

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA
MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III
DI MIN 1 PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

BUTET AULIA HARAHAHAP

NIM. 2120500006

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA
MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III
DI MIN 1 PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

BUTET AULIA HARAHAHAP

NIM. 2120500006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2025

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA
MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III
DI MIN 1 PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

BUTET AULIA HARAHAP

NIM. 2120500006

Pembimbing I

Dr. H. Akhiril Pane, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19751020 200312 1 003

Pembimbing II

Dr. Erna Ikawati, M.Pd.
NIP. 19791205 200801 2 012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH
ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Butet Aulia Harahap
NIM : 2120500006
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MIN 1 Padangsidempuan.

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padangsidempuan, ¹³ September 2025
Menyatakan



Butet Aulia Harahap

NIM. 21 20500 006

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertandatangan di bahwa ini:

Nama : Butet Aulia Harahap
NIM : 2120500006
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Dengan pengembangan ilmu teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Hak Bebas Royaltif Non eksklusif padangsidimpuan atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MIN 1 Padangsidimpuan** peserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas Royaltif Non eksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih meedia/formatif, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, 23 September 2025
Yang menyatakan



Butet Aulia Harahap
NIM.2120500006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidempuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Butet Aulia Harahap
NIM : 2120500006
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MIN 1 Padangsidempuan

Ketua

Dr. Erna Ikawati, M.Pd.
NIP. 19791205 200801 2 012

Sekretaris

Dr. Nashran Azizan, M.Pd.
NIPPPK. 19941111 202321 2 040

Anggota

Dr. Erna Ikawati, M.Pd.
NIP. 19791205 200801 2 012

Dr. Nashran Azizan, M.Pd.
NIPPPK. 19941111 202321 2 040

Dr. Maulana Arafat Lubis, M.Pd.
NIPPPK. 19910903 202321 1 026

Wilda Rizkiyahmur, M.Pd.
NIP. 19910610 202203 2 002

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Sidang Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : Rabu, 10 Desember 2025
Pukul : 15.00 WIB s.d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/83,75 (A)
Indeks Prediksi Kumulatif : 3.78
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MIN 1 Padangsidimpuan
Nama : Butet Aulia Harahap
NIM : 2120500006
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd).

Padangsidimpuan, Oktober 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Dr. Lely Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002

ABSTRAK

Nama : Butet Aulia Harahap

Nim : 2120500006

**Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan
Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
Kelas III di MIN 1 Padangsidimpuan**

Permasalahan dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih kurangnya keterampilan berbicara siswa serta kurang bervariasi metode pembelajaran yang diterapkan sehingga menjadi faktor kurangnya siswa dalam berbicara. Di samping itu kebanyakan guru menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Untuk mengatasi kurangnya keterampilan berbicara siswa, maka menggunakan metode *role palying* diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat peningkatan keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode *role palying* di kelas III MIN 1 Padangsidimpuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role palying* di kelas III MIN 1 Padangsidimpuan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan metode *role playing* yang berupaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Sesuai dengan jenis penelitian ini maka peneliti ini memiliki tahap-tahap penelitian yang berupa siklus. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas III MIN 1 Padangsidimpuan yang terdiri dari 6 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Berdasarkan hasil penelitian terbukti adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role palying*. Dalam pratindakan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 7 siswa dengan persentase 35%. Pada siklus I pertemuan I meningkat menjadi 9 siswa dengan persentase 45%. Pada siklus I pertemuan ke II terjadi lagi peningkatan menjadi 10 siswa dengan persentase 50%.Kemudian pada siklus ke II pertemuan I terjadi lagi peningkatan sebesar 75% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa,pada pertemuan ke II meningkat menjadi 18 siswa dengan persentase 90%.

Kata Kunci : Keterampilan berbicara, Role Playing, Bahasa Indonesia

ABSTRACT

Name : Butet Aulia Harahap

Reg. Number : 2120500006

**Thesis Title : Improving Speaking Skills using the Role Playing Method in
Indonesian Language Subjects for Grade III at MIN1
Padangsidempuan**

The problem in this research is based on the fact that students' speaking skills are still lacking, as well as the limited variety of teaching methods applied, which has become a factor in students' low speaking ability. In addition, most teachers use the lecture method in teaching. To overcome the lack of students' speaking skills, the role-playing method is expected to improve students' speaking skills, especially in the Indonesian language subject. The research problem in this study is whether there is an improvement in speaking skills in the Indonesian language subject using the role-playing method in grade III of MIN 1 Padangsidempuan. The purpose of this study is to determine the improvement of speaking skills in the Indonesian language subject by using the role-playing method in grade III of MIN 1 Padangsidempuan. This type of research is Classroom Action Research (CAR) using the role-playing method, which aims to improve students' speaking skills in the Indonesian language subject. In accordance with this research type, the study is carried out in cycles. The subjects of this study are the grade III students of MIN 1 Padangsidempuan, consisting of 6 female students and 14 male students. Based on the research results, it was proven that there was an improvement in students' speaking skills in the Indonesian language subject using the role-playing method. In the pre-action stage, the number of students who achieved mastery was 7 students, with a percentage of 35%. In Cycle I, Meeting 1, it increased to 9 students (45%). In Cycle I, Meeting 2, there was another increase to 10 students (50%). Then, in Cycle II, Meeting 1, there was another increase to 75%, with 15 students achieving mastery, and in Meeting 2, it increased to 18 students (90%).

Keywords: Speaking skills, Role Playing, Indonesian

ملخص البحث

الاسم :بوت أوليا هارهاب
رقم التسجيل :٢١٢٠٥٠٠٠٠٦
عنوان البحث :تحسين مهارات التحدث باستخدام طريقة لعب الأدوار في دروس اللغة الإندونيسية
للفيف الثالث في مدرسة مدرسه ابتدائية ١ بادانجسديمبوان

المشكلة في هذه الدراسة ناجمة عن نقص مهارات التحدث لدى الطلاب ونقص التنوع في أساليب التدريس المستخدمة، مما يساهم في نقص مهارات التحدث لدى الطلاب. بالإضافة إلى ذلك، يستخدم معظم المعلمين أسلوب المحاضرة في التدريس. للتغلب على نقص مهارات التحدث لدى الطلاب، من المتوقع أن يؤدي استخدام أسلوب لعب الأدوار إلى تحسين مهارات التحدث لدى الطلاب، خاصة في مادة اللغة الإندونيسية. تتمثل صياغة المشكلة في هذه الدراسة في ما إذا كان هناك زيادة في مهارات التحدث في مادة اللغة الإندونيسية باستخدام طريقة لعب الأدوار في الصف الثالث من مدرسة مدرسه ابتدائية ١ بادانجسديمبوان. الغرض من هذه الدراسة هو تحديد الزيادة في مهارات التحدث في مادة اللغة الإندونيسية باستخدام طريقة لعب الأدوار في الصف الثالث من مدرسة مدرسه ابتدائية ١ بادانجسديمبوان. هذا البحث هو بحث عملي في الفصل الدراسي باستخدام طريقة لعب الأدوار، والذي يهدف إلى تحسين مهارات التحدث لدى الطلاب في دروس اللغة الإندونيسية. وفقًا لهذا النوع من الأبحاث، فإن الباحث لديه مراحل بحث في شكل دورات. موضوعات هذا البحث هي طلاب الصف الثالث في مدرسة مدرسه ابتدائية ١ بادانجسديمبوان ، وتتكون من ٦ طالبات و ١٤ طالبًا. استنادًا إلى نتائج الدراسة، كان هناك زيادة مؤكدة في مهارات التحدث لدى الطلاب في دروس اللغة الإندونيسية باستخدام طريقة لعب الأدوار. في مرحلة ما قبل العمل، كان عدد الطلاب الذين أكملوا الدرس ٧ طلاب، بنسبة ٣٥٪. في الدورة الأولى، الاجتماع الأول، ارتفع هذا العدد إلى ٩ طلاب، بنسبة ٤٥٪. في الاجتماع الثاني من الدورة الأولى، كان هناك زيادة أخرى إلى ١٠ طلاب، بنسبة ٥٠٪. ثم، في الاجتماع الأول من الدورة الثانية، كانت هناك زيادة أخرى بنسبة ٧٥٪، حيث نجح ١٥ طالبًا، وفي الاجتماع الثاني، كانت هناك زيادة إلى ١٨ طالبًا، بنسبة ٩٠٪.

الكلمات المفتاحية: مهارات التحدث، لعب الأدوار، اللغة الإندونيسية

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah terus terucap atas kehadiran Allah SWT serta syukur yang tiada henti atas karunia, taufiq, kesehatan serta kesempatan yang telah diberikan Allah SWT kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Rasulullah SAW yang telah membawa umat manusia dari kegelapan menuju kemenangan.

Skripsi ini berjudul **“Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MIN 1 Padangsidempuan”** disusun sebagai syarat melengkapi tugas akhir untuk mencapai gelar sarjana pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan diharapkan dapat bermanfaat bagi kita semua.

Peneliti menyadari bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan motivasi-motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Akhiril Pane, S.Ag., M.Pd. selaku Pembimbing I dan Ibu Dr. Erna Ikawati, M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah sabar dalam membimbing peneliti dan memberikan ilmu yang sangat luar biasa bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, serta para Wakil Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah

memberikan dukungan dan moral sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
4. Ibu Nursyaidah, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan dukungan, bantuan dan kesempatan kepada peneliti selama perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTIK UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan pembelajaran bagi saya hingga sekarang.
6. Bapak Sarwansyah, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah MIN 1 Padangsidimpuan yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
7. Ibu Nurhalimah, S.Pd. selaku Wali Kelas III-E MIN 1 Padangsidimpuan yang bersedia menjadi validator perangkat pembelajaran yang saya gunakan dalam penelitian ini.
8. Orang tua yang sangat saya cintai, yaitu Ayah Akhiruddin Harahap dan Ibu Melinda Sari Lubis yang selama ini dengan ikhlas memenuhi kebutuhan dan keperluan saya terutama dalam hal pendidikan. Tanpa kedua orang tua saya, tidak mungkin saya dapat berada di titik ini. Mereka alasan terbesar saya dapat terus berdiri tegak dan berjuang hingga saat ini. Terima kasih banyak karena sudah menyayangi, mendidik, menerima kekurangan, selalu memberikan nasihat, dan selalu memberikan do'a yang tiada henti untuk

kesuksesan saya. Karena tidak ada do'a yang paling mustajab selain do'a kedua orang tua.

9. Adik-Adik yang saya cintai, yaitu Nurul Saima Harahap dan Ilham Martua Harahap yang selalu memberikan support, mendengarkan segala keluhan saya, dan selalu mendo'akan hingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabatku, Nur Vaini dan Yulia Umar Safitri yang sudah menjadi bagian perjalanan saya dalam proses penyelesaian kuliah ini dari maba hingga menjadi sarjana bersama, yang sudah menjadi rumah bagi saya dalam suka maupun duka, yang telah banyak membantu, menemani, dan memberikan semangat kepada penulis. Terimakasih atas setiap waktu yang diluangkan dan kebaikan kepada penulis.
11. Teman se-angkatan PGMI 2021 UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah menjadi teman semasa perkuliahan dan terima kasih atas kebersamaannya.
12. Dan yang terakhir, kepada diri sendiri Butet Aulia Harahap. Apresiasi sebesar-besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Tidak mudah untuk bisa bertahan sampai pada titik ini, terima kasih untuk tetap hidup, ceria, dan merayakan serta mengusahakan dirimu sendiri, walaupun sering kali putus asa dan semua dipendam sendiri atas apa yang sedang diusahakan.

Tetaplah jadi manusia yang kuat, bisa diandalkan dan menjadi kebahagiaan atas kehadiranmu serta tidak lelah untuk mencoba.

Padangsidimpuan, Agustus 2025

Peneliti

Butet Aulia Harahap
NIM.2120500006

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Batasan Istilah	9
E. Perumusan Masalah	11
F. Tujuan Penelitian	11
G. Manfaat Penelitian	12
H. Indikator Tindakan	13

BAB II LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori.....	14
1. Keterampilan Berbicara	14
2. Metode <i>Role Playing</i>	26
B. Penelitian Terdahulu	34
C. Hipotesis Tindakan	36

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	37
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	37
C. Instrumen Pengumpulan Data	38
D. Latar dan Subjek Penelitian	40
E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian	40
F. Teknik Analisis Penelitian	45
G. Sistematika Pembahasan	46
 BAB IV HASIL PENELITIAN.....	 48
A. Analisis Data Prasiklus	48
B. Pelaksanaan Siklus I.....	52
C. Pelaksanaan Siklus II	65
D. Pembahasan Hasil Penelitian	79
E. Keterbatasan Penelitian.....	89
 BAB V PENUTUP	 91
A. Kesimpulan	91
B. Implikasi Hasil Penelitian	91
C. Saran.....	92
 DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	
SURAT IZIN PENELITIAN	
SURAT BALASAN PENELITIAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	Indikator Keterampilan Berbicara Siswa.....	5
Tabel 3. 1	Lembaran Observasi.....	39
Tabel 4. 1	Hasil Tes Awal (Prasiklus).....	49
Tabel 4. 2	Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I Pertemuan I	54
Tabel 4. 3	Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan I.....	56
Tabel 4. 4	Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I Pertemuan II	61
Tabel 4. 5	Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan II	63
Tabel 4. 6	Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II Pertemuan I	68
Tabel 4. 7	Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan I	70
Tabel 4. 8	Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II Pertemuan II	75
Tabel 4. 9	Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan II.....	77
Tabel 4. 10	Hasil Data Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I Pertemuan I	79
Tabel 4. 11	Hasil Data Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I Pertemuan II.....	80
Tabel 4. 12	Hasil Data Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II Pertemuan I	80
Tabel 4. 13	Hasil Data Tes Keterampilan Berbicara Siswa	81
Tabel 4. 14	Rekapitulasi Data Tes Keterampilan Berbicara Siswa , Prasiklus, Siklus I dan Siklus II.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1	Diagram Persentase Hasil Tes Awal (Prasiklus)	51
Gambar 4. 2	Guru Menjelaskan Materi Siklus I Pertemuan I	53
Gambar 4. 3	Diagram Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I	
Pertemuan I		59
Gambar 4. 4	Guru membagi kelompok pada siswa.....	59
Gambar 4. 5	Diagram hasil keterampilan berbicara siswa siklus I pertemuan	
II		63
Gambar 4. 6	Kelompok maju ke depan kelas menampilkan drama	67
Gambar 4. 7	Diagram Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siklus II Pertemuan	
I		70
Gambar 4. 8	Setiap kelompok maju ke depan kelas menampilkan drama ...	73
Gambar 4. 9	Kelompok lainnya maju ke depan kelas menampilkan drama..	73
Gambar 4. 10	Diagram Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siklus II Pertemuan	
II.....		78
Gambar 4. 11	Rekapitulasi Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa	83

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Modul Ajar Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 2 Modul Ajar Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 3 Modul Ajar Siklus II Pertemuan I
- Lampiran 4 Modul Ajar Siklus II Pertemuan II
- Lampiran 5 Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 6 Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 7 Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan I
- Lampiran 8 Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan II
- Lampiran 9 Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 10 Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 11 Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan I
- Lampiran 12 Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan II
- Lampiran 13 Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara
- Lampiran 14 Soal Pre Test
- Lampiran 15 Soal Post Test
- Lampiran 16 Kunci Jawaban
- Lampiran 17 Lembar Validasi Butir Soal
- Lampiran 18 Surat Validasi
- Lampiran 19 Lembar Validasi Modul Ajar
- Lampiran 20 Teks Skenario
- Lampiran 21 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan komunikasi yang krusial dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sosial maupun akademis. Keterampilan berbicara dapat didefinisikan sebagai keterampilan untuk menyampaikan informasi, ide, dan perasaan secara lisan dengan jelas dan efektif. Keterampilan ini tidak hanya melibatkan penguasaan kosakata dan tata bahasa, tetapi juga kemampuan untuk berinteraksi dengan pendengar, mengatur nada suara, serta menggunakan ekspresi wajah dan gerakan tubuh yang tepat.¹ Dalam konteks pendidikan, keterampilan berbicara yang baik memiliki banyak kegunaan. Pertama, keterampilan ini mendukung proses pembelajaran aktif, di mana siswa dapat berpartisipasi dalam diskusi dan presentasi, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, keterampilan berbicara juga berperan penting dalam pengembangan kepercayaan diri siswa. Siswa yang mampu berbicara dengan baik cenderung memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi dalam berbagai situasi sosial.²

Keterampilan berbicara dalam Islam, atau maharah al-kalam, adalah kemampuan menggunakan bahasa secara lisan untuk menyampaikan pesan,

¹ Nuriani, "Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 28 Mancani Kecamatan Telluwanua Kota Palopo" (IAIN Palopo, 2019).

² Alvina Damayanti, Riga Zahara Nurani, and Hatmat Heris Mahendra, "Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Di Kelas Iii Sd Negeri Cidadap," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 1, no. 3 (2023): 01–18, <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1569>.

ide, dan gagasan dengan benar, jelas, dan efektif, sesuai dengan ajaran dan adab Islam. Keterampilan ini tidak hanya menekankan aspek teknis berbicara, seperti pengucapan, kosa kata, tata bahasa, dan kelancaran, tetapi juga menekankan aspek etika, moral, dan spiritual dalam berkomunikasi.

Al-Qur'an menegaskan bahwa kemampuan berbicara adalah karunia istimewa yang diberikan Allah kepada manusia, yang membedakan manusia dari makhluk lain. Dalam Surah Ar-Rahman ayat 4 berikut.

عَلَّمَهُ الْبَيَانَ ﴿٤﴾

Artinya : “Dia mengajarnya pandai menjelaskan.”

Ayat ini menunjukkan pentingnya kemampuan berkomunikasi secara jelas dan fasih sebagai sarana utama manusia dalam berinteraksi sosial. Kemampuan ini tidak hanya terbatas pada ucapan, tetapi juga mencakup isyarat nonverbal seperti kerlingan mata dan anggukan kepala, yang semuanya termasuk dalam konsep al-bayan sebagai bentuk komunikasi yang lengkap.

Lebih dari sekadar alat komunikasi, keterampilan berbicara dalam perspektif QS Ar-Rahman ayat 4 juga mengandung nilai tanggung jawab moral dan etika. Allah mengajarkan manusia berbicara agar setiap ucapan yang disampaikan membawa manfaat, kebaikan, dan tidak menimbulkan mudarat bagi orang lain. Oleh karena itu, setiap Muslim dianjurkan untuk menggunakan keterampilan berbicaranya dengan penuh kesadaran, berkata jujur, sopan, dan bijaksana, sehingga nikmat berbicara yang diberikan Allah benar-benar menjadi sarana kebaikan dan kemaslahatan bagi sesama.

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi dan bahasa persatuan bangsa Indonesia yang berfungsi sebagai alat komunikasi antarwarga negara yang berasal dari berbagai suku dan daerah dengan latar belakang budaya yang berbeda. Sebagai bahasa nasional, Bahasa Indonesia tidak hanya berperan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga menjadi media utama dalam pendidikan, pemerintahan, dan berbagai aspek sosial lainnya. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yang meliputi membaca, menulis, menyimak, dan berbicara secara efektif dan benar sesuai kaidah yang berlaku.

Memahami dan menguasai Bahasa Indonesia sangat penting bagi setiap warga negara Indonesia karena bahasa ini menjadi identitas nasional yang menyatukan keberagaman bangsa. Dengan menguasai Bahasa Indonesia, seseorang dapat berkomunikasi dengan baik dalam berbagai situasi, memperluas wawasan, serta mengakses ilmu pengetahuan dan informasi yang tersedia dalam bahasa tersebut. Selain itu, kemampuan berbahasa Indonesia yang baik juga mendukung pengembangan karakter dan kepribadian bangsa yang berbudaya dan beradab, serta memperkuat rasa cinta tanah air dan persatuan nasional.

Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia harus menjadi bagian integral dalam sistem pendidikan di Indonesia. Melalui proses pembelajaran yang terstruktur dan berkesinambungan, siswa dapat mengembangkan keterampilan berbahasa yang tidak hanya berguna untuk keperluan akademik, tetapi juga untuk kehidupan sosial dan profesional di masa depan.

Pembelajaran ini juga harus menanamkan kesadaran akan pentingnya menjaga kelestarian bahasa Indonesia sebagai warisan budaya bangsa yang harus dilestarikan dan dikembangkan demi kemajuan dan kejayaan Indonesia.

Keterampilan berbicara dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam pengembangan keterampilan komunikasi siswa. Sebagai salah satu aspek utama dalam pembelajaran bahasa, keterampilan berbicara tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengekspresikan ide, pendapat, dan emosi secara efektif. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, keterampilan berbicara menjadi kunci untuk memahami dan mengaplikasikan berbagai bentuk teks lisan, seperti pidato, diskusi, dan presentasi. Menurut Kurikulum 2013, salah satu kompetensi dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah kemampuan siswa untuk berbicara dengan baik dan benar, yang mencakup aspek pengucapan, intonasi, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan konteks.³ Melalui latihan berbicara yang terstruktur, siswa tidak hanya belajar untuk berkomunikasi secara efektif, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.⁴ Dengan demikian, penguasaan keterampilan berbicara dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan komunikasi di masyarakat yang semakin kompleks dan dinamis.

³ Alvina Damayanti, Riga Zahara Nurani, and Hatmat Heris Mahendra, "Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Di Kelas Iii Sd Negeri Cidadap," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 1, no. 3 (2023): 01–18

⁴ Abdul Haris, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Bermain Peran Pada Siswa Kelas IV SD N 100613 Pasar Lama Kecamatan Batang Angkola" (UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, 2024).

Melalui observasi di kelas III MIN 1 Padangsidempuan, peneliti menemukan sebagian siswa yang menghadapi kesulitan dalam berbicara dengan tegas di depan kelas. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi dan presentasi, di mana banyak dari mereka cenderung diam meskipun memahami materi yang diajarkan. Menurut observasi awal, siswa diminta untuk maju ke depan kelas secara bergantian dan berbicara di depan teman-temannya. Siswa diberi tugas untuk membacakan dialog drama sesuai dengan teks yang sudah disiapkan. Tujuannya adalah untuk melihat keterampilan berbicara siswa dalam berbicara, kelancaran pengucapan, intonasi suara, serta pemahaman mereka terhadap isi dialog.

Berikut ini adalah tabel Indikator Keterampilan Berbicara Siswa

Tabel 1. 1
Indikator Keterampilan Berbicara Siswa

No.	Indikator Keterampilan Berbicara	Hasil Observasi
1	Pelafalan yang jelas	Siswa mampu mengucapkan kata dengan tepat
2	Intonasi yang sesuai	Siswa menggunakan intonasi yang tepat dalam berbicara
3	Kelancaran berbicara	Siswa berbicara lancar
4	Urutan kata yang benar	Siswa mampu menyusun kata dan kalimat dengan

		benar
5	Ekspresi dan Gestur yang tepat	Siswa mampu menggunakan ekspresi wajah dan gerakan tubuh dengan benar
6	Keberanian berbicara di depan umum	Siswa percaya diri siswa di depan kelas
7	Penguasaan materi yang disampaikan	Siswa memahami isi dalam teks atau kalimat

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah .Hal ini disebabkan oleh banyak siswa yang belum mampu mengungkapkan pikiran dan perasaan secara jelas dan lancar dalam bahasa yang baik dan benar.Faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan ini bisa berasal dari motivasi belajar yang rendah, kurangnya penguasaan kosakata, serta metode pembelajaran yang belum sepenuhnya efektif dalam mengakomodasi kebutuhan siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif agar siswa dapat mengatasi kesulitan tersebut dan meningkatkan kemampuan Bahasa Indonesia secara menyeluruh.

