.	4	4	1	4	3	4	20	83%	Baik
14	Dina Eva Amalia	4	4	4	3	4	4	23	96%	Sangat baik
15	Erni Pujianti	4	4	1	4	4	3	20	83%	Baik
16	Faisal Catur K.	4	4	1	3	4	3	19	79%	Baik
17	Ifah Nurul K.	4	4	1	3	4	2	18	75%	Baik
18	Isya'bel Geby W.	4	4	1	2	3	3	17	71%	Baik
29	Lacha Jeorlis	4	4	1	2	2	2	15	62%	Cukup
20	Muh. Syarif	3	3	2	3	2	1	14	58%	Cukup
21	Neyzka Arma	4	4	1	3	2	1	15	62%	Cukup
22	Nicholas Saputra	3	3	1	2	1	1	11	46%	Kurang
23	Nova Ardian P	4	4	3	3	3	2	19	79%	Baik
24	Nur Ardiansyah	4	4	3	4	2	3	20	83%	Baik

25	Putra W.	4	4	2	3	1	1	15	62%	Cukup
26	Rahmad Santoso	3	4	1	3	3	1	15	62%	Cukup
27	Rahayu Aprilianti	4	4	2	3	4	2	19	79%	Baik
28	Rasyid Sushena	4	4	2	3	3	1	17	71%	Baik
29	Risma Febriana S	4	4	3	4	4	4	23	96%	Sangat baik
30	Riqki Saputra	4	4	2	3	3	1	17	71%	Baik
31	Rosy Ayu A.	4	4	2	3	4	2	19	79%	Baik
32	Vanesza Nurul	4	4	2	2	3	3	18	75%	Baik
33	Adiva Indah M	4	4	1	3	4	1	17	71%	Baik
34	Ara Aditya B	4	4	2	3	4	1	18	75%	Baik
35	Hasyim	4	4	2	3	4	1	18	75%	Baik

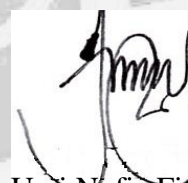
Semarang, 10 April 2013

Observer 1



Lies Edyna Vera Siska
NIP. 19680925 200801 2 005

Observer 2



Umi Nofia Fitriana
NIM. 140 140 9078

PERPUSTAKAAN
UNNES

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I PERTEMUAN II

No.	Nama	Skor Pengamatan						Jmlh	%	Kriteria
		Indikator								
		1	2	3	4	5	6			
1	Musri Utami	4	4	3	3	4	2	20	83%	Baik
2	Gisa Puji	4	4	2	4	4	4	22	92%	Sangat baik
3	Nanda M.Resa	4	4	2	3	2	4	19	79%	Baik
4	Wahyu Arif P	3	4	4	3	2	4	20	83%	Baik
5	Angga Andri S.	3	3	2	4	3	3	18	75%	Baik
6	Aldi Agung D.	3	4	3	3	2	3	18	75%	Baik
7	Alvin Arya P.	4	4	3	4	4	2	21	87%	Sangat baik
8	Annisa Nur A.	4	4	4	3	3	1	19	79%	Baik
9	Aprilia Astuti	4	4	2	3	2	1	16	67%	Cukup
10	Apriyanto Putra	3	3	1	3	4	4	18	75%	Baik
11	Bayu Agung P.	3	4	1	3	4	4	19	79%	Baik
12	Bayu Aji D.	4	4	1	3	4	4	20	83%	Baik
13	Cici Silomita Y.	4	4	2	4	4	4	22	92%	Sangat baik
14	Dina Eva Amalia	4	4	4	4	4	3	23	96%	Sangat baik
15	Erni Pujianti	4	4	4	3	4	1	20	83%	Baik
16	Faisal Catur K.	4	4	1	3	3	1	16	67%	Cukup
17	Ifah Nurul K.	4	4	1	3	1	4	16	67%	Cukup
18	Isya'bel Geby W.	4	4	3	4	4	3	22	92%	Sangat baik
29	Lacha Jeorlis	4	4	2	3	4	3	20	83%	Baik
20	Muh. Syarif	3	4	1	3	4	1	16	67%	Cukup
21	Neyzka Arma	4	4	1	4	2	4	19	79%	Baik
22	Nicholas Saputra	3	3	1	2	3	1	13	54%	Kurang
23	Nova Ardian P	4	4	1	3	3	1	16	67%	Cukup
24	Nur Ardiansyah	4	4	2	3	1	3	17	70%	Cukup
25	Putra W.	4	4	4	2	2	3	19	79%	Baik
26	Rahmad Santoso	4	4	2	4	3	3	20	83%	Baik
27	Rahayu Aprilianti	4	4	1	3	4	2	18	75%	Baik

