

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)
PADA KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 1 REJANG LEBONG TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Tarbiyah**



**OLEH
MEIKA SELVIANA
NIM. 18541020**

**PRODI TADRIS BAHASA INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

2022

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada
Yth. Bapak Rektor IAIN Curup
di
Curup

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah mengadakan pemeriksaan dan bimbingan serta perbaikan maka kami berpendapat skripsi mahasiswa yang bernama Meika Selviana NIM 18541020, yang berjudul "*Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2021/2022*" sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institusi Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan, terima kasih.

Wassalammualaikum Wr. Wb.

Curup, 25 Juni 2022

Pembimbing I



Dr. Murni Yanto, M. Pd.
NIP. 196512121989031005

Pembimbing II



Ummul Khair, M. Pd.
NIP. 196910211997012001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN CURUP)

FAKULTAS TARBIYAH

Jl. Dr. AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010 kode pos 39119
Website/facebook: Fakultas Tarbiyah Islam IAIN Curup. Email: fakultastarbiyah@gmail.com

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 1063 /In.34/F.TAR/I/PP.00.9/ 8 /2022

Nama : **Meika Selviana**
Nim : **18541020**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Tadris Bahasa Indonesia**
Judul : **Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2021/2022**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/ Tanggal : **Senin, 25 Juli 2022**

Pukul : **11.00-12.30 WIB**

Tempat : **Ruang 2 Gedung Munaqasah Tarbiyah IAIN Curup**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Murni Yanto, M. Pd.
NIP. 19651212 198903 1 005

Sekretaris,

Ummul Khair, M. Pd
NIP. 19691021 199702 2 001


Penguji I,

Dr. Maria Botifar, M. Pd.
NIP. 19730922 199903 2 003

Penguji II,

Anisya Septiana, M.Pd
NIDN. 2020099002

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd.
NIP. 19650826 199903 1 001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Meika Selviana
Nomor Induk Mahasiswa : 18541020
Jurusan : Tadris Bahasa Indonesia (TBIInd)
Fakultas : Tarbiyah


Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 25 Juni 2022

Penulis


Meika Selviana
NIM.18541020

MOTTO

“Jadilah Seperti Film Kartun”

“Sesungguhnya sesudah kesulitan akan datang kemudahan, maka kerjakanlah urusanmu dengan sungguh-sungguh dan hanya kepada Allah SWT kamu berharap”. (QS. Al-Insyirah : 6-8)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk orang-orang yang telah menjadi motivator dalam meraih cita-citaku:

- ♥ Allah SWT yang telah menjadikan ku salah satu hambanya yang beruntung hingga dapat merasakan pendidikan sampai kejenjang perkuliahan.
- ♥ Untuk orang tuaku, Bapak (Asnawi, Amd.) dan Mama (Umu Naziah, S.Ag) tercinta yang selalu memberikan semangat, nasehat, kasih sayang dan selalu mendoakan tiap langkahku, terima kasih senyum dan keteguhan kalian yang membuatku semangat dalam menggapai cita-citaku.
- ♥ Adik-adikku tercinta Lydia Hasana, M. Aril Akbar, dan M. Raffi Alhafizd yang selalu menjadi semangat serta berjuang untuk membanggakan orang tua.
- ♥ Kepada keluarga besarku yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil yang semangatnya pula aku bertahan. Terkhususnya yang selaluku repotkan tanteku tersayang Dr.Eka Apriani, M.Pd, ayukku Rani Ayu Feronica, S.Pd dan sepupuku Aulia Qoidah.
- ♥ Untuk Keluargaku, keluarga besar Rajiman, Rizki, Mamak, Aba, kak Bobby, yuk Ririn dan yang lainnya terima kasih untuk kasih sayang serta kebaikannya selama aku menjadi anak rantauan di tanah rejang ini.
- ♥ Bestie ku yang sama-sama anak rantauan yaitu Tiara Zelvya dan Sulistiana.
- ♥ Teman-teman seperjuangan di kelas TBInd (Leksi, Mbak Dea, Peni, Sinta, Sumini, Ratih, Lola, Yola, Atika, Emilia, Selvi, Ramadi, Vixran, Bima,

Yohan, Jimmy) yang selalu membantu dalam menyelesaikan pendidikan selama di bangku kuliah.

- ♥ Untuk teman-teman seperjuanganku selama Program Pengalaman Lapangan (PPL) yaitu Amallia, Neni, Anggun, Adelia, Metia, Yesi dan Rekin Terima kasih untuk waktu singkat yang berkesan kita lalui bersama.
- ♥ Almamaterku tercinta IAIN Curup.

KATA PENGANTAR



Segala puji hanya milik Allah SWT yang telah menganugerahkan karunia-Nya yang begitu besar kepada kita semua, yaitu berupa iman, kesehatan, dan ilmu, serta curahan rahmat dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.

Shalawat dan salam, tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya, yang telah mendidik dan membimbing manusia untuk mengenal Tuhannya, serta menunjukkan kepada manusia jalan menuju surga-Nya.

Skripsi ini penulis susun dalam rangka memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu (SI) Program Studi Tadris Bahasa Indonesia (TBIInd) Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Penulis menyadari bahwa sebuah keberhasilan tidak datang begitu saja tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, untuk dapat menyelesaikan jenjang pendidikan S-1 ini dengan menyelesaikan karya tulis ilmiah berupa skripsi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Curup.
2. Bapak Dr. Hamengkubuwono, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.

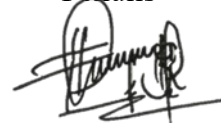
3. Ibu Ummul Khair, M.Pd., selaku Ketua Prodi Tadris Bahasa Indonesia (TBInd) IAIN Curup.
4. Bapak Dr. Murni Yanto, M. Pd., selaku dosen Pembimbing Akademik IAIN Curup sekaligus pembimbing I
5. Ibu Ummul Khair, M. Pd., selaku pembimbing II
6. Ibu Dr. Maria Botifar, M. Pd. selaku penguji I sidang skripsi
7. Ibu Anisya Septiana, M. Pd. selaku penguji II sidang skripsi
8. Seluruh dosen Tadris Bahasa Indonesia IAIN Curup
9. Bapak/ibu dosen yang telah memberikan bimbingan serta ilmu pengetahuan kepada penulis dari awal sampai menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh civitas Akademik IAIN Curup yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk selama penulis menuntut ilmu di IAIN Curup.
11. Untuk seluruh keluarga besar SMP Negeri 1 Rejang Lebong yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.

Penulis berharap, semoga kiranya skripsi ini dapat memberikan ilmu yang bermanfaat khususnya bagi penulis dan para pembaca.

Wasalamualaikum Wr.Wb.

Curup, 25 Juni 2022

Penulis



Meika Selviana
NIM 18541020

ABSTRAK

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) PADA KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 REJANG LEBONG TAHUN AJARAN 2021/2022.

Oleh

Meika Selviana

NIM. 18541020

Penelitian bertujuan untuk mengetahui keefektifan metode bermain peran (*role playing*) terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2021/2022. Dalam penelitian ini permasalahan dalam keterampilan berbicara disebabkan oleh proses pembelajaran lebih banyak menekankan teori daripada mengutamakan keterampilan berbahasa, serta kurangnya penguasaan kosakata peserta didik dalam mengungkapkan pendapat.

Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experiment* (Eksperimen Semu). Desain penelitian yang digunakan adalah desain *the one group posttest only design* (satu kelompok postes) kelas VII D. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes keterampilan berbicara pada materi teks cerita fantasi, dan nilai tersebut dijadikan sebagai nilai postes, untuk diperhitungkan secara statistik, melalui uji prasyarat uji normalitas dan uji T satu sampel. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran (*role playing*) efektif pada keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2021/2022.

Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas secara manual serta hasil perhitungan secara SPSS dan uji T satu sampel. Keefektifan metode bermain peran (*role playing*) tidak luput dari faktor yang melatarbelakanginya yaitu sebagai berikut: proses pembelajarannya melibatkan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama, peserta didik juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar, peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.

Kata kunci: Metode Bermain Peran (*Role Playing*), Keterampilan Berbicara

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Rumusan Masalah	13
D. Tujuan Penelitian	13
E. Manfaat Penelitian	14

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Berbicara	17
b. Tujuan Berbicara.....	18
c. Jenis-Jenis Berbicara.....	19
d. Prinsip-Prinsip dalam Berbicara	22
e. Pembelajaran Keterampilan Berbicara.....	23
f. Indikator Keterampilan Berbicara.....	27

2. Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	
a. Pengertian Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	29
b. Tujuan Penggunaan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) ...	30
c. Tahapan Teknik Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	31
d. Kelebihan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>).....	32
e. Kekurangan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>).....	33

3. Hakikat Cerita Fantasi	
a. Pengertian Cerita Fantasi	33
b. Ciri-Ciri Cerita Fantasi.....	34

B. Kajian Literatur	35
C. Kerangka Berpikir	42
D. Hipotesis Penelitian.....	44

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	45
B. Desain Penelitian.....	46
C. Definisi Operasional.....	46
D. Tempat dan Waktu Penelitian	48
E. Populasi dan Sampel	49
F. Prosedur Penelitian.....	51
G. Teknik dan Pengumpulan Data	52
H. Instrumen Penelitian.....	54
I. Teknik Analisis Data.....	57

BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	62
B. Pembahasan Hasil Penelitian	69

BAB V PENUTUP

A. Simpulan 72
B. Implikasi..... 73
C. Saran-Saran 74

DAFTAR PUSTAKA 75

LAMPIRAN..... 78

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jumlah Siswa Kelas VII SMPN 1 Rejang Lebong	49
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Pedoman Observasi.....	55
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Penilaian Tes Keterampilan Berbicara	56
Tabel 3.4	Kategori Penilaian Keterampilan Berbicara.....	57
Tabel 4.1	Deskripsi Rata-Rata dan Standar Deviasi Latihan 1&2	63
Tabel 4.2	Deskripsi Rata-Rata dan Standar Deviasi Nilai Posttest.....	64
Tabel 4.3	Uji Normalitas	65
Tabel 4.4	Hasil Uji T Test Keterampilan Berbicara Siswa	68
Tabel 6.1	Nilai Distribusi <i>Chi Square</i>	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Rancangan <i>the one group posttest only desain</i>	46
Gambar 4.1	Normal <i>Q-Q Plots</i> Keterampilan Berbicara Siswa	66
Gambar 4.2	<i>Box Plots</i> Keterampilan Berbicara Siswa	67
Gambar 6.1	Dokumentasi Lokasi Penelitian	131
Gambar 6.2	Dokumentasi Latihan I.....	132
Gambar 6.3	Dokumentasi Latihan II	132
Gambar 6.4	Dokumentasi Posttest.....	133

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1	Kerangka Berpikir	43
------------	-------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Izin Penelitian Kepala Dinas Rejang Lebong	79
Lampiran 2.	Surat Izin Penelitian Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah	80
Lampiran 3.	Surat Izin Penelitian Kepala SMPN 1 Rejang Lebong.....	81
Lampiran 4.	SK Pembimbing Skripsi	82
Lampiran 5.	Kartu Bimbingan Skripsi	83
Lampiran 6.	Lembar Observasi Guru.....	84
Lampiran 7.	Lembar Observasi Siswa	86
Lampiran 8.	Silabus	91
Lampiran 9.	RPP Latihan Keterampilan Berbicara Siswa	97
Lampiran 10.	RPP Posttest (Teks Cerita Fantasi).....	103
Lampiran 11.	Teks Drama Cerita Fantasi	105
Lampiran 12.	Nilai Latihan Keterampilan Berbicara Siswa	123
Lampiran 13.	Nilai Posttest Keterampilan Berbicara Siswa.....	125
Lampiran 14.	Hasil Perhitungan Manual dengan Rumus <i>Chi Square</i>	126
Lampiran 15	Nilai Distribusi <i>Chi Square</i>	127
Lampiran 16	Output Hasil Uji Normalitas dengan SPSS	130
Lampiran 17	Output Hasil Uji T dengan SPSS.....	132
Lampiran 18	Dokumentasi Kegiatan Penelitian	135

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas sumber daya manusia jauh lebih mendesak untuk segera direalisasikan terutama dalam menghadapi era persaingan global. Oleh karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia harus dipikirkan secara sungguh-sungguh.¹

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih menuntut keterampilan yang peserta didik miliki, untuk mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan yang semakin canggih ini mau tidak mau juga menuntut peserta didik harus berpikir kritis dan inovatif. Dalam berpikir dan berinovasi peserta didik membutuhkan keterampilan yang diperlukan untuk mengikuti perkembangan yang ada. Lembaga pendidikan harus mampu mengantisipasi perkembangan tersebut dengan terus mengupayakan suatu program yang sesuai dengan perkembangan anak, perkembangan zaman, situasi, kondisi, dan kebutuhan peserta didik. Salah satu keterampilan yang dibutuhkan peserta didik yakni keterampilan berbicara.²

¹ Lisa Citra Ayu. *Studi Survei Kemampuan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Pendidikan Perkhasa. 2018. Vol 1 No 1 hal 2

² Udin Saefudin Sa'ud. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.2010.h. 15

Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, memang setiap orang menganggap mudah untuk bisa berbicara atau berkomunikasi secara lisan, tetapi tidak semua orang memiliki keterampilan untuk berbicara secara baik dan benar. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan berbicara seharusnya mendapat perhatian dalam pembelajaran keterampilan berbicara berbahasa di pendidikan formal khususnya di sekolah menengah pertama. Dengan pembelajaran berbicara peserta didik dapat berkomunikasi di dalam maupun di luar kelas sesuai dengan perkembangannya. Keterampilan berbicara penting diajarkan karena dengan keterampilan itu peserta didik akan mampu mengembangkan kemampuan berfikir, membaca, menulis, dan menyimak. Kemampuan berpikir tersebut akan terlihat ketika mereka mengorganisasikan, mengonseptkan, menyederhanakan pikiran, perasaan dan ide kepada orang lain secara lisan.³

Sejalan dengan hal tersebut dalam Badan Standar Nasional Pendidikan, standar isi Bahasa Indonesia sebagai berikut :“Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan”. Pada hakikatnya pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, dengan berbahasa peserta didik bisa menyampaikan semua yang ada dalam pikirannya.⁴

³ Elwi Nailul Muna. *Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan. 2019. Vol 4 No 11

⁴ Ahmad Suanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah* (Jakarta:Kencana 2013).h.241

Berbicara tentang bahasa, bahwa bahasa memungkinkan seseorang untuk saling berkomunikasi dengan baik, bahkan untuk berbagi berbagai pengalaman, belajar untuk meningkatkan berbagai pengetahuan intelektual dan sesusastraan sebagai bentuk sarana untuk mencapai pemahaman yang mendalam. Dalam keterampilan berbahasa terdapat empat cakupan yaitu, keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan menulis dan keterampilan berbicara. Keempat aspek cakupan ini memiliki hubungan yang erat atau saling berkaitan satu sama lain, keterampilan tersebut hanya dapat dikuasai dengan praktik dan latihan yang berkelanjutan.⁵

Selama melaksanakan pembelajaran tentu tidak pernah terhindar dari berbagai masalah, baik masalah yang terkait dengan pengelolaan kelas, media atau sarana pembelajaran, pemilihan metode atau strategi pembelajaran, maupun hal-hal yang bersifat instruksional lainnya. Proses pembelajaran sering kali terlihat monoton, guru banyak menggunakan metode-metode klasikal seperti ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa cenderung pasif saat proses belajar mengajar berlangsung. Akibatnya keterampilan berbicara peserta didik sangat rendah, selain itu masih ada ditemukan kesulitan yang lain yaitu, ketika meringkas kata-kata dan berbicara, itu merupakan hambatan bagi peserta didik untuk mengungkapkan pendapat mereka.⁶

⁵ Nurul Fatimah Hamzah. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Materi Menceritakan Kembali Isi Fabel dengan Model Pembelajaran Talking Stick pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Kupang*. Jurnal Lingko : Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. 2020. Vol 1 No 2 h 15

⁶ Romasta Naiborhu. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran*. Jurnal Global Edukasi. Vol 3 No 1. h 7

Berdasarkan pengamatan selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMPN 1 Rejang Lebong, Pada mata pelajaran bahasa Indonesia, kemampuan berbahasa peserta didik belum optimal, dan sebagian besar peserta didik malu dan ragu-ragu dalam mengungkapkan gagasan yang berbeda, keberanian untuk dapat berbicara sangat kurang ketika belum ditunjuk guru untuk menyampaikan pendapat, sifat malu dan kurang percaya diri masih tertanam dalam diri peserta didik sehingga mengalami kesulitan tersendiri. Selain itu, proses pembelajaran masih banyak menggunakan metode-metode klasikal dan masih bersifat *teacher centered*, peserta didik pasif dalam proses pembelajaran karena diberi sedikit ruang untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dilihat dari nilai keterampilan berbicara peserta didik masih banyak di bawah KKM 70.⁷

Dari hasil latihan tes keterampilan berbicara siswa menunjukkan bahwa nilai peserta didik masih banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Berdasarkan hasil latihan tersebut, 13 peserta didik yang tuntas mencapai KKM sedangkan 23 peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM keterampilan berbicara.⁸

Berdasarkan masalah yang dipaparkan di atas, terkait dengan rendahnya keterampilan berbicara siswa, berikut berbagai masalah rendahnya keterampilan berbicara siswa pada penelitian terdahulu.