Metode *Role Playing* merupakan salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas III MIN 1 Padangsidempuan, terutama mengingat banyaknya siswa yang mengalami

kesulitan dalam berbicara di dalam kelas. Dalam metode ini, siswa diberi kesempatan untuk berperan dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata, sehingga mereka dapat belajar sambil bermain dan berinteraksi dengan teman-teman mereka. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga mampu mengurangi rasa cemas dan meningkatkan kepercayaan diri siswa saat berbicara di depan umum. Penerapan metode *Role Playing* dapat mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan mengekspresikan diri mereka dengan lebih baik, karena mereka merasa lebih nyaman dalam lingkungan yang mendukung dan tidak formal. Selain itu, melalui *Role Playing*, siswa dapat belajar mengorganisir pikiran dan menyampaikan ide secara jelas, yang merupakan keterampilan penting dalam komunikasi.

Berdasarkan kajian literatur penelitian-penelitian terdahulu dan studi pendahuluan, maka peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian terkait “Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MIN 1 Padangsidimpuan.

Penelitian terdahulu berhasil membuktikan bahwa metode *Role Playing* mampu meningkatkan keterampilan berbicara. Hasil ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ayu Arifah Nasution yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode *Role Playing* di Kelas IV SD Negeri 256 Muara

Soma Kec. Batang Natal Kab. Mandailing Natal”.⁵ Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan persentase ketuntasan 83 %. Perbedaannya adalah penelitian ini meneliti tentang materi drama, sedangkan Ayu Arifah Nasution meneliti tentang materi pantun.

Penelitian yang dilakukan oleh Rona Mega yang berjudul “Penerapan Pendekatan Saintifik Berbasis Media Poster untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Tema Cita-Cita SD Negeri Mandala Aek Horsik Kabupaten Tapanuli Selatan”⁶ Hasil dari penelitian ini adalah metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan persentase ketuntasan 87%. Yang membedakan kedua penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rona Mega meneliti tentang materi pengertian dan jenis-jenis puisi, sedangkan penelitian ini meneliti tentang materi drama. Oleh karenanya, dalam hal ini peneliti menggunakan judul “**Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MIN 1 Padangsidimpuan**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi dan beberapa masalah yang terjadi di MIN 1

⁵ Ayu Arifah Nasution, “Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode *Role Playing* di Kelas IV SD Negeri 256”, *skripsi* (UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, 2023).

⁶ Rona Mega, “Penerapan Pendekatan Saintifik Berbasis Media Poster Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Tema Cita-Cita SD Negeri Mandala Aek Horsik Kabupaten Tapanuli Selatan” (UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, 2022).

Padangsidempuan. Rendahnya keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III MIN 1 Padangsidempuan.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan terhindar dari berbagai persoalan, maka penelitian ini membatasi masalahnya hanya pada penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan Keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III MIN 1 Padangsidempuan.

D. Batasan Istilah

1. Peningkatan

Peningkatan adalah suatu proses perubahan ke arah yang lebih baik atau lebih tinggi dalam kualitas, kuantitas, maupun hasil tertentu. Dalam konteks pembelajaran, peningkatan mengacu pada usaha yang dilakukan untuk memperbaiki dan mengembangkan kemampuan atau keterampilan siswa agar mencapai hasil yang lebih optimal dibandingkan sebelumnya. Peningkatan dapat dilakukan melalui berbagai metode, strategi, atau pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.⁷

Peningkatan yang dimaksud penelitian adalah suatu perkembangan keterampilan berbicara siswa, metode yang diajarkan guru kepada siswa agar lebih berani berbicara di depan kelas. Peningkatan tersebut berupa peningkatan metode *Role Playing*.

⁷ Nana Sudjana, *Dasar Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2005), hlm.45.

2. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara adalah kesanggupan siswa dalam mengucapkan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari baik dalam lingkungan sekolah maupun dalam lingkungan masyarakat.⁸

3. Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* adalah cara penyajian pelajaran dengan menggunakan suatu kegiatan meniru kejadian atau peristiwa sebenarnya.⁹ Adapun langkah-langkah metode *Role Playing* ada tujuh, yaitu menentukan temadimana guru memilih tema yang relavan dengan materi pembelajaran dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Guru membagi dan menentukan peran-peran yang akan dibagikan. Guru menjelaskan isi dan alur cerita agar siswa memahami perannya dengan baik. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk berlatih secara berkelompok agar memahami peran yang dimainkan. Siswa tampil dan memainkan perannya didepan kelas. Setelah tampil dan memainkan perannya guru dan siswa mendiskusikan hasil penampilan, memberikan tanggapan, dan menyimpulkan pembelajaran yang didapat dari

⁸ Rona Mega, “Penerapan Pendekatan Saintifik Berbasis Media Poster Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Tema Cita-Cita SD Negeri Mandala Aek Horsik Kabupaten Tapanuli Selatan”, *skripsi* (UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2022).

⁹ Reski Hardianti, “Penerapan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Murid Di Kelas IV SD Inpres Minasaupa I Kecamatan Rappocini Kota Makassar”, *skripsi* (Universitas Negeri Makassar, 2017).

pembelajaran tersebut. Guru memberikan penilaian berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan.¹⁰

4. Pelajaran Bahasa Indonesia

Pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan berbahasa yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Melalui pelajaran ini, siswa dilatih untuk memahami, menggunakan, dan mengembangkan keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, pelajaran Bahasa Indonesia juga mengajarkan siswa untuk menghargai bahasa sebagai alat komunikasi, sarana berpikir, dan media pengembangan budaya serta ilmu pengetahuan¹¹

E. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini. Apakah terdapat peningkatan Keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode *Role Playing* di kelas III MIN 1 Padangsidempuan?

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan Keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode *Role Playing* di kelas III MIN 1 Padangsidempuan.

¹⁰ Alvina Damayanti, Riga Zahara Nurani, dan Hatma t Heris Mahendra, "Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa di Kelas III SD Negeri Cilacap," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 1, no 3 (2023) : 7.

¹¹ Henry Guntur Tarigan, *Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung : Angkasa, 2008), hlm. 2.

G. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, wawasan, pemikiran, dan pengetahuan dalam pembelajaran, Penelitian ini juga diharapkan dapat bermamfaat sebagai bahan referensi,yang digunakan.

b. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai bahan evaluasi guna melakukan pembenahan koreksi terhadap kekurangan model pembelajaran yang digunakan. Guru lebih mengetahui potensi yang dimiliki oleh siswa sehingga dapat mengoptimalkan proses kegiatan pembelajaran. Sebagai motivasi untuk meningkatkan Keterampilan dalam memilih model pembelajaran, strategi pembelajaran, maupun metode pembelajaran

b. Bagi Siswa

Meningkatkan Keterampilan berbicara siswa. Siswa akan terlatih untuk berbicara di depan kelas maupun di dalam kelas. Siswa akan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Melatih siswa untuk belajar bekerja sama dan berkomunikasi dalam kelompok, guru, dan lingkungan sekitar.

c. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman dalam merencanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan Keterampilan berbicara siswa.

H. Indikator Tindakan

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini berdasarkan yang diperoleh nilai tes Keterampilan berpikir kritis siswa yang mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan nilai 75. Penelitian ini dikatakan berhasil jika 75% dari total jumlah siswa dapat mencapai KKTP.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Keterampilan Berbicara

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia salah satu keterampilan yang harus dikuasai murid adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara ini menempati kedudukan yang penting karena merupakan ciri Keterampilan komunikatif murid. Dengan kata lain Keterampilan berbicara tidak hanya berperan dalam pembelajaran bahasa tetapi berperan penting pula dalam pembelajaran yang lain. Hal ini berarti salah satu indikator keberhasilan murid belajar adalah Keterampilannya mengungkapkan gagasannya secara lisan di dalam kelas dalam satu lingkup mata pelajaran tertentu.¹ Dalam kehidupan sehari-hari manusia dihadapkan dengan berbagai kegiatan yang menuntut keterampilan berbicara dialog dalam lingkungan keluarga antara anak dan orang tua, antara ayah dan ibu, dan antar anak-anak menuntut keterampilan berbicara. Di luar lingkungan keluarga juga terjadi percakapan diskusi di antara teman dengan teman, tetangga dengan tetangga, kawan di permainan, rekan kerja, teman sekolah,

¹ Iza Aulia Haazoh, "Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 4 Kesik Tahun Pelajaran 2022/2023" *skripsi* (Universitas Hamzanwadi, 2023).

satu fakultas, dan sebagainya. Dalam semua situasi dituntut keterampilan berbicara setiap individu yang ikut berpartisipasi.²

Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah Keterampilan berbicara atau berujar dipelajari. Selain itu berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Proses berbicara kepada orang lain terjadi akibat adanya kesenjangan informasi.³

Berbicara merupakan bagian dari keterampilan berbahasa yang berkembang semenjak bayi, keterampilan berbicara berkorelasi dengan keterampilan menyimak karena menyimak adalah kegiatan individu untuk memperoleh informasi yang nantinya hasil simakan disampaikan kepada orang lain. Berbicara merupakan proses yang berkelanjutan, di awal sekolah dasar siswa diajarkan proses berbicara. Siswa diajarkan cara menyampaikan informasi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.⁴

Kegiatan berbicara selalu diikuti kegiatan menyimak. Bila penyimak dapat memahami pesan yang disampaikan oleh

² Djago Tarigan and H.G. Tarigan, *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 1990), hlm. 87.

³ Inah Janatin, "Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X SMA Ki Hajar Dewantoro Tangerang Tahun Pelajaran 2018/2019" (UIN Syarif Hidayatullah, 2020).

⁴ Rahman, dkk. *Menyimak dan berbicara: teori dan praktik*. (Sumedang: Alqaprint Jatinangor, 2019), hlm. 56.

pembicara akan terjadi komunikasi yang tepat. Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain.⁵

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah Keterampilan menyampaikan ide, gagasan, pikiran atau perasaan dengan tujuan tertentu yaitu agar pesan yang disampaikan dapat dipahami atau diterima oleh pendengar.⁶

Terkait dengan hal tersebut pelaksanaan pembelajaran berbicara akan berjalan dengan baik jika seorang guru memahami benar prinsip-prinsip pembelajaran berbicara. Beberapa prinsip pembelajaran berbicara adalah sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran berbicara harus ditujukan untuk membentuk kematangan psikologis anak dalam hal berbicara.
- 2) Pembelajaran berbicara harus melibatkan anak secara langsung berbicara dalam berbagai konteks.
- 3) Pembelajaran berbicara harus dilakukan melalui pola pembelajaran interaktif.
- 4) Pembelajaran berbicara harus dilakukan sekaligus dengan membekali strategi berbicara.
- 5) Pembelajaran berbicara harus pula dilakukan seiring dengan pengukuran Keterampilan berbicara secara tepat melalui praktik langsung.
- 6) Keterampilan berbicara anak hendaknya diukur dan dipantau oleh guru secara berkesinambungan.

⁵ Ilyas Susanti, "Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Melalui Metode Simulasi Siswa Kelas Iv Sd Negeri 009 Kebun Tinggi Kecamatan Kampar Kiri Hulu Kabupaten Kampar" *skripsi* (Uin Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2010).

⁶ Rina Pujiana, "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V MIN 10 Aceh Tenggara" *skripsi* (UIN Ar-Raniry Aceh, 2022).

- 7) Pembelajaran berbicara harus diorientasikan pada pembentukan kemahiran berbicara atau membentuk murid menjadi pembicara yang kreatif.⁷

Adapun indikator keterampilan berbicara di antaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Vocal dan konsonan, yakni menggunakan kalimat yang beragam hurufnya sehingga dapat menghasilkan kata yang memiliki makna
- 2) Intonasi, yakni mampu mengeluarkan nada yang sesuai tujuan pengucapan.
- 3) Ketepatan dan kecepatan ucapan, yaitu setiap kata yang diucapkan tepat maknanya dan kecepatannya dapat ditoleransi
- 4) Kata-kata yang diucapkan berurutan, yakni setiap kata yang diucapkan dapat diketahui maknanya dengan jelas sebab berurutan sesuai kebutuhan.
- 5) Lancar, tidak terbata-bata.⁸

Berdasarkan prinsip di atas dapat dikemukakan bahwa pembelajaran berbicara hendaknya dilakukan guru secara sungguh-sungguh agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran berbicara harus dilakukan dalam suatu kondisi kondusif yang mendorong siswa untuk aktif dan kreatif belajar. Oleh sebab itu guru harus memberikan motivasi kepada murid agar mau dan siap berbicara di dalam kelas.

Tujuan keterampilan berbicara siswa di kelas rendah, antara lain yaitu sebagai berikut:

- 1) Melatih keberanian siswa

⁷ Ulfa Trisda, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iv Sdn 5 Lembah Sabil" *skripsi* (UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2022).

⁸ Yudi Budianti and Desy Apprillia, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining (SFE) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SDN Harapan Jaya VII Bekasi Utara," *PEDAGOGIK* 4, no. 2 (2018): 152–59.

- 2) Melatih siswa menceritakan pengetahuan dan pengalamannya,
- 3) Melatih menyampaikan pendapat
- 4) Membiasakan siswa untuk bertanya.⁹

Dalam pengajaran bahasa Indonesia diharapkan murid memiliki pengetahuan dan keterampilan yang dapat digunakan berbicara. Aspek yang ditekankan dalam berbicara adalah lafal bunyi, penempatan tekanan kata, intonasi, nada, ritme, penggunaan kata dan kalimat, dan aspek kebahasaan.

Adapun berbagai jenis berbicara dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut.

- 1) Kegiatan berbicara informal dan kegiatan berbicara lebih formal.
 - a) Kegiatan berbicara informal

Percakapan, adalah kegiatan sosial yang menyangkut pertukaran ide-ide, informasi, pendapat, perasaan, tempat-tempat, hal-hal, dan peristiwa-peristiwa. Dengan percakapan guru dapat membuat anak merasa lebih penting, menemukan minat dan apa yang disukai anak dan menjadi teman anak. Kemudian mempertunjukkan dan menceritakan, dalam kegiatan ini anak membawa obyek-obyek kesukaan ke sekolah dan bercerita tentang obyek-obyek tersebut. Lalu diskusi yang hampir sama dengan percakapan tetapi lebih direncanakan, bertujuan, membahas

⁹ Muammar. *Model Pembelajaran Keterampilan Berbicara Berbasis Komunikatif Bagi Siswa Sekolah Dasar Teori dan Praktik*. (Yogyakarta: Sanabil, 2018), hlm. 40.

topik-topik khusus. Diskusi dapat digunakan untuk merencanakan, menginformasikan, memecahkan masalah, dan mengembangkan ekspresi verbal.¹⁰

b) Kegiatan berbicara lebih formal

Dalam kegiatan berbicara lebih formal seperti laporan lisan. Adapun tahapan-tahapan laporan menurut Tompkins dan Honkkinson yaitu persiapan, yakni murid memilih topik tertentu untuk laporannya dan penstrukturan, yaitu murid menentukan butir-butir kunci yang akan dilaporkan. Kemudian pengongsepan, yaitu murid mungumpulkan informasi untuk laporannya dengan berbagai sumber acuan termasuk sumber tercetak. Peringkasan adalah murid mengorganisasi dan informasi yang telah mereka kumpulkan. Gladi bersih, yakni murid berlatih menyajikan beberapa kali dengan teman atau di depan cermin. Terakhir, penerapan dimana murid menyajikan dan memperoleh balikan dari anggota kelas dan keefektifan komunikasi yang dilakukannya melalui diskusi, daftar cek, maupun dalam bentuk penilaian lain.¹¹

c) Kegiatan berbicara interpretative

¹⁰ Nuriani, “Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 28 Mancani Kecamatan Telluwanua Kota Palopo” *skripsi* (IAIN Palopo)

¹¹ Mega, “Penerapan Pendekatan Saintifik Berbasis Media Poster Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Tema Cita-Cita SD Negeri Mandala Aek Horsik Kabupaten Tapanuli Selatan.” *skripsi* (UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary,2023)

Dalam kegiatan berbicara interpretatif, guru dan murid tidak membuat materi melainkan mereka menginterpretasikan dengan kata dan gagasan lain. Ada dua tipe drama interpretatif yang termasuk kegiatan murid dalam menginterpretasikan bacaan adalah bercerita dan teater bacaan. Bercerita adalah sebuah seni dari leluhur yang menjadi alat pengajaran yang berharga. Sedangkan teater bacaan adalah sebuah penyajian dramatis yang diformalisasikan dari naskah oleh kelompok pembaca.¹²

d) Aktivitas dramatis

Aktivitas dramatis dapat dikelompokkan ke dalam permainan dramatis, anak berpura-pura melakukan permainan drama. Kemudian drama informal, drama ini berkembang dari permainan dramatis, termasuk dramatisasi cerita dari bermain peran. Lalu, drama interpretatif, murid menginterpretasikan bacaan menggunakan suara, ekspresi wajah, dan lebih formal. Aktivitas dramatik lain dengan menggunakan alat boneka dapat dilaksanakan secara berkelompok sambil bermain di depan kelas.¹³

¹² Alvina Damayanti, Riga Zahara Nurani, and Hatmat Heris Mahendra, "Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Di Kelas III SD Negeri Cidadap," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 1, no. 3 (2023): 01–18

¹³ Hardianti, "Penerapan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Murid Di Kelas IV SD Inpres Minasaupa I Kecamatan Rappocini Kota Makassar." *skripsi* (Universitas Negeri Makassar, 2017)

Pada situasi normal, orang melakukan kegiatan berbicara dengan memotivasi ingin menemukan sesuatu kepada orang lain, atau karena ingin memberikan reaksi terhadap sesuatu yang didengarnya.

Ada banyak bentuk tugas yang dapat diberikan kepada murid untuk mengukur kompetensi berbicara dalam bahasa target. Apapun tugas yang dipilih haruslah yang memungkinkan murid untuk tidak saja mengekspresikan Keterampilan bahasanya, melainkan juga mengungkapkan Keterampilan gagasan, pikiran, perasaan, atau menyampaikan informasi. Dengan demikian, tes tersebut bersifat fungsional, di samping dapat mengungkapkan Keterampilan murid, berbicara dalam bahasa yang bersangkutan mendekati pemakaiannya secara normal. Selain itu, pemberian tugas hendaklah juga dilakukan dengan cara yang menarik menyenangkan agar peserta uji tidak merasa terekan dan dapat mengungkapkan kompetensi berbahasanya secara normal dan maksimal.¹⁴ Adapun yang menjadi komponen-komponen penilaian keterampilan berbicara yaitu volume suara, kelancaran, intonasi, pelafalan, keberanian melakukan suatu adegan.¹⁵ Maka dari itu, uji yang dilakukan haruslah bersifat tidak memaksa dan bersifat lebih

¹⁴ Rika Kurnia Sari, "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2, no. 1 (2020): 61–67, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.582>.

¹⁵ Novalina, Ali Karim, and Efendi, "Peningkatan Keterampilan Siswa Berbicara Melalui Media Gambar Dikelas III SD Inpres Maranatha .," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 4, no. 6 (2007): 154–73.

menyenangkan agar siswa lebih rileks dan mau mengeluarkan keterampilan berbicaranya.

b. Pengertian Berbicara

Berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui berbicara, seseorang dapat menyampaikan ide, gagasan, pendapat, serta perasaan kepada orang lain secara langsung.¹⁶ Berbicara merupakan alat komunikasi utama dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Kemampuan berbicara yang baik akan memudahkan seseorang dalam membangun hubungan sosial dan berinteraksi dengan orang lain.

Berbicara adalah proses menyampaikan pesan secara lisan kepada pendengar. Dalam berbicara, terdapat unsur-unsur penting seperti pengucapan yang tepat, intonasi yang sesuai, kelancaran dalam berbicara, pemilihan kata yang baik, serta kemampuan mengatur ekspresi wajah dan gerakan tubuh agar pesan dapat diterima dengan jelas oleh lawan bicara.¹⁷

Keterampilan berbicara merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa yang memiliki keterampilan

¹⁶. Henry Guntur Tarigan, *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung : Angkasa, 2008, hlm. 15.

¹⁷. Muammar, *Model Pembelajaran Keterampilan Berbicara Berbasis Komunikatif Bagi Siswa Sekolah Dasar Teori dan Praktik* (Yogyakarta : Sanabil, 2018), hlm. 12.

berbicara yang baik, umumnya juga memiliki kepercayaan diri yang tinggi dalam berkomunikasi di depan umum.

Berbicara bukan hanya tentang mengucapkan kata-kata, tetapi juga tentang bagaimana seseorang mampu menyampaikan pesan dengan tepat dan sesuai dengan situasi. Seorang pembicara harus mampu menyesuaikan bahasa, intonasi, dan gaya bicara dengan kondisi lawan bicara serta tujuan komunikasi yang ingin dicapai.

Dalam pembelajaran di sekolah dasar, keterampilan berbicara merupakan bagian penting yang harus dikembangkan. Melalui kegiatan berbicara, siswa dilatih untuk mengungkapkan pendapat, bercerita, berdiskusi, serta mempresentasikan ide di depan kelas.¹⁸

Kegiatan tersebut bertujuan untuk melatih keberanian siswa dalam berbicara, meningkatkan kelancaran berbicara, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa yang diajarkan di sekolah dasar yang bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam mengemukakan ide dan pendapatnya secara lisan.¹⁹

c. Tujuan Berbicara

Berbicara merupakan salah satu keterampilan dasar yang memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Keterampilan

¹⁸. Alvina Damayanti, Riga Zahara Nurani, dan Hatmat Haris Mahendra, "Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Di Kelas III SD Cidadap," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 1, no. 3 (2023) : 10.

¹⁹. Rahman dkk., *Menyimak dan Brbicara : Teori dan Praktik* (Sumedang : Alqaprint Jatinanggor, 2019), hlm.7.

berbicara memungkinkan seseorang untuk menyampaikan pesan, pikiran, perasaan, serta informasi kepada orang lain secara lisan. Tujuan utama dari berbicara adalah untuk menciptakan komunikasi yang efektif agar pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh pendengar dengan baik.²⁰

Selain itu, berbicara juga bertujuan untuk membentuk siswa agar dapat berinteraksi secara aktif dalam kelompok dan dapat menghargai pendapat orang lain dalam sebuah diskusi.

Tujuan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi:

- 1) Membantu siswa mampu mengemukakan pendapat dan gagasan dengan bahasa yang baik dan benar.
- 2) Melatih siswa untuk berbicara dengan percaya diri dan tidak takut berkomunikasi di depan orang banyak.
- 3) Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengatur isi pembicaraan secara logis dan sistematis.
- 4) Mengajarkan siswa pentingnya berbicara dengan santun dan menghargai lawan bicara.

²⁰ . Sari, Rika Kurnia. "Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD." *Jurnal Pendidikan Konseling* (JPKDK) 2 no. 1 (2020) : 63.

- 5) Memberikan pengalaman kepada siswa dalam menyampaikan pesan yang jelas, efektif, dan tepat sasaran.²¹

d. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

Ada beberapa faktor yang harus diperhatikan oleh pembicara untuk keefektifan, yaitu faktor kebahasaan, nonkebahasaan dan faktor lingkungan

1) Faktor Kebahasaan

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

2) Faktor non kebahasaan

- a) Faktor Penampilan
- b) Faktor Pribadi

3) Faktor Lingkungan

- a) Pendengar
- b) Suasana dan lokasi waktu.

Dengan memperhatikan faktor-faktor di atas akan lebih efektif dalam berbicara.

²¹. Pujiana, Rina. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V MIN Aceh Tenggara." UIN Ar-Raniry Aceh, 2022, hlm. 14.