28	Rasyid Sushena	4	4	1	3	2	4	18	75%	Baik
29	Risma Febriana S	4	4	1	3	2	2	16	67%	Cukup
30	Riqqi Saputra	4	4	3	3	2	1	17	70%	Cukup
31	Rosy Ayu A.	4	4	2	4	1	1	16	67%	Cukup
32	Vanesza Nurul	4	4	1	2	3	1	15	62%	Cukup
33	Adiva Indah M	4	4	3	2	3	1	17	70%	Cukup
34	Ara Aditya B	4	4	3	4	3	2	20	83%	Baik
35	Hasyim	4	4	4	3	4	3	22	92%	Sangat baik


Semarang, 11 April 2013

Observer 1



Lies Edyna Vera Siska
NIP. 19680925 200801 2 005

Observer 2



Umi Noffa Fitriana
NIM. 140 140 9078

PERPUSTAKAAN
UNNES

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II PERTEMUAN I

No.	Nama	Skor Pengamatan						Jmlh	%	Kriteria
		1	2	3	4	5	6			
1	Musri Utami	4	4	2	4	4	1	19	79%	Baik
2	Gisa Puji	3	4	4	3	4	2	20	83%	Baik
3	Nanda M.Resa	4	4	4	3	4	1	20	83%	Baik
4	Wahyu Arif P	4	4	3	3	2	3	19	79%	Baik
5	Angga Andri S.	4	4	2	3	2	3	18	75%	Baik
6	Aldi Agung D.	4	4	1	3	4	1	16	67%	Cukup
7	Alvin Arya P.	3	4	1	3	4	4	19	79%	Baik
8	Annisa Nur A.	4	4	1	3	4	3	19	79%	Baik
9	Aprilia Astuti	4	4	2	3	4	1	18	75%	Baik
10	Apriyanto Putra	4	4	3	3	1	4	19	79%	Baik
11	Bayu Agung P.	4	4	4	4	2	1	19	79%	Baik
12	Bayu Aji D.	3	3	4	4	4	2	20	83%	Baik
13	Cici Silomita Y.	4	4	2	3	3	3	18	75%	Baik
14	Dina Eva Amalia	4	4	1	4	4	1	18	75%	Baik
15	Erni Pujianti	4	4	1	4	3	4	20	83%	Baik
16	Faisal Catur K.	3	4	3	3	1	4	18	75%	Baik
17	Ifah Nurul K.	3	4	2	4	2	2	17	70%	Cukup
18	Isya'bel Geby W.	4	4	4	4	3	4	23	96%	Sangat baik
29	Lacha Jeorlis	4	4	3	3	3	3	20	83%	Baik
20	Muh. Syarif	4	4	2	3	2	3	18	75%	Baik
21	Neyzka Arma	4	4	1	3	4	4	20	83%	Baik
22	Nicholas Saputra	4	3	1	2	1	1	12	50%	Kurang