Pertama, rendahnya keterampilan berbicara siswa disebabkan oleh peserta didik dalam berekspresi di depan kelas masih terlihat ragu-ragu, ada

⁷ Hasil observasi 22 November 2021

⁸ Hasil Latihan Tes Keterampilan Berbicara Pada 6 Desember 2021

ketakutan, dan rasa malu ketika diberikan kesempatan untuk maju di depan kelas. Masih banyak peserta didik yang tidak mau mencoba untuk maju di depan kelas ataupun mengajukan pertanyaan maupun pendapatnya mengenai cerita yang ada di buku peserta didik yang diceritakan kembali menggunakan bahasanya sendiri. Tidak hanya itu ada beberapa faktor lain yang mendasari seperti guru yang masih monoton dalam menyampaikan materi pembelajaran, pembelajaran kurang inovatif dan kreatif, kurang menariknya penyampaian materi pembelajaran, belum adanya penggunaan media pembelajaran, pemahaman murid yang masih rendah, serta interaksi yang terjadi antara guru dan siswa masih kurang terjalin baik. Materi pembelajaran masih banyak berpusat pada guru sehingga murid merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Guru masih menitikberatkan pada metode ceramah dalam penyampiannya sehingga murid jauh lebih pasif selama pembelajaran.⁹

Kedua, Permasalahan mengenai rendahnya keterampilan berbicara peserta didik adalah siswa dalam keterampilan berbicara menggunakan bahasa tidak baku dan berbelit-belit, siswa juga berbicara tersendat-sendat sehingga isi pembicaraan menjadi tidak jelas, siswa tidak memiliki keberanian berbicara di depan kelas, dan beberapa siswa ada yang tidak mau menjawab pertanyaan guru karena malu dan takut salah menjawab.¹⁰

⁹ Elwi Nailul Muna. *Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, dan Pengembangan. 2019 Vol 4 No 11 h 4

¹⁰ Lutfiana Indah Sari. *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VA SDN Ajung 03*. Jurnal Edukasi UNEJ. 2019. Vol 2 No 1 h 17

Ketiga, Rendahnya keterampilan berbicara siswa disebabkan karena kurangnya penguasaan kosakata siswa dalam mengungkapkan pendapat, kurang berminatnya siswa dalam pembelajaran menanggapi. Contohnya, cerpen. Siswa masih kesulitan dalam mengungkapkan ide-ide, gagasan, dan pikirannya dalam bentuk lisan, metode yang digunakan guru masih belum tepat dengan pembelajaran.¹¹

Keempat, permasalahan rendahnya keterampilan berbicara siswa selanjutnya yaitu karena, kurangnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Peserta didik tidak menggunakan kesempatan yang diberikan oleh pendidik untuk bertanya mengenai materi pembelajaran yang belum dimengerti, pendidik jarang menggunakan media pembelajaran sehingga kurang menarik minat siswa dalam proses pembelajaran, dan aktifitas siswa dalam menjawab, menyelesaikan tugas-tugas masih sangat kurang.¹²

Kelima, Kesulitan berbicara yang dialami peserta didik seperti, beberapa peserta didik terdiam ketika diberi pertanyaan oleh pendidik dan belum bisa mengekspresikan ide atau gagasan dengan berani, kosakata yang masih sedikit, berbicara peserta didik yang masih belum lancar baik itu dalam ketepatan

¹¹ Mawar Sri Wulan. *Metode Tongkat Berbicara (Talking Stick) dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Menanggapi Cerita Pendek*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora. 2020. Vol 2 No 1 h 16

¹² Setiawardani, WawanPeggunaan. *Media Audio-Visual Video pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara : Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V SDN Barunagri, Lembang*. 2018. Jurnal Pendidikan Indonesia. Vol 2 No 2

pengucapan huruf vokal atau konsonan yang masih kurang jelas juga pilihan kata yang kurang bervariasi.¹³

Terdapat banyak metode pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk meniasati agar peserta didik aktif saat mengikuti proses pembelajaran, selain itu guru harus memperhatikan keselarasan metode dengan materi yang akan diajarkan. Hal ini akan menghindari kerancuan saat proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran seperti ini yang dibutuhkan peserta didik sehingga mereka merasa nyaman dengan proses pembelajaran dan mereka merasa antusias saat mengikuti proses pembelajaran di kelas. Begitu juga dengan proses pembelajaran di kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong mata pelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu cara yang bisa dikembangkan pada keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah menggunakan metode *role playing*. Metode *role playing* (bermain peran) merupakan pembelajaran yang melatih peserta didik untuk menghayati peran yang sedang dimainkannya, peserta didik juga dilatih untuk merasakan peran yang sedang dimainkannya, misalkan peserta didik sedang memainkan peran menjadi orang baik maka peserta didik menjadi tahu perilaku yang mencerminkan tingkah laku baik itu seperti apa.¹⁴

Bermain peran (*role playing*) adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik.

¹³ Gita Vallenti Wibowo. *Penerapan Permainan Bahasa Guessing Games Berbasis PowerPoint dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 2020. Vol 12 No 1

¹⁴ Pancana Beta. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran*. Cokroaminato Journal Of Primary Education. Vol 2 No 2 h 49

Pengembangan dan penghayatan imajinasi tersebut dilakukan oleh peserta didik dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan peserta didik dan membuat mereka senang belajar. Metode pembelajaran ini juga memiliki nilai tambah, yaitu dapat menjamin partisipasi seluruh peserta didik dan memberi kesempatan dalam bekerja sama hingga berhasil, sehingga akan menimbulkan kesan.¹⁵

Menurut hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli, menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan siswa. Sebagai sebuah metode pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi, metode ini berusaha membantu siswa menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Melalui metode ini, para siswa diajak untuk memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapi dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, metode ini memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi siswa.¹⁶

Ada tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan bermain peran sebagai metode pembelajaran adalah kualitas pemeranan, analisis dalam diskusi,

¹⁵ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), h.94

¹⁶ Mulyasa. *Menjadi Guru Profesional "Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan"*. (Bandung : Rosda Karya. 2006)

dan pandangan siswa dalam peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan peserta didik.¹⁷

Metode pembelajaran memiliki ragam yang banyak, namun tidak semua metode dapat diterapkan pada setiap materi, sehingga diperlukan cara untuk memilihnya agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Di samping itu, pemilihan metode pembelajaran yang akan diterapkan perlu disesuaikan dengan jenis materi, karakteristik peserta didik serta situasi dan kondisi tempat pembelajaran akan berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas guru dalam memilih metode pembelajaran yang ada sehingga pembelajaran dapat membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar.¹⁸

Pembelajaran terkait dengan bagaimana membelajarkan peserta didik atau bagaimana membuat peserta didik dapat belajar dengan mudah dan dorongan oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu pembelajaran berupaya menjabarkan nilai-nilai yang terkandung dalam kurikulum dengan menganalisa tujuan pembelajaran dan karakteristik isi bidang studi yang terkandung dalam kurikulum. Selanjutnya dilakukan kegiatan untuk memilih, menerapkan dan mengembangkan cara-cara (metode dan strategi pembelajaran) yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan sesuai dengan

¹⁷ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), h.94

¹⁸ Mardiah Kalsum Nasution. *Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Studia Didaktika. 2018. Vol 11 No 1 h 9

kondisi yang ada agar kurikulum dapat diaktualisasikan dalam proses pembelajaran.¹⁹

Metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran, metode pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu, tetapi tidak setiap metode pembelajaran sesuai digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.²⁰

Sejalan dengan pendapat yang di atas, metode yang dipilih oleh pendidik tidak boleh bertentangan dengan tujuan pembelajaran. Metode harus mendukung kemana kegiatan interaksi edukatif berporos guna mencapai tujuan. Tujuan pembelajaran adalah mengembangkan kemampuan peserta didik secara individu agar bisa menyelesaikan segala permasalahan yang dihadapinya. Dipilihnya beberapa metode tertentu dalam suatu pembelajaran bertujuan untuk memberi jalan atau cara sebaik mungkin bagi pelaksanaan dan kesuksesan operasional pembelajaran. Sedangkan dalam konteks lain, metode merupakan sarana untuk menemukan, menguji, dan menyusun data yang diperlukan bagi pengembangan disiplin suatu ilmu. Dalam hal ini metode bertujuan untuk lebih memudahkan proses pembelajaran sehingga apa yang telah direncanakan bisa diraih sebaik dan semudah mungkin.²¹

¹⁹ Rasta Kurniawati. *Metode Pembelajaran Al-Islam dan Kemuhammadiyah di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*. Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam. Vol 11 No 2 h 4

²⁰ Syamsul Ma'arif, *Guru Profesional Harapan dan kenyataan*, (Semarang: Needs Press, 2012), h. 17

²¹ Ahmad Zaini. *Bermain Peran sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*. Jurnal Thufula. 2017 Vol 3 No 3 hal 14

Proses pembelajaran yang baik hendaknya menggunakan metode secara bergantian atau saling bahu membahu satu sama lain sesuai dengan situasi dan kondisi. Masing-masing metode ada kelebihan dan kelemahannya. Tugas pendidik adalah memilih metode yang tepat untuk menciptakan suatu iklim pembelajaran yang kondusif. Ketepatan penggunaan metode tersebut sangat bergantung pada tujuan pembelajaran. Ditinjau dari segi penerapannya, metode-metode pembelajaran ada yang tepat digunakan untuk peserta didik dalam jumlah besar dan ada yang digunakan dalam jumlah yang kecil. Ada yang tepat digunakan di dalam kelas atau di luar kelas.²²

Dari permasalahan-permasalahan di atas memuat banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya keterampilan berbicara siswa. Oleh karena itu untuk mendukung pencapaian hasil keterampilan berbicara siswa, guru perlu mengembangkan lagi pemahaman terkhususnya metode pembelajaran yang diterapkan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2021/2022 masih kurang dari harapan. Sehingga hal inilah yang menjadikan alasan peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2021/2022.”**

B. Identifikasi Masalah

²² Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: Rasail, 2011), h. 10

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran lebih banyak menekankan teori dari pada mengutamakan keterampilan berbahasa.
2. Proses pembelajaran masih banyak menggunakan metode-metode klasikal dan bersifat *teacher centered*, akibatnya peserta didik pasif dalam proses pembelajaran karena diberi sedikit ruang untuk aktif dalam proses pembelajaran.
3. Kemampuan berbahasa peserta didik belum optimal, akibatnya sebagian besar peserta didik malu dan ragu dalam mengungkapkan gagasan yang berbeda.
4. Kurangnya penguasaan kosakata peserta didik dalam mengungkapkan pendapat
5. Kurangnya keberanian dan percaya diri masih tertanam dalam diri siswa sehingga mengalami kesulitan tersendiri dalam berbicara.
6. Nilai keterampilan berbicara siswa masih rendah, dilihat dari nilai yang dicapai masih di bawah kriteria ketuntasan minimal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat keefektifan penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) pada keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Untuk mengetahui efektif atau tidak efektif penerapan metode bermain peran (*role playing*) pada keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2021/2022.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Metode bermain peran (*Role Playing*) sangat bermanfaat sebagai salah satu metode pembelajaran alternatif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan berbicara siswa.
- b. Penelitian ini bermanfaat sebagai gambaran hasil dalam pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*).

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat kepada berbagai pihak yakni guru, peneliti, siswa, dan pihak sekolah.

a. Bagi guru

Penelitian ini menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik dalam penggunaan metode mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan berbicara siswa.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sarana untuk melaksanakan tugas akhir sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi sarjana dan sebagai persyaratan profesionalisme masa depan.

c. Bagi siswa

Untuk siswa Penelitian ini mendorong siswa untuk berlatih lebih aktif untuk meningkatkan keterampilan berbicara mereka.

d. Bagi lembaga (Sekolah Menengah Pertama)

Penelitian ini merupakan sarana pelaksanaan pembelajaran melalui pengembangan keterampilan berbicara siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

Pembahasan pada bab II ini berkaitan dengan : (a) Tinjauan Pustaka, (b) Kajian Literatur (Penelitian Relevan), (c) Kerangka Berpikir, dan (d) Hipotesis Penelitian.

A. Tinjauan Pustaka

1. Hakikat Keterampilan Berbicara

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan, kata-kata yang telah diidentifikasi cakap dan gesit untuk melakukan tugas. Keterampilan adalah kemampuan untuk melakukan tugas, tetapi juga kemampuan mereka yang menggunakan bahasa saat menulis, membaca, mendengarkan, dan berbicara.²³

Kemampuan mereka yang melakukan pekerjaan atau disiplin tertentu jelas berbeda. Keterampilan berkelanjutan dipastikan melalui proses pembelajaran dan latihan yang berkelanjutan. Tentunya dengan keterampilan, mudah untuk menciptakan daya pikir dan inovasi untuk menciptakan kreativitas dengan solusi yang lebih efektif dan efisien.

Tri Budiharto mengungkapkan bahwa keterampilan berasal dari kata skil. Ini berarti anda dapat bertindak dengan cepat dan akurat. Dengan kata

²³ Tim Penyusun . *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta : Balai Pustaka. 2011. Hal 59

lain, keterampilan dapat diartikan sebagai ketangkasan, kemampuan, atau kesanggupan untuk melakukan sesuatu dengan baik dan hati-hati.²⁴

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk bertindak dengan baik, cermat, cepat, dan akurat, untuk melakukan tugas. Oleh karena itu, keterampilan didasarkan pada kecepatan dan ketepatan dalam melakukan keterampilan.

a. Pengertian Berbicara

Kemampuan berbicara seseorang tidak berkembang dengan sendirinya, tetapi membutuhkan waktu dan metode yang tepat, bertujuan untuk membantu berkomunikasi dengan baik dengan orang-orang di sekitarnya. Menciptakan interaksi ini akan meningkatkan kemampuan berbicara. Kemampuan berbicara seseorang erat kaitannya dengan perolehan kosa kata yang diperoleh, dan semakin banyak kosa kata yang diperoleh maka semakin pandai berbicara.

Sama halnya menurut Henry Guntur Tarigan, berbicara adalah keterampilan dasar ketika artikulasi atau kata-kata diucapkan untuk tujuan mengungkapkan dan mengungkapkan pendapat yang mengungkapkan atau menyampaikan pikiran, ide, dan emosi.²⁵

Senada dengan pendapat di atas, Ust. Y. Slamet mengatakan bahwa berbicara adalah cara untuk menyampaikan maksud baik, seperti ide, pikiran, dan isi pikiran, kepada orang lain. Serta menjelaskan bahwa

²⁴ Tri Budiharto. *Keterampilan Berbicara : Pengantar Keterampilan Berbahasa. Lembaga Academic & Research Institute*. 2020. Vol 2 No 1 h 3

²⁵ Henry Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa 2008), edisi revisi, h 16

berbicara adalah suatu bentuk perilaku manusia yang menggunakan faktor fisik, psikologis, semantik, dan linguistik dan karenanya dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting, terutama untuk melakukan kontrol sosial.²⁶

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah suatu kegiatan mengujarkan bunyi-bunyi bahasa yang berupa pesan, ide, gagasan, maksud, atau perasaan kepada orang lain secara tatap muka atau bertemu langsung yang bersifat aktif dan produktif.

b. Tujuan Berbicara

Pada setiap aspek tentunya memiliki tujuan, sama halnya dengan berbicara. Tujuan dari berbicara adalah menyampaikan informasi yang konkrit kepada lawan bicaranya. Namun cara penyampaian harus dengan baik dan efektif, maka pembicara harus memahami hal yang akan disampaikan dan menguasai aspek keterampilan berbicara. Dalam hal ini, pendengar akan memaknai informasi atau pesan yang disampaikan oleh pembicara.

Seseorang ketika melakukan aktivitas interaksi, pastinya memiliki tujuan tertentu. Tujuan utamanya adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran, gagasan, perasaan, dan kemauan secara efektif, hal yang paling terpenting pembicara memahami makna segala sesuatu yang

²⁶Henry Guntur Tarigan, . *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa. 2008. h 13

ingin dikomunikasikan dan bisa mengevaluasi efek akan yang ditimbulkan ketika berkomunikasi terhadap lawan bicarannya.

Pelaksanaan kegiatan berbicara memiliki tujuan, Henry Guntur Tarigan mengatakan bahwa berbicara harus memahami makna sesuatu hal yang akan dikomunikasikan untuk menyampaikan pikiran secara efektif. Serta juga harus mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengar dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum atau perorangan.²⁷

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa berbicara terhadap lawan bicara memiliki beberapa tujuan berkomunikasi dengan maksud menghibur, membujuk, menginformasikan, dan menggerakkan orang lain.

c. Jenis-Jenis Berbicara

Menurut Henry Guntur Tarigan, ada berbagai jenis berbicara. Secara garis besar, berbicara dapat dibagi menjadi:²⁸

a. Berbicara di depan umum misalkan kepada masyarakat (*speak in public*).

Ini termasuk ke dalam empat jenis:

- 1) Berbicara dalam konteks informasi dan laporan.
- 2) Bicara dalam situasi keluarga, pertemanan (berbicara dalam komunitas)
- 3) Berbicara dalam situasi persuasif, atraktif, mendesak dan persuasif.

²⁷ Ibid.25

²⁸ Henry Guntur Tarigan, . *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa. 2008. h 13

4) Berbicara dalam situasi negosiasi.

b. Berbicara dalam Konferensi meliputi:

1) Diskusi kelompok. Hal ini dapat dibedakan sebagai berikut:

a. Bersifat informal dan dapat dijelaskan lebih detail sebagai berikut.