2. Metode Role Playing

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Bermain peran (*Role Playing*) adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Metode *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pengajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang tergantung dengan apa yang diperankan.²² Metode bermain peran bermanfaat untuk mempelajari masalah-masalah dan memupuk komunikasi antar siswa di dalam kelas. Metode bermain peran nonintervensi dari guru tetap berlaku. Peran siswa memainkan watak, perasaan dan gagasan-gagasan persona lain di dalam suatu situasi yang khusus. Jadi *Role Playing* (bermain peran) sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema. Hal ini berarti, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.²³

²² Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), hlm. 113.

²³ Dinan Hanifa, Babang Robandi, And Effy Mulyasari, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Sd Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Di Bandung," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, No. 3 (2020): 131–38.

Pembelajaran *Role Playing* yaitu suatu metode menguasai suatu materi-materi pelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa. *Role Playing* atau bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang meminta siswa untuk melaksanakan suatu peran sesuai dengan skenario yang telah disusun, tujuannya untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.²⁴ Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah yaitu:

- 1) Dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuan dalam bekerja sama hingga berhasil.
- 2) Permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Permainan pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.²⁵

Metode *Role Playing* ini dilakukan oleh beberapa siswa yang memainkan peran atau tokoh seperti pada soal yang diberikan, kemudian siswa yang lain mengidentifikasi informasi yang

²⁴ Lutfi Muhammad Hidayat, Erliany Syaodih, and Rita Zahara, "Efektivitas Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Sumbersari," *Educare* V 4, no. 2 (2016): 20.

²⁵ Hanifa, Robandi, and Mulyasari, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Di Bandung."

berikan dari soal tersebut seperti apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan, setelah itu siswa mendiskusikan soal tersebut beserta penyelesaiannya, kemudian salah satu siswa menuliskan jawaban yang diperoleh di papan tulis dan dibahas bersama-sama.²⁶ Penggunaan metode bermain peran digunakan dengan harapan meningkatkan kemampuan pemahaman masing-masing peserta didik mengenai suatu materi, sebab dengan metode bermain peran. Metode *Role Playing* ini dilakukan oleh beberapa siswa yang memainkan peran atau tokoh seperti pada soal yang diberikan, kemudian siswa yang lain mengidentifikasi informasi yang berikan dari soal tersebut seperti apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan, setelah itu siswa mendiskusikan soal tersebut beserta penyelesaiannya. Kemudian salah satu siswa menuliskan jawaban yang diperoleh di papan tulis dan dibahas bersama-sama.²⁷

Penggunaan metode bermain peran digunakan dengan harapan meningkatkan kemampuan pemahaman masing-masing peserta didik mengenai suatu materi, sebab dengan metode bermain peran dapat mengarahkan siswa lebih merasakan secara langsung berproses nyata seperti dalam kehidupan sehari-hari

²⁶ Siti Hidayatus Sholehah, Harto Nuroso, and Darsino, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Menerapkan Metode Role Playing (Bermain Peran) Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, no. November (2023): 2374–83.

²⁷ Sari, "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd."

misalnya banyaknya macam-macam kebutuhan berbagai cara pemenuhan kebutuhan, berbagai kegiatan ekonomi dan lain-lain.²⁸

Dalam hal ini, guru berperan tergantung pada kualitas ekonomi dan lain-lain. guru berperan sebagai fasilitator dan keberhasilan metode pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).²⁹

Keberhasilan metode pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya.³⁰

Penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*) untuk menambah aktivitas siswa sehingga kemampuan siswa menyelesaikan soal evaluasi akan meningkat dan berdampak positif pada aktivitas kemampuan berbicara siswa. Dalam bermain peran, pemeran maupun tokoh disesuaikan dengan usia anak dan

²⁸ Livia Istiqomah, Murtono Murtono, and Fina Fakhriyah, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model *Role Playing* Berbantuan Media Visual Di Sekolah Dasar," *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2020): 650–60, <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.884>.

²⁹ Faiza Nuril Izzati, Endang M Kurnianti, and Uswatun Hasanah, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode *Role Playing*," *Jurnal Kompetensi* 17, no. 1 (2024): 134–42.

³⁰ Chairunnisa Lubis and Sahkholid Nasution, "Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 2 (2024): 2017–28, <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/756>.

permasalahannya.³¹ Melalui metode *Role Playing*, siswa akan tertarik, senang dan bersemangat mengerjakan soal yang berikan karena dapat menyerap konsep keterampilan berbicara siswa. Penerapan metode *Role Playing* atau bermain peran salah satu alternative metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan karena dengan menggunakan metode *Role Playing* siswa dapat percaya diri berbicara di depan kelas karena siswa diminta untuk berimajinasi dan penghayatan di depan kelas dengan memerankan suatu tokoh. Melalui bermain peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan berbicara, mengenal perasaan memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam bermain peran.³² Maka dari itu metode *Role Playing* efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran karena meningkatkan keterampilan berbicara, kepercayaan diri, serta pemahaman siswa melalui penghayatan peran.

b. Keunggulan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Berikut keunggulan menggunakan Metode *Role Playing* :

- 1) Siswa berlatih memahami dan menghafal materi yang didramatisasi.
- 2) Siswa proaktif dan kreatif.
- 3) Bakat terpendam siswa dapat dipupuk sehingga benih-benih seni dapat lahir atau tumbuh dari sekolah.

³¹ Hajrah, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (Role Playing) Siswa Kelas VII MTs" (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018).

³² Ikha Listyarini Julian Indah Puspitaningrum, Mei Fita Asri Untari, "Keefektifan Model Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Journal for Lesson and Learning Studies* 2, no. 1 (2019): 296–304.

- 4) Kerja sama antar pemain dapat dibina dan dipromosikan, misalnya dalam permainan sepak bola.
- 5) Siswa mempunyai kebiasaan menerima dan berbagi tanggung jawab dengan orang lain.
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dikembangkan menjadi bahasa yang baik sehingga mudah dipahami.³³

Adapun kelemahan menggunakan *Role Playing* adalah sebagai berikut

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

c. Langkah-Langkah Menggunakan Metode *Role Playing*

Adapun langkah-langkah metode *Role Playing* yaitu sebagai berikut :

- 1) Menentukan Tema
Guru memilih tema, topik, atau permasalahan yang relevan dengan materi pembelajaran dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Tema yang dipilih hendaknya berkaitan dengan situasi kehidupan sehari-hari agar dapat diperankan oleh siswa melalui kegiatan *role playing*.
- 2) Menentukan dan Membagi Peran

³³ Ari Yanto “ Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS *Jurnal Cakrawala Pendas* , Vol 1 No 1 (2015) hlm, 52

Guru menentukan peran-peran yang akan dimainkan, kemudian membagi peran tersebut kepada siswa secara adil sesuai kemampuan masing-masing.

3) Menyusun dan Menjelaskan Skenario

Guru menyusun skenario sederhana atau meminta siswa untuk menyusun dialog sesuai peran. Guru menjelaskan isi dan alur cerita agar siswa memahami perannya dengan baik.

4) Melatih Siswa

Siswa diberikan waktu untuk berlatih secara berkelompok agar lebih siap dan memahami peran yang akan dimainkan.

5) Melaksanakan Bermain Peran (*Role Playing*)

Siswa tampil dan memainkan perannya di depan kelas sesuai skenario. Siswa lain dapat berperan sebagai pengamat.

6) Diskusi dan Evaluasi

Setelah bermain peran selesai, guru dan siswa mendiskusikan hasil penampilan, memberikan tanggapan, dan menyimpulkan pembelajaran yang didapat dari kegiatan tersebut.

7) Memberikan Penguatan dan Penilaian

Guru memberikan apresiasi, penguatan, dan menilai keterampilan berbicara siswa berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.³⁴

d. Teori Belajar Konstruktivistik

Dalam pendidikan menekankan penghargaan terhadap potensi dan keunikan setiap individu sebagai pusat proses pembelajaran. Pendekatan ini memandang peserta didik sebagai subjek aktif yang memiliki kemampuan untuk mengaktualisasikan diri dan mengembangkan potensi secara utuh, baik aspek kognitif maupun afektif. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung dan memotivasi siswa agar merasa nyaman, dihargai, dan bersemangat dalam belajar, sehingga tercipta perubahan

³⁴. Alvina Damayanti, Riga Zahara Nurani, dan Hatmat Heris Mahendra, "Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa di Kelas III SD Negeri Cilacap," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 1,no 3 (2023) : 7.

positif dalam cara berpikir dan perilaku peserta didik.³⁵ Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan berbicara, teori ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan berbahasa lisan. Keterampilan berbicara akan berkembang secara optimal apabila siswa diberi kesempatan untuk mengekspresikan gagasan, perasaan, dan pikirannya melalui praktik langsung. Pembelajaran yang berlandaskan konstruktivisme mendorong siswa untuk aktif berbicara, berdiskusi, dan berinteraksi, sehingga kemampuan berbahasa lisan terbentuk secara bertahap melalui pengalaman nyata.³⁶

Teori konstruktivistik berfokus pada bagaimana peserta didik membangun pengetahuan secara aktif melalui pengalaman dan interaksi sosial. Pembelajaran konstruktivistik mengedepankan proses di mana siswa mengembangkan pemahaman berdasarkan pengetahuan awal mereka, melakukan refleksi, dan berkolaborasi dengan orang lain untuk mencapai makna yang lebih dalam. Model pembelajaran ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, termasuk melalui metode seperti diskusi, inkuiri, dan *problem solving* yang menstimulasi berpikir kritis dan kreatif.³⁷

³⁵ Ricu Sidiq, Najuah, and Pristi Suhendro Lukitoyo, *Model-Model Pembelajaran Abad 21* (Banten: Cv. Aa Rizky Penulis:, 2021).

³⁶ Anita Woolfolk, *Education Psychology*, Boston : Pearson Education, 2009.

³⁷ Haidir, *Strategi Pembelajaran* (Medan: CV Pusdikra Mitra Jaya, 2021), hlm.34.

Konstruktivistik menyediakan kerangka kerja yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan secara aktif dan bermakna. Proses pembelajaran dapat dirancang agar tidak hanya memfasilitasi pengembangan potensi individu secara menyeluruh, tetapi juga mendorong keterlibatan dan interaksi sosial yang produktif dalam pembelajaran.³⁸

Penelitian berjudul Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Di MIN 1 Padangsidimpuan sangat relevan dalam penerapan teori konstruktivistik. Metode *role playing* sebagai strategi pembelajaran memungkinkan siswa membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (teori konstruktivistik). Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan.

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Abdul Haris yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Bermain Peran Pada Siswa kelas IV SD N 100613 Pasar Lama Kecamatan Batang

³⁸ Muhammad Hasan, *Pembelajaran Berbasis Riset: Dasar Teori, Perencanaan, Pelaksanaan, Dan Evaluasi, Jurnal Ilmu Pendidikan* (Makassar: Tahta Media Group, 2022), <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/166/166>.

Angkola”.³⁹ Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Abdul Haris adalah sama-sama meneliti tentang keterampilan berbicara dan menggunakan metode *role playing*. Sedangkan perbedaannya adalah subjek penelitian. Penelitian ini subjeknya adalah siswa kelas III MIN 1 Padangsidempuan, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Abdul Haris memiliki subjek siswa kelas IV SD N 100613 Pasar Lama Kecamatan Batang Angkola.

2. Penelitian Rona Mega yang berjudul “Penerapan Pendekatan Saintifik Berbasis Media Poster untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Tema Cita-Cita SD Negeri Mandala Aek Horsik Kabupaten Tapanuli Selatan”.⁴⁰ Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada materi tema cita-citaku dalam pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Mandala Aek Horsik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Rona Mega adalah sama-sama meneliti tentang keterampilan berbicara. Yang membedakan kedua penelitian ini adalah lokasi penelitian dan metode yang digunakan dalam pengujian. Penelitian ini menggunakan metode *role playing* dan berlokasi di MIN 1 Padangsidempuan, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Rona Mega menggunakan

³⁹ Haris, “Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Bermain Peran Pada Siswa Kelas IV SD N 100613 Pasar Lama Kecamatan Batang Angkola.” *skripsi*, (UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2024)

⁴⁰ Mega, “Penerapan Pendekatan Saintifik Berbasis Media Poster Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Tema Cita-Cita SD Negeri Mandala Aek Horsik Kabupaten Tapanuli Selatan.” *skripsi* (UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2023)

metode *saintific* dan berlokasi di SD Negeri Mandala Aek Horsik Kabupaten Tapanuli Selatan.

3. Penelitian Ayu Arifah Nasution yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode *Role Playing* di Kelas IV SD Negeri 256 Muara Soma Kec. Batang Natal Kab. Mandailing Natal”.⁴¹ Penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh Ayu Arifah Nasution memiliki kesamaan, yakni sama-sama meneliti peningkatan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia dan sama-sama menggunakan metode *Role Playing*. Adapun perbedaannya adalah penelitian ini meneliti kelas III MIN 1 Padangsidimpuan, sedangkan Ayu Arifah Nasution meneliti Kelas IV SD Negeri 256 Muara Soma Kec. Batang Natal Kab. Mandailing Natal.

C. Hipotesis Tindakan

Menurut Sugiono dalam Ahmad Nizar, hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, berdasarkan jawaban pada teori yang relevan, dan fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁴² Berdasarkan uraian teori yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan bahwa hipotesis tindakan penelitian ini adalah “Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MIN 1 Padangsidimpuan”

⁴¹ Ayu Arifah Nasution, “Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode *Role Playing* Di Kelas IV SD Negeri 256” *skripsi* (UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, 2023).

⁴² Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Pengembangan* (Bandung : Citapustaka Media, 2016), hal. 20.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III MIN 1 Padangsidempuan. Sekolah ini berada di Jl. Dr. K.H. Zubeir Ahmad No. 1 Kota Padangsidempuan. Adapun alasan peneliti melakukan penelitian ini yaitu karena lokasi penelitian memiliki kedekatan geografis dengan tempat tinggal peneliti, sehingga lebih mudah di akses dan mendukung kelancaran pengumpulan data. Penelitian ini dilaksanakan pada 16 Juli – 16 Agustus 2025.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK bertujuan untuk memperbaiki praktik pengembangan profesional dalam arti meningkatkan pemahaman pada praktisi terhadap praktik yang dilaksanakan dan untuk memperbaiki keadaan atau situasi dimana praktik tersebut dilaksanakan.¹ Penelitian tindakan merupakan perlakuan tertentu untuk memperbaiki kinerja dalam dunia nyata.² Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang

¹ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Kita Pustaka Media, 2016), hlm. 189.

² Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 25.

dilakukan. Penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. Penelitian tindakan kelas bukan hanya bertujuan mengungkapkan penyebab dari berbagai permasalahan pembelajaran yang dihadapi seperti kesulitan siswa dalam mempelajari pokok-pokok bahasan tertentu, tetapi yang lebih penting lagi adalah memberikan pemecahan masalah berupa tindakan tertentu untuk meningkatkan kualitas proses kemampuan berpikir kritis.

Ada beberapa model yang dapat diterapkan dalam penelitian Tindakan Kelas (PTK), tetapi paling dikenal dan biasa digunakan adalah model yang dikemukakan oleh model Kemmis Mc. teggert secara garis besar tahapan penelitian ada empat langkah yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, refleksi.³

C. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tes

Tes adalah alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan siswa sebelum mereka memulai suatu pembelajaran atau unit materi tertentu. Tujuan utama dari tes adalah untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa mengenai topik yang akan diajarkan, sehingga guru dapat

³ Tukiran Taniredja, Irma Pujiati, and Nyata, *Penelitian Tindakan Untuk Pengembangan Profesi Guru Praktik, Praktis Dan Mudah* (Bandung: ALFABETA, 2013), hlm. 24.

menyesuaikan metode pengajaran dan materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan siswa.⁴

2. Lembar Observasi

Observasi berarti pengamatan dengan tujuan tertentu, menurut istilah observasi adalah suatu bentuk kegiatan yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam menjawab masalah tertentu.⁵

Berikut ini adalah tabel lembar observasi yang digunakan saat penelitian.

Tabel 3. 1
Lembaran Observasi

No.	Indikator	Aspek Pengamatan
1.	Kegiatan Awal	a.Berdoa sebelum memulai kegiatan b.Memperhatikan penjelasan guru
2.	Kegiatan Inti	a.Bersedia memainkan peran yang ditujukan kepadanya b.Bertanggung jawab dalam peran yang dimainkan c.Bertingkah laku sesuai jalan cerita d.Siswa aktif dalam pembelajaran
3.	Penutup	a.Menyimpulkan materi yang baru saja

⁴ Syaftida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2022).

⁵ Fery Muhammad Firdaus,dkk . *Penelitian Tindakan Kelas Di SD/MI*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022). Hlm.29.

		dimainkan
		b.Berdoa sebagai penutup kegiatan

3. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka, gambar, laporan, dan keterangan lainnya yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi berfungsi sebagai pelengkap dari metode lain seperti observasi dan wawancara, sehingga hasil penelitian menjadi lebih kredibel dan dapat dipercaya.⁶

D. Latar dan Subjek Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang berlokasi di MIN 1 Padangsidempuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III MIN 1 Padangsidempuan, total siswa kelas III yang akan menjadi subjek penelitian berjumlah 20 subjek terdiri dari Siswa Putra 14 orang dan Siswa Putri 6 Siswa orang Tahun Pembelajaran 2024/2025

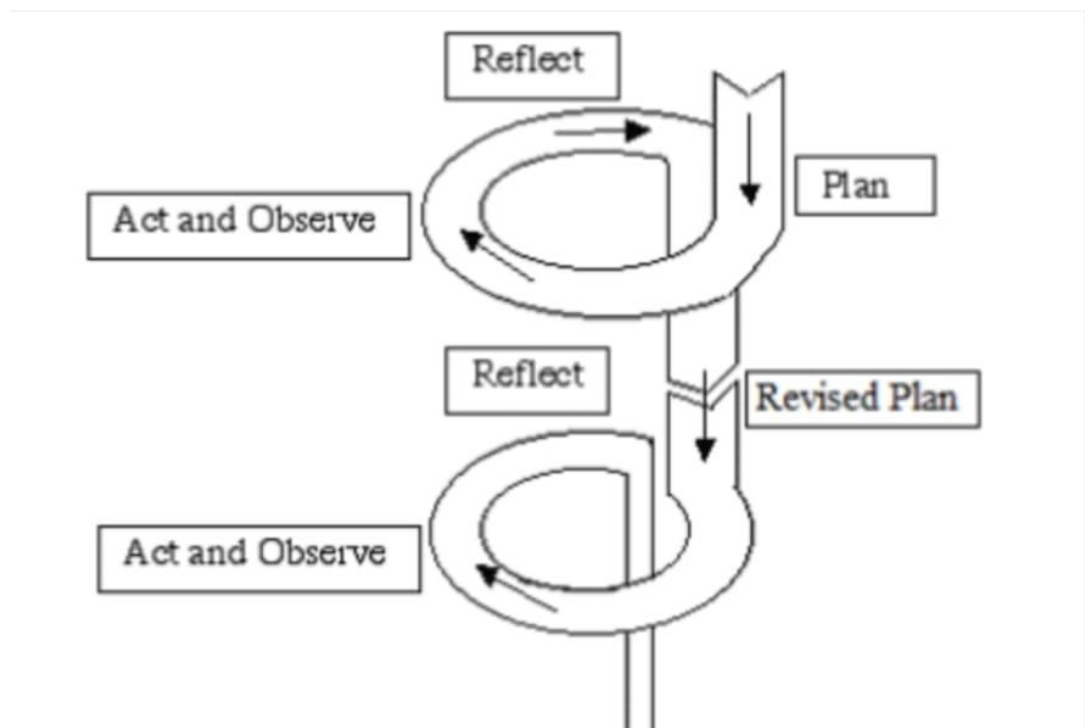
E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian

Ada beberapa model yang dapat diterapkan dalam penelitian Tindakan Kelas (PTK), tetapi paling dikenal dan biasa digunakan adalah model yang dikemukakan oleh model Kemmis dan Mc. Taggart secara garis besar tahapan

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2013), hlm. 78.

penelitian ada empat langkah yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, refleksi.⁷ Penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya Tindakan. Tindakan tersebut tidak hanya dilakukan tidak hanya sekali. Akan tetapi, berulang - ulang sampai dengan tujuan Penelitian Tindakan Kelas tercapai. Hubungan tersebut dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut ini.

Gambar 3.1 Desain PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart



Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Kegiatan pada siklus II merupakan perbaikan dari siklus I.

⁷ Tukiran Taniredja, Irma Pujiati, and Nyata, *Penelitian Tindakan Untuk Pengembangan Profesi Guru Praktik, Praktis Dan Mudah* (Bandung: ALFABETA, 2013), hlm. 24.

A. Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu:

- 1) Guru menentukan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru menentukan pokok bahasan yang akan dibahas. Materi pembelajaran yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah materi drama.
- 3) Guru mempersiapkan sumber belajar seperti buku mata pelajaran bahasa Indonesia .
- 4) Guru membuat modul ajar pembelajaran bahasa Indonesia
- 5) Guru membuat alat pengumpulan data yaitu butir soal tes keterampilan berbicara, lembar observasi aktivitas siswa dan guru serta pedoman.

b. Tindakan (*Action*)

Pada tahap ini peneliti memulai pembelajaran dengan menjelaskan tujuan bahwa siswa akan berlatih berbicara melalui bermain peran. Guru membacakan contoh naskah drama pendek dan memperagakan cara membacanya dengan ekspresi yang sesuai.

c. Observasi (*Observation*)

Kegiatan observasi ini dilakukan pada tahap ini adalah pengumpulan data peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang sudah disiapkan oleh peneliti.

d. Refleksi (*Reflection*)

- 1) Melakukan analisis berdasarkan temuan yang didapatkannya dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini bisa menjadi dasar untuk melakukan perencanaan pada siklus kedua.
- 2) Melakukan diskusi dengan guru wali kelas III untuk membahas kelemahan dan temuan kegiatan observasi dalam rangka memperbaiki siswa dengan mempertimbangkan baik buruknya tindakan.
- 3) Menganalisis kelemahan dan keberhasilan lembar soal dan observasi siswa untuk mengetahui perkembangan keterampilan siswa setelah mengikuti beberapa kali pertemuan menggunakan metode *Role Playing*.

Sementara itu, rancangan penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut:

B. Siklus II

a. Perencanaan (*Planning*)

- 1) Guru mengevaluasi dan mencari upaya perbaikan hasil refleksi siklus I untuk diterapkan pada pembelajaran berikutnya.
- 2) Guru menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari pembelajaran, modul ajar, materi ajar, serta metode *Role Playing* yang relevan. Semua disiapkan sesuai dengan hasil refleksi siklus

3) Merancang perbaikan pada siklus II berdasarkan hasil refleksi siklus I.

4) Guru menyiapkan lembar observasi dan tes

b. Tindakan (*Action*)

Pada tahap ini peneliti mengajak siswa mereview pengalaman bermain peran pada drama di pertemuan sebelumnya. Kemudian siswa berlatih secara berkelompok dengan bimbingan guru.

c. Observasi (*Observation*)

Kegiatan observasi ini dilakukan oleh peneliti yaitu mengamati perkembangan keterampilan berpikir kritis siswa, untuk mendiskusikan kelemahan dan kelebihan pelaksanaan siklus II, serta ketidak sesuaian langkah langkah pembelajaran yang sudah direncanakan dengan proses pembelajaran.

d. Refleksi (*Reflection*)

1) Melakukan analisis berdasarkan temuan yang didapatkannya dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini bisa menjadi dasar untuk melakukan perencanaan pada siklus kedua.