23	Nova Ardian P	4	4	2	3	3	3	19	79%	Baik
24	Nur Ardiansyah	3	4	4	3	2	2	18	75%	Baik
25	Putra W.	4	4	3	2	2	1	16	67%	Cukup
26	Rahmad Santoso	4	4	2	3	4	4	21	87%	Sangat baik
27	Rahayu Aprilianti	4	4	3	3	4	4	22	92%	Sangat baik
28	Rasyid Sushena	4	4	1	4	2	2	17	70%	Cukup
29	Risma Febriana S	4	4	1	4	3	4	20	83%	Baik
30	Riqki Saputra	4	4	1	3	2	1	15	62%	Cukup
31	Rosy Ayu A.	4	4	2	4	3	3	20	83%	Baik
32	Vanesza Nurul	4	4	3	3	4	4	22	92%	Sangat baik
33	Adiva Indah M	4	4	3	2	3	2	18	75%	Baik
34	Ara Aditya B	4	4	2	2	3	2	17	70%	Cukup
35	Hasyim	4	3	1	3	3	3	17	70%	Cukup

Semarang, 17 April 2013

Observer 1



Lies Edyna Vera Siska
NIP. 19680925 200801 2 005

Observer 2



Umi Nofia Fitriana
NIM. 140 140 9078

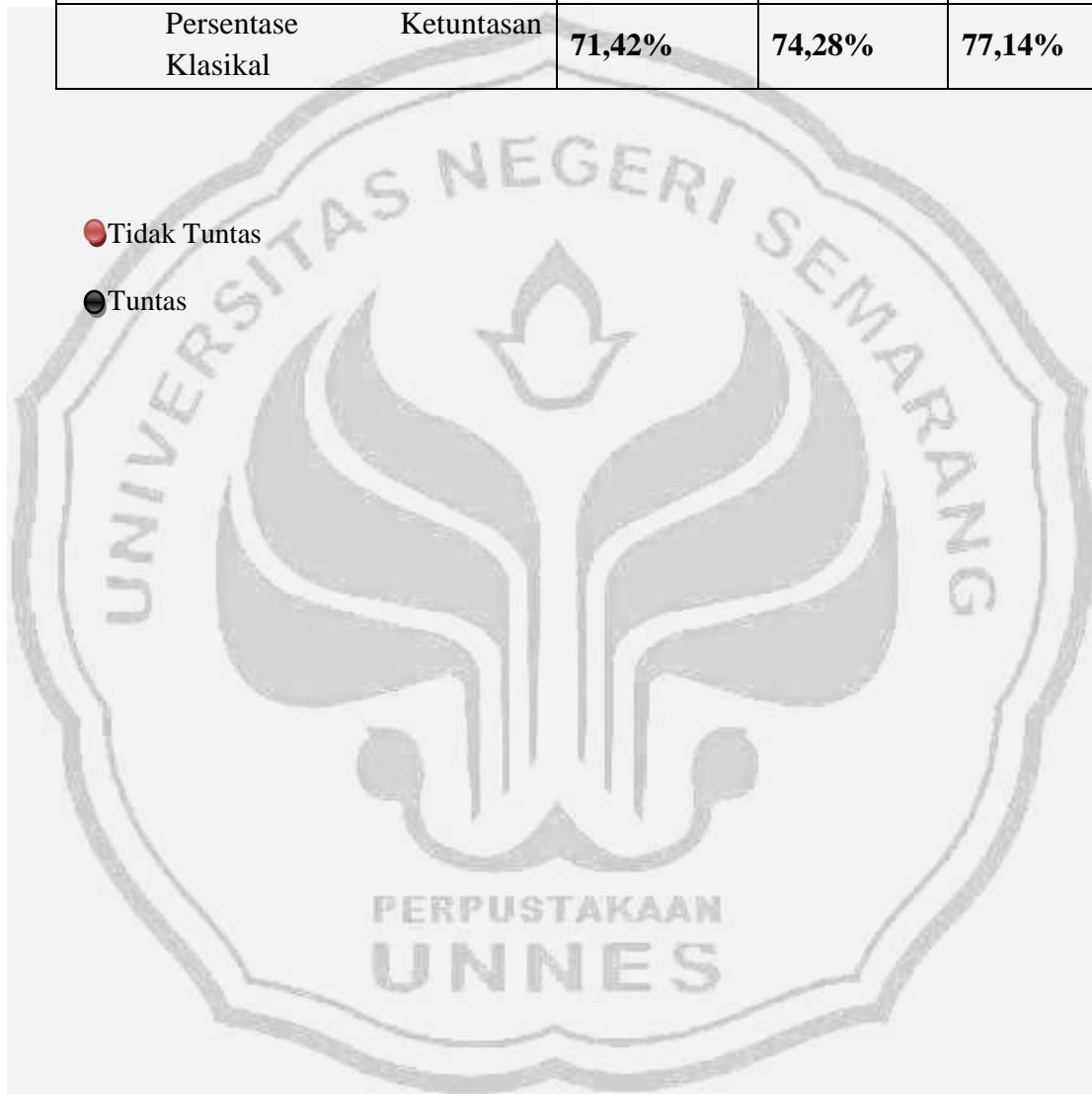
**HASIL KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SIKLUS I PERTEMUAN
1, PERTEMUAN 2 DAN SIKLUS II PERTEMUAN 1**