(1) Kelompok belajar

(2) Kelompok pembuat kebijaksanaan

b. Bersifat formal, yang juga meliputi:

(1) Rapat

(2) Diskusi panel

(3) Simposium

2) Diskusi prosedur parlementer

Berbicara dapat dilihat dari dua sudut pandang, seni dan ilmu, sebagaimana tergambar dalam pendapat Kundharu Saddhono & Slamet.

“Berbicara dapat ditinjau sebagai seni dan sebagai ilmu. Berbicara sebagai seni menekankan penerapannya sebagai alat komunikasi dalam masyarakat, dan yang menjadi perhatiannya antara lain (1) berbicara di muka umum, (2) diskusi kelompok, dan (3) debat. Berbicara sebagai ilmu menelaah hal-hal yang berkaitan dengan (1) mekanisme berbicara dan mendengar, (2) latihan dasar tentang ujaran dan suara, (3) bunyi-bunyi bahasa, dan (4) patologi ujaran”²⁹

Menurut Puji Santoso, dkk. Berbicara diklasifikasikan berdasarkan tujuan, status, dan jumlah pendengar. Klasifikasi dapat di perhatikan sebagai berikut.³⁰

²⁹ Kundharu Saddhono, St.Y. Slamet, *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia*, (Bandung: Karya Putra Darwati, 2012), cet 1 h 43

³⁰ Puji Santoso, dkk. 2017. *Mahir Berbahasa Indonesia*. Bandung : Rosda Cipta h 20-23

- a. Berdasarkan tujuan.
 - 1) Percakapan memberitahu.
 - 2) Percakapan yang menghibur.
 - 3) Berbicara membujuk, mengajak, meyakinkan atau menggerakkan.
- b. Berdasarkan situasi.
 - 1) Bicaralah secara resmi.
 - 2) Berbicara secara tidak resmi.
- c. Berdasarkan penyampaian.
 - 1) Bicara tiba-tiba.
 - 2) Bicara berdasarkan memo (catatan).
 - 3) Bicara berdasarkan hafalan.
 - 4) Bicara berdasarkan naskah.
- d. berdasarkan banyaknya audiens.
 - 1) Percakapan antar pribadi.
 - 2) Percakapan dalam kelompok kecil.
 - 3) Percakapan dalam kelompok besar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa jenis berbicara tergantung pada perspektif yang digunakan, tetapi pada umumnya, jenis berbicara adalah berbicara di depan umum dan berbicara dalam sebuah pertemuan.

d. Prinsip-Prinsip dalam Berbicara

Ketika membahas tentang berbicara, ada beberapa prinsip umum yang mendasari kegiatan berbicara.

1. Membutuhkan setidaknya dua orang. Seseorang dapat berbicara sendiri, tetapi kegiatan berbicara yang paling umum adalah percakapan antara dua orang atau lebih.
2. Penggunaan kode bahasa yang umum, yang dipahami
3. Pertukaran antar peserta berbicara
4. Hubungkan setiap pembicara satu sama lain dan hubungkan ke lingkungan terdekat
5. Terkait dan terkini yang saling berhubungan
6. Berlaku untuk satu atau lebih perangkat yang berhubungan dengan suara/bunyi bahasa dan pendengaran³¹

Berdasarkan prinsip-prinsip di atas, yang terkait dengan penelitian ini adalah Prinsip 1, 5, dan 6. Pasalnya, dalam penelitian ini, penulis mengajak siswa untuk memerankan tokoh dalam cerita fantasi. Dalam bermain peran (*role playing*) ini terdapat interaksi antara siswa yang berperan, interaksi dengan siswa yang menonton, dan penggunaan alat bantu sederhana sebagai pelengkap.

³¹ Kundharu Saddhono, St.Y. Slamet, *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia*, (Bandung: Karya Putra Darwati, 2012), cet 1 h, 34.

e. Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan gagasan secara lisan kepada pihak lain. Dalam mempelajari keterampilan berbicara, ada empat hal yang perlu diperhatikan guru sebelum merancang dan melaksanakan proses pembelajaran, yaitu:

1.) Pemberian *feedback* dalam pembelajaran berbicara

Umpan balik penting dan harus dilakukan selama proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena umpan balik guru ke siswa memiliki tiga fungsi: “sebagai pemberi peningkatan, informasi, dan motivasi”.

2.) Materi Pembelajaran Berbicara

Jangkauan kegiatan berbicara sangat luas, yaitu berbicara formal dan informal. Ruang lingkup berdasarkan kurikulum meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut: :

(1) Ceramah, (2) Diskusi, (3) Khotbah, (4) Telepon, (5) Bercerita, (6) Pidato, (7) Tukar Pendapat, (8) Bertanya, (9) Bermain Peran (10) Wawancara, (11) Diskusi, (12) Sidang, (13) Salam, (14) Laporan, (15) Tanggapan, (16) Sanggahan pendapat, (17) Menawarkan, (18) Menjawab pertanyaan, (19) Menyatakan sikap, (20) Memberitahukan, (21) Mengungkapkan dengan kata-kata (22) Drama, Cerpen, Puisi, Isi bacaan, (23) Menjelaskan cara melakukan sesuatu, (24) Meminta maaf, (25) Memperkenalkan diri, (26) Menyapa, (27) Mengundang.³²

3.) Penilaian dalam Pembelajaran Berbicara

³² Ibid, h 59

Penilaian dilakukan untuk menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Menilai keterampilan berbicara tidak mudah, karena tingkat pemahaman yang memadai diperlukan bagi guru untuk menetapkan kriteria untuk menilai berbicara.

Menurut Sri Wahyuni dan Abd. Syukur dalam bukunya yang berjudul *Asesmen Pembelajaran Bahasa*, sebagai berikut:

“Dalam tes keterampilan berbicara, pembedaan atau tingkatan kognitif tidak perlu dipaksakan. Dalam kegiatan berbicara, berbagai tingkat daya kognitif itu membentuk satu kebulatan. Wujudnya adalah ketepatan dan kelancaran berbahasa dengan kualitas gagasan yang memadai”³³

Di bawah ini merupakan teknik-teknik penilaian yang dapat digunakan dalam mengukur keterampilan berbicara siswa, yaitu :

- a. Tes bercerita, adalah Sebuah teknik penilaian yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara seorang siswa. Tes bercerita dilakukan dengan mengungkapkan atau menceritakan kembali baik pengalaman yang telah dibaca siswa maupun cerita. Tujuan utamanya adalah unsur kebahasaan (penggunaan bahasa dan penceritaan), dan narasi, akurasi, kelancaran, dan kejelasan.
- b. Tes diskusi, dilakukan dengan memperkenalkan topik dan meminta pembicara untuk berdiskusi. Tes ini dirancang untuk menilai kemampuan dalam mengungkapkan, mempertahankan, dan menanggapi secara kritis pemikiran dan pemikiran peserta lain.

³³ Sri Wahyuni, Abd. Syukur Ibrahim, *Asesmen Pembelajaran Bahasa*, (Bandung : PT. Refika Aditama, 2012), cet 1,h.32

Aspek yang akan dievaluasi adalah ketepatan penggunaan struktur bahasa, ketepatan penggunaan kosa kata, kelancaran dalam berkomunikasi dan mempertahankan gagasan, serta reaksi kritis terhadap gagasan yang disampaikan oleh lawan bicara.³⁴

Bentuk penilaian keterampilan berbicara dituangkan dalam sebuah buku berjudul *Asesmen Pembelajaran Bahasa* yang ditulis oleh Sri Wahyuni dan Abd. Syukur Ibrahim sebagai berikut.³⁵

- a. Bicara singkat berdasarkan gambar. Bentuk evaluasi ini dimaksudkan agar siswa dapat mengungkapkan apa yang sedang terjadi seperti yang ditunjukkan pada gambar. Tes ini dapat dilakukan dengan menanyakan tentang gambar yang bersangkutan atau meminta siswa untuk menceritakan gambar yang dilihatnya secara langsung.
- b. Wawancara, adalah evaluasi di mana seorang siswa ditanyai beberapa pertanyaan lisan. Format pertanyaan disesuaikan dengan tingkat siswa.
- c. Menceritakan kembali, evaluasi ini dilakukan dengan memberikan siswa sebuah teks cerita. Siswa kemudian diminta untuk menyusun kembali teks cerita yang mereka baca atau dengar dalam bahasa mereka sendiri.

³⁴ Ibid, h. 38

³⁵ Sri wahyuni & Abd. Syukur Ibrahim. *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung : Refika Aditama. 2012 h 65-67

- d. Pidato/Berbicara bebas, dalam penilaian ini, guru mendorong siswa untuk memilih salah satu topik yang diberikan, kemudian siswa membuat ide kunci dari topik yang dipilih, dan siswa berbicara dengan bebas atau menyusun ide kunci.
- e. Percakapan terpimpin, dalam penilaian ini, guru dapat melakukan dengan terlebih dahulu merinci situasi percakapan tentang topik tertentu dan kemudian meminta dua siswa untuk memimpin percakapan.
- f. Diskusi, sebuah diskusi dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok diberi topik diskusi yang berbeda, dan guru mengevaluasi setiap kelompok untuk memberikan siswa cara berbicara, ide untuk mengungkapkan, tanggapan terhadap ide, dan gagasan. Memberi saran, serta mengajukan pertanyaan.

Dari beberapa metode penilaian berbicara di atas, penulis menggunakan salah satu penilaian yaitu menceritakan kembali dalam penelitian ini.

f. Indikator Keterampilan Berbicara

Setiap kegiatan belajar perlu diadakan penilaian termasuk dalam pembelajaran kegiatan berbicara. Cara yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu berbicara adalah tes kemampuan berbicara. Pada prinsipnya tes keterampilan berbicara memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara, bukan menulis, maka penilaian keterampilan berbicara lebih

ditekankan pada praktik berbicara. Untuk mengetahui keberhasilan suatu kegiatan tertentu perlu ada penilaian. Penilaian yang dilakukan hendaknya ditujukan pada usaha perbaikan prestasi siswa sehingga menumbuhkan motivasi pada pelajaran berikutnya. Penilaian kemampuan berbicara dalam pengajaran berbahasa berdasarkan pada dua faktor, yaitu faktor kebahasaan dan nonkebahasaan. Faktor kebahasaan meliputi lafal, kosakata, dan struktur sedangkan faktor nonkebahasaan meliputi materi, kelancaran dan gaya. Dibawah ini ada beberapa indikator penilaian keterampilan berbicara menurut ahli.

Pertama, indikator penilaian berbicara yang dikemukakan oleh Jakovits dan Gordon.³⁶

- a. Lafal adalah suatu cara seseorang atau sekelompok orang dalam mengucapkan bunyi bahasa.
- b. Intonasi adalah naik turunnya lagu kalimat, intonasi berfungsi sebagai pembentuk makna kalimat.
- c. Ketepatan adalah kemampuan seseorang untuk mengarahkan sesuatu gerak ke suatu serangan sesuai dengan tujuannya
- d. Ekspresi adalah pengungkapan ataupun suatu proses dalam mengutarakan maksud, perasaan, gagasan dan sebagainya. semua pemikiran dan gagasan yang ada dalam pikiran seseorang sebaiknya diekspresikan dalam bentuk nyata sehingga bisa dirasakan manfaatnya.

³⁶ Suci Aprilyanti. *Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Bercerita Menggunakan Komik Elektronik Tematik*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan.2019. Vol 3 No 2. h 12

Kedua, Penilaian kemampuan berbicara menurut Brown mencakupi lima komponen. Kelima komponen yang dimaksud, yaitu (1) ucapan, (2) tata bahasa, (3) kosakata, (4) pemahaman, dan (5) kefasihan. Setiap komponen, Brown membagi dalam skala skor 1-5.³⁷

Ketiga, Nurgiantoro memiliki pandangan atau pendapat yang tidak jauh berbeda dengan Brown mengenai komponen dan deskripsi penilaian berbicara. Nurgiantoro mengemukakan tentang komponen-komponen penilaian kemampuan berbicara. Menurut Nurgiantoro dalam alat penilaian kemampuan berbicara mencakupi lima komponen. Kelima komponen kemampuan berbicara mencakupi (1) tekanan, (2) tatabahasa, (3) kosakata, (4) kefasihan, dan (5) pemahaman. Adapun deskripsi masing-masing komponen disusun secara berskala 1-6 skor. Skor 1 berarti sangat kurang sedang skor 6 sangat baik.³⁸

Dari ketiga pendapat ahli di atas terkait indikator penilaian keterampilan berbicara, maka dalam penelitian ini menggunakan indikator penilaian dari Jakovits dan Gordon, yaitu lafal, Intonasi, ketepatan, dan ekspresi.

³⁷ Romasta Naiborhu. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran*. *Jurnal Global Edukasi*. (2019). Vol 3 No 1 h 5

³⁸ Kristiana Dewi. *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual*. *Jurnal Undiksha*. (2018). Vol 3 No 3 h 14

2. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

a. Pengertian Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Bermain peran merupakan suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang di rancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang bertujuan untuk menciptakan peristiwa sejarah, peristiwa nyata, atau peristiwa yang mungkin terjadi di masa depan.

M. Subana dan Sunarti menjelaskan, “teknik mengandung pengertian berbagai cara dan alat yang digunakan guru dalam kelas”³⁹

Berdasarkan pengertian di atas, *role playing* adalah metode pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan peristiwa seperti, sejarah, nyata, atau peristiwa yang mungkin terjadi di masa depan, dengan tujuan pendidikan yang spesifik.

b. Tujuan Penggunaan Metode Bermain Peran

Metode *role playing* dicapai melalui kegiatan pembelajaran. Menurut Hamzah B. Uno, *role playing* dirancang untuk membantu siswa memahami dunia sosial dan memecahkan kesulitan dan masalah dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran, siswa dapat belajar menggunakan konsep peran, mengenali peran mereka dan berlatih bertindak sesuai peran orang yang berbeda.⁴⁰

³⁹ M. Subana dan Sunarti, Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), cet 3, h.20

⁴⁰ Sri Rezki Maulina Azmi. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Goretanpena. Vol 2 No 1 h 2

Sedangkan menurut Hamzah, metode bermain peran membantu siswa meningkatkan kemampuannya untuk mengenali perasaan diri sendiri dan orang lain. Sehingga dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dengan mengadopsi perilaku pemecahan masalah baru seperti permainan peran.⁴¹

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan bermain peran yaitu :

- a. Siswa dapat belajar untuk berbagi tanggung jawab.
- b. Siswa dapat belajar membuat keputusan dalam situasi kelompok.
- c. Mendorong siswa dalam pemecahan masalah.

c. Tahapan Teknik Metode Bermain Peran

Agar penerapan teknik bermain peran ini berhasil dalam pembelajaran, guru harus mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Guru akan memperkenalkan teknik bermain peran ini kepada siswa yang diharapkan dapat menggunakannya, dan guru menunjuk beberapa siswa untuk berpartisipasi di dalamnya.
2. Guru harus memilih masalah yang sesuai dengan karakteristik siswa yang ingin memainkan peran.
3. Agar siswa memahami skenario, guru harus mampu menceritakan saat menyiapkan adegan.

⁴¹ Asep Priatna. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. 2020 Vol 4 No 2 h 14

4. Jika ada seorang siswa bersedia untuk memainkan peran, guru perlu merespon, tetapi kesesuaian peran perlu dipertimbangkan. Jika tidak ada siswa yang ambisius, guru cukup menunjuk siswa yang cocok dengan karakter yang dimainkannya.
5. Jelaskan kepada siswa tertentu bahwa mereka mengetahui tugas peran, dapat menguasai soal, pandai meniru, dan pandai berdialog.
6. Jika siswa belum terbiasa, guru harus membantu membentuk kalimat pertama dialog.
7. Setelah drama berada dalam situasi klimaks, guru perlu menghentikan drama tersebut agar secara umum dapat mendiskusikan kemungkinan pemecahan masalah tersebut. Siswa yang lain sebagai penonton memiliki kesempatan untuk berkomentar dan menilai permainan.
8. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi perlu membuka tanya jawab, membuka diskusi, dan menulis karangan dalam bentuk lakon⁴²

d. Kelebihan Metode Bermain Peran

Metode bermain peran memiliki beberapa keunggulan. Manfaat bermain peran tergantung pada aktivitas, terutama analisis sebagai tindak lanjut, dan bagaimana siswa memandang bermain peran yang menyerupai situasi dunia nyata.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain telah menunjukkan bahwa keuntungan dari *role playing* adalah:

⁴² Roestiyah NK. Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta:PT. Rineka Cipta,2017), cet 7, h.91&92

- a. Seorang siswa berlatih, memahami, dan mengingat isi materi yang akan dimainkan.
- b. Siswa dilatih untuk memimpin dan menjadi kreatif.
- c. Bakat-bakat yang terdapat dalam diri siswa dapat dipupuk sehingga dapat melahirkan dan memupuk benih-benih keterampilan akting dari sekolah.
- d. Siswa terbiasa menerima dan mempromosikan tanggung jawab untuk orang lain.⁴³

e. Kekurangan Metode Bermain Peran

Adapun kelemahan metode bermain peran diantaranya adalah :

1. Dibutuhkan kreativitas yang tinggi dari guru dan siswa, dan tidak semua guru memilikinya.
2. Sebagian besar siswa yang ditunjuk sebagai aktor, malu untuk memainkan adegan tertentu.