2) Melakukan diskusi dengan guru wali kelas III untuk membahas kelemahan dan temuan kegiatan observasi dalam rangka memperbaiki siswa dengan mempertimbangkan baik buruknya tindakan

- 3) Menganalisis kelemahan dan keberhasilan diskusi dan observasi siswa untuk mengetahui perkembangan keterampilan siswa setelah mengikuti beberapa kali pertemuan menggunakan metode *Role Playing*.

F. Teknik Analisis Penelitian

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data keterampilan berbicara siswa dan analisis data observasi.

1. Teknik Analisis Data Tes Hasil Keterampilan Belajar

Adapun untuk menetapkan keberhasilan peserta didik digunakan beberapa penilaian sebagai berikut.

- e. Penilaian rata-rata peserta didik

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

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata

X = Jumlah semua nilai peserta didik

N = Jumlah peserta didik

- f. Penilaian ketuntasan belajar

Untuk menentukan presentasi ketuntasan dapat dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang berhasil dalam belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

2. Teknik Analisis Data Observasi

Untuk menghitung presentase observasi aktivitas belajar peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Analisis Presentase} = \frac{\text{Jumlah total nilai}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterlaksanaan aktivitas siswa dapat dipresentasikan menggunakan interpretasi skor sebagai:

Dari hasil persentase yang didapat, maka diketahui seberapa besar Keterampilan siswa pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan melihat aspek penilaia. Sedangkan untuk mengetahui ketuntasan siswa secara individual yaitu dengan menyesuaikan nilai siswa dengan KKTP yang telah ditentukan yaitu 75.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan ini terdiri dari beberapa sub bagian agar pembaca lebih mudah dalam memahami isinya maka penelitian menjelaskan lebih detail sebagai berikut.

1. Bab pertama, menjelaskan mengenai pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, batasan istilah, rumusan masalah, indentifikasi masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan indikator penelitian.
2. Bab kedua, dalam bab ini menjelaskan tentang kajian teori, penelitian pendahuluan, kerangka teori, dan hipotesis tindakan.
3. Bab ketiga, menguji tentang metologi penelitian yang mencakup lokasi dan waktu penelitian, jelas penelitian latar dan subjek penelitian, istrument pengumpulan data, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian dan analisis data.

4. Bab keempat, memaparkan pembahasan dan hasil penelitian. Di dalam bab ini akan dicantumkan deskripsi subjek penelitian yang digunakan, hasil tes dan pembahasan mengenai hasil penelitian yang telah peneliti lakukan.
5. Bab kelima, menyajikan hasil kesimpulan dari penelitian ini. Di lembar kesimpulan juga akan ada pemaparan saran untuk beberapa pihak yang nantinya akan terkait dengan penelitian ini.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data Prasiklus

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di MIN 1 Padangsidempuan melalui observasi awal, peneliti menarik kesimpulan bahwa keterampilan berbicara siswa masih tergolong rendah yang terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi dan presentasi, di mana banyak dari mereka cenderung diam meskipun memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan observasi awal yang diperoleh tersebut, maka peneliti akan melakukan Tindakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan penggunaan metode pembelajaran *Role Playing*.

Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah tempat penelitian dilakukan. Kemudian peneliti menemui kepala sekolah MIN 1 Padangsidempuan untuk menyampaikan permohonan izin dan prosedur penelitian yang akan dilaksanakan di sekolah tersebut. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif, dimana peneliti bertindak sebagai guru dan wali kelas sebagai observer. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu mengadakan prasiklus untuk mengetahui kondisi awal dan kemampuan peserta didik terkait keterampilan berbicara. Untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa, peneliti memberikan tes berupa membaca teks drama sebelum dilaksanakan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.

Berikut ini adalah tabel hasil tes awal Keterampilan Berbicara Siswa.

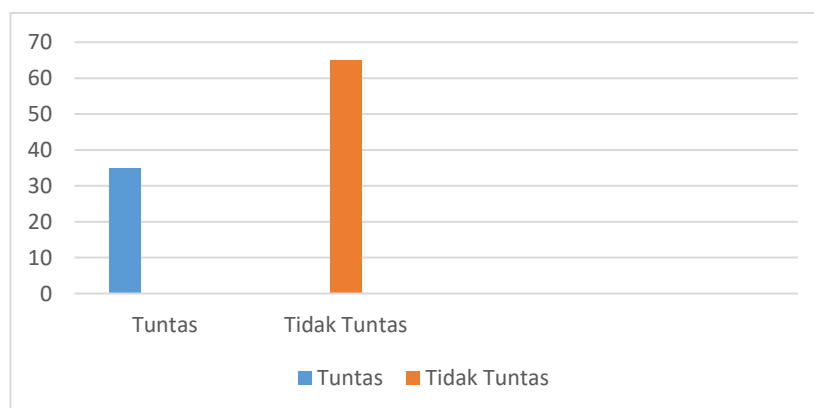
Tabel 4. 1
Hasil Tes Awal (Prasiklus)

No	Nama Siswa	Indikator					Nilai	Keterangan	
		Vocal-Konsonan	Intonasi	Ketepatan-Kecepatan	Berurut	Lancar		Tuntas	Tidak Tuntas
1.	A'ynan Syafi' Pane	3	3	3	2	2	50		Tidak Tuntas
2.	Adibah Sakilah Tanjung	5	3	4	5	3	80	Tuntas	
3.	Aditya Maulana Tanjung	3	3	3	3	3	60		Tidak Tuntas
4.	Afif Alfarizki Hasibuan	1	1	1	1	1	20		Tidak Tuntas
5.	Afkar Ramadhan Nauli Simamora	4	4	4	5	3	80	Tuntas	
6.	Afkar Yusuf Siregar	2	2	2	2	2	40		Tidak Tuntas
7.	Ahmad Zaky Harahap	3	2	3	3	2	50		Tidak Tuntas
8.	Ashraf Aditya Rambe	3	2	4	3	2	50		Tidak Tuntas
9.	Azzam Ar-Rafif Siregar	5	4	4	3	4	80	Tuntas	
10.	Dzakir Rohmatullo h Siregar	5	4	4	4	3	80	Tuntas	
11.	Gilang Aditya	5	4	4	3	4	80	Tuntas	

	Fasyah Pulungan								
12.	Keisha Anindya Dongoran	3	3	3	3	3	60		Tidak Tuntas
13.	Mhd.Yahya Ayyash	3	3	2	2	3	50		Tidak Tuntas
14.	Muhammad Alfaeyza Rangkuti	3	3	3	3	3	60		Tidak Tuntas
15.	Naifah Sazfa Fadillah Daulay	1	1	1	1	1	20		Tidak Tuntas
16.	Nasya Nadhifa Siregar	2	3	2	3	3	50		Tidak Tuntas
17.	Rahil Fajra Al Farisi	4	5	3	4	4	80	Tuntas	
18.	Rahmawati Safitri	5	3	5	4	3	80	Tuntas	
19.	Risman Halomoan Siregar	3	2	3	3	2	50		Tidak Tuntas
20.	Sulaiman Zein Harahap	2	2	2	2	2	40		Tidak Tuntas
Jumlah Total							1220		
Jumlah Siswa yang Tuntas							7 Siswa		
Nilai Rata-Rata Peserta Didik							58		
Persentase Ketuntasan							35 %		

Berdasarkan tabel di atas hasil tes awal Prasiklus dapat dilihat dari keterampilan berbicara siswa dalam berdrama masih terlihat rendah terbukti dari 20 siswa 7 siswa yang mencapai nilai tingkat ketuntasan sebesar 35%.Sedangkan 13 siswa belum mencapai ketuntasan 65 % sehingga pembelajaran ini dikatakan belum tuntas.

Persentase ketuntasan keterampilan berbicara siswa dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 4. 1
Diagram Persentase Hasil Tes Awal (Prasiklus)

Berdasarkan gambar di atas diagram persentase hasil tes awal masih terlihat rendah terbukti dari 7 siswa dengan persentase 35% yang tuntas sedangkan 13 siswa dengan persentase 65% lagi tidak tuntas. Persentase ketuntasan yang rendah pada keterampilan berbicara siswa menyebabkan perlunya tindakan lanjut pembelajaran *Role Playing* dengan maksimal agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil tes awal keterampilan berbicara siswa masih rendah karena hanya 35% yang tuntas, sehingga perlu dilakukan tindakan perbaikan melalui penerapan metode *Role Playing*.

Dengan adanya permasalahan di atas maka perlu tindakan lanjut untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi pada tahap awal, maka dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus I sebagai berikut.

B. Pelaksanaan Siklus I

Berdasarkan dari paparan masalah pada prasiklus diatas, selanjutnya peneliti akan melakukan tindakan dalam penggunaan metode *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III di MIN 1 Padangsidempuan

1. Siklus I Pertemuan I

Pada siklus I pertemuan I dilaksanakan tindakan yang sudah dirancang oleh peneliti sesuai dengan modul ajar yang sudah divalidasi oleh dosen UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan siklus I peneliti mempersiapkan:

- 1) Membuat modul ajar materi drama menggunakan metode *Role Playing* (Bermain Peran)
- 2) Membuat modul ajar sesuai materi dengan menerapkan metode *Role Playing* agar pembelajaran berlangsung lebih terarah sehingga kegiatan pembelajaran efektif.
- 3) Menyiapkan lembar soal tes dan lembar observasi sebagai instrument pengumpulan data.

b. Tindakan (*Action*)

Setelah perencanaan disusun maka langkah selanjutnya adalah melaksanakan tindakan nyata sebagai berikut :

- 1) Kegiatan Pendahuluan
 - a) Mulai dengan berdoa
 - b) Menanyakan kabar

c) Memeriksa kehadiran

d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

2) Kegiatan Inti

1) Guru menjelaskan materi drama dan unsur-unsur drama



Gambar 4. 2
Guru Menjelaskan Materi Siklus I Pertemuan I

2) Guru membagikan teks drama pada setiap siswa

3) Siswa membaca teks drama dengan memperhatikan lafal, intonasi dan ekspresi yang ada pada drama kemudian guru memberikan penilaian.

4) Guru mengajak siswa berdiskusi tentang siapa saja tokoh yang ada dalam teks drama, dimana latar drama tersebut dan apa saja isi percakapannya.

3) Kegiatan Penutup

1) Guru memberikan kesimpulan materi

2) Guru melakukan refleksi sebelum menutup kegiatan

3) Salah satu peserta didik memimpin do'a serta guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

c. Pengamatan (*Observation*)

Hasil pengamatan ini berdasarkan observasi dari peneliti. Observasi pembelajaran difokuskan pada pengamatan terhadap proses pembelajaran siswa. Kegiatan pembelajaran yang diamati meliputi proses peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Untuk melihat ketuntasan siswa dalam bermain peran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* ada 4 indikator yang digunakan untuk menilai keterampilan berbicara siswa, yaitu kelancaran berbicara, ketepatan pilihan kata, struktur kalimat dan penalaran. Ketuntasan keterampilan berbicara siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. 2
Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I Pertemuan I

No	Nama Siswa	Indikator					Nilai	Keterangan	
		Vocal-Konsonan	Intonasi	Ketepatan-Kecepatan	Berurut	Lancar		Tuntas	Tidak Tuntas
1.	A'ynan Syafi' Pane	3	3	3	3	3	60		Tidak Tuntas
2.	Adibah Sakilah Tanjung	5	3	4	5	3	80	Tuntas	
3.	Aditya Maulana Tanjung	3	3	3	3	3	60		Tidak Tuntas
4.	Afif Alfarizki Hasibuan	2	2	2	2	2	40		Tidak Tuntas
5.	Afkar Ramadhan	4	4	4	5	3	80	Tuntas	

	Nauli Simamora								
6.	Afkar Yusuf Siregar	3	3	3	2	2	50		Tidak Tuntas
7.	Ahmad Zaky Harahap	3	3	3	3	3	60		Tidak Tuntas
8.	Ashraf Aditya Rambe	5	4	4	4	3	80	Tuntas	
9.	Azzam Ar-Rafif Siregar	5	4	4	3	4	80	Tuntas	
10.	Dzakir Rohmatullo h Siregar	5	4	4	4	3	80	Tuntas	
11.	Gilang Aditya Fasyah Pulungan	5	4	4	3	4	80	Tuntas	
12.	Keisha Anindya Dongoran	3	3	2	4	3	60		Tidak Tuntas
13.	Mhd.Yahya Ayyash	3	2	3	3	4	60		Tidak Tuntas
14.	Muhammad Alfaeyza Rangkuti	3	3	3	3	3	60		Tidak Tuntas
15.	Naifah Sazfa Fadillah Daulay	3	2	3	3	2	50		Tidak Tuntas
16.	Nasya Nadhifa Siregar	4	2	3	3	3	60		Tidak Tuntas
17.	Rahil Fajra Al Farisi	4	5	3	4	4	80	Tuntas	
18.	Rahmawati Safitri	5	3	5	4	3	80	Tuntas	
19.	Risman Halomoan Siregar	5	3	5	4	3	80	Tuntas	
20.	Sulaiman Zein Harahap	3	3	3	3	3	60		Tidak Tuntas

Jumlah Total						1340
Jumlah Siswa yang Tuntas						9 Siswa
Nilai Rata-Rata Peserta Didik						67
Persentase Ketuntasan						45%

Berdasarkan tabel di atas hasil tes keterampilan berbicara siswa siklus I pertemuan I siswa yang tuntas sebanyak 9 siswa (45%) dan yang tidak tuntas sebanyak 11 siswa (55%).

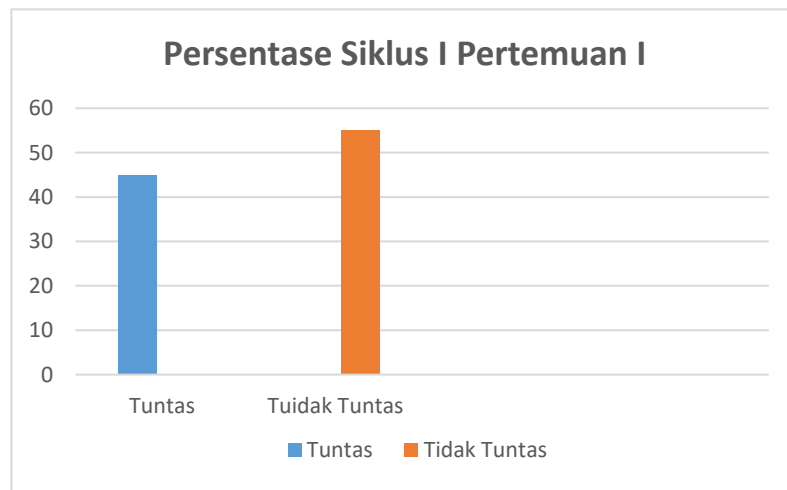
Berdasarkan hasil tersebut, peneliti dapat melihat keaktifan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 3
Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan I

Kategori	Jumlah Item yang diamati	Jumlah	Persentase
Guru	11	18	61%
Peserta Didik	10	16	62,5%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil observasi pada siklus I pertemuan I masih belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase guru 61% dan hasil persentase peserta didik 62%. Jadi dari hasil observasi yang dilakukan bahwa peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan akan dilanjutkan pada siklus I pertemuan II.

Berikut ini adalah grafik persentase ketuntasan siswa siklus I pertemuan I.



**Gambar 4. 3 Diagram Hasil Tes Keterampilan Berbicara
Siklus I Pertemuan I**

Berdasarkan grafik di atas hasil tes keterampilan berbicara siswa siklus I pertemuan I siswa yang tuntas sebanyak 9 siswa (45%) dan yang tidak tuntas sebanyak 11 siswa (55%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan peserta didik belum mencapai hasil yang maksimal sehingga diharapkan adanya peningkatan pada pembelajaran selanjutnya.

d. Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan hasil observasi dan tes yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan I terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *Role Playing* ditemukan bahwa peserta didik cukup antusias mengikuti pembelajaran, walaupun masih terdapat siswa yang pasif kemudian ribut selama pembelajaran karena mereka

baru mengetahui metode *Role Playing*. Di dalam penelitian ini terdapat kendala-kendala yang dihadapi peneliti di antara lain :

- 1) Peserta didik kurang memahami dengan jelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan metode *Role Playing*.
- 2) Peserta didik tidak tertib selama pembelajaran berlangsung
- 3) Kurang baiknya guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan oleh siswa

Persentasi ketuntasan siswa pada siklus I pertemuan I sebanyak 45% dan masih harus ditingkatkan. Kendala yang telah dihadapi peneliti pada siklus I pertemuan I, peneliti akan melakukan perbaikan dan melanjutkan pada siklus I pertemuan II. Rencana perbaikan tindakan dilakukan peneliti yaitu menjelaskan langkah *role playing* secara perlahan agar siswa lebih mengerti.

2. Siklus I Pertemuan II

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan siklus I pertemuan II

- 1) Mempersiapkan alat peraga yang akan di pakai peserta didik
- 2) Merencanakan pembelajaran dengan memerankan tokoh drama
- 3) Mempersiapkan *reward* bagi kelompok yang ingin maju ke depan kelas pertama untuk memerankan drama

b. Tindakan (*Action*)

Pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru, kegiatan pada proses pembelajaran yang dibagi menjadi 3 tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan Pendahuluan

- a) Mulai dengan berdoa
- b) Memeriksa kehadiran
- c) Menyampaikan tujuan pembelajaran

2) Kegiatan Inti

- a) Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 orang siswa.



Gambar 4. 4

Guru membagi kelompok pada siswa

- b) Setiap kelompok membagi perannya masing-masing dan menghafalkan dialognya. Kemudian siswa membaca teks drama dengan memperhatikan lafal, intonasi, dan ekspresi yang ada pada drama lalu guru memberikan penilaian, guru memberikan penilaian di setiap pertemuan.

- c) Guru mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan setiap peran yang didapatkan peserta didik agar mereka bisa memerankan perannya masing-masing dengan baik serta memberikan kesempatan kepada peserta didik yang belum paham untuk bertanya.
- d) Salah satu kelompok tampil di depan kelas untuk mencontohkan pelafalan dan ekspresi drama.

3) Kegiatan Penutup

- 1) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyimpulkan materi hari ini dan guru menyempurnakan kesimpulan pembelajaran hari ini
- 2) Diakhiri dengan berdoa dan salam

c. Pengamatan (*Observation*)

Hasil pengamatan ini berdasarkan observasi dari peneliti. Observasi pembelajaran difokuskan kepada pengamatan terhadap proses pembelajaran siswa. Kegiatan pembelajaran yang diamati meliputi proses peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.

Untuk melihat ketuntasan siswa dalam bermain peran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* ada 4 indikator yang digunakan untuk menilai keterampilan berbicara siswa, yaitu kelancaran berbicara, ketepatan pilihan kata, struktur

kalimat dan penalaran. Ketuntasan keterampilan berbicara siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 4. 4
Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I Pertemuan II

No	Nama Siswa	Indikator					Nilai	Keterangan	
		Vocal- Konsonan	Intonasi	Ketepatan- Kecepatan	Berurut	Lancar		Tuntas	Tidak Tuntas
1.	A'ynan Syafi' Pane	3	3	3	3	3	60		Tidak Tuntas
2.	Adibah Sakilah Tanjung	5	3	4	5	3	80	Tuntas	
3.	Aditya Maulana Tanjung	3	3	3	3	3	60		Tidak Tuntas
4.	Afif Alfarizki Hasibuan	2	2	3	3	3	50		Tidak Tuntas
5.	Afkar Ramadhan Nauli Simamora	4	4	4	5	3	80	Tuntas	
6.	Afkar Yusuf Siregar	4	2	3	3	3	60		Tidak Tuntas
7.	Ahmad Zaky Harahap	3	3	3	3	3	60		Tidak Tuntas
8.	Ashraf Aditya Rambe	5	4	4	4	3	80	Tuntas	
9.	Azzam Ar-Rafif Siregar	5	4	4	3	4	80	Tuntas	
10.	Dzakir Rohmatullo h Siregar	5	4	4	4	3	80	Tuntas	
11.	Gilang	5	4	4	3	4	80	Tuntas	

	Aditya Fasyah Pulungan								
12.	Keisha Anindya Dongoran	3	3	3	3	3	60		Tidak Tuntas
13.	Mhd.Yahya Ayyash	3	3	3	3	3	60		Tidak Tuntas
14.	Muhammad Alfaeyza Rangkuti	3	2	2	3	3	50		Tidak Tuntas
15.	Naifah Sazfa Fadillah Daulay	3	3	3	3	3	60		Tidak Tuntas
16.	Nasya Nadhifa Siregar	4	3	4	3	4	70		Tidak Tuntas
17.	Rahil Fajra Al Farisi	4	3	5	4	4	80	Tuntas	
18.	Rahmawati Safitri	5	3	5	4	3	80	Tuntas	
19.	Risman Halomoan Siregar	5	3	5	4	3	80	Tuntas	
20.	Sulaiman Zein Harahap	4	4	3	4	5	80	Tuntas	
Jumlah Total							1390		
Jumlah Siswa yang Tuntas							10 Siswa		
Nilai Rata-Rata Peserta Didik							69,5		
Persentase Ketuntasan							50 %		

Berdasarkan tabel di atas hasil tes keterampilan berbicara siswa siklus I pertemuan II siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa (50%) dan yang tidak tuntas sebanyak 10 siswa (50%).

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti dapat melihat keaktifan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 5
Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan II

Kategori	Jumlah Item yang diamati	Jumlah	Persentase
Guru	13	18	72,2%
Peserta Didik	12	16	75%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil observasi pada siklus I pertemuan II sudah meningkat dari pertemuan sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase guru 72,2% dan hasil persentase peserta didik 75% . Jadi dari hasil observasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran akan dilanjutkan pada siklus II.

Berikut ini adalah grafik persentase ketuntasan siswa siklus I pertemuan II.



Gambar 4. 5
Diagram Hasil Keterampilan Berbicara Siklus I Pertemuan II

Berdasarkan gambar di atas diketahui persentase ketuntasan 50%, peserta didik yang dikategorikan tuntas dengan nilai diatas KKTP sebanyak 10 peserta didik. Sementara yang tidak tuntas dengan persentase 50%, dengan jumlah peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 10 peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pada siklus I pertemuan I dengan siklus I pertemuan II.

d. Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan hasil observasi dan tes yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan II terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *Role Playing* ditemukan bahwa terdapat peningkatan dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya, terbukti semakin banyaknya siswa yang tuntas pada tes keterampilan berbicara yang diberikan.

Persentase ketuntasan siswa pada siklus I pertemuan II sebanyak 50% dan masih harus ditingkatkan. Peneliti juga sangat membutuhkan waktu agar hasil yang didapatkan lebih baik serta dapat meningkatkan kualitas keterampilan berbicara siswa terhadap proses pembelajaran. Dengan demikian, peneliti akan melakukan perbaikan dan melanjutkan pada siklus II. Pelaksanaan siklus II dilakukan untuk dapat memaksimalkan peningkatan keterampilan berbicara peserta didik. Rencana perbaikan tindakan dilakukan peneliti yaitu guru membimbing siswa agar lebih berani berbicara.

C. Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan dari hasil refleksi pada akhir siklus I, masih terdapat beberapa peserta didik yang belum tuntas dalam keterampilan berbicara dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*, maka pada siklus II ini akan dilakukan tindakan berupa pelaksanaan siklus II untuk meningkatkan hasil proses pembelajaran.