No	Nama Siswa	Hasil Keterampilan Berbicara		
		Siklus I Pertemuan 1	Siklus I Pertemuan 2	Siklus I Pertemuan 1
1	Musri Utami	72	76	72
2	Gisa Puji	72	72	72
3	Nanda M.Resa	68	68	68
4	Wahyu Arif P	68	72	76
5	Angga Andri S.	68	68	76
6	Aldi Agung D.	72	72	72
7	Alvin Arya P.	76	80	84
8	Annisa Nur A.	72	76	72
9	Aprilia Astuti	68	68	64
10	Apriyanto Putra	72	72	72
11	Bayu Agung P.	72	76	76
12	Bayu Aji D.	76	80	80
13	Cici Silomita Y.	80	84	88
14	Dina Eva Amalia	84	88	92
15	Erni Pujianti	76	76	76
16	Faisal Catur K.	72	72	72
17	Ifah Nurul K.	76	76	76
18	Isya'bel Geby W.	72	72	72
29	Lacha Jeorlis	68	68	68
20	Muh. Syarif	64	64	64
21	Neyzka Arma	76	80	80
22	Nicholas Saputra	56	60	60
23	Nova Ardian P	72	76	76
24	Nur Ardiansyah	64	64	68
25	Putra W.	60	68	68
26	Rahmad Santoso	76	76	76
27	Rahayu Aprilianti	76	76	76
28	Rasyid Sushena	72	72	76
29	Risma Febriana S	84	84	92
30	Riqki Saputra	64	64	64
31	Rosy Ayu A.	84	84	88
32	Vanesza Nurul	80	80	80

33	Adiva Indah M	72	72	72
34	Ara Aditya B	76	76	76
35	Hasyim	72	72	84
Jumlah Siswa Tuntas		25	26	27
Jumlah Siswa Tidak Tuntas		10	9	8
Rata-rata		72,34	73,82	75,08
Persentase Ketuntasan Klasikal		71,42%	74,28%	77,14%

● Tidak Tuntas

● Tuntas



CATATAN LAPANGAN

Selama Penggunaan Metode *Role Playing* Berbantuan Media *Audiovisual* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa

Kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang

Siklus/ Pertemuan : I/ 1
Kelas/ Semester : IVB/ II
Hari/ Tanggal : Rabu, 10 April 2013
Materi : Berbicara lewat telepon

Pembelajaran dimulai pada pukul 15.30 WIB. Pada pra kegiatan guru mengondisikan kelas dengan menyuruh duduk siswa ditempat duduknya masing-masing, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, siswa serempak menjawab salam. Kemudian guru melakukan presensi, dilanjutkan guru menyuruh siswa untuk menyiapkan alat tulis dan buku pelajaran, dan guru menyiapkan media pembelajaran berupa laptop, lcd, dan sepiker.