3. Hakikat Cerita Fantasi

a. Pengertian Cerita Fantasi

Cerita fantasi adalah cerita yang berupa khayalan, angan-angan, dan imajinasi pengarang. Cerita fantasi dibuat dengan penuh kreativitas dan pengembangan jiwa fantasi pengarang. Cerita fantasi dapat terbentuk secara aktif dan pasif, cerita fantasi yang berbentuk secara aktif merupakan kegiatan yang dilakukan secara nyata seperti melukis pemandangan, menulis cerita, dan merancang busana, sedangkan cerita fantasi yang terbentuk secara pasif

⁴³ Syaiful Bahri Djamarah, dan Aswan Zain. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta. 2006. h 21

merupakan kegiatan yang dilakukan sebatas bermimpi atau berangan-angan dalam lamunan saja dan tidak mewujudkan ide kedalam sebuah kreativitas yang menciptakan.⁴⁴

b. Ciri-Ciri Cerita Fantasi

1. Ada keajaiban, Keanehan, Kemisteriusan

Cerita fantasi mengungkapkan sesuatu yang mengandung keajaiban, keanehan, atau misteri yang tidak ditemukan di dunia nyata. Cerita fantasi adalah cerita bergenre fantasi (dunia fantasi yang diciptakan oleh pengarang). Dalam cerita fantasi, hal-hal tidak berjalan normal. Karakter dan setting yang dibuat oleh penulis tidak ada di dunia nyata atau modifikasi di dunia nyata. Tema fantasi bisa berupa sihir, supernatural, atau futuristik.

2. Ide Cerita

Ide cerita terbuka terhadap terhadap daya khayal penulis yang dibatasi oleh kehidupan konkret. Ide cerita berupa irisan dunia konkret dan dunia khayal yang diciptakan sang pengarang. Ide cerita umumnya bersifat sederhana akan tetapi bisa menipkan pesan yang menarik.

3. Tokoh Unik

⁴⁴ Ketut Narsa. *Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Menulis Teks Cerita Fantasi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning*. *Journal Of Education Action Research*. 2021. Vol 5 No 2

Tokoh dalam cerita fantasi dapat diberikan karakter dan ciri khas yang tidak ada dalam kehidupan sehari-hari. Karakter memiliki kekuatan supranatural tertentu. Karakter mengalami peristiwa misterius yang tidak terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Karakter akan mengalami peristiwa pada pengaturan waktu yang berbeda. Karakter dapat eksis dalam pengaturan waktu dan tempat yang berbeda (mungkin masa lalu atau masa depan).

4. Bersifat Fiksi

Sebuah cerita fantasi adalah fiksi, fantastis, fantasi (bukan peristiwa nyata). Cerita fantasi dapat dialami melalui setting kehidupan nyata dan objek kehidupan nyata, tetapi mereka diresapi dengan fantasi.

5. Bahasa

Bahasa cerita fantasi menggunakan ragam bahasa ekspresif dan menggunakan ragam percakapan (bukan bahasa formal).⁴⁵

B. Kajian Literatur

Dalam penelitian ini terdapat beberapa penelitian relevan yang dapat dijadikan bahan kajian literatur, yaitu sebagai berikut.

Pertama, Artikel yang di tulis Rizky Fitri, Ida Bagus Kade Gunayasa, dan Heri Hadi Saputra (2022) dalam Jurnal Renjana Pendidikan Dasar Universitas Mataram. Penelitian yang berjudul *“Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri 8 Utan Tahun Ajaran*

⁴⁵ Skripsi Dorotea Esa Selanidiar. Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi Materi Cerita Fantasi dengan Menggunakan Metode Kooperatif tipe Jigsaw pada Siswa kelas VII E SMPN 6 Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019

2021/2022". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV di SDN 8 Utan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, desain *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas empat SDN 1 Utan. Sampel penelitian diambil dengan teknik *Nonprobability Sampling* dengan jenis *Sensus/Sampling* total. Teknik pengumpulan data berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data keterlaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran. Sedangkan tes digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 8 Utan. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Independent Sample T-Test* dan diperoleh nilai signifikansi atau *Sig(2-tailed)* 0,040 yang berarti <0.05 . Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV di SDN 8 Utan.⁴⁶

Artikel yang di tulis Rizky Fitri, Ida Bagus Kade Gunayasa, dan Heri Hadi Saputra dalam Jurnal Renjana Pendidikan Dasar Universitas Mataram, memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamannya terletak pada metode penelitiannya yaitu menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dan metode penelitiannya menggunakan penelitian eksperimen. Namun memiliki juga perbedaan yang terletak pada subjek penelitiannya Siswa kelas IV di SDN 8 Utan.

Kedua, Skripsi yang ditulis oleh Nurul Insani Usman Yusuf (2018). Penelitian yang berjudul "*Keefektifan Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Pajjaiang Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar*". Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan metode bermain peran (*role playing*) terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri Pajjaiang dari: (1) Hasil belajar siswa. Peneliti memakai satu kelas yaitu kelas V.A untuk membandingkan keefektifan metode bermain peran (*role playing*) antara sebelum

⁴⁶ Rizky Fitri, Ida Bagus Kade Gunayasa, dan Heri Hadi Saputra. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri 8 Utan Tahun Ajaran 2021/2022*. Jurnal Renjana Pendidikan Dasar Universitas Mataram. Vol. 2 No. 1 Februari (2022).

dan sesudah sebelum perlakuan pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar sebelum dan setelah pemberian perlakuan dalam bentuk bermain peran selama pembelajaran dengan penerapan metode bermain peran (*role playing*). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar bahasa Indonesia tentang materi yang melibatkan keaktifan siswa dalam berbicara. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar dan keaktifan berbicara siswa kelas V yang menerapkan metode bermain peran terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran (*role playing*). Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata antara sebelum dan sesudah perlakuan, sebelum perlakuan = 58,6, setelah perlakuan = 76,6. Hasil analisis statistik *inferensial* dengan menggunakan rumus uji-t, maka diperoleh $t_{0,05} = 1,703$. Setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 18,73$ dan $t_{\text{Tabel}} = 1,703$ maka $t_{\text{Hitung}} \geq t_{\text{Tabel}}$ atau $18,73 \geq 1,703$. disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_1 diterima Sehingga dapat simpulkan bahwa metode bermain peran (*role playing*) efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap keterampilan berbicara.⁴⁷

Skripsi yang di tulis oleh Nurul Insani Usman Yusuf memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamannya terletak pada metode penelitiannya yaitu menggunakan metode bermain peran (*role playing*), Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dan memakai satu kelas. Namun memiliki juga perbedaan. Perbedaannya terletak pada objek penelitiannya yaitu Keefektifan Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Pajjaiang Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.

Ketiga, artikel yang ditulis oleh Evi Wahzuni, dan Bakhrudin Al Habsy (2021) dalam *National Conference Multidisciplinary (NICMA)*. Penelitian yang berjudul "*Keefektifan Bimbingan Kelompok Melalui Metode Bermain Peran*

⁴⁷ Nurul Insani Usman Yusuf. *Keefektifan Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Pajjaiang Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar*. Universitas Muhammadiyah Makassar (2018).

Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak Usia Dini". Keterampilan Berbicara merupakan kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan tentang keterangan atau informasi, berani bertanya secara sederhana, bercerita dengan kata yang bervariasi, memberikan keterangan atau informasi tentang suatu hal, bertanya sesuai dengan tema yang dibahas, dan menjawab pertanyaan yang diberikan sehingga orang lain yang menerima dapat mengerti maksud dari pembicaraan dengan anak tersebut. Dalam penelitian ini permasalahan Keterampilan berbicara rendah akan diselesaikan melalui bimbingan kelompok metode bermain peran. Berdasarkan pada hasil uji hipotesis, dapat diketahui nilai *Posttest* pada kelompok eksperimen sebesar 9,50 lebih besar dari kelompok kontrol 3.50. Selanjutnya pada *output Test Statistics* diketahui bahwa nilai uji Z sebesar -2.908 dan nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* sebesar $0,004 < 0,05$ Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan skor yang signifikan pada *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan hasil analisis menggunakan *The Wilcoxon Matched-pair Signed Test* dan *Two Independent Sample Test Mann Whitney U* dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan skor inventori keterampilan berbicara yang signifikan diakhir (*posttest*) dibanding pada awal intervensi (*pretest*) dengan demikian Hipotesis diterima. Dan dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil Bimbingan kelompok dengan metode bermain peran antara kelompok eksperimen dengan kelompok Kontrol. Karena ada perbedaan skor yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh bimbingan kelompok dengan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada anak usia dini.

Artikel yang di tulis oleh Evi Wahzuni, dan Bakhrudin Al Habsy memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamannya terletak pada metode penelitiannya yaitu menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dan merupakan penelitian eksperimen. Namun memiliki juga perbedaan. Perbedaannya terletak pada objek penelitiannya yaitu Keefektifan Bimbingan Kelompok Melalui Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Anak Usia Dini.

Keempat. Skripsi yang ditulis oleh Maspujayani (2018). Penelitian yang berjudul “Penerapan Metode pembelajaran *Role Playing* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Besar. Desain Penelitian ini menggunakan desain eksperimen s dengan desain kontrol *non-ekuivalen*. Populasi dalam penelitian ini sebanyak siswa, seluruh siswa kelas V MIN 8 Aceh Besar yang terdiri dari tiga kelas, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas VA dan VC dengan teknik random sampling. Kumpulkan data menggunakan Lembar Observasi Aktivitas Siswa dan lembar pre dan post test. Analisis data aktivitas belajar siswa menggunakan rumus persentase dan hasil belajar siswa menggunakan uji statistik t-test pada taraf signifikansi 0,05. Hasil analisis data, aktivitas belajar siswa yang menerapkan metode pembelajaran *role playing* kelas V MIN 8 Aceh Besar berada pada kategori sangat tinggi dengan nilai rata-rata 98,86, dan hasil belajar siswa ditampilkan di sawah. bidang. Pra-tes. Skor 57,35 dan posttest meningkat skor 84,32. Hasil uji t menunjukkan 7,93 pada d.b 65, dan t tabel diperoleh 1,67. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* menyebabkan peningkatan hasil belajar siswa Kelas V⁴⁸

Skripsi yang ditulis oleh Maspujayani memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamannya terletak pada metode penelitiannya yaitu menerapkan metode bermain peran (*role playing*) Namun memiliki juga perbedaan. Perbedaannya terletak pada objek penelitiannya yaitu penerapan metode bermain peran (*role playing*) terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar siswa sedangkan subjek penelitiannya Kelas V MIN 8 Aceh Besar Rancangan penelitian yang ditulis Maspujayani menggunakan *quasi experimental design* dengan desain *non equivalent control group design*. sedangkan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu.

Kelima, Artikel yang ditulis oleh Zuniar Kamaluddin Mabruhi dan Ferry Aristya (2017) dalam Jurnal Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran. Penelitian yang berjudul “*Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan*

⁴⁸ Maspujayani. *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Besar*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh (2018)

Strategi Role Playing SD N Ploso 1 Pacitan". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran pada siswa kelas 4 di Kabupaten Pacitan, SD Negeri Ploso 1 Tahun 2016/2017. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang berlangsung dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Ploso 1 yang berjumlah 25 orang. Objek penelitian ini adalah keterampilan berbicara siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus 1, rata-rata skor pencapaian keterampilan berbicara adalah 82 dan tingkat pencapaian rata-rata adalah 90,64% dalam kategori tinggi. Tingkat kenaikan dari Siklus 1 ke Siklus II adalah 14,21%. Hal ini menunjukkan bahwa persentase keterampilan berbicara siswa kelas 4 SD Negeri Ploso 1 mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.⁴⁹

Artikel yang ditulis oleh Zuniar Kamaluddin Mabruhi dan Ferry Aristya memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamannya terletak pada objek penelitiannya yaitu penerapan metode bermain peran (*role playing*) pada keterampilan berbicara, Perbedaannya terletak pada subjek penelitiannya yaitu siswa kelas IV SD Negeri Ploso 1, Kecamatan Pacitan, Kabupaten Pacitan, Tahun pelajaran 2016/2017. Serta jenis penelitiannya menggunakan penelitian kuantitatif tindakan kelas sedangkan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen.

⁴⁹ Zuniar Kamalludin Mabruhi dan Fery Aristya. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing SD N Ploso 1 Pacitan*. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 1, 2 (April 2017): 112-117

Keenam artikel yang ditulis oleh Rabiah dan Wayan Tamba (2018) dalam jurnal *Paedagogy* Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram. Penelitian yang berjudul “*Pengaruh Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5 Mataram*” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5 Mataram yang berjumlah 53. Sampel dalam penelitian ini diambil berdasarkan pada tujuan tertentu adalah kelas B3, yang berjumlah 18 anak. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi sebagai metode pokok, wawancara dan dokumentasi sebagai metode pelengkap. Teknik analisis data menggunakan rumus *t – test*. Dari hasil pengujian *t-test*, dimana *t-test* 14,470, sedangkan nilai *t- tabel* dengan taraf signifikan 5% = $N-1 = (18-1) = 17$ adalah 1,740 kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai *t-test* yang diperoleh dalam penelitian ini lebih besar dari pada nilai *t-tabel* ($14,470 > 1,740$) berarti signifikan. Hal ini berarti hipotesis nol (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah: “Ada Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5 – 6 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5 Mataram Tahun Pelajaran 2013/2014”.⁵⁰

Artikel yang ditulis oleh Rabiah dan Wayan Tamba memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya terletak pada penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dan metode penelitian yaitu eksperimen dengan desain *one group*, Perbedaannya terletak pada subjek penelitiannya terhadap kemampuan sosial emosional anak, seluruh anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5 Mataram Tahun Ajaran 2017/1018 yang berjumlah 53.

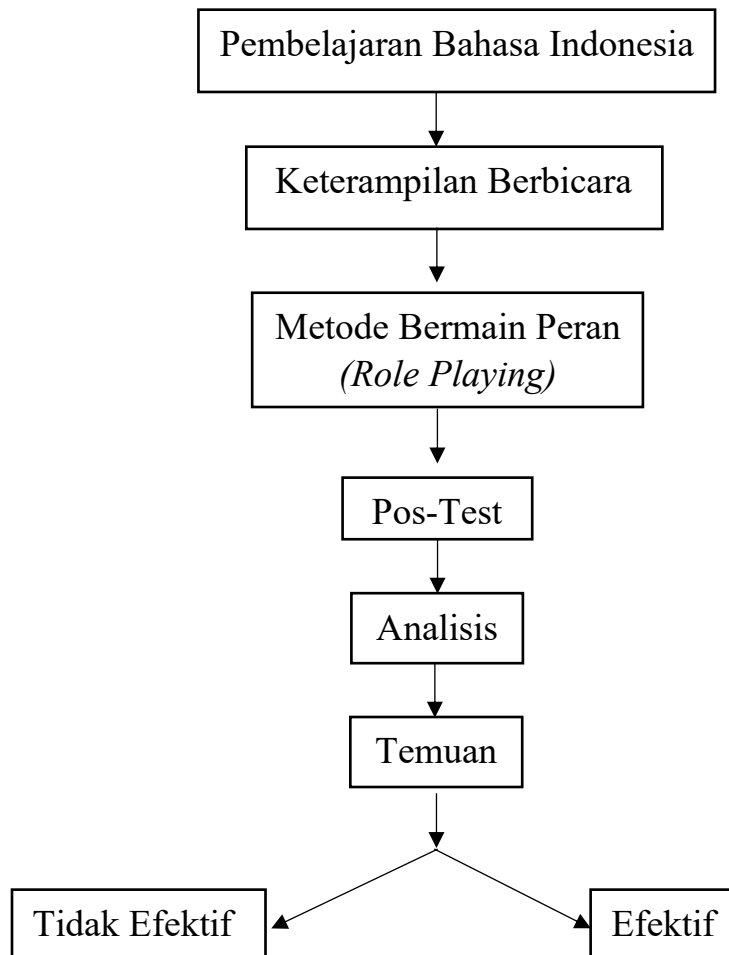
⁵⁰ Rabiah dan Wayan Tamba. *Pengaruh Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5 Mataram*. *Jurnal Paedagogy*. Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram. Volume 1 No1 (2018).

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir bertujuan memberikan gambaran tentang konsep dasar yang digunakan dalam penelitian ini sehingga dapat menunjukkan alur pikir secara tepat sekaligus mampu mengakomodasi semua permasalahan yang ada dengan cara memecahkan permasalahannya.

Berdasarkan pengalaman dalam proses pembelajaran dikelas umumnya guru harus memperhatikan penggunaan metode pembelajaran yang tepat, agar pembelajaran dapat lebih bermakna dan menjadi pengetahuan jangka panjang. Penerapan metode pembelajaran yang tepat harus mempertimbangkan beberapa hal. Salah satu bahan pertimbangan yaitu kesesuaian metode pembelajaran dengan materi. Untuk memaksimalkan keterampilan berbicara pembelajaran dilakukan dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*).

Metode ini telah dipertimbangkan dan mempunyai kecocokan dengan materinya. Metode ini melibatkan peserta didik secara penuh dan memberikan pembelajaran yang bermakna pada peserta didik. Peserta didik termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik dan terlibat penuh dari awal persiapan pembelajaran hingga evaluasi pembelajaran. Alasan di atas menjelaskan bahwa metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia efektif dalam proses belajar mengajar dikelas. Adapun kerangka pikir penelitian ini dapat dilihat pada bagan dibawah ini.



Bagan 2.1
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam kalimat bentuk pertanyaan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

- Terdapat keefektifan penerapan metode bermain peran (*role playing*) pada keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *Quasi Experiment* (Eksperimen Semu). Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sedangkan metode *Quasi Experiment* (Eksperimen Semu) yaitu suatu desain eksperimen yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi eksperimen.⁵¹

Penelitian ini menggunakan eksperimen semu (*Quasi Experiment*) karena bertujuan untuk mengetahui apakah metode bermain (*role playing*) efektif terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong.