1. Siklus II Pertemuan I

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap proses perencanaan siklus II peneliti memantapkan kemampuannya lagi dalam penguasaan *role playing* terhadap peserta didik untuk diterapkan di dalam kelas sehingga pemahaman peserta didik terhadap model tersebut semakin baik dan tujuan penelitian dapat dicapai.

b. Tindakan (*Action*)

1) Kegiatan Pendahuluan

- a) Mulai dengan berdoa
- b) Menanyakan kabar
- c) Memeriksa kehadiran
- d) Memberikan motivasi
- e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menyusun tata ruang kelas .

- b) Guru menjelaskan materi pembelajaran. Guru meminta seluruh peserta didik untuk duduk berkelompok dengan kelompoknya masing-masing
 - c) Guru mengobservasi siswa untuk mengamati hasil keterampilan berbicara siswa apakah terjadi peningkatan atau tidak.
 - d) Guru menjelaskan cara memainkan peran, dimana peserta didik harus bisa berbicara didepan kelas dengan jelas dan menggunakan ekspresi sesuai peran yang dipilih peserta didik, kemudian guru memberikan penilaian.
 - e) Peserta didik yang telah bisa memahami perannya dalam kelompok akan maju bergantian dengan kelompok berikutnya. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada peserta didik yang belum menguasai perannya agar mempelajarinya kelompok.
 - f) Setiap kelompok maju ke depan kelas untuk menampilkan drama
- Berikut ini adalah siswa yang maju ke depan kelas untuk menampilkan drama.



Gambar 4. 6
Kelompok maju ke depan kelas menampilkan drama

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru memberikan kesimpulan materi
- b) Guru melakukan refleksi sebelum menutup kegiatan
- c) Salah satu peserta didik memimpin do'a serta guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

c. Pengamatan (*Observation*)

Observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran di kelas III dengan menggunakan lembar observasi yang dibuat oleh peneliti. Dari hasil pengamatan peserta didik pada siklus II pertemuan I dapat dilihat selama proses pembelajaran, observer memperhatikan secara cermat respon terbaik peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan metode pembelajaran *role playing* dan diperoleh peningkatan peserta didik dari pertemuan sebelumnya.

Untuk melihat ketuntasan siswa dalam bermain peran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* ada 4 indikator yang digunakan untuk menilai keterampilan berbicara siswa, yaitu

kelancaran berbicara, ketepatan pilihan kata, struktur kalimat dan penalaran. Ketuntasan keterampilan berbicara siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. 6
Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II Pertemuan I

No	Nama Siswa	Indikator					Nilai	Keterangan	
		Vocal-Konsonan	Intonasi	Ketepatan-Kecepatan	Berurut	Lancar		Tuntas	Tidak Tuntas
1.	A'ynan Syafi' Pane	4	4	4	5	3	80	Tuntas	
2.	Adibah Sakilah Tanjung	5	5	4	5	4	90	Tuntas	
3.	Aditya Maulana Tanjung	4	4	4	5	3	80	Tuntas	
4.	Afif Alfarizki Hasibuan	3	3	3	4	2	60		Tidak Tuntas
5.	Afkar Ramadhan Nauli Simamora	4	4	4	5	3	80	Tuntas	
6.	Afkar Yusuf Siregar	3	3	3	3	3	60		Tidak Tuntas
7.	Ahmad Zaky Harahap	4	2	3	3	3	60		Tidak Tuntas
8.	Ashraf Aditya Rambe	5	4	4	4	3	80	Tuntas	
9.	Azzam Ar-Rafif Siregar	5	4	5	5	4	90	Tuntas	
10.	Dzakir Rohmatullo h Siregar	5	4	4	4	3	80	Tuntas	

11.	Gilang Aditya Fasyah Pulungan	5	5	4	4	5	90	Tuntas	
12.	Keisha Anindya Dongoran	5	4	4	4	3	80	Tuntas	
13.	Mhd.Yahya Ayyash	4	3	4	4	4	80	Tuntas	
14.	Muhammad Alfaezya Rangkuti	4	2	3	3	3	60		Tidak Tuntas
15.	Naifah Sazfa Fadillah Daulay	3	3	3	3	3	60		Tidak Tuntas
16.	Nasya Nadhifa Siregar	4	3	4	4	5	80	Tuntas	
17.	Rahil Fajra Al Farisi	5	3	4	4	4	80	Tuntas	
18.	Rahmawati Safitri	4	5	5	5	4	90	Tuntas	
19.	Risman Halomoan Siregar	5	5	5	4	4	90	Tuntas	
20.	Sulaiman Zein Harahap	5	5	4	4	5	90	Tuntas	
Jumlah Total							1560		
Jumlah Siswa yang Tuntas							15 Siswa		
Nilai Rata-Rata Peserta Didik							78		
Persentase Ketuntasan							75 %		

Berdasarkan tabel di atas hasil tes keterampilan berbicara siswa siklus II pertemuan I siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa (75%) dan yang tidak tuntas sebanyak 5 siswa (25%).

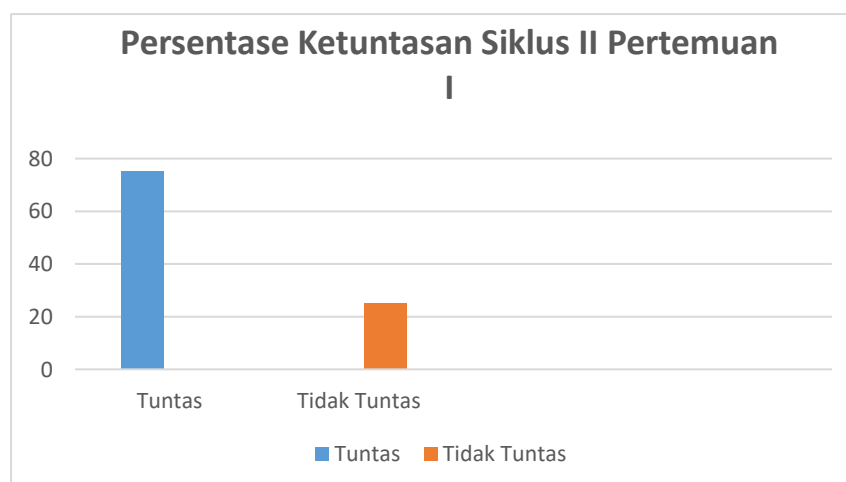
Berdasarkan hasil tersebut, peneliti dapat melihat keaktifan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 7
Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan I

Kategori	Jumlah Item yang diamati	Jumlah	Persentase
Guru	16	18	88,8%
Peserta Didik	14	16	87,5%

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II pertemuan I selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel di atas, terlihat bahwa aktivitas pembelajaran mendapatkan hasil dengan kriteria cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase peserta didik 87,5% dan hasil persentase guru 88,8%.

Berikut ini adalah grafik persentase ketuntasan siswa siklus II pertemuan I dapat dilihat pada tabel berikut.



Gambar 4. 7
Diagram Hasil Keterampilan Berbicara Siklus II Pertemuan I

Berdasarkan gambar di atas diketahui nilai rata-rata peserta didik kelas III pada siklus II pertemuan I yaitu 78. Banyak peserta didik yang tuntas sebanyak 15 peserta didik dengan persentase 75% dan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 5 peserta didik dengan persentase 25%. Namun persentase ketuntasan peserta didik belum mencapai hasil yang maksimal sehingga diharapkan adanya peningkatan pada tahap pembelajaran selanjutnya.

d. Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan hasil observasi dan tes yang telah dilakukan pada siklus II pertemuan I terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *Role Playing* ditemukan bahwa terdapat keterampilan berbicara siswa dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya, terbukti semakin banyak siswa yang tuntas pada tes keterampilan berbicara yang diberikan.

Walaupun proses pembelajaran sudah berjalan dengan lumayan baik, namun masih terdapat sedikit kendala yang dihadapi peneliti pada saat penelitian yaitu siswa kurang fokus dan cenderung bercanda ketika maju menampilkan drama dengan teman yang sedang duduk di bangkunya.

Persentase ketuntasan siswa pada siklus II pertemuan I sebanyak 75% dan masih harus ditingkatkan. Oleh karena itu, kendala yang ditemukan pada siklus II pertemuan I akan dilakukan perbaikan dan dilanjutkan pada siklus II pertemuan II. Rencana perbaikan tindakan dilakukan peneliti

yaitu guru memberi contoh bermain peran agar siswa memahami ekspresi dan intonasi.

2. Siklus II Pertemuan II

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan siklus II pertemuan II peneliti melengkapi kekurangan pada siklus II pertemuan I yaitu dengan:

- 1) Mempersiapkan *reward* bagi peserta didik yang sudah terlihat progres
- 2) Bagi peserta didik yang sudah maju ke depan tapi belum maksimal, guru akan memberikan tambahan waktu bagi peserta didik agar memaksimalkan penampilannya ke depan kelas.

b. Tindakan (*Action*)

1) Kegiatan Pendahuluan

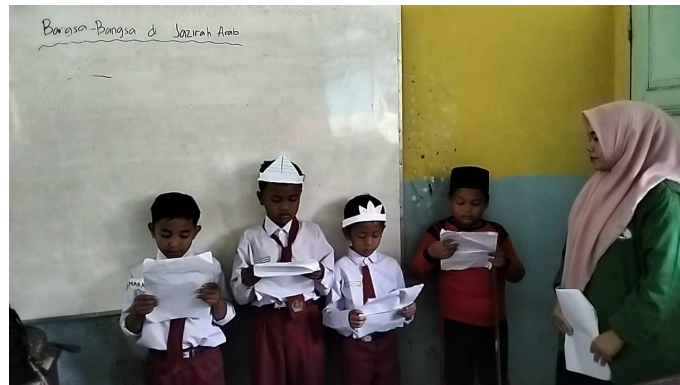
- a) Pada awal pembelajaran guru mengucapkan salam dan peserta didik menjawab salam dari guru
- b) Guru menanyakan kabar peserta didik
- c) Peserta didik membaca do'a bersama sebelum memulai pembelajaran
- d) Guru mengecek kehadiran peserta didik
- e) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat mengikuti pembelajaran
- f) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

2) Kegiatan Inti

- a) Setiap kelompok maju ke depan kelas bergantian menampilkan hasil latihan drama, kemudian guru memberikan penilaian.
- b) Guru memberikan properti bagi setiap kelompok yang maju.
- c) Peserta didik mengamati temannya yang sedang maju menampilkan hasil latihan dramanya.

Berikut ini adalah hasil latihan drama yang dilakukan oleh siswa di kelas

III dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 4. 8
Setiap kelompok maju ke depan kelas menampilkan drama



Gambar 4. 9 Kelompok lainnya maju ke depan kelas menampilkan drama

- a) Guru mengarahkan setiap kelompok untuk maju agar tetap tertib di dalam kelas

- b) Setiap kelompok antusias bergiliran untuk maju ke depan kelas menampilkan hasil drama
 - c) Kelompok yang sudah maju duduk kembali ke kursinya masing-masing dan memperhatikan temannya yang sedang maju
 - d) Guru memberikan apresiasi berupa tepuk tangan kepada setiap kelompok yang sudah maju karena telah berani tampil di depan kelas
 - e) Setelah semua kelompok maju, siswa kembali ke bangkunya masing-masing
- 3) Kegiatan Penutup
- a) Guru memberikan kesimpulan materi
 - b) Peserta didik diminta mengerjakan soal evaluasi
 - c) Guru melakukan refleksi sebelum menutup kegiatan
 - d) Salah satu peserta didik memimpin do'a
 - e) Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam, serta motivasi bagi peserta didik yang belum tuntas dalam meningkatkan keterampilan berbicara.
- c. Pengamatan (*Observation*)

Observasi yang dilakukan pada siklus II pertemuan II peneliti sebagai observer yang dibantu dengan wali kelas III untuk peneliti memperhatikan dan mengamati semua aktivitas yang terjadi didalam kelas selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* .

Dapat dilihat pada siklus II pertemuan II ini telah terjadi peningkatan dari siklus sebelumnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan apa yang diinginkan.

Untuk melihat ketuntasan siswa dalam bermain peran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* ada 4 indikator yang digunakan untuk menilai keterampilan berbicara siswa, yaitu kelancaran berbicara, ketepatan pilihan kata, struktur kalimat dan penalaran. Ketuntasan keterampilan berbicara siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 8
Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II Pertemuan II

No	Nama Siswa	Indikator					Nilai	Keterangan	
		Vocal-Konsonan	Intonasi	Ketepatan-Kecepatan	Berurut	Lancar		Tuntas	Tidak Tuntas
1.	A'ynan Syafi' Pane	5	4	4	5	5	90	Tuntas	
2.	Adibah Sakilah Tanjung	5	5	5	5	5	100	Tuntas	
3.	Aditya Maulana Tanjung	4	4	5	5	5	90	Tuntas	
4.	Afif Alfarizki Hasibuan	3	3	3	4	2	60		Tidak Tuntas
5.	Afkar Ramadhan Nauli Simamora	4	4	4	5	3	80	Tuntas	
6.	Afkar	3	3	3	3	3	60		Tidak

	Yusuf Siregar								Tuntas
7.	Ahmad Zaky Harahap	4	4	5	3	4	80	Tuntas	
8.	Ashraf Aditya Rambe	5	5	5	4	4	90	Tuntas	
9.	Azzam Ar-Rafif Siregar	5	4	5	5	4	90	Tuntas	
10.	Dzakir Rohmatullo h Siregar	5	5	5	5	5	100	Tuntas	
11.	Gilang Aditya Fasyah Pulungan	5	5	5	5	5	100	Tuntas	
12.	Keisha Anindya Dongoran	5	5	5	4	4	90	Tuntas	
13.	Mhd.Yahya Ayyash	4	5	5	5	4	90	Tuntas	
14.	Muhammad Alfaeyza Rangkuti	5	3	4	4	4	80	Tuntas	
15.	Naifah Sazfa Fadillah Daulay	4	4	4	4	4	80	Tuntas	
16.	Nasya Nadhifa Siregar	4	4	5	5	5	90	Tuntas	
17.	Rahil Fajra Al Farisi	5	5	5	5	5	100	Tuntas	
18.	Rahmawati Safitri	5	5	5	5	5	100	Tuntas	
19.	Risman Halomoan Siregar	5	5	5	5	5	100	Tuntas	
20.	Sulaiman Zein Harahap	5	5	4	4	5	90	Tuntas	
Jumlah Total							1760		
Jumlah Siswa							18 Siswa		

yang Tuntas						
Nilai Rata-Rata Peserta Didik						88
Persentase Ketuntasan						90 %

Berdasarkan tabel di atas hasil tes keterampilan berbicara siswa siklus II pertemuan II siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa (90%) dan yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa (10%).

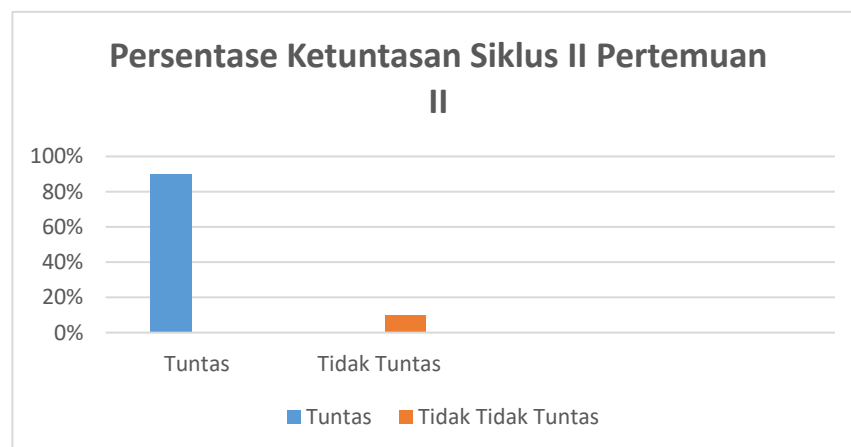
Berdasarkan hasil tersebut, peneliti dapat melihat keaktifan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 9
Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan II

Kategori	Jumlah Item yang diamati	Jumlah	Persentase
Guru	18	18	100%
Peserta Didik	15	16	93,7%

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II pertemuan II selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel di atas, terlihat bahwa hasil observasi guru dan peserta didik dengan penggunaan metode *role playing* sudah mencapai kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase aktivitas guru 100% dan hasil persentase peserta didik 93,7%.

Berikut ini adalah grafik persentase ketuntasan siswa siklus II pertemuan II.



Gambar 4. 10
Diagram Hasil Keterampilan Berbicara Siklus II Pertemuan II

Berdasarkan gambar di atas banyak peserta didik yang tuntas sebanyak 18 orang peserta didik dan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 2 orang peserta didik (10%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan peserta didik sudah mencapai nilai maksimal dan sesuai dengan yang diharapkan. Pembelajaran pada siklus II pertemuan II telah dikategorikan berhasil.

d. Refleksi (*Reflection*)

Setelah beberapa tahap perencanaan, peningkatan dan juga observasi menjadi pertimbangan peneliti pada pertemuan II siklus II berdasarkan hasil observasi bahwasanya peserta didik mengalami peningkatan keterampilan berbicara dari pertemuan sebelumnya, yang ditandai dengan nilai keterampilan berbicara peserta didik sudah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75 dengan peserta didik yang tuntas sebanyak 18 dari 20 orang peserta didik dengan persentase ketuntasan 90%. Sehingga pada siklus II pertemuan II disimpulkan bahwa keterampilan

berbicara peserta didik meningkat melalui penggunaan metode pembelajaran *role playing* sehingga peneliti tidak melanjutkan tindakan lagi.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Analisis Data Keterampilan Berbicara Siklus I

a. Siklus I Pertemuan I

Hasil keterampilan berbicara peserta didik setelah menggunakan metode pembelajaran *role playing* dapat dilihat dari hasil tes keterampilan berbicara. Hasil tes pada siklus pertama, peserta didik melakukan tes pada akhir setiap pertemuan setelah menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Adapun data hasil tes dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 10
Hasil Data Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I
Pertemuan I

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	>75	Tuntas	9	45%
2	<75	Tidak Tuntas	11	55%
Jumlah			20	100%

Hasil keterampilan berbicara peserta didik dapat dikategorikan berhasil apabila telah mencapai KKTP yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75.

b. Siklus I Pertemuan II

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I pertemuan II setelah melakukan metode pembelajaran *role playing*

untuk mendapatkan hasil tes peserta didik diberikan tes keterampilan berbicara disetiap akhir pertemuan. Data hasil tes dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 11
Hasil Data Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I
Pertemuan II

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	>75	Tuntas	10	50%
2	<75	Tidak Tuntas	10	50%
Jumlah			20	100%

Hasil tes keterampilan berbicara peserta didik dapat dikategorikan berhasil apabila telah mencapai KKTP yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75.

2. Analisis Data Tes Hasil Keterampilan Berbicara Siklus II

a. Siklus II Pertemuan I

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus II pertemuan I setelah menggunakan metode pembelajaran *role playing* untuk mengetahui hasil keterampilan berbicara peserta didik yaitu dengan melakukan tes kepada peserta didik disetiap pertemuan. Data hasil tes dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 12 Hasil Data Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II
Pertemuan I

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	>75	Tuntas	15	75%
2	<75	Tidak Tuntas	5	25%
Jumlah			20	100%

Hasil tes keterampilan berbicara peserta didik dikategorikan berhasil apabila peserta didik yang telah mencapai KKTP yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75.

b. Siklus II Pertemuan II

Berdasarkan hasil keterampilan berbicara yang dilaksanakan pada siklus II pertemuan II setelah menggunakan model pembelajaran *role playing* untuk dapat mengetahui hasil keterampilan berbicara peserta didik.

Data hasil keterampilan berbicara dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 13
Hasil Data Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II Pertemuan II

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	>75	Tuntas	18	90%
2	<75	Tidak Tuntas	2	10%
Jumlah			20	100%

Hasil tes keterampilan berbicara peserta didik dikategorikan berhasil apabila peserta didik yang telah mencapai KKTP yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75.

3. Analisis Data Rekapitulasi Hasil Belajar

Dari hasil dapat diketahui bahwa keterampilan berbicara Bahasa Indonesia peserta didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan

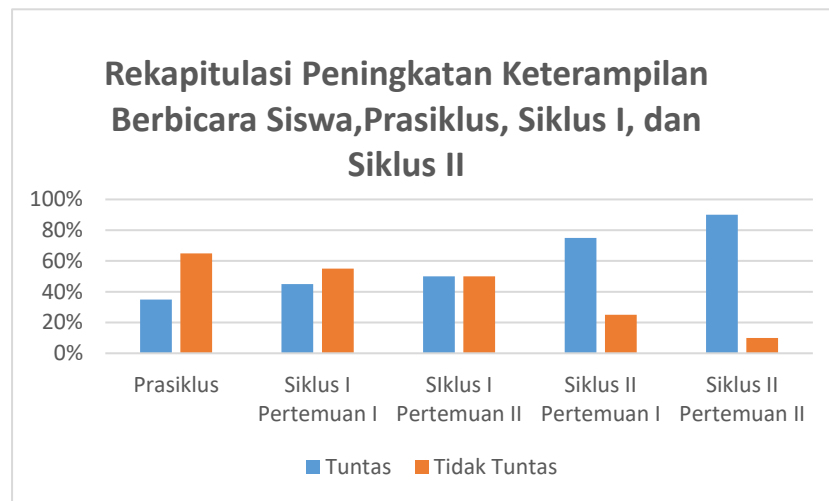
metode pembelajaran *role playing* dengan hasil persentase yang diharapkan yaitu 90% peserta didik yang memperoleh nilai sangat bagus dalam peningkatan keterampilan berbicara peserta didik di kelas III MIN 1 Padangsidempuan, maka penelitian ini dihentikan pada siklus II pertemuan II saja.

Adapun peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III-E dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 14
Rekapitulasi Data Tes Keterampilan Berbicara Siswa , Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Tindakan	Tuntas	%	Tidak Tuntas	%	Jumlah	Nilai Rata-Rata
Pre Tes	7	35%	13	65%	1.160	58
Siklus I Pertemuan I	9	45%	11	55%	1.340	67
Siklus I Pertemuan II	10	50%	10	50%	1.390	69,5
Siklus II Pertemuan I	15	75%	5	25%	1.560	78
Siklus II Pertemuan II	18	90%	2	10%	1.760	88

Tabel diatas menunjukkan persentase peningkatan keterampilan berbicara peserta didik pada setiap siklusnya. Mulai dari kegiatan prasiklus, siklus I hingga siklus II terus terjadi peningkatan. Berikut grafik peningkatan pengetahuan peserta didik dari kegiatan prasiklus, siklus I, dan siklus II.



Gambar 4. 11
Rekapitulasi Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa
Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari kegiatan prasiklus, siklus I, dan siklus II. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia kelas III di MIN 1 Padangsidimpuan.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara dengan penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III di MIN 1 Padangsidimpuan. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dimulai dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap prasiklus dapat dilihat bahwa keterampilan berbicara peserta didik sangat rendah, karena sebelumnya metode pembelajaran *role playing* belum pernah diterapkan oleh guru pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada prasiklus sebelum dilakukan tindakan awal peserta didik hanya memperoleh persentase keterampilan berbicara sebesar 35% hanya

7 peserta didik yang tuntas dengan pencapaian nilai KKTP. Nilai KKTP pembelajaran Bahasa Indonesia yang ditetapkan oleh MIN 1 Padangsidempuan adalah 75.

Pada tahap siklus I jumlah pertemuan yang digunakan adalah sebanyak 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama masih terdapat banyak kekurangan peserta didik selama pembelajaran berlangsung peserta didik masih ada yang bercanda dengan teman karena metode yang biasa digunakan hanya berpusat dengan guru. Sedangkan pertemuan kedua beberapa peserta didik sudah mulai aktif untuk melaksanakan proses pembelajaran berdrama.