Padaur kegiatan awal guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa “ anak-anak siapa yang pernah melihat telepon?” siswa menjawab secara serempak “ pernah”. Guru bertanya lagi “ taukah kalian cara menggunakannya?” beberapa siswa menjawab “tidak tau pak” dan beberapa siswa menjawab “ tau pak”. Kemudia guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu siswa harus mengetahui cara menggunakan telepon yang benar dan cara berbicara lewat

telepon dengan benar. Selain itu guru juga memotifasi siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran dengan member hadiah kelompok yang baik.

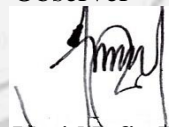
Pada kegiatan inti siswa duduk berpasangan dengan teman sebangkunya untuk mendapatkan teks scenario yang akan diperagakan, sebelum siswa memperagakan teks scenario yang telah didapat siswa, siswa ditunjukkan video cara bertelepon dan video orang sedang berbicara lewat telepon.

Siswa diterangkan teknik bermain peran oleh guru, kemudia siswa bergantian secara berpasangan memeragakan teks scenario yang didapat. Kelompok lain yang tidak memperagakan bertugas memberikan tanggapat terhadap pemeranan yang berlangsung.

Pada kegiatan akhir guru mengumumkan hasil pemeranan dari masing-masing kelompok dan member hadiah pada kelompok yang paling baik pemerananya. Guru memotifasi siswa agar tetap giat belajar, kemudian guru menutup pembelajaran.

Semarang, 10 April 2013

Observer



Umi Nofia Fitriana
NIM. 1401409078

CATATAN LAPANGAN

Selama Penggunaan Metode *Role Playing* Berbantuan Media *Audiovisual* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa

Kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang

Siklus/ Pertemuan : I/ 2
Kelas/ Semester : IVB/ II
Hari/ Tanggal : Kamis, 11 April 2013
Materi : Berbicara lewat telepon

Pembelajaran dimulai pukul 15.30 WIB. Pada prekegiatan guru mengondisikan kelas dengan menyuruh duduk siswa sesuai kelompok yang telah dibentuk, dan siswa duduk secara berkelompok dengan baik. Kemudian guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan siswa serempak menjawab salam. Guru menyuruh siswa untuk menyiapkan buku pelajaran dan alat tulis, dan guru menyiapkan media pembelajaran berupa laptop, LCD, sepiker, dan telepon.

Pada kegiatan awal guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa “anak-anak kemaren kalian belajar tentang apa? Masih ingatkah kalian?” siswa menjawab “belajar cara bertelepon dan cara berbicara lewat telepon dengan bahasa yang santun pak”. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu siswa mampu menyampaikan pesan yang didapat dari bertelepon dengan bahasa yang santun. Selanjutnya guru member motifasi kepada

siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran dengan member hadiah bagi kelompok yang terbaik.

Pada kegiatan inti siswa duduk berkelompok, tiap kelompok terdiri atas 3-4 siswa. Tiap kelompok mendapatkan teks scenario yang akan diperankan, sebelum melakukan pemeranan siswa diputar video cara berbicara dan menyampaikan pesan yang didapat dari bertelepon, setelah siswa mengamati video siswa diberi wktu untuk mendalami teks scenario yang didapat.

Setelah waktu yang ditentukan selesai, guru menyuruh tiapkelompok untuk memperagakan pemeranan dari sekenario yang didapat secara bergantian tiap kelompok, kelompok lain memberi tanggapan pada kelompok yang bermain.

Pada kegiatan akhir guru mengumumkan hasil pemeranan tiap kelompok dan member hadiah pada kelompok yang terbaik, setelah itu guru member tugas pada tiap kelompok untuk membuat sekenario percakapan lewat telepon untuk tugas pertemuan berikutnya. Kemudian guru menutup pembelajaran.