B. Desain Penelitian

⁵¹ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2012), Cet. XV, hlm.14

Desain penelitian yang digunakan adalah desain *the one group posttest only design* (satu kelompok postes). Desain ini digunakan karena peneliti hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol. Tujuannya hanya untuk mengetahui efektif atau tidak penerapan metode bermain peran (*role playing*) terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2021/2022. Model desainnya adalah:⁵²



Gambar 3.1 .Rancangan *the one group posttest only design*

Keterangan:

X = Perlakuan dengan metode bermain peran (*Role Playing*)

O₁ = Nilai *posttest* keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong setelah diberikan perlakuan

C. Definisi Operasional

Untuk memahami istilah-istilah yang terdapat dalam judul, sehingga tidak terjadi kesalahan dalam memahaminya, berikut ini akan peneliti jelaskan beberapa istilah yang memerlukan pemahaman lebih jauh diantaranya:

⁵² Harris et al dan Shadish. Dalam Literasi; jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif Vol. 1, No. 1, Juli - Desember 2020, pp. 1 - 22

1. Efektivitas

Efektivitas adalah pengaruh yang ditimbulkan atau disebabkan oleh adanya suatu kegiatan tertentu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan yang dicapai dalam setiap tindakan yang dilakukan. Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah efektivitas metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong.

2. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan suatu keterampilan ketika dalam berkomunikasi. Komunikasi dikatakan berhasil ketika berbicara langsung secara baik dan benar sesuai pedoman umum ejaan bahasa Indonesia (PUEBI) dengan menggunakan bahasa. Pada saat penggunaan keterampilan berbicara maka tentunya kita dapat dengan mahir menyampaikan berbagai macam informasi (fakta, peristiwa, gagasan, ide, tanggapan, dan sebagainya). Sehingga kita dapat mengemukakan gagasan dan keinginan, serta mengutarakan perasaan.⁵³

⁵³ Artikel Erwin Harianto. *Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara*. *Jurnaldidaktika.org*. vol 9 no. 4 November 2020

3. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode bermain peran (*role playing*) merupakan suatu cara dalam proses pengembangan suatu imajinasi dan penghayatan yang dilaksanakan siswa dengan memerankan sebagai tokoh dalam teks cerita dan sehingga siswa ketika belajar lebih bersemangat. Metode bermain peran (*role playing*) merupakan cara alternatif untuk mengatasi kesulitan yang di alami siswa, yaitu dengan cara memeragakan suatu tokoh atau topik yang yang dimaksudkan, sehingga siswa dapat memahi maksud dan tujuan yang disampaikan ketika belajar di kelas.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong semester ganjil, pada tahun pelajaran 2021/2022 yang terletak di Jl Basuki Rahmat No. 06 di Kabupaten Rejang Lebong, Curup Dwi Tunggal, Provinsi Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Berdasarkan kurikulum dan silabus yang telah ditetapkan materi Teks narasi cerita fantasi semester ganjil pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tanggal 22 November – 18 Desember 2021.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵⁴ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong yang berjumlah 359 siswa. Terbagi menjadi 10 kelas yaitu kelas VII A sampai VII J. Total keseluruhannya terdiri 172 siswa laki-laki dan 187 siswa perempuan.

Tabel 3.1
Jumlah Siswa Kelas VII SMPN Negeri 1 Rejang Lebong
Tahun Ajaran 2021/2022

No	Kelas	Jumlah Siswa		
		L	P	Jumlah
1.	VII A	17	18	35
2.	VII B	18	18	36
3.	VII C	15	21	36
4.	VII D	19	17	36
5.	VII E	17	19	36
6.	VII F	12	24	36
7.	VII G	18	18	36

⁵⁴ Sugiyono, Statistika Untuk Penelitian, (Bandung: Alfabeta, 2010), Cet. XVII, hlm.61

8.	VII H	21	15	36
9.	VII I	17	19	36
10.	VII J	18	18	36
Jumlah		172	187	359

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah atau karekteristik yang dimiliki oleh populasi.⁵⁵ Berdasarkan definisi yang dikemukakan oleh Sugiyono, maka dapat diketahui bahwa sampel adalah sebagai bagian dari populasi.

Teknik penentuan sampel dalam penelitian ini adalah *Sampling Purposive*. *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yaitu sebagai berikut.

- a. Kelas VII di SMP Negeri 1 Rejang Lebong terdiri atas 10 kelas, selanjutnya dibagi lagi 5 kelas masing-masing diajarkan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang berbeda. Kelas VII A-VII E guru mata pelajaran bahasa Indonesia nya adalah Hapitriani, S.Pd. Sedangkan kelas VII F-VII J guru mata pelajaran bahasa Indonesia nya adalah Nikke Indriani, S.Pd.
- b. Pada saat penelitian kelas VII A-E pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 melaksanakan proses belajar mengajar secara tatap muka

⁵⁵ Ibid.120

(*luring*), sedangkan kelas VII F-VII J melaksanakan proses belajar mengajar secara *online/daring*.

- c. Nilai keterampilan berbicara yang paling rendah antara kelas VII A-E yaitu kelas VII D.

Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini yakni siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Rejang Lebong dengan jumlah 36 siswa yang terdiri atas 19 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

F. Prosedur Penelitian

Adapun tahap prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- a. Mengidentifikasi masalah yang akan diteliti.
- b. Mengurus perizinan sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.
- c. Memilih materi yang akan digunakan dalam penelitian.
- d. Membuat RPP
- e. Membuat instrumen penelitian

2. Tahap Pelaksanaan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) sebagai berikut : (1) guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. (2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai. (3) Guru memberikan skenario untuk dipelajari. (4) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). (5) Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk memainkan peran sesuai dengan

tokoh yang terdapat pada skenario. (6) Peserta didik yang telah ditunjuk bertugas memainkan peran maju dan bermain peran didepan peserta didik lainnya. (7) Peserta didik yang tidak bermain peran berada dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang diperagakan, mengamati kejadian khusus dan mengevaluasi peran masing-masing tokoh. (8) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok. (9) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. (10) Peserta didik merefleksi kegiatan bersama-sama. (11) Guru memberikan kesimpulan secara umum.⁵⁶

3. Tahap Menganalisis Data Hasil dan Pelaporan

- a. Mengumpulkan hasil pengolahan data.
- b. Menganalisis hasil pengolahan data.
- c. Mengadakan postes pada kelas eksperimen

G. Teknik dan Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Pada penelitian ini teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah :

1) Observasi

Observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Penilaian lembar

⁵⁶ Ridwan Abdullah Sani. Metode Pembelajaran. Bandung : Alfabeta. 2015. h 274

observasi berupa tabel yang berisi kegiatan siswa dan guru selama proses pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi pada tanggal 22 November 2021.

2) Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Fungsi tes secara umum ada dua yaitu:

a) Sebagai alat pengukur terhadap siswa. Dalam hal ini tes berfungsi mengukur tingkat perkembangan atau kemajuan yang telah dicapai oleh siswa setelah mereka menempuh proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu. b) Sebagai alat pengukur keberhasilan program pengajaran, sebab melalui tes tersebut akan dapat diketahui sudah seberapa jauh program pengajaran yang telah ditentukan, telah dapat dicapai.⁵⁷

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes akhir setelah diberikan perlakuan (*posttest*), karena untuk mengetahui efektif atau tidak metode bermain peran (*role playing*) pada keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong.

3) Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, leger, agenda, dan sebagainya.⁵⁸ Dokumentasi ini digunakan

⁵⁷ Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 67

⁵⁸ Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 231.

peneliti untuk memperkuat hasil penelitian yang telah dilakukan. Dokumentasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai keterampilan berbicara sebelum pokok bahasan, nilai keterampilan berbicara saat diberikan perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dan nilai tes akhir (*postes*) setelah menerapkan metode bermain peran (*role playing*).

H. Instrument Penelitian

Adapun Instrumen atau alat penelitian yang akan dilakukan dalam proses penelitian, yaitu :

1. Lembar observasi

Lembar Observasi aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran, lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran. Berikut kisi-kisi lembar observasi guru dan siswa.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Pedoman Observasi Guru dan Siswa

No.	Aspek yang diamati	
	Observasi Guru	Observasi Siswa
1.	Kegiatan Awal	
	a. Guru mengucapkan atau menjawab salam b. Guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa terlebih dahulu sebelum memulai proses pembelajaran	a. Siswa mengucapkan atau menjawab salam

	c. Guru mengecek kehadiran siswa	b. Siswa berdoa bersama-sama yang dipimpin oleh ketua kelas sebelum memulai proses pembelajaran.
2.	Kegiatan Inti (Tahap Metode <i>Role Playing</i>)	
	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai b. Guru memberikan contoh skenario yang menarik dalam bermain peran (<i>role playing</i>) c. Guru membuat siswa antusias dalam mendalami skenario yang diberikan d. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok e. Guru mengelola kelas untuk memulai permainan f. Guru mengarahkan siswa lain untuk memperhatikan penampilan kelompok yang sedang bermain peran. g. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Ketertiban siswa saat mengikuti proses pembelajaran b. Perhatian siswa terhadap guru pada saat penyampaian materi c. Keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan d. Interaksi siswa saat melakukan diskusi secara berkelompok untuk penampilan bermain peran e. Perhatian siswa terhadap penampilan kelompok yang sedang bermain peran f. Keterampilan siswa dalam berpendapat atau mengkritik
3.	Kegiatan Penutup	
	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan evaluasi kepada siswa b. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam 	Siswa menjawab atau mengucapkan salam saat proses pembelajaran berakhir

2. Lembar tes hasil keterampilan berbicara

Tes hasil keterampilan berbicara, diambil melalui tes posttest dengan teks drama cerita fantasi. Tes tersebut diberikan setelah menerapkan metode pembelajaran *role playing*. Tes yang dilakukan sudah baku, karena sudah ditetapkan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Rejang Lebong dengan indikator penilaian keterampilan berbicara, sehingga peneliti tidak perlu menguji reabilitas dan validitas dan test yang dilakukan tersebut sesuai dengan indikator di bawah ini.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Penilaian Tes Keterampilan Berbicara

No	Indikator	Keterangan	Skor
1.	Ketepatan	Tepat dalam penggunaan bahasa serta pemilihan kata dalam berbicara	25
		Kurang tepat dalam penggunaan bahasa serta pemilihan kata dalam berbicara	15
		Tidak tepat dalam penggunaan bahasa serta pemilihan kata dalam berbicara	5
2.	Kelancaran	Lancar dan relevan dalam berbicara	25
		Kurang lancar dalam berbicara	15
		Tidak lancar dalam berbicara	5
3.	Intonasi	Jelas dalam pemenggalan kata/jeda	25
		Kurang jelas dalam pemenggalan kata/jeda	15
		Tidak jelas dalam pemenggalan kata/jeda	5
4.	Ekspresi	Menjiwai dalam bermain peran	25
		Kurang menjiwai dalam bermain peran	15
		Tidak menjiwai dalam bermain peran	5

Tabel 3.4
Kategori Penilaian Keterampilan Berbicara⁵⁹

Skor	Kategori
90 – 100	Sangat Baik
80 – 89	Baik
70 – 79	Cukup
0-69	Kurang

I. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data statistik. Setelah data terkumpul, maka dilakukan analisis terhadap data. Analisis data dalam penelitian ini adalah uji statistik dengan menggunakan uji-t (t-test) *one sample* sebagai alat untuk menguji hipotesis. Namun, sebelum pengujian hipotesis, harus dilakukan uji tahap awal terlebih dahulu yaitu uji normalitas, dan homogenitas.

a. Uji analisis tahap awal

Uji analisis tahap awal menggunakan nilai tes keterampilan berbicara pada materi teks cerita fantasi. Uji analisis tahap awal ini harus memenuhi uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji t satu sampel

⁵⁹ Jakobovits dan Gordon dalam Burhan Nurgiyantoro. Pedoman Penilaian berbicara. 2010.h290

1) Uji normalitas

Uji normalitas data ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel pada penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. H_0 (data berdistribusi normal). H_a (data tidak berdistribusi normal).

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Chi Square*. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut.

- a) Menentukan rentang (R), yaitu data terbesar dikurangi data terkecil.
- b) Menentukan banyak kelas interval, dengan rumus :

$$K = 1 + (3,3) \log n$$

Menentukan panjang interval, dengan rumus:

$$P = \frac{\text{Rentang (R)}}{\text{Banyak Kelas (K)}}$$

- c) Membuat tabel distribusi frekuensi yang di butuhkan.
- d) Menentukan rata-rata dan standar deviasi, dengan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i X_1}{\sum f_i} \text{ dan}$$

$$SD = \frac{n \sum f_i X_1^2 - (\sum f_i X_1)^2}{n (n - 1)}$$

Keterangan :

SD : Standar Deviasi

X_1 : Data ke-i

n : Banyak data

f_1 : Frekuensi

- e) Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri interval dikurangi 0,5 dan angka skor kanan ditambah 0,5

f) Mencari nilai z skor untuk batas kelas interval dengan rumus :

$$z = \frac{\text{batas kelas} - \bar{x}}{SD}$$

g) Mencari luas tiap kelas interval dengan jalan mengurangkan $Z_1 - Z_2$.

h) Mencari frekuensi harapan (E_i) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden.

i) Membuat daftar frekuensi observasi (O_i).

j) Menghitung nilai Chi-Kuadrat, dengan rumus:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

χ^2 : Nilai Chi Square

O_i : Frekuensi hasil yang diamati

E_i : Frekuensi yang diharapkan

k) Menentukan daerah kritik, $dk = k - 1$ dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

l) Membandingkan nilai uji χ^2 dengan nilai χ^2 tabel, dengan kriteria jika nilai uji $\chi^2 <$ nilai χ^2 tabel maka data tersebut berdistribusi normal.⁶⁰

Sedangkan, Dasar dalam pengambilan keputusan dalam uji normalitas melalui SPSS yaitu :

⁶⁰ Sudjana, *Metode Statistik*, (Bandung : PT Tarsito, 2002) h. 273

- a. Jika Sig (signifikansi) < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal
- b. Jika Sig (signifikansi) > 0,05 maka berdistribusi normal.

2) Uji t satu sampel

Uji t satu sampel merupakan prosedur yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata sampel dengan nilai atau konstanta tertentu. Tujuannya untuk mengetahui apakah terdapat efektivitas metode bermain peran (*role playing*) terhadap keterampilan berbicara siswa.

$H_0 : \mu \leq 69$ (tidak terdapat keefektifan metode bermain peran pada keterampilan berbicara)

$H_a : \mu > 69$ (terdapat keefektifan metode bermain peran pada keterampilan berbicara)

Dalam penelitian ini menggunakan satu sampel, adapun rumus uji t untuk satu sampel adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{SD/\sqrt{n}}$$

Keterangan :

t = Koefisien t

\bar{x} = Mean sampel

μ = Mean Populasi

SD = Standar deviasi sampel

n = Banyak sampel

Jika t hitung $>$ t tabel (α, df), maka H_0 ditolak. Dalam penelitian ini menggunakan uji t satu sampel maka sig 2 tailed dibagi 2. *One tailed* atau 1-tailed diartikan sebagai pengujian satu arah. *One tailed* digunakan untuk hipotesis yang sudah jelas arahnya.⁶¹ Penelitian ini juga dengan bantuan perangkat lunak komputer pengolahan data statistik SPSS versi 16.0

⁶¹ <https://Statistika.universitas-muhammadiyah-yogjakarta.studocu.com>

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dengan menggunakan metode *Quasi Experiment* (Eksperimen Semu) yang dilakukan terhadap 36 siswa mengenai keefektifan keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2021/2022 dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*). Hasil penelitian tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan sesudah (*posttest*) diberi perlakuan, sehingga bisa mengetahui efektif atau tidak penerapan metode tersebut.

a. Deskripsi Data

Deskripsi data pada bab ini menjelaskan gambaran umum dari data yang diperoleh oleh peneliti. Data yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah nilai keterampilan berbicara siswa pada materi teks deskripsi dimana nilai pertama diperoleh dari latihan peserta didik yang ditugaskan mendeskripsikan objek wisata yang ada di rejang lebong dengan mempresentasikan di depan kelas secara individu, nilai kedua diperoleh dari latihan peserta didik yang ditugaskan mendeskripsikan objek wisata yang ada di Rejang Lebong dalam bentuk drama secara berkelompok. Latihan tersebut hanya digunakan untuk latihan yang bertujuan melatih kemampuan berbicara peserta didik. Selanjutnya, diperoleh nilai tes keterampilan berbicara berbentuk drama berdasarkan teks cerita fantasi

secara berkelompok, nilai tersebut dijadikan nilai posttest dan diperhitungkan secara statistik untuk mengetahui apakah terdapat keefektivan atau tidak metode bermain peran (*role playing*) pada keterampilan berbicara siswa.

b. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dua kali pertemuan pada materi teks deskripsi, setelah diperoleh data dari nilai latihan tes keterampilan berbicara siswa pada materi teks deskripsi, maka dilakukan perhitungan untuk mencari rata-rata, dan standar deviasi dari data tersebut.