Sedangkan pada siklus II sama dengan I jumlah pertemuan yang digunakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama peserta didik sudah mulai antusias terhadap penjelasan yang disampaikan guru dan sudah paham terkait bermain drama. Sedangkan pertemuan kedua peserta didik sudah mahir dalam memerankan drama dan sudah banyak peserta didik yang bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran melalui *role playing* (Bermain Peran) dan mendapatkan hasil tes yang sudah ditentukan dari KKTP yaitu 75.

Penelitian ini menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III pada materi drama. Metode *Role Playing* dipilih karena siswa dapat berperan secara langsung dalam pembelajaran dan menjadikan

siswa aktif di dalam kelas, sehingga peningkatan keterampilan berbicara siswa dapat meningkat dengan efektif.

Kondisi awal (prasiklus) menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu berbicara dengan lancar dan percaya diri ketika diminta untuk berbicara di depan kelas.

Dari 20 siswa, hanya 7 orang (35%) yang mencapai nilai ketuntasan minimal ($KKTP \geq 75$), sedangkan 13 siswa (65%) masih berada di bawah kriteria tersebut. Kelemahan yang paling menonjol meliputi pengucapan yang kurang jelas, intonasi yang tidak tepat, serta rasa percaya diri yang rendah. Banyak siswa tampak gugup, tidak mampu mempertahankan kontak mata, dan berbicara dengan suara sangat pelan. Guru juga cenderung menggunakan metode ceramah, sehingga siswa menjadi pasif dan jarang diberi kesempatan untuk berlatih berbicara secara langsung. Melalui penerapan metode *Role Playing*, pembelajaran diarahkan menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Siswa diminta memainkan peran sesuai dengan skenario drama sederhana yang disusun berdasarkan materi Bahasa Indonesia.

Pada tahap Prasiklus, guru memberikan tes awal berupa kegiatan berbicara menggunakan teks drama yang telah disediakan. Berdasarkan hasil penilaian, rata-rata nilai siswa masih rendah. Sebagian besar siswa belum mampu mengucapkan kalimat dengan intonasi yang benar, sering

mengulang kata, dan terlihat ragu-ragu ketika berbicara. Kesulitan lain yang ditemukan adalah rendahnya keberanian siswa untuk tampil di depan kelas. Hanya beberapa siswa yang bersedia tampil tanpa paksaan, sedangkan sebagian lainnya enggan berbicara atau menolak tampil. Situasi ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang mampu menciptakan suasana aman, menyenangkan, dan mendukung partisipasi aktif seluruh siswa.

Pada tahap Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, kegiatan difokuskan pada pengenalan metode *Role Playing* dan latihan memainkan peran sederhana. Guru terlebih dahulu menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan contoh pembacaan naskah dengan ekspresi yang baik, lalu membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil. Pada tahap ini, guru juga berperan sebagai fasilitator dan motivator untuk mendorong keaktifan siswa.

Hasil pada pertemuan pertama menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan menjadi 9 siswa (45%). Walaupun peningkatannya belum signifikan, sebagian besar siswa mulai menunjukkan perubahan positif seperti lebih berani tampil, lebih ekspresif, dan mampu berinteraksi dengan teman kelompok. Kemudian, pada pertemuan kedua siklus I, nilai rata-rata kembali meningkat. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan naik menjadi 10 orang (50%). Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* mulai memberikan dampak terhadap kemampuan berbicara siswa, meskipun masih terdapat beberapa

kendala. Beberapa siswa masih kesulitan menjaga kelancaran berbicara dan menyesuaikan intonasi suara dengan karakter yang diperankan. Selain itu, sebagian siswa masih bergantung pada teks dan belum mampu berbicara secara spontan. Hasil refleksi siklus I menunjukkan bahwa perlu dilakukan perbaikan pada tahap latihan agar siswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk berlatih berbicara dan menghafal peran dengan lebih baik. Guru juga perlu meningkatkan bimbingan individual, terutama bagi siswa yang masih kurang percaya diri. Hal ini didukung menurut penelitian Abdul Haris bahwa, siswa antusias mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dibandingkan dengan metode pembelajaran ceramah dengan rata-rata mencapai 86%.¹

Pada siklus II, pembelajaran dilaksanakan dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Guru memberikan waktu yang lebih panjang bagi siswa untuk berlatih, memperbanyak contoh-contoh ekspresi, serta memberikan umpan balik langsung selama proses latihan. Selain itu, guru berupaya menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dengan memberikan penghargaan kecil kepada kelompok yang tampil dengan baik. Hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada pertemuan pertama siklus II, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 15 orang (75%), dan pada pertemuan kedua meningkat lagi menjadi 18 orang (90%). Artinya, hampir seluruh siswa telah

¹ Haris, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Bermain Peran Pada Siswa Kelas IV SD N 100613 Pasar Lama Kecamatan Batang Angkola" *skripsi*, (UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2024)

mencapai kriteria ketuntasan minimal. Peningkatan ini terlihat jelas dari berbagai aspek keterampilan berbicara. Siswa mampu melafalkan kata dengan jelas, menggunakan intonasi yang tepat, berbicara dengan lancar, serta menunjukkan ekspresi wajah dan gestur tubuh yang sesuai dengan peran yang dimainkan. Rasa percaya diri siswa juga meningkat hampir seluruh siswa berani tampil tanpa rasa takut atau malu. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari prasiklus hingga siklus II, baik dari segi jumlah siswa yang tuntas maupun dari kualitas penampilan mereka. Hal ini membuktikan bahwa penerapan metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas III.

Sehingga dari hasil penelitian siklus II bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dari siklus I. dari hasil penelitian yang dilakukan Ayu Arifah Nasution bahwa persentase keterampilan berbicara peserta didik yaitu sebesar 55% pada siklus I, menjadi 83% pada siklus II, atau mengalami peningkatan 30%. Hal ini dibuktikan dengan menggunakan metode *role playing* juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.²

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa dengan penggunaan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III dapat meningkatkan keterampilan berbicara

² Ayu Arifah Nasution, Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode *Role Playing* di Kelas IV SD Negeri 256 Muara Soma Kec. Batang Natal Kab. Mandailing Natal

peserta didik pada setiap siklusnya. Selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 4.11 yaitu rekapitulasi hasil keterampilan berbicara peserta didik. Dari hasil penelitian yang dilakukan Rona Mega mengatakan bahwa hasil yang diperoleh pada setiap siklus terdiri dari observasi dan tes menunjukkan terjadi peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Mandala Aek Horsik Kabupaten Tapanuli Selatan.³ Keunggulan menggunakan metode *Role Playing* adalah (1) siswa berlatih memahami dan menghafal materi yang didramatisasi (2) siswa proaktif dan kreatif (3) bakat terpendam siswa dapat dipupuk sehingga benih-benih seni dapat lahir atau tumbuh dari sekolah (4) kerja sama antar pemain dapat dibina dan dipromosikan, misalnya dalam permainan sepak bola (5) siswa mempunyai kebiasaan menerima dan berbagi tanggung jawab dengan orang lain (6) bahasa lisan siswa dapat dikembangkan menjadi bahasa yang baik sehingga mudah dipahami.⁴

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan MIN 1 Padangsidempuan dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada drama menyadari adanya keterbatasan sebagai berikut:

³ Mega, “Penerapan Pendekatan Saintifik Berbasis Media Poster Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Tema Cita-Cita IV SD Negeri Mandala Aek Horsik Kabupaten Tapanuli Selatan.” *skripsi* (UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2023)

⁴ Ari Yanto “Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS *Jurnal Cakrawala Pendas* , Vol 1 No 1 (2015) hlm, 52

1. Metode pembelajaran role playing membutuhkan waktu yang panjang dalam pelaksanaan proses pembelajaran untuk mendapatkan keterampilan berbicara yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Keterampilan Berbicara peserta didik hanya sebatas pada pelajaran Bahasa Indonesia tentang drama.
3. Adanya kesulitan dalam membimbing siswa untuk melakukan tes, dikarenakan masih ada siswa yang cenderung bercanda ketika pelaksanaan tes.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa proses peningkatan keterampilan berbicara siswa meningkat dari pra siklus, siklus I ke siklus II. Pada prasiklus nilai rata-rata peserta didik 58, dengan persentase ketuntasan 35%, kemudian siklus I nilai rata-rata peserta didik 67, dengan persentase ketuntasan 45%. kemudian meningkat pada pertemuan II rata-rata nilai peserta didik 69,5 dengan persentase ketuntasan 50%, dan pada siklus II pertemuan I nilai rata-rata peserta didik 78 dengan persentase ketuntasan 75% , dan pada siklus II pertemuan II rata-rata nilai peserta didik 88 dengan persentase tuntas 90%. Dengan penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di Kelas III MIN 1 Padangsidimpuan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil prasiklus, siklus I, siklus II mencapai nilai rata-rata dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Proses peningkatan keterampilan berbicara siswa dari siklus I ke siklus II.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan dari penelitian yang sudah dilakukan dapat dipastikan bahwa hasil penelitian ini memiliki implikasi yang positif bagi pihak yang akan tersangkut dalam penelitian ini. Implikasi yang dilakukan perlu adanya pendampingan kepada peserta didik untuk melihat tingkat

pemahaman dalam proses pembelajaran. Hal ini dilihat dari salah satu keterampilan berbicara peserta didik yang dapat dikatakan bahwa dibutuhkan bimbingan dari seorang guru. Hal ini mengisyaratkan bahwa pihak sekolah perlu memiliki sistem yang lebih baik dalam penerapan proses pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik dan peserta didik diharapkan memiliki kemampuan yang lebih baik dalam mempelajari suatu materi pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian maka peneliti mengemukakan saran untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, peneliti berharap dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada materi drama.
2. Bagi guru, penerapan metode pembelajaran *role playing* digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran drama, sehingga peserta didik dapat memahami materi melalui proses pembelajaran yang lebih bervariasi, maka disarankan agar dikembangkan juga di sekolah lainnya.
3. Kepada peneliti selanjutnya, dalam penerapan metode pembelajaran *role playing*, sebaiknya menjelaskan lebih rinci terkait langkah-langkah agar peserta didik mudah dalam memahami langkah-langkah pembelajaran dalam metode *role playing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvina Damayanti, Riga Zahara Nurani, & Hatmat Heris Mahendra. (2023). Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Di Kelas III SD Negeri Cidadap. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 01–18.
- Budianti, Y., & Apprillia, D. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining (SFE) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Harapan Jaya VII Bekasi Utara. *PEDAGOGIK*, 4(2), 152–159.
- Haazoh, I. A. (2023). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 4 Kesik Tahun Pelajaran 2022/2023*. Universitas Hamzanwadi.
- Haidir. (2021). *Strategi Pembelajaran*. CV Pusdikra Mitra Jaya.
- Hajrah. (2018). *Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (Role Playing) Siswa Kelas VII MTs*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Hanifa, D., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Di Bandung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 131–138.
- Hardianti, R. (2017). *Penerapan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Murid di Kelas IV SD Inpres Minasaupe I Kecamatan Rappocini Kota Makassar*. Universitas Negeri Makassar.
- Haris, A. (2024). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Bermain Peran Pada Siswa kelas IV SD N 100613 Pasar Lama Kecamatan Batang Angkola*. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
- Hasan, M. (2022). Pembelajaran Berbasis Riset: Dasar Teori, Perencanaan, Pelaksanaan, Dan Evaluasi. In *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Tahta Media Group.
- Hidayat, lutfi M., Syaodih, E., & Zahara, R. (2016). Efektivitas Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Summersari. *Educare V*, 4(2), 20.
- Istiqomah, L., Murtono, M., & Fakhriyah, F. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Visual di Sekolah Dasar. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 650–660.
- Izzati, F. N., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar melalui Metode *Role Playing*. *Jurnal Kompetensi*, 17(1), 134–142.

- Janatin, I. (2020). *Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X SMA Ki Hajar Dewantoro Tangerang Tahun Pelajaran 2018/2019*. UIN Syarif Hidayatullah.
- Julian Indah Puspitaningrum, Mei Fita Asri Untari, I. L. (2019). Keefektifan Model Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 296–304.
- Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2017–2028.
- Mega, R. (2022). *Penerapan Pendekatan Saintifik Berbasis Media Poster Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Tema Cita-Cita SD Negeri Mandala Aek Horsik Kabupaten Tapanuli Selatan*. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
- Nasution, A. A. (2023). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing Di Kelas IV SD Negeri 256*. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
- Novalina, Karim, A., & Efendi. (2007). Peningkatan Keterampilan Siswa Berbicara Melalui Media Gambar Di kelas III SD Inpres Maranatha . *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(6), 154–173.
- Nuriani. (2019). *Kemampuan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 28 Mancani Kecamatan Telluwanua Kota Palopo*. IAIN Palopo.
- Pujiana, R. (2022). *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V MIN 10 Aceh Tenggara*. UIN Ar-Raniry Aceh.
- Putra, W., A. (2016). Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sdn Wonosari 4. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9, 874–884.
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 61–67.
- Sholehah, S. H., Nuroso, H., & Darsino. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menerapkan Metode Role Playing (Bermain Peran) Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru, November*, 2374–2383.
- Sidiq, R., Najuah, & Lukitoyo, P. S. (2021). *Model-Model Pembelajaran Abad*

21. CV. Aa Rizky Penulis:

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.

Susanti, I. (2010). *Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Melalui Metode Simulasi Siswa Kelas IV SD Negeri 009 Kebun Tinggi Kecamatan Kampar Kiri Hulu Kabupaten Kampar*. UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.

Trisda, U. (2022). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iv Sdn 5 Lembah Sabil*. UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Lampiran 1

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

SIKLUS I PERTEMUAN I

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Butet Aulia Harahap
Nama Sekolah	: MIN 1 Padangsidempuan
Tahun Penyusunan	: 2025
Modul Ajar	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	:B/III
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit (1 x Pertemuan)

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik dapat menyampaikan dan menuliskan pendapat pada saat diskusi
2. Peserta didik dapat menyebutkan permasalahan yang dialami tokoh
3. Peserta didik dapat berbicara dengan volume yang tepat

C. DELAPAN DIMENSI PROFIL LULUSAN

Standar kompetensi Lulusan mencakup 8 (delapan) dimensi profil lulusan yang harus dikuasai pada akhir setiap jenjang pendidikan, yaitu :

1. Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa :
Keyakinan dan pengalaman ajaran agama, berakhlak mulia, menjaga hubungan dengan Tuhan, sesama dan lingkungan.

2. Kewargaan : Kebanggaan identitas & budaya, menghargai keberagaman, menjaga persatuan, menaati peraturan, dan keberlanjutan hidup.
3. Penalaran Kritis : Rasa ingin tahu, berpikir logis & analitis, menyelesaikan masalah, serta memanfaatkan literasi & numerasi.

D. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN

1. Ruang Kelas / Halaman
2. Buku Bahasa Indonesia kelas III Kurikulum Merdeka
3. Naskah Teks Drama
4. Tongkat atau alat peraga sederhana untuk membantu peragaan drama

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

F. Model Pembelajaran

1. *Role Playing*

II.KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur percakapan dalam teks drama sederhana (tokoh,dialog,ekspresi dan latar) dengan benar.
2. Peserta didik mampu membaca teks drama sederhana dengan lafal,intonasi,dan ekspresi yang tepat
3. Peserta didik mampu memerankan tokoh dalam drama sederhana berdasarkan teks yang dibacakan dengan percaya diri.

4. Peserta didik mampu menyusun dialog pendek berdasarkan tema kehidupan sehari-hari secara berkelompok.
5. Peserta didik mampu menampilkan drama sederhana di depan kelas dengan kerja sama tim dan kreatifitas.

B. Capaian Pembelajaran :

1. Capaian Pembelajaran Fase	
Pada akhir fase B, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitar melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam dan sesuai dengan tujuan. Peserta didik mampu membaca dengan fasih dan lancar.	
Menyimak	Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan / didengar), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan hal-hal menarik di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.
Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenali dengan fasih. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dan / atau kosa kata Bahasa Indonesia serapan dari Bahasa daerah dari teks yang dibaca atau tayangan yang di pirsa mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif dan teks narasi.

Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh / gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mampu terlibat secara aktif dalam suatu percakapan dan diskusi sesuai tata cara. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar.
Menulis	Peserta didik mampu menulis berbagai teks sederhana dengan rangkaian kalimat yang beragam dan informasi mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu menggunakan kaidah sederhana kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif untuk menulis teks sesuai dengan konteks. Peserta didik terampil menulis kalimat dalam tulisan Latin dan tegak bersambung.

C. Pemahaman Bermakna

1. Melalui kegiatan membaca, memahami dan memerankan drama sederhana, peserta didik memahami bahwa percakapan dalam drama merupakan cara untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan pesan kepada orang lain.
2. Drama mengajarkan pentingnya kerja sama, percaya diri dan berbahasa dengan santun.

D. Pertanyaan Pemantik

1. Pernahkah kalian memainkan peran dalam sebuah cerita atau drama ? Bagaimana rasanya?
2. Menurut kalian, drama lebih menarik dibaca atau ditonton?
3. Bagaimana perasaan kalian jika berbicara di depan kelas ?

E. Persiapan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti media ajar, menyiapkan lembar kerja peserta didik.

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan 1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, serta menyemangati peserta didik dengan tepukan. 2. Guru membimbing siswa berdoa sebelum memulai pelajaran. 3. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini. 4. Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal. 5. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.	10 menit
Kegiatan Inti 1. Guru menjelaskan materi drama dan unsur-unsur drama 2. Guru membagikan teks drama pada setiap siswa 3. Siswa membaca teks drama dengan memperhatikan lafal, intonasi dan ekspresi yang ada pada drama kemudian guru memberikan	60 menit

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
penilaian. 4.Guru mengajak siswa berdiskusi tentang siapa saja tokoh yang ada dalam teks drama,dimana latar drama tersebut dan apa saja isi percakapannya.	
Penutup 1.Guru memberikan kesimpulan materi 2.Guru melakukan refleksi sebelum menutup kegiatan 3.Salah satu peserta didik memimpin do'a serta guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam .	10 menit

G. Penilaian

1. Pengamatan Siswa
2. Penilaian Keterampilan
3. Kriteria Keberhasilan
 - a. Siswa dianggap berhasil jika memperoleh nilai > 75
 - b. Pembelajaran dianggap berhasil jika mencapai 75 %
memperoleh nilai

Padangsidimpuan, Juli 2025

Wali Kelas

Peneliti

Nurhalimah S.Pd.

NIP. 197403041999032001

Butet Aulia Harahap

NIM. 2120500006

Lampiran 2

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

SIKLUS I PERTEMUAN II

1. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Butet Aulia Harahap
Nama Sekolah	: MIN 1 Padangsidempuan
Tahun Penyusunan	: 2025
Modul Ajar	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	:B/III
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit (1 x Pertemuan)

A. KOMPETENSI AWAL

- 1.Peserta didik dapat menyampaikan dan menuliskan pendapat pada saat diskusi
- 2.Peserta didik dapat menyebutkan permasalahan yang dialami tokoh
- 3.Peserta didik dapat berbicara dengan volume yang tepat

B. DELAPAN DIMENSI PROFIL LULUSAN

Standar kompetensi Lulusan mencakup 8 (delapan) dimensi profil lulusan yang harus dikuasai pada akhir setiap jenjang pendidikan, yaitu :

1. Kreativitas : Kemampuan produktif, menciptakan inovasi, dan merumuskan solusi masalah .

2. Kolaborasi : Kemampuan bekerja sama secara efektif untuk mencapai tujuan bersama.
3. Kemandirian : Bertanggung jawab atas proses & hasil belajar, mengambil inisiatif, mengatasi hambatan, dan menyelesaikan tugas.

C. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN

1. Ruang Kelas / Halaman
2. Buku Bahasa Indonesia kelas III Kurikulum Merdeka
3. Naskah Teks Drama
4. Tongkat atau alat peraga sederhana untuk membantu peragaan drama

D. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

E. Model Pembelajaran

1.Role Playing

II.KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur percakapan dalam teks drama sederhana (tokoh,dialog,ekspresi dan latar) dengan benar.
2. Peserta didik mampu membaca teks drama sederhana dengan lafal,intonasi,dan ekspresi yang tepat
3. Peserta didik mampu memerankan tokoh dalam drama sederhana berdasarkan teks yang dibacakan dengan percaya diri.

4. Peserta didik mampu menyusun dialog pendek berdasarkan tema kehidupan sehari-hari secara berkelompok.
5. Peserta didik mampu menampilkan drama sederhana di depan kelas dengan kerja sama tim dan kreatifitas.

B. Capaian Pembelajaran :

1. Capaian Pembelajaran Fase	
Pada akhir fase B, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitar melalui berbagai kegiatan berbahasa dan sastra dengan topik yang beragam dan sesuai dengan tujuan. Peserta didik mampu membaca dengan fasih dan lancar.	
Menyimak	Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan / didengar), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan hal-hal menarik di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.
Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenali dengan fasih. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dan / atau kosa kata Bahasa Indonesia serapan dari Bahasa daerah dari teks yang dibaca atau tayangan yang di pirsa mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif dan teks narasi.

Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh / gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mampu terlibat secara aktif dalam suatu percakapan dan diskusi sesuai tata cara. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar.
Menulis	Peserta didik mampu menulis berbagai teks sederhana dengan rangkaian kalimat yang beragam dan informasi mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu menggunakan kaidah sederhana kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif untuk menulis teks sesuai dengan konteks. Peserta didik terampil menulis kalimat dalam tulisan Latin dan tegak bersambung.

C. Pemahaman Bermakna

1. Melalui kegiatan membaca, memahami dan memerankan drama sederhana, peserta didik memahami bahwa percakapan dalam drama merupakan cara untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan pesan kepada orang lain.
2. Drama mengajarkan pentingnya kerja sama, percaya diri dan berbahasa dengan santun.

F. Pertanyaan Pemantik

1. Pernahkah kalian memainkan peran dalam sebuah cerita atau drama ? Bagaimana rasanya?
2. Menurut kalian, drama lebih menarik dibaca atau ditonton?
3. Bagaimana perasaan kalian jika berbicara di depan kelas?

G. Persiapan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti media ajar, menyiapkan lembar kerja peserta didik.

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan 1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, serta menyemangati peserta didik dengan tepukan. 2. Guru membimbing siswa berdoa sebelum memulai pelajaran. 3. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran.	10 menit
Kegiatan Inti 1. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 orang siswa. 2. Setiap kelompok membagi perannya masing-masing dan menghafalkan dialognya. 3. Kemudian siswa membaca teks drama dengan memperhatikan lafal, intonasi, dan ekspresi yang ada pada drama lalu guru memberikan penilaian, guru memberikan penilaian di setiap pertemuan. 4. Guru mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan setiap	60 menit

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
peran yang di dapatkan peserta didik agar mereka bisa memerankan perannya masing-masing dengan baik serta memberikan kesempatan kepada peserta didik yang belum paham untuk bertanya. 5. Salah satu kelompok tampil di depan kelas untuk mencontohkan pelafalan dan ekspresi drama.	
Penutup 1. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyimpulkan materi hari ini dan guru menyempurnakan kesimpulan pembelajaran hari ini. 2. Diakhiri dengan berdoa dan salam.	10 menit

I. Penilaian

1. Pengamatan Siswa
2. Penilaian Keterampilan
3. Kriteria Keberhasilan
 - a. Siswa dianggap berhasil jika memperoleh nilai > 75
 - b. Pembelajaran dianggap berhasil jika mencapai 75 % memperoleh nilai

Wali Kelas

Nurhalimah S.Pd.