Semarang, 11 April 2013

Observer



Umi Nofia Fitriana
NIM. 1401409078

CATATAN LAPANGAN

Selama Penggunaan Metode *Role Playing* Berbantuan Media *Audiovisual* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa

Kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang

Siklus/ Pertemuan : II/ 1
Kelas/ Semester : IVB/ II
Hari/ Tanggal : Rabu, 17 April 2013
Materi : Berbicara lewat telepon

Pembelajaran dimulai pukul 15.30 WIB. Pada prakegiatan guru mengondisikan kelas dengan menyuruh siswa didik sesuai dengan kelompok yang telah dibuat, siswa duduk dengan baik, kemudian guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, siswa menjawab salam dengan serempak. Guru menyuruh siswa menyiapkan buku pelajaran dan alat tulis dan guru menyiapkan media pembelajaran yaitu laptop, LCD, sepiker, dan telepon.

Pada kegiatan awal guru melakukan apersepsi” kemaren kita sudah belajar berbicara lewat telepon dan menyampaikan pesan yang kita dapat juga, sekarang siapa yang sudah mencoba dirumah? Beberapa siswa menjawab “saya sudah mencoba”. “Apakah kalian sudah berbicara dengan menggunakan bahasa yang santun?” siswa menjawab “saya sudah” ada juga yang menjawab “belum”.

Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat berbicara lewat telepon dengan skenario yang telah dibuat oleh siswa. Guru member motivasi kepada kelompok yang bagus dalam pemeranan akan mendapat hadiah.

Pada kegiatan inti siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing, kemudian memperhatikan video orang bertelepon yang diputar guru di depan kelas, kemudian siswa disuruh untuk menyelesaikan tugas yang belum diselesaikan yaitu membuat skenario orang bertelepon. Setelah jadi kemudian siswa secara berkelompok memperagakan skenario yang dibuatnya tersebut. Kelompok lain member tanggapan pemeranan yang berlangsung.

Pada kegiatan akhir guru mengumumkan hasil pemeranan yang telah dilakukan siswa dan member hadiah pada kelompok yang terbaik, kemudian guru memberi motivasi pada siswa agar tetap giat belajar. Guru menutup pembelajaran .

Semarang, 17 April 2013

Observer



Umi Nofia Fitriana
NIM. 1401409078



LAMPIRAN 4
SURAT-SURAT PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Gedung Gd A2 Lt. , Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229

Telepon: 024-8508019

Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel:

No. : 1625/UN37-1.1/PP/2013
Lamp :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN Gisikdrono 03 Semarang
di Semarang

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : MUSTAFA KAMAL ALI
NIM : 1401409390
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Topik : PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA
AUDIOVISUAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA
SISWA KELAS IVB SDN GISIKDRONO 03 SEMARANG

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 28 Maret 2013

Dekan

Drs. Hardjono, M.Pd.

NIP. 195108011979031007



1401409390



DINAS PENDIDIKAN KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN SEMARANG BARAT
SD NEGERI GISIKDRONO 03

Jl. Taman Sri Rejeki Timur I Semarang 50149, Telp. (024) 7613617

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421 / 35 / 2013

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri Gisikdrono 03 UPTD Pendidikan Kecamatan Semarang Barat, menerangkan bahwa :

Nama : Mustafa Kamal Ali
 NIM : 1401409390
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
 Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang

Mahasiswa tersebut telah melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berkolaborasi dengan guru kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang pada tanggal 10, 11, dan 17 April 2013 guna penyusunan skripsi yang berjudul "**Penggunaan Metode *Role Playing* Berbantuan Media *Audiovisual* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang**".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 26 April 2013

Kepala Sekolah



SUTARI, S.Pd.

NIP.19610716 198201 2 011



LAMPIRAN 5
FOTO-FOTO PENELITIAN



Pengondisian kelas



Kegiatan awal



Siswa menuliskan materi yang diketahui



Pembagian teks skenario



Penayangan media audiovisual



Siswa Bermain Peran



Siswa Bermain Peran



Siswa bermain peran



Siswa Bermain Peran