Tabel 4.1
Deskripsi Data Rata-Rata dan Standar Deviasi

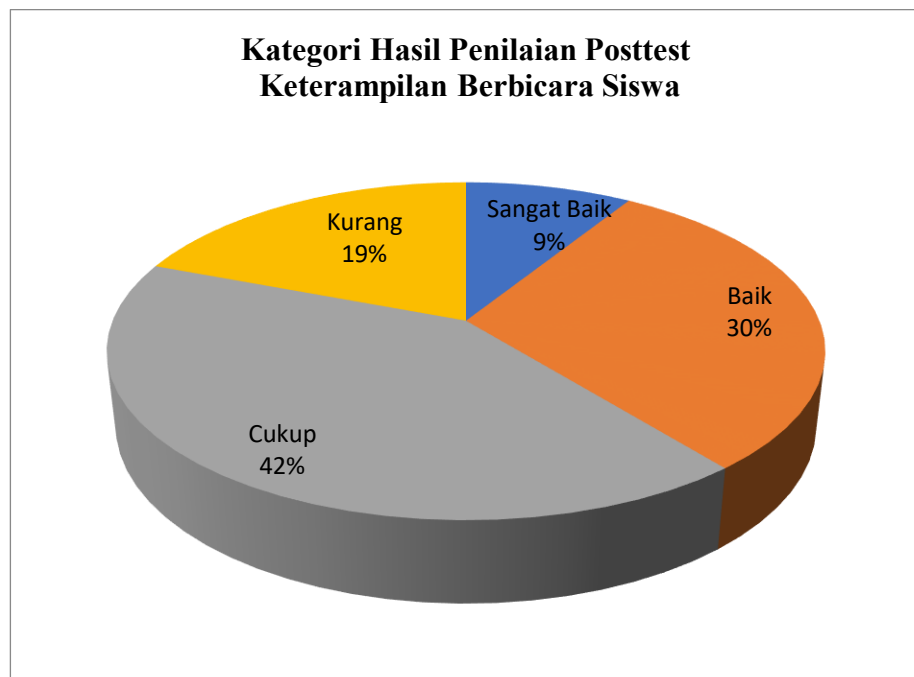
Data	Latihan 1	Latihan II
N	36	36
Rata-Rata	58.85	67
Standar deviasi	10.76	6.87

Setelah diberikan perlakuan atau pembelajaran dengan menggunakan bermain peran (*role playing*), maka siswa diberikan uji posttest untuk mengetahui gambaran tentang kemampuan yang dicapai siswa setelah berakhirnya pembelajaran. Berikut adalah hasil posttest keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2021/2022.

Setelah diperoleh data dari nilai posttest maka dilakukan perhitungan rata-rata, dan standar deviasi dari data tersebut.

Tabel 4.2
Deskripsi Data Rata-Rata dan Standar Deviasi
Nilai Posttest

Data	Hasil
N	36
Rata-Rata	73,86
Standar deviasi	9,37



Gambar 4.1
Diagram Lingkaran Presentase Kategori Hasil Penilaian Posttest
Keterampilan Berbicara Siswa

Berdasarkan diagram di atas diketahui bahwa dari 36 siswa yang mendapat nilai > 90 dalam kategori sangat baik ada 3 siswa dengan presentase 9% dan yang mendapat nilai < 69 atau tidak tuntas dalam kategori kurang ada 7 siswa dengan presentase 19% namun yang mendapat kategori baik ada 11 siswa dengan presentase 30% dan yang mendapat nilai dalam kategori cukup sebanyak 15 siswa

dengan presentase 42%. Maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (*role playing*) efektif pada keterampilan berbicara siswa.

c. Uji Normalitas

Dalam melakukan uji normalitas digunakan untuk mengetahui data dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak menggunakan 2 tahap perhitungan yaitu *pertama*, menggunakan rumus *Chi Square* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. *Kedua*, melalui *Kolmogorov smirnov* dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

Berdasarkan hasil dari perhitungan secara manual dengan rumus *Chi Square* hasil dari perhitungan memperoleh, χ^2 hitung (7.1055232) < χ^2 tabel (9.48773) maka kesimpulannya H_0 diterima (data berdistribusi normal). Untuk hasil lebih rincinya dapat dilihat pada (lampiran). Sedangkan dengan bantuan perangkat lunak komputer pengolahan data statistik SPSS versi 16.0 hasil uji normalitas ditunjukkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.3
Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai tes keterampilan berbicara siswa	.146	36	.051	.953	36	.133

a. Lilliefors Significance Correction

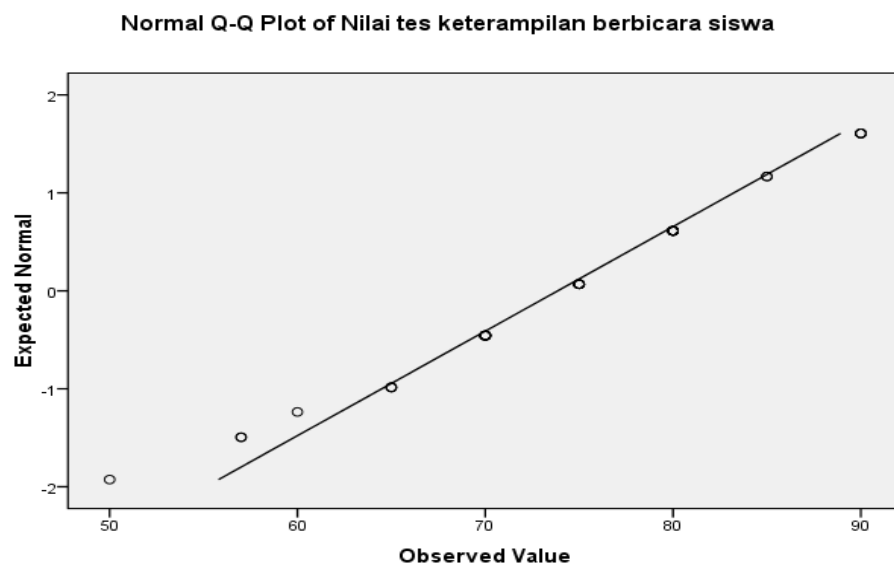
Berdasarkan *output One Sample Kolmogrov-Smirnov*, data yang diperoleh adalah $0,051 > 0,05$. Artinya data tersebut mempunyai selisih sebanyak 0,001 maka dari itu data di atas berdistribusi normal. Pada *Shapiro-Wilk* data yang diperoleh adalah $0,133 > 0,05$ artinya 0,133 lebih dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

Pengujian normalitas tersebut dapat dilihat juga berdasarkan grafik Normal *Q-Q Plots* dan *Box Plots*. Dalam hal ini adapun indikator dari *Q-Q Plots* adalah data dinyatakan berdistribusi normal jika sebaran data dalam bentuk titik-titik yang rapat atau berimpit dengan sebuah garis lurus.⁶² Sedangkan *Box Plots* adalah ringkasan distribusi sampel yang disajikan secara grafis yang bisa menggambarkan bentuk distribusi data (*skewness*), ukuran tendensi sentral dan ukuran penyebaran (keragaman) data pengamatan. *Box Plots* dapat membantu dalam memahami karakteristik dari distribusi data. Selain untuk melihat derajat penyebaran data (yang dapat dilihat dari tinggi/panjang *Box Plots*) juga dapat digunakan untuk menilai kesimestrisan sebaran data. Panjang kotak menggambarkan tingkat penyebaran atau

⁶² Ibid 157

keragaman data pengamatan, sedangkan letak median dan panjang *whisker* menggambarkan tingkat kesimetrisannya.⁶³

Pertama, grafik *Normal Q-Q Plots* hasil keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2021/2022 dapat dilihat



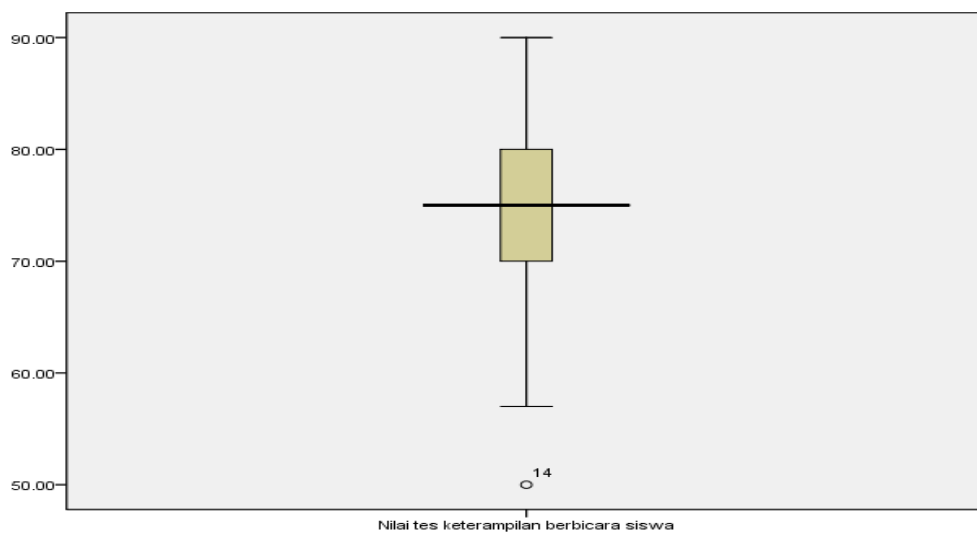
Gambar 4.1
***Normal Q-Q Plots* keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2021/2022**

Berdasarkan grafik *Normal Q-Q Plots* untuk hasil nilai tes keterampilan berbicara siswa di atas menunjukkan bahwa sebaran data dalam bentuk titik-titik hampir semuanya merapat dengan garis lurus. Berdasarkan hasil sebaran data pada grafik nilai keterampilan berbicara tersebut dapat dinyatakan berdistribusi normal, hal ini sesuai dengan indikator dalam pengujian

⁶³ <https://accounting.binus.ac.id>. Mengenal Box Plots. Binus University

normalitas. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, yang artinya data berdistribusi normal.

Kedua, *Box Plots* hasil keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2021/2022 dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.2
***Box Plots* keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1**
Rejang Lebong Tahun Ajaran 2021/2022

Berdasarkan gambar 4.2 *Box Plots* untuk hasil nilai tes keterampilan berbicara siswa di atas menunjukkan bahwa derajat penyebaran data (yang dapat dilihat dari tinggi/panjang *Box Plots*) memiliki kesimetrisan terhadap sebaran data, artinya berdasarkan hasil sebaran data pada gambar *Box Plots* nilai keterampilan berbicara tersebut dapat dinyatakan berdistribusi normal, hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

d. Uji T Test

Hipotesis penelitian ini adalah metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong. Untuk pengujian hipotesis, terlebih dahulu disajikan data hasil kemampuan berbicara siswa (*posttest*), digunakan analisis Uji T (*t-test*) *One Sample*. Berikut hasil uji t penelitian ini yang disajikan:

- Perhitungan Secara Manual

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{SD/\sqrt{n}}$$

$$t = \frac{73.86 - 69}{9.37/\sqrt{36}} = \frac{4.86}{9.37/6} = \frac{4.86}{1.56} = 3.111$$

- Perhitungan Secara SPSS

Tabel 4.4
Hasil Uji T Test Keterampilan Berbicara Siswa SMP Negeri 1 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2021/2022.

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai posttest keterampilan berbicara siswa	36	73.8611	9.37520	1.56253

One-Sample Test						
	Test Value = 69					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
nilai posttest keterampilan berbicara siswa	3.111	35	.004	4.86111	1.6890	8.0332

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai *Sig (2-tailed)* yaitu 0,04. Dalam penelitian ini menggunakan uji t satu sampel maka *Sig 2-tailed* dibagi dua. *One tailed* atau *1-tailed* diartikan sebagai pengujian satu arah. *One tailed* digunakan untuk hipotesis yang sudah jelas arahnya.⁶⁴ Maka dapat dikatakan bahwa $0,02 < 0,05$ dalam artian hasil uji t satu sampel H_a diterima dan H_0 ditolak.

Berdasarkan data yang sudah dipaparkan di atas maka dapat disimpulkan, terdapat keefektivan metode bermain peran (*role playing*) terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2021/2022.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian ini, peneliti akan memaparkan pembahasan mengenai hasil penelitian tentang metode bermain peran (*role playing*) pada keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (*role playing*) efektif pada keterampilan berbicara siswa. Pembahasan lebih terperinci sebagai berikut.

⁶⁴ <https://Statistika.universitas-muhammadiyah-yogjakarta.studocu.com>

Metode bermain peran (*role playing*) efektif pada keterampilan berbicara siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang diungkapkan oleh Suharto (dalam Rumilasari). Metode bermain peran salah satu metode yang dapat berpengaruh terhadap keterampilan berbicara karena memberikan pengalaman kepada peserta didik. pengalaman yang diberikan melalui metode bermain peran yaitu dengan peserta didik berperan sebagai tokoh-tokoh . Metode bermain peran mengajak peserta didik untuk memperagakan atau menceritakan suatu cerita dan menggunakan bahasa secara sederhana agar dapat mudah dipahami oleh peserta didik . Senada juga menurut Kurnaiasih, “metode bermain peran merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap suatu materi”. Dengan mengembangkan imajinasi serta penghayatan pada peserta didik dengan cara peserta didik memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Hasil penelitian ini sejalan juga dengan hasil penelitian Skripsi yang ditulis oleh Nurul Insani Usman Yusuf (2018). Penelitian yang berjudul “*Keefektifan Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Pajjaiang Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar*”. Dalam hasil penelitiannya menyebutkan bahwa metode bermain peran (*role playing*) efektif terhadap keterampilan berbicara siswa. Selanjutnya hasil penelitian pada artikel yang ditulis oleh Evi Wahzuni, dan Bakhrudin Al Habsy (2021) dalam *National Conference Multidisciplinary (NICMA)*. Penelitian yang berjudul “*Keefektifan Bimbingan Kelompok Melalui Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak Usia*

Dini". Pada hasil penelitiannya mengatakan bahwa metode bermain peran (*role playing*) efektif pada keterampilan berbicara siswa.

Keefektifan metode bermain peran (*role playing*) tidak luput dari faktor yang melatarbelakanginya yaitu sebagai berikut : (1) proses pembelajarannya melibatkan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi, 2) mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama, 3) peserta didik juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar, 4) peserta didik bebas mengambil keputusan dan bereksresi secara utuh. Hal ini sama halnya dengan yang diungkapkan oleh Sara Smilansky bahwa ada beberapa faktor yang melatarbelakangi terjadinya keefektifan metode bermain peran (*role playing*) pada keterampilan berbicara siswa, adalah sebagai berikut : 1) peserta didik meniru sebuah peran; 2) peserta didik memakai tubuh dan objek atau mempresentasikan imajinasinya dengan objek dan orang; 3) peserta didik berinteraksi dengan peserta didik lain. 4) peserta didik bertukar kata.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang penerapan metode bermain peran (*role playing*) pada keterampilan berbicara siswa dapat disimpulkan bahwa efektif diterapkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai *posttest*. Hasil nilai terakhir (*posttest*) digunakan untuk melakukan uji analisis tahap awal yang meliputi normalitas dan uji t satu sampel. Pada uji normalitas data dengan taraf signifikansi 5% *Output One Sample Kolmogrov-Smirnov*, data yang diperoleh adalah $0,051 > 0,05$. Artinya data tersebut mempunyai selisih sebanyak 0,001 maka dari itu data berdistribusi normal. Pada *Shapiro-Wilk* data yang diperoleh adalah $0,133 > 0,05$ artinya 0,133 lebih dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

Setelah diketahui normalitas data *posttest*, langkah selanjutnya yang diambil peneliti adalah uji t-test. Uji ini dilakukan untuk mengetahui hasil perhitungan dengan satu sampel dari kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa $t_{\text{tabel}} = 2,471$ sedangkan nilai *Sig 1-tailed* = 0,009 dengan taraf signifikan 5% dan $df = 36 - 1 = 35$. Karena $0,009 < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya metode bermain peran (*role playing*) efektif pada

keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2021/2022.

B. Implikasi

Bermain peran (*role-playing*) adalah metode pembelajaran bermain, metode *role-playing* telah terbukti efektif pada keterampilan berbicara. Dalam bermain peran, peserta didik berperan aktif sebagai tokoh dan orang lain sesuai dengan naskah drama pada cerita fantasi. Aktivitas dan keberhasilan belajar peserta didik sangat ditentukan oleh kemampuan peserta didik dalam menguasai materi dan mengungkapkan ide serta gagasan dalam bentuk latihan berbicara dengan memainkan karakter di depan kelas secara berkelompok. Oleh karena itu, peserta didik menjadi fokus ketika kegiatan pembelajaran. Peran guru disini hanya peran fasilitator, motivator, dan fasilitator belajar peserta didik

Metode bermain peran ini lebih efektif dan efisien daripada metode tradisional yang masih umum digunakan guru untuk mempelajari keterampilan berbicara. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran, peserta didik dapat menjadi lebih aktif, tertarik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dapat dijadikan sebagai bahan refleksi dan bahan acuan bagi guru dalam kegiatan pembelajaran khususnya keterampilan berbicara. Selain itu, metode

pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran keterampilan berbicara yang menyenangkan, kreatif, dan inovatif.

C. Saran-Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka saran-saran yang peneliti berikan sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*).

2. Bagi Guru

Guru hendaknya menggunakan teknik bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam berbicara. Penggunaan teknik bermain peran dirancang untuk mencegah permasalahan dalam proses pembelajaran dan membantu peserta didik meningkatkan keterampilan berbicara mereka.