NIP. 197403041999032001

Padangsidempuan, Juli 2025

Peneliti

Butet Aulia Harahap

NIM. 2120500006

Lampiran 3

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

SIKLUS II PERTEMUAN I

1. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Butet Aulia Harahap
Nama Sekolah	: MIN 1 Padangsidempuan
Tahun Penyusunan	: 2025
Modul Ajar	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	:B/III
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit (1 x Pertemuan)

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik dapat menyampaikan dan menuliskan pendapat pada saat diskusi
2. Peserta didik dapat menyebutkan permasalahan yang dialami tokoh
3. Peserta didik dapat berbicara dengan volume yang tepat

C. DELAPAN DIMENSI PROFIL LULUSAN

Standar kompetensi Lulusan mencakup 8 (delapan) dimensi profil lulusan yang harus dikuasai pada akhir setiap jenjang pendidikan, yaitu :

1. Kesehatan : Menjaga fisik prima, bugar, sehat, serta keseimbangan mental & fisik untuk kesejahteraan lahir batin.
2. Komunikasi : Kemampuan menyampaikan gagasan, ide, dan informasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan.

3. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa :
Keyakinan dan pengamalan ajaran agama, berakhlak mulia, menjaga hubungan dengan Tuhan, sesama, dan lingkungan.

D. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN

1. Ruang Kelas / Halaman
2. Buku Bahasa Indonesia kelas III Kurikulum Merdeka
3. Naskah Teks Drama
4. Tongkat atau alat peraga sederhana untuk membantu peragaan drama

E.TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

F. Model Pembelajaran

1. *1.Role Playing*

II.KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur percakapan dalam teks drama sederhana (tokoh,dialog,ekspresi dan latar) dengan benar.
2. Peserta didik mampu membaca teks drama sederhana dengan lafal,intonasi,dan ekspresi yang tepat
3. Peserta didik mampu memerankan tokoh dalam drama sederhana berdasarkan teks yang dibacakan dengan percaya diri.
4. Peserta didik mampu menyusun dialog pendek berdasarkan tema kehidupan sehari-hari secara berkelompok.
5. Peserta didik mampu menampilkan drama sederhana di depan kelas dengan kerja sama tim dan kreatifitas.

B.Capaian Pembelajaran :

1. Capaian Pembelajaran Fase	
Pada akhir fase B, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitar melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam dan sesuai dengan tujuan. Peserta didik mampu membaca dengan fasih dan lancar.	
Menyimak	Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan / didengar), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan hal-hal menarik di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.
Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenali dengan fasih. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dan / atau kosa kata Bahasa Indonesia serapan dari Bahasa daerah dari teks yang dibaca atau tayangan yang di pirsa mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif dan teks narasi.
Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh / gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mampu terlibat secara aktif dalam suatu percakapan dan diskusi sesuai tata cara. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar.

Menulis	Peserta didik mampu menulis berbagai teks sederhana dengan rangkaian kalimat yang beragam dan informasi mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu menggunakan kaidah sederhana kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif untuk menulis teks sesuai dengan konteks. Peserta didik terampil menulis kalimat dalam tulisan Latin dan tegak bersambung.
---------	--

C. Pemahaman Bermakna

1. Melalui kegiatan membaca, memahami dan memerankan drama sederhana, peserta didik memahami bahwa percakapan dalam drama merupakan cara untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan pesan kepada orang lain.
2. Drama mengajarkan pentingnya kerja sama, percaya diri dan berbahasa dengan santun.

D. Pertanyaan Pemantik

1. Pernahkah kalian memainkan peran dalam sebuah cerita atau drama ? Bagaimana rasanya?
2. Menurut kalian, drama lebih menarik dibaca atau di tonton?
3. Bagaimana perasaan kalian jika berbicara didepan kelas?

E. Persiapan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti media ajar, menyiapkan lembar kerja peserta didik.

F.Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan 1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar,mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik,serta menyemangati peserta didik dengan tepukan. 2. Guru membimbing siswa berdoa sebelum memulai pelajaran. 3. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran.	10 menit
Kegiatan Inti 1.Guru menyusun tata ruang kelas. 2.Guru menjelaskan materi pembelajaran. Guru meminta seluruh peserta didik untuk duduk berkelompok dengan kelompoknya masing-masing 3.Guru mengobservasi siswa untuk mengamati hasil keterampilan berbicara siswa apakah terjadi peningkatan atau tidak. 4.Guru menjelaskan cara memainkan peran, dimana peserta didik harus bisa berbicara didepan kelas dengan jelas dan menggunakan ekspresi sesuai peran yang dipilih peserta didik, kemudian guru memberikan penilaian. 5.Peserta didik yang telah bisa memahami perannya dalam kelompok akan maju bergantian dengan kelompok berikutnya. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada peserta didik yang	60 menit

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
belum menguasai perannya agar mempelajarinya kelompok. 6.Setiap kelompok maju ke depan kelas untuk menampilkan drama.	
Penutup 1.Guru memberikan kesimpulan materi 2.Guru melakukan refleksi sebelum menutup kegiatan 3.Salah satu peserta didik memimpin do'a serta guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	10 menit

G. Penilaian

1.Pengamatan Siswa

2.Penilaian Keterampilan

3.Kriteria Keberhasilan

a.Siswa dianggap berhasil jika memperoleh nilai > 75

b.Pembelajaran dianggap berhasil jika mencapai 75 %

memperoleh nilai

Padangsidempuan, Juli 2025

Wali Kelas

Peneliti

Nurhalimah S.Pd.

NIP. 197403041999032001

Butet Aulia Harahap

NIM. 2120500006

Lampiran 4

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

SIKLUS II PERTEMUAN II

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Butet Aulia Harahap
Nama Sekolah	: MIN 1 Padangsidempuan
Tahun Penyusunan	: 2025
Modul Ajar	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	:B/III
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit (1 x Pertemuan)

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik dapat menyampaikan dan menuliskan pendapat pada saat diskusi
2. Peserta didik dapat menyebutkan permasalahan yang dialami tokoh
3. Peserta didik dapat berbicara dengan volume yang tepat

C. DELAPAN DIMENSI PROFIL LULUSAN

Standar kompetensi Lulusan mencakup 8 (delapan) dimensi profil lulusan yang harus dikuasai pada akhir setiap jenjang pendidikan, yaitu :

1. Kewargaan : Kebanggaan identitas & budaya, menghargai keberagaman, menjaga persatuan, menaati aturan, dan keberlanjutan hidup.

2. Penalaran Kritis : Rasa ingin tahu, berpikir logis & analitis, menyelesaikan masalah, serta memanfaatkan literasi & numerasi.
3. Kreativitas : Kemampuan produktif, menciptakan inovasi, dan merumuskan Solusi masalah.

D. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN

1. Ruang Kelas / Halaman
2. Buku Bahasa Indonesia kelas III Kurikulum Merdeka
3. Naskah Teks Drama
4. Tongkat atau alat peraga sederhana untuk membantu peragaan drama

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

F. Model Pembelajaran

1. *Role Playing*

II. KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur percakapan dalam teks drama sederhana (tokoh, dialog, ekspresi dan latar) dengan benar.
2. Peserta didik mampu membaca teks drama sederhana dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat
3. Peserta didik mampu memerankan tokoh dalam drama sederhana berdasarkan teks yang dibacakan dengan percaya diri.

4. Peserta didik mampu menyusun dialog pendek berdasarkan tema kehidupan sehari-hari secara berkelompok.
5. Peserta didik mampu menampilkan drama sederhana di depan kelas dengan kerja sama tim dan kreatifitas.

B. Capaian Pembelajaran :

1. Capaian Pembelajaran Fase	
Pada akhir fase B, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitar melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam dan sesuai dengan tujuan. Peserta didik mampu membaca dengan fasih dan lancar.	
Menyimak	Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan / didengar), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan hal-hal menarik di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.
Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenali dengan fasih. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dan / atau kosa kata Bahasa Indonesia serapan dari Bahasa daerah dari teks yang dibaca atau tayangan yang di pirsa mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif dan teks narasi.

Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh / gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mampu terlibat secara aktif dalam suatu percakapan dan diskusi sesuai tata cara. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar.
Menulis	Peserta didik mampu menulis berbagai teks sederhana dengan rangkaian kalimat yang beragam dan informasi mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu menggunakan kaidah sederhana kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif untuk menulis teks sesuai dengan konteks. Peserta didik terampil menulis kalimat dalam tulisan Latin dan tegak bersambung.

C. Pemahaman Bermakna

1. Melalui kegiatan membaca, memahami dan memerankan drama sederhana, peserta didik memahami bahwa percakapan dalam drama merupakan cara untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan pesan kepada orang lain.
2. Drama mengajarkan pentingnya kerja sama, percaya diri dan berbahasa dengan santun.

D. Pertanyaan Pemantik

1. Pernahkah kalian memainkan peran dalam sebuah cerita atau drama ? Bagaimana rasanya?
2. Menurut kalian, drama lebih menarik dibaca atau ditonton?
3. Bagaimana perasaan kalian jika berbicara di depan kelas?

E. Persiapan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti media ajar, menyiapkan lembar kerja peserta didik.

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan 1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, serta menyemangati peserta didik dengan tepukan. 2. Guru membimbing siswa berdoa sebelum memulai pelajaran. 3. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini. 4. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran.	10 menit
Kegiatan Inti 1. Setiap kelompok maju ke depan kelas bergantian menampilkan hasil latihan drama, kemudian guru memberikan penilaian. 2. Guru memberikan properti bagi setiap kelompok yang maju. 3. Peserta didik mengamati temannya yang sedang maju menampilkan hasil latihan drama nya 4. Guru mengarahkan setiap kelompok untuk maju agar tetap tertib di dalam kelas 5. Setiap kelompok antusias bergiliran untuk maju ke depan kelas menampilkan hasil drama	60 menit

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
6.Kelompok yang sudah maju duduk kembali ke kursinya masing-masing dan memperhatikan temannya yang sedang maju 7.Guru memberikan apresiasi berupa tepuk tangan kepada setiap kelompok yang sudah maju karena telah berani tampil di depan kelas 8.Setelah semua kelompok maju,siswa kembali ke bangkunya masing-masing .	
Penutup 1.Guru memberikan kesimpulan materi . 2.Peserta didik diminta mengerjakan soal evaluasi. 3.Guru melakukan refleksi sebelum menutup kegiatan. 4.Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam, serta memotivasi bagi peserta didik yang belum tuntas dalam meningkatkan keterampilan berbicara.	10 menit

G. Penilaian

1. Pengamatan Siswa
2. Penilaian Keterampilan
3. Kriteria Keberhasilan
 - a. Siswa dianggap berhasil jika memperoleh nilai > 75

- b. Pembelajaran dianggap berhasil jika mencapai 75 %
memperoleh nilai

Padangsidimpuan, Juli 2025

Wali Kelas

Peneliti

Nurhalimah S.Pd.

NIP. 197403041999032001

Butet Aulia Harahap

NIM. 212050000

Lampiran 5

Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan I

Berikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sudah disediakan.

No.	Aspek yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Guru memberi salam, menyapa (menanyakan kabar), mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dan menyemangati peserta didik dengan tepukan.	1	
2.	Guru membimbing siswa berdoa sebelum memulai pelajaran.	1	
3.	Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada hari ini.		0
4.	Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal.	1	
5.	Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.	1	
Kegiatan Inti			
6.	Guru menjelaskan bahwa drama adalah cerita yang diperagakan melalui dialog dan gerak di depan orang lain. Serta memberikan contoh singkat, seperti percakapan dalam kehidupan sehari-hari yang bisa dijadikan drama.	1	
7.	Guru mengenalkan unsur-unsur drama. Kemudian menunjukkan contoh singkat melalui teks drama sederhana.	1	
8.	Guru membagikan teks drama.	1	
9.	Siswa membaca teks drama sederhana dengan memperhatikan lafal, intonasi dan ekspresi.		0
10.	Guru mengajak siswa berdiskusi : Siapa tokohnya ?	1	

	Dimana latarnya ? Apa isi percakapannya ?		
11.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	1	
12.	Setiap kelompok membagi perannya masing-masing dan menghafalkan dialognya.	1	
13.	Setiap kelompok tampil bergantian di depan kelas dan menampilkan hasil latihan drama.		0
Kegiatan Akhir			
14.	Guru mengajak siswa berdiskusi mengenai apa saja yang sudah kita pelajari tentang drama.	1	
15.	Guru menanyakan apa bagian terseru saat memerankan drama.		0
16.	Siswa boleh menyampaikan pendapat mengenai drama.		0
17.	Guru memberikan pujian atas keberanian dan kreativitas siswa dalam menghafalkan dan memerankan drama		0
18.	Guru dan siswa sama-sama berdoa dan mengucapkan salam.		0

Keterangan :

Ya = 1

Tidak = 0

Wali Kelas

Padangsidempuan, Juli 2025

Peneliti

Nurhalimah S.Pd.

NIP. 197403041999032001

Butet Aulia Harahap

NIM. 2120500006

Lampiran 6

Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan II

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

No.	Aspek yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Guru memberi salam, menyapa (menanyakan kabar), mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dan menyemangati peserta didik dengan tepukan.	1	
2.	Guru membimbing siswa berdoa sebelum memulai pelajaran.	1	
3.	Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada hari ini.	1	
4.	Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal.	1	
5.	Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.	1	
Kegiatan Inti			
6.	Guru menjelaskan bahwa drama adalah cerita yang diperagakan melalui dialog dan gerak di depan orang lain. Serta memberikan contoh singkat, seperti percakapan dalam kehidupan sehari-hari yang bisa dijadikan drama.	1	
7.	Guru mengenalkan unsur-unsur drama. Kemudian menunjukkan contoh singkat melalui teks drama sederhana.	1	
8.	Guru membagikan teks drama.	1	
9.	Siswa membaca teks drama sederhana dengan memperhatikan lafal, intonasi dan ekspresi.	1	
10.	Guru mengajak siswa berdiskusi : Siapa tokohnya ?	1	

	Dimana latarnya ? Apa isi percakapannya ?		
11.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	1	
12.	Setiap kelompok membagi perannya masing-masing dan menghafalkan dialognya.	1	
13.	Setiap kelompok tampil bergantian di depan kelas dan menampilkan hasil latihan drama.		0
Kegiatan Akhir			
14.	Guru mengajak siswa berdiskusi mengenai apa saja yang sudah kita pelajari tentang drama.	1	
15.	Guru menanyakan apa bagian terseru saat memerankan drama.		0
16.	Siswa boleh menyampaikan pendapat mengenai drama.		0
17.	Guru memberikan pujian atas keberanian dan kreativitas siswa dalam menghafalkan dan memerankan drama		0
18.	Guru dan siswa sama-sama berdoa dan mengucapkan salam.		0

Keterangan :

Ya = 1

Tidak = 0

Padangsidimpuan, Juli 2025

Wali Kelas

Peneliti

Nurhalimah S.Pd.

NIP. 197403041999032001

Butet Aulia Harahap

NIM. 2120500006

Lampiran 7

Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan I

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

No.	Aspek yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Guru memberi salam, menyapa (menanyakan kabar), mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dan menyemangati peserta didik dengan tepukan.	1	
2.	Guru membimbing siswa berdoa sebelum memulai pelajaran.	1	
3.	Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada hari ini.	1	
4.	Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal.	1	
5.	Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.	1	
Kegiatan Inti			
6.	Guru menjelaskan bahwa drama adalah cerita yang diperagakan melalui dialog dan gerak di depan orang lain. Serta memberikan contoh singkat, seperti percakapan dalam kehidupan sehari-hari yang bisa dijadikan drama.	1	
7.	Guru mengenalkan unsur-unsur drama. Kemudian menunjukkan contoh singkat melalui teks drama sederhana.	1	
8.	Guru membagikan teks drama.	1	
9.	Siswa membaca teks drama sederhana dengan memperhatikan lafal, intonasi dan ekspresi.	1	
10.	Guru mengajak siswa berdiskusi : Siapa tokohnya ?	1	

	Dimana latarnya ? Apa isi percakapannya ?		
11.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	1	
12.	Setiap kelompok membagi perannya masing-masing dan menghafalkan dialognya.	1	
13.	Setiap kelompok tampil bergantian di depan kelas dan menampilkan hasil latihan drama.		0
Kegiatan Akhir			
14.	Guru mengajak siswa berdiskusi mengenai apa saja yang sudah kita pelajari tentang drama.	1	
15.	Guru menanyakan apa bagian terseru saat memerankan drama.	1	
16.	Siswa boleh menyampaikan pendapat mengenai drama.	1	
17.	Guru memberikan pujian atas keberanian dan kreativitas siswa dalam menghafalkan dan memerankan drama		0
18.	Guru dan siswa sama-sama berdoa dan mengucapkan salam.	1	

Keterangan :

Ya = 1

Tidak = 0

Padangsidimpuan, Juli 2025

Wali Kelas

Peneliti

Nurhalimah S.Pd.

NIP. 197403041999032001

Butet Aulia Harahap

NIM. 2120500006

Lampiran 8

Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan II

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

No.	Aspek yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Guru memberi salam, menyapa (menanyakan kabar), mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dan menyemangati peserta didik dengan tepukan.	1	
2.	Guru membimbing siswa berdoa sebelum memulai pelajaran.	1	
3.	Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada hari ini.	1	
4.	Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal.	1	
5.	Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.	1	
Kegiatan Inti			
6.	Guru menjelaskan bahwa drama adalah cerita yang diperagakan melalui dialog dan gerak di depan orang lain. Serta memberikan contoh singkat, seperti percakapan dalam kehidupan sehari-hari yang bisa dijadikan drama.	1	
7.	Guru mengenalkan unsur-unsur drama. Kemudian menunjukkan contoh singkat melalui teks drama sederhana.	1	
8.	Guru membagikan teks drama.	1	
9.	Siswa membaca teks drama sederhana dengan memperhatikan lafal, intonasi dan ekspresi.	1	
10.	Guru mengajak siswa berdiskusi : Siapa tokohnya ?	1	

	Dimana latarnya ? Apa isi percakapannya ?		
11.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	1	
12.	Setiap kelompok membagi perannya masing-masing dan menghafalkan dialognya.	1	
13.	Setiap kelompok tampil bergantian di depan kelas dan menampilkan hasil latihan drama.	1	
Kegiatan Akhir			
14.	Guru mengajak siswa berdiskusi mengenai apa saja yang sudah kita pelajari tentang drama.	1	
15.	Guru menanyakan apa bagian terseru saat memerankan drama.	1	
16.	Siswa boleh menyampaikan pendapat mengenai drama.	1	
17.	Guru memberikan pujian atas keberanian dan kreativitas siswa dalam menghafalkan dan memerankan drama	1	
18.	Guru dan siswa sama-sama berdoa dan mengucapkan salam.	1	

Keterangan :

Ya = 1

Tidak = 0

Padangsidempuan, Juli 2025

Wali Kelas

Peneliti

Nurhalimah S.Pd.

NIP. 197403041999032001

Butet Aulia Harahap

NIM. 212050000

Lampiran 9

Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan I

Berikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sudah disediakan.

No.	Aspek yang diamati	Kegiatan Pembelajaran	Pelaksanaan	
			Ya	Tidak
1.	Kegiatan Pendahuluan	1. Siswa menjawab salam dan menjawab kabar yang ditanyakan guru 2. Siswa berdoa dipimpin ketua kelas 3. Siswa mendengarkan namanya dipanggil. 4. Siswa mendengarkan apa yang disampaikan guru.	1 1 1 1	
2.	Kegiatan Inti	1. Siswa mendengarkan guru menjelaskan pengertian drama 2. Siswa mendengarkan guru menjelaskan unsur-unsur drama 3. Guru membagikan teks drama kepada setiap siswa. 4. Siswa membaca teks yang diberikan guru 5. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang siapa tokohnya, dimana latarnya dan apa isi percakapannya 6. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok 7. Setiap siswa memilih perannya masing-masing 8. Setiap siswa maju ke depan kelas untuk menampilkan hasil dramanya dengan kelompok masing-masing	1 1 1 1 1	 0 0 0

3.	Kegiatan Akhir	1. Siswa menjawab pertanyaan guru saat berdiskusi 2. Siswa menjawab apa yang ditanyakan guru mengenai bagian terseru saat memerankan drama 3. Siswa menyampaikan pendapat mengenai drama 4. Siswa diberikan pujian atas keberanian dalam memerankan drama.	1	0
				0
				0

Keterangan :

Ya = 1

Tidak = 0

Observer

Nurhalimah S.Pd.

NIP.197403041999032001

Lampiran 10

Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan II

Berikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sudah disediakan.

No.	Aspek yang diamati	Kegiatan Pembelajaran	Pelaksanaan	
			Ya	Tidak
1.	Kegiatan Pendahuluan	1. Siswa menjawab salam dan menjawab kabar yang ditanyakan guru 2. Siswa berdoa dipimpin ketua kelas 3. Siswa mendengarkan namanya dipanggil. 4. Siswa mendengarkan apa yang disampaikan guru.	1 1 1	
2.	Kegiatan Inti	1. Siswa mendengarkan guru menjelaskan pengertian drama 2. Siswa mendengarkan guru menjelaskan unsur-unsur drama 3. Guru membagikan teks drama kepada setiap siswa. 4. Siswa membaca teks yang diberikan guru 5. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang siapa tokohnya, dimana latarnya dan apa isi percakapannya 6. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok 7. Setiap siswa memilih perannya masing-masing 8. Setiap siswa maju ke depan kelas untuk menampilkan hasil dramanya dengan kelompok masing-masing	1 1 1 1	 0 0

3.	Kegiatan Akhir	1. Siswa menjawab pertanyaan guru saat berdiskusi	1	
		2. Siswa menjawab apa yang ditanyakan guru mengenai bagian terseru saat memerankan drama		0
		3. Siswa menyampaikan pendapat mengenai drama		0
		4. Siswa diberikan pujian atas keberanian dalam memerankan drama.	1	

Keterangan :

Ya = 1

Tidak = 0

Observer

Nurhalimah S.Pd.

NIP.197403041999032001

Lampiran 11

Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan I

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

No.	Aspek yang diamati	Kegiatan Pembelajaran	Pelaksanaan	
			Ya	Tidak
1.	Kegiatan Pendahuluan	1. Siswa menjawab salam dan menjawab kabar yang ditanyakan guru 2. Siswa berdoa dipimpin ketua kelas 3. Siswa mendengarkan namanya dipanggil. 4. Siswa mendengarkan apa yang disampaikan guru.	1 1 1 1	
2.	Kegiatan Inti	1. Siswa mendengarkan guru menjelaskan pengertian drama 2. Siswa mendengarkan guru menjelaskan unsur-unsur drama 3. Guru membagikan teks drama kepada setiap siswa. 4. Siswa membaca teks yang diberikan guru 5. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang siapa tokohnya, dimana latarnya dan apa isi percakapannya 6. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok 7. Setiap siswa memilih perannya masing-masing 8. Setiap siswa maju ke depan kelas untuk menampilkan hasil dramanya	1 1 1 1 1 1	0

		dengan kelompok masing-masing		
3.	Kegiatan Akhir	1. Siswa menjawab pertanyaan guru saat berdiskusi 2. Siswa menjawab apa yang ditanyakan guru mengenai bagian terseru saat memerankan drama 3. Siswa menyampaikan pendapat mengenai drama 4. Siswa diberikan pujian atas keberanian dalam memerankan drama.	1 1 1	0

Keterangan :

Ya = 1

Tidak = 0

Observer

Nurhalimah S.Pd

NIP.197403041999032001

Lampiran 12

Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan II

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

No.	Aspek yang diamati	Kegiatan Pembelajaran	Pelaksanaan	
			Ya	Tidak
1.	Kegiatan Pendahuluan	1. Siswa menjawab salam dan menjawab kabar yang ditanyakan guru 2. Siswa berdoa dipimpin ketua kelas 3. Siswa mendengarkan namanya dipanggil. 4. Siswa mendengarkan apa yang disampaikan guru.	1 1 1	
2.	Kegiatan Inti	1. Siswa mendengarkan guru menjelaskan pengertian drama 2. Siswa mendengarkan guru menjelaskan unsur-unsur drama 3. Guru membagikan teks drama kepada setiap siswa. 4. Siswa membaca teks yang diberikan guru 5. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang siapa tokohnya, dimana latarnya dan apa isi percakapannya 6. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok 7. Setiap siswa memilih perannya masing-masing 8. Setiap siswa maju ke depan kelas untuk menampilkan hasil dramanya dengan kelompok masing-masing	1 1 1 1 1 1	

3.	Kegiatan Akhir	1. Siswa menjawab pertanyaan guru saat berdiskusi	1	0
		2. Siswa menjawab apa yang ditanyakan guru mengenai bagian terseru saat memerankan drama	1	
		3. Siswa menyampaikan pendapat mengenai drama		
		4. Siswa diberikan pujian atas keberanian dalam memerankan drama.	1	

Keterangan :

Ya = 1

Tidak = 0

Observer

Nurhalimah S.Pd.

NIP.197403041999032001

Lampiran 13

Rubrik Penilaian Tes Keterampilan Berbicara Siswa

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Karakter penilaian	Skor Penilaian
1.	Vocal -Konsonan	Mampu mengucapkan konsonan dan vocal secara benar	Sangat Baik	5
			Baik	4
			Cukup Baik	3
			Kurang	2
			Kurang Baik	1
2.	Intonasi	Mampu mengeluarkan nada yang sesuai tujuan pengucapan	Sangat Baik	5
			Baik	4
			Cukup Baik	3
			Kurang	2
			Kurang Baik	1
3.	Ketepatan – Kecepatan	Mampu mengucapkan kata – kata dengan tepat dan kecepatannya dapat di toleransi	Sangat Baik	5
			Baik	4
			Cukup Baik	3
			Kurang	2
			Kurang Baik	1
4.	Berurut	Mampu mengucapkan kata dengan jelas dan berurutan	Sangat Baik	5
			Baik	4
			Cukup Baik	3
			Kurang	2
			Kurang Baik	1
5.	Lancar	Mampu mengucapkan kalimat dengan tidak	Sangat Baik	5
			Baik	4
			Cukup Baik	3

		terbata-bata	Kurang	2
			Kurang Baik	1

Lampiran 14

Soal Pre Test

Nama Siswa : _____ **Banyak Soal : 10**
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia **Alokasi Waktu : 15 Menit**
Kurikulum : Merdeka **Tanggal / Hari :** _____

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Saat bermain peran, hal yang paling penting untuk diperhatikan adalah ...
 - a. Membaca buku dengan cepat
 - b. Meniru gaya berbicara tokoh
 - c. Duduk tenang dan diam
 - d. Menjawab soal ujian
2. Ketika berbicara di depan teman-teman, kita harus menggunakan suara yang ...
 - a. Pelan sekali
 - b. Keras dan marah
 - c. Jelas dan terdengar
 - d. Hanya untuk diri sendiri
3. Tujuan bermain peran adalah untuk ...
 - a. Menakuti teman
 - b. Menunjukkan keberanian dan keterampilan berbicara
 - c. Mendapat nilai matematika
 - d. Menirukan guru
4. Salah satu sikap yang baik saat teman sedang berbicara di depan kelas adalah ...
 - a. Mengobrol
 - b. Bermain sendiri
 - c. Mendengarkan dengan baik
 - d. Menutup telinga
5. Jika kamu menjadi tokoh “Ayah” dalam cerita, kamu harus ...
 - a. Bicara seperti biasanya
 - b. Menirukan suara dan sikap seorang ayah
 - c. Diam dan menonton
 - d. Tidak berbicara sama sekali
6. Apa yang dimaksud dengan tokoh pada sebuah drama
 - a. Tempat terjadinya cerita
 - b. Orang yang memerankan cerita
 - c. Masalah dalam cerita

- d. Percakapan dalam cerita
- 7. Apa manfaat dari menyiapkan dan memainkan drama sederhana bersama kelompok ...
 - a. Melatih sikap egois
 - b. Meningkatkan rasa takut
 - c. Membangun kerja sama dan tanggung jawab
 - d. Menghindari teman yang tidak mau bermain
- 8. Mengapa penting bekerja sama dalam kelompok saat bermain drama ...
 - a. Agar drama cepat selesai
 - b. Agar semua tokoh dapat bermain dengan baik
 - c. Agar tidak perlu membaca naskah
 - d. Agar tidak perlu latihan
- 9. Mengapa kita perlu merenungkan pengalaman setelah bermain drama sederhana ...
 - a. Supaya bisa bermain sendiri
 - b. Supaya bisa belajar dari pengalaman dan memperbaiki diri
 - c. Supaya cepat menghapus cerita
 - d. Supaya tidak bisa tampil lagi
- 10. Apa manfaat dari merefleksikan pengalaman bermain drama sederhana ...
 - a. Membuat cerita menjadi lebih pendek
 - b. Membantu memahami isi drama dan meningkatkan kemampuan bekerja sama
 - c. Mengurangi peran dalam drama
 - d. Menghindari latihan bersama

Lampiran 15

Soal Post Test

Nama Siswa :

Banyak Soal : 10

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Alokasi Waktu : 15 Menit

Kurikulum : Merdeka

Tanggal / Hari :

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Setelah belajar bermain peran, keterampilan yang paling meningkat adalah ...
 - a. Menulis cerita
 - b. Menggambar tokoh
 - c. Berbicara dan mengekspresikan diri
 - d. Mendengarkan lagu
2. Ekspresi wajah saat berbicara sangat penting agar ...
 - a. Teman menjadi takut
 - b. Cerita menjadi lebih hidup
 - c. Guru cepat selesai mengajar
 - d. Kita terlihat lucu
3. Saat menjadi tokoh dalam cerita, kita harus berbicara sesuai dengan ...
 - a. Kemauan sendiri
 - b. Perasaan asli kita
 - c. Karakter tokoh yang dimainkan
 - d. Keinginan teman
4. Salah satu manfaat bermain peran adalah ...
 - a. Menjadi lebih pandai menulis\
 - b. Melatih kemampuan berbicara dan percaya diri
 - c. Bisa bermain sepuasnya
 - d. Mendapat nilai seni
5. Jika kamu melihat teman yang gugup saat bermain peran, kamu sebaiknya ...
 - a. Menertawakannya
 - b. Membantunya merasa percaya diri
 - c. Menyuruhnya berhenti
 - d. Pergi dari kelas
6. Apa yang termasuk unsur-unsur dalam drama sederhana ...
 - a. Lagu dan gambar
 - b. Tokoh, dialog, dan latar
 - c. Judul dan sampul buku
 - d. Warna dan ukuran kertas

7. Mengapa penting membaca dan memahami naskah drama sebelum bermain drama sederhana ...
 - a. Agar cepat selesai dan tidak perlu latihan
 - b. Agar paham isi cerita dan mengenal peran masing-masing tokoh
 - c. Agar bisa bermain tanpa kelompok
 - d. Agar naskah bisa dihafalkan seluruhnya
8. Mengapa penting memahami latar, dialog dan gerak pada naskah drama sebelum memulai berlatih drama...
 - a. Agar pertunjukan cepat selesai tanpa perlu latihan
 - b. Agar memahami isi cerita, peran, dan alur sehingga latihan dan pertunjukan menjadi rapi
 - c. Agar setiap pemain bisa tampil sendiri tanpa bekerja sama
 - d. Agar penonton bisa melafalkan naskah terlebih dahulu
9. Mengapa setelah bermain drama sederhana, peserta didik perlu merefleksikan pengalamannya ...
 - a. Agar dapat belajar dari pengalaman dan meningkatkan kemampuan di masa depan
 - b. Agar dapat segera melupakan cerita yang sudah dimainkan
 - c. Agar dapat menulis naskah baru tanpa berdiskusi
 - d. Agar tidak perlu tampil lagi di lain waktu
10. Apa manfaat mengikuti kegiatan drama sederhana dalam pembelajaran...
 - a. Menumbuhkan rasa takut berbicara di depan orang lain
 - b. Melatih percaya diri, kerja sama, dan kemampuan menyampaikan pesan
 - c. Mengurangi keberanian tampil di depan kelas
 - d. Membuat siswa tidak mau tampil lagi

Lampiran 16

Kunci Jawaban

Pre Test

1. B
2. C
3. B
4. C
5. B
6. B
7. C
8. B
9. B
10. B

Post Test

1. C
2. B
3. C
4. B
5. B
6. B
7. B
8. B
9. A
10. B

Lampiran 17

LEMBAR VALIDASI BUTIR SOAL

Satuan Pendidikan : MIN 1 Padangsidempuan
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : III/Ganjil
Pokok Bahasan : Drama
Nama Validator : Ummi Aisyah Siregar, M.Pd.
Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

1. Peneliti mohon kiranya Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk revisi tes penguasaan konsep yang peneliti susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom nilai yang disesuaikan dengan penilaian Ibu.
3. Untuk revisi, dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dapat menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

B. Skala penilaian

1 = Sangat Kurang 3 = Baik
2 = Kurang 4 = Sangat Baik

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang Ditelaah	Kriteria			
		1	2	3	4
I	A. Materi/Isi				
	1. Adanya identitas soal tentang materi drama				
	2. Adanya petunjuk yang jelas tentang cara pengerjaan soal tentang drama				
	3. Soal sesuai dengan CP dan materi drama				

	4. Soal sesuai dengan indikator dan materi drama				
	5. Pilihan jawaban yang tidak sama dan logis				
	6. Hanya ada satu kunci jawaban yang tepat				
	7. Soal sesuai dengan materi drama				
II	B. Konstruksi				
	1. Pokok soal tentang drama dirumuskan dengan jelas				
	2. Pokok soal tentang drama tidak memberikan jawaban petunjuk kunci jawaban				
	3. Pokok soal tentang drama tidak memberikan pernyataan makna ganda				
	4. Pilihan jawaban yang berbentuk angka atau waktu disusun secara berurutan dari yang terkecil hingga yang terbesar				
III	C. Bahasa				
	1. Penulisan soal tentang drama menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia				
	2. Penulisan soal tentang drama menggunakan bahasa yang komunikatif				

D. Penilaian Umum

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

Keterangan :

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A = dapat digunakan tanpa revisi

B = dapat digunakan dengan revisi kecil

C = dapat digunakan dengan revisi besar

D = belum dapat digunakan

Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidimpun Juni 2025

Validator,

Umami Aisyah Siregar, M.Pd.

NIDN. 2004099104

Lampiran 18

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ummi Aisyah Siregar, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap tes penguasaan konsep, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: **“Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MIN 1 Padangsidimpuan”**.

Yang disusun oleh :

Nama : Butet Aulia Harahap

Nim : 2120500006

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Ada pun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.
- 3.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas tes pemahaman yang baik.

Padangsidimpuan, Juni 2025

Validator,

Ummi Aisyah Siregar, M.Pd.

NIDN. 2004099104

Lampiran 19

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR

Status Pendidikan	: MIN 1 Padangsidempuan
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/semester	: III/I (Ganjil)
Pokok Bahasan	: Drama
Nama Validator	: Nurhalimah S.Pd.
Pekerjaan	: Guru

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi modul ajar yang peneliti susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang peneliti sediakan.

B. Skala Penilaian

- 1= Tidak Valid
- 2= Kurang Valid
- 3= Valid
- 4= Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format MODUL				
	a. Terdapat identitas modul ajar				
	b. Kesesuaian penjabaran kompetensi awal ke dalam indikator				
	c. Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar				
	d. Kejelasan rumusan indikator drama				
	e. Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang disediakan				
2	Materi (isi) yang disajikan				
	a. Kesesuaian konsep dengan kompetensi materi indikator drama				
	b. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa.				
3	Bahasa				
	a. Penggunaan bahasa ditinjau dari kaidah KBBI				
4	Waktu				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5	Metode Sajian				
	a. Dukungan penggunaan metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran dalam pencapaian				

	indikator seni rupa				
	b. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif siswa.				
6	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	a. Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7	Penilaian (Validasi) umum				
	a. Penilaian umum terhadap modul				

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

Keterangan

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A= Dapat digunakan tanpa revisi

B= Dapat digunakan revisi kecil

C= Dapat digunakan dengan revisi besar

D= Belum dapat digunakan

Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidempuan, Juli 2025

Validator

Nurhalimah S.Pd.

NIP.197403041999032001

Lampiran 20

Teks Skenario

Teks Skenario Prasiklus

CERITA RAKYAT MALIN KUNDANG

Tokoh Pemeran :

1. Malin Kundang
2. Istri Malin Kundang
3. Ibu Malin Kundang

Malin Kundang adalah seorang anak yang telah lama merantau meninggalkan tanah kelahirannya. Ia mengembara mengadu nasib demi mendapatkan kehidupan yang lebih baik. Ia meninggalkan Mande, ibu kandungnya seorang diri di tanah kelahirannya. Singkat cerita, akhirnya Malin Kundang berhasil menikah dengan seorang putri saudagar kaya raya. Ia pun kembali ke tanah kelahirannya bersama sang putri.

Malin: “Istriku, inilah tanah kelahiranku dulu.” (Sambil menunjuk ke arah daratan dari atas perahu yang bersandar)

Putri: “Sungguh indah sekali tanah kelahiran kau ini Kanda.”

Mande: (Berlari tertatih-tatih) “Malin! Kau kah itu nak?” (Berteriak kegirangan)

Putri: “Siapakah wanita tua itu Kanda?”

Malin: (Menyembunyikan wajah terkejut ketika melihat ibunya berlari ke arah perahu) “Kanda tak tahu Dinda. Mungkin itu hanya pengemis yang ingin meminta sedikit sumbangan dari kita saja. Sudah jangan pedulikan lagi dia.”

Mande: “Malin, ini ibumu nak. Sudah lupakah kau pada ibu yang telah mengandung dan membesarkan kau ini Malin?”

Malin: “Wahai wanita tua! Jangan sekali-kali kau berani mengaku sebagai ibuku. Enyahlah kau! Ibuku bukan wanita tua renta sepertimu, dan ibuku sudah lama meninggal. Pergi kau dari sini! Jangan sampai kau mengotori kapalku ini!”
(Berteriak emosi sambil menunjuk ke ibunya)

Mande : (Ia menangis menahan kesedihan) “Ya Tuhan, kenapa pula anakku berubah menjadi seperti ini? Apa salahku ini Tuhan? Jika memang ia bukan anakku, maka maafkanlah ia yang telah menghinaku ini. Namun jika ia benar anakku si Malin Kundang, maka hukumlah dia yang telah durhaka itu.” (Sambil menengadahkan tangan memohon kepada Tuhan)

Tiba-tiba terdengar suara gemuruh, petir datang menggelegar. Badai besar tiba-tiba datang dan kapal Malin Kundang terbalik. Seketika kilat menyambar tubuh Malin dan istrinya. Anehnya, mereka berdua kemudian berubah menjadi batu. Itulah kekuatan doa seorang ibu. Jangan sampai kita menjadi anak yang durhaka kepada kedua orang tua.

Teks Skenario Siklus I Pertemuan I

CERITA RAKYAT TIMUN MAS

Tokoh-tokoh:

1. Narator
2. Mbok Sirni
3. Timun Mas
4. Buto Ijo

Pada suatu hari, hiduplah seorang janda bernama Mbok Sirni. Ia hidup seorang diri dan sangat menginginkan seorang anak.

Mbok Sirni: (berdoa) Ya Tuhan, berilah aku seorang anak agar aku tidak kesepian
(Tiba-tiba muncul Buto Ijo)

Buto Ijo: Mbok Sirni, aku bisa memberimu anak. Tapi saat anak itu dewasa, ia harus kau serahkan padaku.

Mbok Sirni: (dengan takut) Baiklah... aku setuju.

Beberapa waktu kemudian, Mbok Sirni menemukan sebuah timun besar berwarna emas.

Mbok Sirni: Aneh sekali! Timun ini sangat besar. (Timun terbuka, muncullah seorang bayi)

Mbok Sirni: Alhamdulillah! Aku akan menamainya Timun Mas.

Tahun demi tahun berlalu, Timun Mas tumbuh menjadi gadis yang cantik dan baik hati.

Timun Mas: Ibu, aku akan membantu membersihkan rumah.

Mbok Sirni: Terima kasih, Nak. Ibu sangat menyayangimu.

Suatu hari, Buto Ijo datang menagih janjinya.

Buto Ijo: Mbok Sirni! Serahkan Timun Mas sekarang!

Mbok Sirni: (ketakutan) Ampuni aku... beri aku waktu!

Mbok Sirni memberikan Timun Mas bungkusan berisi biji mentimun, jarum, garam, dan terasi.

Mbok Sirni: Nak, larilah! Gunakan benda-benda ini jika kau dalam bahaya!

Timun Mas: Baik, Bu!

Buto Ijo mengejar Timun Mas.

Buto Ijo: Berhenti kau, Timun Mas!

(Timun Mas menaburkan biji mentimun) Seketika tumbuh hutan mentimun yang lebat.

Buto Ijo: Arrgh! Tapi aku tidak akan menyerah!

(Timun Mas menaburkan terasi, Buto Ijo tenggelam) Akhirnya, Timun Mas berhasil selamat dan kembali kepada Mbok Sirni.

Mbok Sirni: Syukurlah kau selamat, Nak.

Timun Mas: Terima kasih, Ibu.

Mereka pun hidup bahagia selamanya.

Teks Skenario Siklus I Pertemuan II

CERITA RAKYAT TIMUN MAS

Tokoh :

1. Putri Candra Kirana
2. Dewi Galuh
3. Nenek
4. Pangeran Inu Kertapati

Putri Candra Kirana:

Aku ingin selalu berbuat baik kepada semua orang.

Dewi Galuh:

(dengan iri) Mengapa semua orang menyukaimu? Aku tidak terima!

Dewi Galuh:

Dengan kekuatanku, kau akan berubah menjadi keong emas!

Putri Candra Kirana:

Tolong... apa salahku?

Nenek:

(terkejut) Wah, keong emas yang indah! Akan kubawa pulang.

Nenek:

Aneh, rumah nenek selalu bersih. Siapa yang menolong ya?

Putri Candra Kirana:

(muncul) Akulah yang menolongmu, Nek. Maafkan aku.

Nenek:

Tidak apa-apa, Nak. Nenek senang membantumu.

Pangeran Inu Kertapati:

Apakah di sini ada Putri Candra Kirana?

Putri Candra Kirana:

Akulah Candra Kirana.

Dewi Galuh:

(menyesal) Maafkan aku atas perbuatanku.

Pangeran Inu Kertapati:

Kebaikan akan selalu mengalahkan kejahatan.

Putri Candra Kirana:

Terima kasih atas kebaikan kalian semua.

Teks Skenario Siklus II Pertemuan I

CERITA RAKYAT BAWANG MERAH BAWANG PUTIH

Tokoh :

1. Bawang Putih
2. Bawang Merah
3. Ibu Tiri
4. Nenek

Bawang Putih:

Aku akan mengerjakan semua pekerjaan rumah dengan ikhlas.

Ibu Tiri:

Bagus! Jangan malas!

Bawang Merah:

(sombong) Semua ini memang tugasmu.

Suatu hari, Bawang Putih kehilangan selendang di sungai.

Bawang Putih:

Aduh, selendangku hanyut!

Nenek:

Aku menemukan selendangmu. Pilihlah satu labu ini.

Bawang Putih:

Aku memilih yang kecil saja, Nek. Terima kasih.

Bawang Merah:

Aku juga mau labu besar!

Ibu Tiri:

Ambil yang paling besar!

Labu kecil berisi emas, sedangkan labu besar berisi ular.

Bawang Merah:

Aaa! Aku menyesal!

Ibu Tiri:

Ampuni kami...

Bawang Putih:

Semoga kita bisa hidup rukun

Teks Skenario Siklus II Pertemuan II

CERITA RAKYAT SANGKURIANG

Tokoh :

1. Narator
2. Sangkuriang
3. Dayang Sumbi
4. Tumang

Pada zaman dahulu, hiduplah Dayang Sumbi bersama anjing setianya bernama Tumang.

Dayang Sumbi:

Tumang, temani Ibu berburu hari ini.

Tumang:

(mengangguk) ...

Sangkuriang, anak Dayang Sumbi, sedang berburu di hutan.

Sangkuriang:

Tumang, kejar rusa itu!

Karena marah, Sangkuriang memanah Tumang.

Sangkuriang:

Maafkan aku...

Dayang Sumbi sangat sedih mengetahui hal itu.

Dayang Sumbi:

Mengapa kau melakukan ini, Sangkuriang!

(Sangkuriang pergi meninggalkan rumah)

Bertahun-tahun kemudian, Sangkuriang kembali sebagai pemuda gagah.

Sangkuriang:

Aku ingin menikah denganmu.

Dayang Sumbi:

(terkejut) Tidak mungkin!

Dayang Sumbi memberi syarat mustahil.

Dayang Sumbi:

Buatlah danau dan perahu dalam satu malam!

Sangkuriang:

Aku sanggup!

Dayang Sumbi menggagalkan usaha itu. Sangkuriang marah dan menendang perahu.

Sangkuriang:

Aaaargh!

Perahu itu berubah menjadi Gunung Tangkuban Perahu

Lampiran 21

DOKUMENTASI



Lokasi MIN 1 Padangsidempuan



Lapangan MIN 1 Padangsidempuan



Prasiklus

Guru membagikan teks drama untuk menilai keterampilan berbicara siswa



Siklus I Pertemuan I

Guru menjelaskan materi tentang drama



Siklus I Pertemuan II

Guru membagi kelompok pada siswa



Siklus II Pertemuan I

Kelompok maju ke depan kelas menampilkan drama



Siklus II Pertemuan II

Setiap kelompok maju ke depan kelas menam` drama



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 3412 /Un.28/E.1/TL.00.9/ 07 /2025

16 Juli 2025

Lampiran : -

Hal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala Sekolah MIN 1 Padangsidimpuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Butet Aulia Harahap

NIM : 2120500006

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Untemanis, Padangsidimpuan

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MIN 1 Padangsidimpuan"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang akademik dan
Kelembagaan

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP 19801224 200604 2 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PADANGSIDIMPUAN
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 KOTA PADANGSIDIMPUAN**

Jalan DR. KH. Zubeir Ahmad Nomor 1 Kec. Padangsidimpuan Utara
Telp. (0634) 27711 ; Email : minsihadabuan@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-103/Mi.02.20/PP.00.9/08/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Sarwansyah, S.Pd.I**
NIP. : 197707302006041013
Jabatan : Plt. Kepala MIN 1 Kota Padangsidimpuan
Menerangkan bahwa :
Nama Peneliti : **Butet Aulia Harahap**
NIM : 2120500006
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Untemanis, Padangsidimpuan

Benar nama tersebut di atas telah melakukan Penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Kota Padangsidimpuan Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan pada tanggal 16 Juli 2025 s/d 16 Agustus 2025 sebagai bahan untuk menyelesaikan Penelitian dengan judul : ***“Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MIN 1 Padangsidimpuan”***.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Padangsidimpuan, 19 Agustus 2025
Plt. Kepala

Sarwansyah, S.Pd.I
NIP.197707302006041013