3. Bagi Siswa

a. Perlu lebih dikembangkan inisiatif dan keberanian dalam proses pembelajaran di dalam kelas ketika mengemukakan pendapat untuk memperluas ilmu pengetahuan sehingga dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran.

b. perlu berperan aktif dalam proses belajar dan belajar dengan giat untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, Lisa Citra. (2018). Studi Survei Kemampuan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Perkhasa* Vol 1 No 1.
- Hamzah, Nurul Fatimah. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Materi Menceritakan Kembali Isi Fabel dengan Model Pembelajaran Talking Stick pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Kupang. *Jurnal Lingko : Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol 1 No 2.
- Harianto, Erwin. (2020). *Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara*. *Jurnaldidaktika.org*. Vol 9 No. 4
- Harris et al dan Shadish. (2020). Dalam *Literasi; jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif* Vol. 1 No. 1
- Indah Prawoko, Maria Goreti Rini Kristiantari, dan Ketut Adnyana Putra. (2019) Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Kelompok ATK Handayani 1 Denpasar Barat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* Vol 7 No 1
- Ismail SM. (2011). *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: Rasail
- Kadir. (2015). *Statistik terapan : Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS*. Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- Ma'arif, Syamsul. (2012). *Guru Profesional Harapan dan kenyataan*. Semarang : Needs Press.
- Mabruri, Zuniar Kamalludin dan Fery Aristya. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing SD N Ploso 1 Pacitan. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 1 No 2.
- Mulyasa. (2006.) *Menjadi Guru Profesional "Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : Rosda Karya
- Muna, Elwi Nailul (2019). Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*. Vol 4 No 11.
- NK, Roestiyah. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Prastowo, Andi. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta : Diva Press.

- Rabiah dan Wayan Tamba. (2018). Pengaruh Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5 Mataram. *Jurnal Paedagogy. Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram*. Vol 1 No1.
- Rizky Fitri, Ida Bagus Kade Gunayasa, dan Heri Hadi Saputra. 2022. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri 8 Utan Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Renjana Pendidikan Dasar Universitas Mataram*. Vol 2 No 1
- Saddhono, Kundharu. St.Y. Slamet. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia*, Bandung:Karya Putra Darwati.
- Saefudin, Udin Sa'ud. (2010). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sari, Lutfiana Indah. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VA SDN Ajung 03. *Jurnal Edukasi UNEJ*. Vol 2 No 1.
- Skripsi Dorotea Esa Selanidiar. (2018). *Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi Materi Cerita Fantasi dengan Menggunakan Metode Kooperatif tipe Jigsaw pada Siswa kelas VII E SMPN 6 Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019*.
- Skripsi Maspujayani. (2018). *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Besar*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Skripsi Usman Yusuf, Nurul Insani. (2018). *Keefektifan Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Pajjaiang Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Suanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta : Kencana.
- Sudjana. (2002). *Metode Statistik*. Bandung : PT Tarsito
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Wahyuni, Sri Abd. Syukur Ibrahim. (2012). *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung : PT. Refika Aditama.
- Wibowo, Gita Vallenti. (2020). Penerapan Permainan Bahasa Guessing Games Berbasis Power Point dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 12 No 1.

Wulan, Mawar Sri. (2020). Metode Tongkat Berbicara (Talking Stick) dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Menanggapi Cerita Pendek. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*. Vol 2 No 1.

Zaini, Ahmad. (2017). Bermain Peran Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Thufula*. Vol 3 No 3.

L

A

M

P

I

R

A

N



**PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jalan S. Sukowati No. 60 Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/261P/DPMPPTSP/XI/2021

**TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar:
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 180.86.I Tahun 2020 Tentang Pelimpahan Kewenangan Penandatanganan Dan Pengelolaan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 485/In.34/FT/PP.00.9/06/2021 Hal Permohonan Izin Penelitian Permohonan diterima Tanggal, 20 November 2021

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama / TTL : Meika Selviana / Lumpatan , 16 Mei 2000
NIM : 18541020
Pekerjaan : Pelajar / Mahasiswa
Program Studi / Fakultas : Tadris Bahasa Indonesia (TBIND) / Tarbiyah
Judul Proposal Penelitian : **Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2021/2022**

Lokasi Penelitian : SMP Negeri 1 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 20 November 2021 s.d 20 Februari 2022
Penanggung Jawab : Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan / menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati / mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Ditetapkan di : Curup
Pada Tanggal : 20 November 2021



GUS, SH
Penata Tk.1
NIP. 197808102009031004

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
2. Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
3. Kepala SMP Negeri 1 Rejang Lebong
4. Yang Bersangkutan
5. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jl. Dr. A.K. Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage : <http://www.iaincurup.ac.id> Email : admission@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : *44*In.34/FT/PP.00.9/08/2021 20 November 2021
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

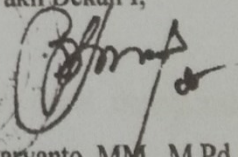
Kepada Yth. **Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)**
di-
Kabupaten Rejang Lebong

Assalamualaikum Wr,Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Meika Selviana
NIM : 18541020
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Tadris Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Keterampilan
Berbicara Siswa Kelas VII SMPN 1 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2021/2022
Waktu Penelitian : 20 November 2021 s.d 20 Februari 2022
Tempat Penelitian : SMPN 1 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan I,

Baryanto, MM., M.Pd.
NIP. 19690723 199903

Tembusan : disampaikan Yth :

1. Rektor
2. Warek I
3. Ka. Biro AUAK



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) NEGERI 1 REJANG LEBONG
Jalan Basuki Rahmat No. 06 Curup ☎ (0732)-21974, 23095 Fax. 0732-23095
kode Pos-39112, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 7/SMPN1RL/1/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zikrin, S.Pd. MM.
NIP : 19620101 198403 1 011
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Meika Selviana
NIM : 18541020
Program Studi : Tadris Bahasa Indonesia
Fakultas Tarbiyah : Tarbiyah IAIN Curup
Waktu Penelitian : 20-11-2021 s.d 20-02-2022

Nama tersebut adalah benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2021/2022”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 4 Januari 2022

Kepala Sekolah



Zikrin, S.Pd., M.M.

NIP 19620101 198403 1 011



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH

Alamat : Jalan DR. A. K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH

Nomor : 143 Tahun 2020
Tentang

PENUNJUKKAN PEMBIMBING 1 DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang :
- Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud
 - Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk disertai tugas sebagai pembimbing I dan II

- Mengingat :
- Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
 - Peraturan Presiden RI Nomor 24 tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Curup.
 - Peraturan Menteri Agama RI nomor : 30 Tahun 2018 tentang organisasi dan Tata kerja Institut Agama Islam Negeri Curup
 - Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi
 - Keputusan Menteri Agama RI Nomor B.II/3/15447, tanggal 18 April 2018 tentang Pengangkatan rektor IAIN Curup Periode 2018-2022
 - Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 Oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup

- Memperhatikan :
- Surat Rekomendasi dari Tadris Bahasa Indonesia
 - Berita Acara Seminar Proposal Hari Senin 4 Oktober 2021

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan
Pertama :
- | | |
|---------------------------|--------------------|
| 1. Dr. Murni Yanto, M.Pd. | 196512121989031005 |
| 2. Ummul Khair, M. Pd. | 196910211997012001 |

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Meika Selviana

N I M : 18541020

JUDUL SKRIPSI : Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMPN 1 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2021/2022

- Kedua : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi
- Ketiga : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan Bahasa dan metodologi penulisan;
- Keempat : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
- Kelima : Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksakan sebagaimana mestinya;
- Keenam : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan;
- Ketujuh : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku;



KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

A

Meika Selwiana
 : 18541020
 : Terbiyah
 : Dr. Murni Yanto, M. Pd.
 : Umul Hani, M. Pd.
 : Dosen Mata Kuliah Berbasis Peminatan (Raih Arsyah) Paik
 : Penerapan Metode Berbasis Siasa Kelas VI SMP Negeri 1 P
 : ebang Tahun Ajaran 2021/2022

* Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing 1 atau pembimbing 2;

* Dianjurkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing 1 minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di seikan;

* Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diujikan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.



KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA
 : Meika Selwiana
 NIM
 : 18541020
 FAKULTAS
 : Terbiyah
 PEMBIMBING I
 : Dr. Murni Yanto, M. Pd.
 PEMBIMBING II
 : Umul Hani, M. Pd.
 JUDUL SKRIPSI
 : Penerapan Metode Berbasis Peminatan (Raih Arsyah) Paik
 : Berbasis Siasa Kelas VI SMP Negeri 1 Kebang Tahun
 : Ajaran 2021/2022

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I,

NIP. 196512121989031005

Pembimbing II,

NIP. 196910211997012001



IAIN CURUP

TANGGAL	Hai-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
10-12-2021	Konten isi Petrus	[Signature]	[Signature]
24-12-2021	Atk Persekitan	[Signature]	[Signature]
7-9-2022	Konten isi Bab II	[Signature]	[Signature]
1-9-2022	Konten isi Bab II	[Signature]	[Signature]
4-2022	Ace. Ujic Skripsi	[Signature]	[Signature]



IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hai-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1	10/12-2021	Paragraf Variabel pada Survei dan di susun	[Signature]	[Signature]
2	9/12-2021	Paragraf BAB I latar belakang	[Signature]	[Signature]
3	20/12-2021	Isi paragraf metode tabel perbandingan	[Signature]	[Signature]
4	22/12-2021	Perseman, Perbatan dan Penemuan Seberang (Revisi)	[Signature]	[Signature]
5	14/1-2022	Perubahan data di Bab IV, susunan	[Signature]	[Signature]
6	1/2-2022	Paragraf lengkap Petrus	[Signature]	[Signature]
7	29/3-2022	Formulasi dan penemuan hasil dgn hyper media	[Signature]	[Signature]
8	30/3-2022	OCG Mendapat skripsi wawancara	[Signature]	[Signature]

Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang diamati	Pelaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Kegiatan Awal			
	a. Guru mengucapkan atau menjawab salam	√		Guru menjawab salam setelah di siapkan oleh ketua kelas
	b. Guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa terlebih dahulu sebelum memulai proses pembelajaran	√		Ketua kelas memandu teman kelasnya untuk berdoa bersama-sama sebelum memulai pelajaran
	c. Guru mengecek kehadiran siswa	√		Semua siswa hadir dalam proses pembelajaran
2.	Kegiatan Inti (Tahap Metode <i>Role Playing</i>)			
	a. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai	√		Keterampilan berbicara siswa diharapkan bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70
	b. Guru memberikan contoh skenario yang menarik dalam bermain peran (<i>role playing</i>)		√	Guru hanya memberikan penjelasan bagaimana proses pelaksanaan pementasan
	c. Guru membuat siswa antusias dalam mendalami skenario yang diberikan	√		Siswa berlatih sungguh-sungguh dalam mendalami peran yang diperankan
	d. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok	√		Pemilihan kelompok dilakukanurut sesuai dengan nomor urut absen 1-5, 6-10 dan seterusnya
	e. Guru mengelola kelas untuk memulai permainan	√		Guru memberikan waktu persiapan kepada siswa sebelum memulai permainan dan memanggil kelompok yang akan tampil dahulu secara acak
3.	f. Guru mengarahkan siswa lain untuk memperhatikan penampilan kelompok yang sedang bermain peran			Setelah kelompok yang tampil selesai, masing-masing perwakilan kelompok

				memberikan tanggapan terhadap hasil pementasan
	g. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya		√	Siswa hanya diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan
Kegiatan Penutup				
	a. Guru memberikan evaluasi kepada siswa	√		Setelah proses penilaian selesai guru memberikan evaluasi terhadap kemampuan berbicara siswa saat pementasaan
	b. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam	√		Proses pembelajaran berakhir dengan salam

Curup, Desember 2021

Peneliti



Meika Selviana
NIM. 18541020

Lembar Observasi Siswa

No	Aspek yang diamati	Pelaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Kegiatan Awal			
	a. Siswa mengucapkan atau menjawab salam	√		Ketua kelas menyiapkan temanya untuk memberikan salam kepada guru
2.	b. Siswa berdoa bersama-sama yang dipimpin oleh ketua kelas sebelum memulai proses pembelajaran	√		Doa dipimpin oleh ketua kelas
	Kegiatan Inti (Tahap Metode <i>Role Playing</i>)			
3.	a. Ketertiban siswa saat mengikuti proses pembelajaran	√		Siswa tenang dan tertib saat guru sedang berbicara
	b. Perhatian siswa terhadap guru pada saat penyampaian materi	√		Siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru
	c. Keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan		√	Guru tidak memberikan kesempatan bertanya kepada siswa
	d. Interaksi siswa saat melakukan diskusi secara berkelompok untuk penampilan bermain peran		√	Siswa hanya sibuk masing-masing dengan peran yang akan ditampilkan
	e. Perhatian siswa terhadap penampilan kelompok yang sedang bermain peran	√		Siswa memperhatikan kelompok yang sedang bermain peran, karena nantinya akan diberikan tanggapan
	f. Keterampilan siswa dalam berpendapat atau mengkritik	√		Setelah melakukan pemeranan siswa memberikan tanggapan dengan baik, tanpa malu dan terbata-bata
	Kegiatan Penutup			
	Siswa menjawab atau mengucapkan salam saat proses pembelajaran berakhir	√		Siswa menjawab salam dari guru sebelum meninggalkan kelas

Curup, Desember 2021

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Meika Selviana', written over a horizontal line.

Meika Selviana
NIM. 18541020

SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMPN 1 REJANG LEBONG

MATA PELAJARAN: BAHASA INDONESIA

KELAS/SEMESTER : VII/1

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
3.1 Mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan suasana pentas seni daerah) yang di dengar dan dibaca 4.1 Menentukan isi teks deskripsi objek (tempat wisata, tempat bersejarah, suasana pentas seni daerah, dll yang didengar dan dibaca	Teks Deskripsi <ul style="list-style-type: none">• Pengertian teks deskripsi• Isi teks deskripsi• Ciri umum teks deskripsi• Struktur teks deskripsi• Kaidah kebahasaan	<ul style="list-style-type: none">• Mengamati model-model teks deskripsi• Merumuskan pengertian dan menjelaskan isi teks deskripsi• Mendaftar ciri umum teks deskripsi yang mencakup struktur dan kaidah kebahasaannya.• Mengerjakan sejumlah kegiatan secara berkelompok dan individual untuk menentukan isi dan ciri-cirinya berdasarkan struktur dan kaidah-kaidah
3.2 Menelaah struktur dan kaidah kebahasaan dari teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat	<ul style="list-style-type: none">• Struktur teks deskripsi dan contoh-contoh telaahnya	<ul style="list-style-type: none">• Mengamati model struktur dan kaidah-kaidah teks deskripsi

<p>bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca.</p> <p>4.2 Menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan baik secara lisan dan tulis</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kaidah-kaidah kebahasaan teks eksposisi dan contoh-contoh telaaahnya • Prosedur/langkah menulis teks deskripsi • Teknik penyuntingan teks deskripsi 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks deskripsi untuk ditelaah struktur dan kaidah-kaidah kebahasaannya • Menyajikan teks deskripsi berdasarkan hasil pengamatan terhadap sebuah objek lingkungan • Melakukan penyuntingan terhadap teks deskripsi teman
<p>3.3 Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar</p> <p>4.3 Menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) yang didengar dan dibaca</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian dan contoh-contoh teks narasi (cerita fantasi) • Unsur-unsur teks cerita narasi • Struktur teks narasi • Kaidah kebahasaan teks narasi • Kalimat langsung dan kalimat tidak langsung 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati model-model teks narasi • Mendaftar isi, kata ganti, konjungsi (kemudian, seketika, tiba-tiba, sementara itu), kalimat yang menunjukkan rincian latar, watak, peristiwa, kalimat langsung pada teks cerita fantasi • Mendiskusikan ciri umum teks cerita fantasi, tujuan komunikasi cerita fantasi, struktur teks cerita fantasi • Menyampaikan secara lisan hasil diskusi ciri umum cerita fantasi tujuan komunikasi, dan ragam/ jenis cerita fantasi, struktur cerita fantasi

	<ul style="list-style-type: none"> • Penceritaan kembali isi teks narasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan kembali dengan cara naratif
<p>3.4 Menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar</p> <p>4.4 Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Struktur teks cerita fantasi (orientasi, komplikasi, resolusi) • Kebahasaan teks cerita fantasi • Prinsip memvariasikan teks cerita fantasi • Ejaan dan tanda baca • Langkah-langkah menulis cerita fantasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendata struktur dan kebahasaan teks cerita fantasi • Mendiskusikan prinsip memvariasikan cerita fantasi, penggunaan bahasa pada cerita fantasi, penggunaan tanda baca/ejaan • Mengurutkan bagian-bagian pada cerita fantasi, memvariasikan cerita fantasi (misal : mengubah narasi menjadi dialog, mengubah alur, mengubah akhir cerita dll), melengkapi, dan menulis cerita fantasi sesuai dengan kreasi serta memperhatikan ejaan dan tanda baca • Mempublikasikan karya cerita fantasi/mempresentasikan karya
<p>3.5 Mengidentifikasi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar</p>	<p>Teks Prosedur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ciri umum teks prosedur • Struktur teks : tujuan, bahan, alat, langkah • Ciri kebahasaan : kalimat perintah, kalimat saran, kata benda, kata kerja, kalimat 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendaftar kalimat perintah, saran, larangan pada teks prosedur • Mendaftar kalimat yang menunjukkan tujuan, bahan, alat, langkah-langkah • Mendiskusikan ciri umum teks prosedur, tujuan komunikasi, -struktur-struktur, ragam/jenis teks

<p>4.5 Menyimpulkan isi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar.</p>	<p>mejemuk(dengan, hingga,sampai), konjungsi urutan kemudian, selanjutnya, dll)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simpulan isi teks prosedur 	<p>prosedur,kata/kalimat yang digunakan pada teks prosedur, isi teks prosedur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan secara lisan hasil diskusi ciri umum teks prosedur, tujuan komunikasi, dan ragam/jenis teks prosedur
<p>3.6 Menelaah struktur dan aspek kebahasaan teks prosedur berkaitan tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, membuat cinderamata, dll) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar</p> <p>4.6 Menyajikan data rangkaian kegiatan ke dalam bentuk teks prosedur (tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat cinderamata, dll) dengan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Variasi pola penyajian tujuan, bahan/alat, langkah • Variasi kalimat perintah/saran/larangan • Prinsip penyusunan kalimat perintah • Pilihan kata dalam penyusunan teks prosedur • Prinsip penggunaan kata/kalimat/tanda baca dan ejaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendata jenis-jenis dan variasi pola penyajian tujuan, bahan dan alat, langkah teks prosedur • Menyusun teks prosedur dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, dan isi • Menyunting dan memperbaiki teks prosedur yang ditulis dari segi isinya, pilihan kata/kalimat/paragraf dan penggunaan tanda baca/ ejaan • Mempublikasikan teks prosedur yang dibuat

memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, dan isi secara lisan dan tulis		
3.7 Mengidentifikasi informasi dari teks laporan hasil observasi berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan	<p>Teks Laporan hasil observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Daftar informasi isi teks laporan hasil observasi (LHO) • Penggunaan bahasa dalam laporan hasil observasi • Ciri umum laporan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendaftar dan mendiskusikan informasi isi, kalimat definisi, kalimat untuk klasifikasi, kalimat rincian dalam teks laporan hasil observasi • Merinci isi teks LHO (bagian definisi/klasifikasi, deskripsi bagian, penegasan) • Menyajikan hasil diskusi tentang isi bagian dan gagasan pokok yang ditemukan pada teks LHO • Menyimpulkan isi teks laporan hasil observasi
4.7 Menyimpulkan berbagai isi teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan yang dibaca dan didengar		
3.8 Menelaah struktur, kebahasaan, dan isi teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan	<ul style="list-style-type: none"> • Struktur teks LHO • Variasi pola penyajian teks LHO • Variasi kalimat definisi, variasi pola penyajian teks LHO 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan struktur, kebahasaan, definisi teks LHO • Mendata jenis-jenis dan variasi pola penyajian definisi, klasifikasi, deskripsi bagian • Merangkum teks LHO • Mempresentasikan teks LHO yang ditulis
4.8 Menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan secara lisan dan tulis		

dengan memperhatikan kaidah kebahasaan atau aspek lisan		
--	--	--

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Zakiin, S.Pd.M.M.

NIP. 196201011984031011

Curup, September 2021

Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Hapitriani, S.Pd.

NIP. 196701111986122001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(TEKS DESKRIPSI)

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Rejang Lebong
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : VII (tujuh)/1 (satu)
Tahun Pelajaran : 2021/2022
Alokasi Waktu : 2 x pertemuan
Materi : Teks Deskripsi

A. Kompetensi Inti

- KI-1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- KI-3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- KI-4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.2 Menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur dan aspek kebahasaan baik secara lisan dan tulis.	Menyajikan teks deskripsi berdasarkan hasil pengamatan terhadap sebuah objek lingkungan

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik dapat :

1. Merinci bagian-bagian struktur teks deskripsi.
2. Melatih kemampuan berbicara peserta didik di depan kelas

D. Materi Pembelajaran

- a. Pengertian teks deskripsi
- b. Jenis teks deskripsi
- c. Tujuan komunikasi teks deskripsi
- d. Pola pengembangan isi pada teks deskripsi
- e. Mendeskripsikan objek wisata daerah

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

- Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta Didik melakukan do'a sebelum belajar (guru meminta seorang peserta didik untuk memimpin do'a)2. Guru mengecek kehadiran peserta didik3. Peserta Didik menerima informasi tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan materi yang memiliki keterkaitan dengan materi sebelumnya.4. Peserta didik menerima informasi tentang merinci bagian-bagian struktur teks deskripsi serta menentukan bagian identifikasi dan deskripsi bagian pada teks deskripsi yang akan dilaksanakan5. Guru menanyakan tugas yang diberikan pada minggu sebelumnya yaitu mendeskripsikan objek wisata daerah
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik mengumpulkan tugas teks deskripsi objek wisata daerah, yang akan dipresentasikan secara individu.2. Peserta didik memperhatikan dan mengamati penjelasan yang diberikan guru yang terkait dengan pengertian teks deskripsi, Jenis teks deskripsi, tujuan komunikasi teks deskripsi, dan pola pengembangan isi pada teks deskripsi3. Setelah guru menjelaskan secara umum terkait teks deskripsi, siswa diberi waktu 5 menit untuk persiapan mempresentasikan hasil pengamatan teks deskripsi di depan kelas secara individu4. Guru memanggil peserta didik berdasarkan urutan absen untuk memulai presentasi di depan kelas, sementara peserta didik yang lain memperhatikan temannya yang sedang presentasi di depan kelas.5. Peserta didik yang lain dan guru memberikan tanggapan dan menganalisis hasil presentasi meliputi tanya jawab untuk

	mengkonfirmasi, memberikan tambahan informasi, melengkapi informasi ataupun tanggapan lainnya.
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya 2. Untuk memberi penguatan materi yang telah di pelajari, guru memberikan arahan untuk mencari referensi terkait materi yang telah dipelajari baik melalui buku-buku di perpustakaan atau mencari di internet. 3. Guru membagi peserta didik menjadi 7 kelompok yang terdiri atas 5-6 orang 4. Guru memberikan tugas dengan membagikan teks deskripsikan objek wisata daerah yang disajikan dalam bentuk drama kepada masing-masing kelompok untuk ditampilkan di depan kelas pada pertemuan selanjutnya 5. Guru menutup proses pembelajaran dengan doa dan salam

- Pertemuan Kedua

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta Didik melakukan do'a sebelum belajar (guru meminta seorang peserta didik untuk memimpin do'a) 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik 3. Guru menanyakan tugas yang diberikan pada minggu sebelumnya yaitu tampil memerankan teks deskripsi yang disajikan dalam bentuk drama
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan arahan terlebih dahulu untuk setting pementasan di depan kelas yaitu dengan memanggil acak urutan kelompok yang akan tampil terlebih dahulu. 2. Masing-masing kelompok diberikan waktu 10 menit untuk persiapan sebelum tampil di depan kelas

	<p>3. Guru memanggil kelompok yang tampil terlebih dahulu secara acak, sementara kelompok yang lain memperhatikan temannya yang sedang pementasan.</p> <p>4. Guru melakukan penilain terhadap keterampilan berbicara siswa secara individu</p>
Penutup	<p>1. Guru mengevaluasi terhadap masing-masing kelompok terkait dengan hasil pementasan di depan kelas</p> <p>2. Guru menutup proses pembelajaran dengan doa dan salam</p>

F. Penilaian

1. Teknik Penilaian

a. Sikap Spiritual

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Observasi	Lembar Observasi	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran

b. Sikap Sosial

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Observasi	Lembar Observasi	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran
2.	Penilaian diri	Lembar Observasi	Saat pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran
3.	Penilaian antar teman	Lembar Observasi	Saat pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran

c. Pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Tes Tulis	Pilihan ganda, benar salah, menjodohkan, isian, dan lainnya	Saat pembelajaran usai	Penilaian untuk pembelajaran

d. Keterampilan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Tes Lisan	Pementasan di depan kelas	Setelah materi pembelajaran selesai	Penilaian untuk pembelajaran

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Zikrin, S. Pd. M.M

NIP.196701111986122001

Curup, November 2021
Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Hapitriani, S. Pd.

NIP. 196201011984031011

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(TEKS CERITA FANTASI)

Satuan Pendidikan	: Sekolah Menengah Pertama
Nama Sekolah	: SMP Negeri 1 Rejang Lebong
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester	: VII (Tujuh) / 1 (Satu)
Alokasi Waktu	: 1 x 60 menit

A. Kompetensi Inti

KI-1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya

KI-3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

KI-4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan ciri tokoh, latar, alur, dan tema pada cerita fantasi dan menunjukkan buktinya pada teks yang dibaca/didengar.
2. Meningkatkan keterampilan berbicara siswa
3. Menceritakan kembali isi cerita fantasi

C. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.3 Menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) yang didengar dan dibaca.	4.3.1 Menyimpulkan tokoh dan latar cerita fantasi 4.3.2 Menyimpulkan urutan cerita fantasi. 4.3.3 Menceritakan kembali isi cerita fantasi lisan/ tulis

D. Metode Pembelajaran

Bermain Peran (*Role Playing*)

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta Didik melakukan do'a sebelum belajar (meminta seorang peserta didik untuk memimpin do'a)2. Guru mengecek kehadiran peserta didik3. Peserta Didik menerima informasi tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan materi yang memiliki keterkaitan dengan materi sebelumnya.4. Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi, ruang lingkup materi, tujuan, manfaat, langkah pembelajaran, metode penilaian yang akan dilaksanakan
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan waktu 10 menit kepada masing-masing kelompok untuk persiapan tampil di depan kelas2. Guru memanggil kelompok yang tampil sesuai dengan nomor urut kelompok

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa diberi waktu maksimal 40 menit untuk melakukan pementasan drama teks cerita fantasi 4. Guru mengarahkan kelompok yang lain untuk memperhatikan kelompok temannya yang sedang tampil 5. Guru melakukan penilaian terhadap keterampilan berbicara siswa secara individu
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing perwakilan kelompok memberikan tanggapan terhadap kelompok yang sudah tampil 2. Guru mengevaluasi pementasan masing-masing kelompok

F. Penilaian

Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa (Posttest)

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Curup, Desember 2021
Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia



Zikriin, S.Pd. M.M

NIP.196701111986122001

Hapitriani, S. Pd.

NIP. 196201011984031011

Teks 1

Dunia Cokelat

Segerombolan anak sedang berjalan-jalan di tengah hutan. Anak-anak tersebut adalah Willy, Hans, dan Kimberly. Mereka berempat menemukan sebuah rumah besar yang terbuat dari cokelat. Saat masuk, ia menemui pemilik rumah cokelat tersebut. Pemilik rumah tersebut adalah seorang nenek renta yang terlihat baik hati.

Saat masuk ke rumah, mereka berempat dibuat takjub oleh berbagai hidangan cokelat yang ada. Bahkan dari dinding rumah, engsel pintu, dan berbagai benda lainnya semuanya terbuat dari cokelat. Hans dan Willy yang sangat menyukai cokelat amat senang menemukan rumah yang terbuat dari serba cokelat ini.

Nenek : Silahkan masuk anak-anak baik (*tiba-tiba terdengar suara di pojok kiri ruangan*). Nenek tersebut mempersilakan keempatnya untuk memakan cokelat apa pun yang ia mau sepuasnya.

Willy : Ayo Hans makan yang banyak, mumpung gratis kita makan coklat disini

Hans : Iya wil, senang sekali rasanya

Willy dan Hans dengan lahap memakan semua cokelat yang dihidangkan dengan rakus. Sedangkan Kimberly tidak suka cokelat hanya memakan sedikit saja.

Nenek : Jangan Khawatir Makanlah yang banyak coklatnya, semua coklat disini milik kalian

Nenek tersebut memaksa Hans dan Willy agar menyantap cokelat lebih banyak lagi.

Willy jadi menyadari ada yang tidak beres dengan ini,

Willy : Huss, Hans sudah cukup, seperti ada yang aneh dengan nenek itu

Hans : Aneh gimana? Nenek itu baik loh ngasih semua coklat disini ke kita

Willy : Hans cukup ayo kita keluar dari sini

(*Nenek pun mendengar percakapan antara willy dan hans untuk segera meninggalkan dirinya*)

Nenek itu menjadi marah. Kimberly yang menyadari bahwa ini sudah tidak benar, memaksa Hans dan Willy untuk segera keluar rumah.

Willy dan Hans kekenyangan, ia hampir saja tidak sanggup untuk berlari. Untungnya, Kimberly membantunya dengan senang hati.

Kimberly : Willy, Hans ayooo cepat kita harus keluar dari sini

Hans : aku kekenyangan, Aku tidak kuat berlari, bantu aku

Willy : Kim tolong kami, bantu kami keluar dari sini

Kimberly : ayoo cepat kemari tangan kalian, pegangan yang erat

Nenek itu menjerit dan memekik seram melihat ketiga anak tersebut meninggalkan rumah cokelatnyanya. Tetapi, nenek tersebut tidak bisa berbuat apa-apa karena tenaga Kimberly sudah cukup membantu kedua teman untuk pergi.

Sesampainya di rumah, mereka menceritakan kejadian yang ia alami kepada Kakek Hans.

Willy : Kek, kami hamper saja terjebak di rumah coklat (*dengan nafas ngos-ngosan*)

Kakek : Kenapa kalian sampai bisa kesana?

Hans : Kami bertiga tadi sedang berjalan-jalan ke hutan, terus di sana ada rumah besar

Kimberly : Iya kek, akhirnya karena kami penasaran jadi kami bertiga masuk kedalam rumah tersebut, dan anehnya seisi rumah itu penuh dengan coklat.

Kakek Hans mengatakan bahwa sebenarnya itu adalah jebakan dari penyihir agar anak-anak tadi bisa menjadi santapan makan malamnya. Mereka bertiga pun bergidik ngeri.

Kakek : Lain kali lebih berhati-hati

Teks 2 Dunia Manisan

Dahulu kala ada seorang anak yang sangat baik dan pintar, namanya Ely. Ely anak bungsu dari dua bersaudara, ia memiliki seorang kakak perempuan yang bernama sita. Ely yang sangat baik dan pintar. Suatu ketika peristiwa terjadi pada malam yang sunyi, ada sebuah cahaya yang masuk ke kamar Ely. Lalu Ely mengikutinya, dan sampailah di titik cahaya itu. Dia melihat sesosok dua wanita cantik bagaikan peri, dan ternyata itu memanglah peri yang dikirim oleh Tuhan untuk Ely.

"Siapa kaliah," tanya Ely.

"kami berdua adalah peri kiriman Tuhan, Dia yang telah mengirimku untukmu, Dia mengirimku hanya untuk anak baik sepertimu, kau adalah anak yang mulia dan terpuji maka ikutlah denganku," jawab Peri

"Tapi, apakah ini nyata, apakah kakak peri?"

"Iya, Ely, aku memang peri, mendekatlah wahai anak baik."

Tanpa berpikir lama Ely mendekat ke peri itu. Ely sungguh tidak percaya akan hal itu, tetapi dia juga senang. Peri memegang tangan Ely dengan lembut dan erat. Ely pun merasa nyaman. Tetapi, dalam sekejap Ely dan peri itu hilang dan pergi ke dunia yang berbeda.

"Di mana aku, Peri, aku tidak percaya ini, tetapi bagaimana jika orang tuaku mencariku."

"Tidak apa, Nak, kamu akan aman bersamaku."

Ternyata Ely dan peri berpindah ke dunia manisan. Ely terkaget-kaget saat di sana dipenuhi dengan berbagai macam manisan, yaitu cokelat, permen, buah buahan, danau susu, dan masih banyak lagi.

"Bolehkah aku memakan semua ini, Peri?"

"Boleh Ely, semuanya memang untukmu." Ely mencicipi semua makanan dengan gembira.

Ely sudah lelah karena banyak makan permen dan coklat dan dia pun akhirnya terlelap tidur. Saat dia bangun dia sudah di rumah, serta ada banyak manisan di dalam kamarnya,

Kak sita : Ely bangun ibu menyuruhmu pergi kerumah nenek pagi ini

Ely : Iya kak sebentar (teriaknya)

Kak sita : bu lihat ely susah dibangunin

Ibu : Nak, ayo bangun temani ibu kerumah nenek ya (*Tiba-tiba ibu langsung masuk ke kamar*)

Ely : Iya bu

Ely sangat berterima kasih kepada Tuhan karena telah mengirim peri yang sangat baik kepadanya. Ely memang pantas untuk menerima semua ini, dia adalah anak yang sangat baik dan terpuji.

Teks 3

Nia In Wonderland

Aku baru saja tersadar dan aku terkaget aku ada di mana sekarang?. padahal beberapa saat yang lalu aku sedang tidur di kamarku sambil membaca buku. tapi sekarang aku berada di tengah hutan. Aku berjalan tanpa arah, mengikuti jalan setapak yang ada di depanku, entah ada di mana aku sekarang, tapi yang jelas aku takut. aku melihat seseorang sedang membelah kayu dengan kapaknya di di depan mataku, seorang anak yang mengayunkan kapaknya ke arah kayu hingga menimbulkan bunyi nyaring, TAK!!!, Dia melakukannya berulang-ulang, aku menyipitkan mataku, untuk melihat jelas wajah anak itu dan sepertinya aku mengenalnya. dia adalah temanku jerry, aku memanggilnya dengan suara lantang dan dia menoleh. aku segera menghampirinya, perasaanku sangat senang karena setidaknya ada orang yang aku kenal.

Nia : Heii, Jerryyyy

Jerry : Siapa kau?

Aku kaget mendengar dia mengatakan itu

Nia :Ini aku nia,teman satu kelasmu

Jerry : “Maaf aku tidak mengenalmu” jawabnya

Aku terkejut saat mendengar jawabanya, entah apa dia mungkin terkena amnesia. aku akan menanyakannya sekali lagi, tetapi saat aku ingin bertanya aku mendengar suara teriakan, di ujung sana aku melihat kobaran api yang menyala-nyala menimbulkan asap pekat yang melambung di udara. aku tersentak

Jerry : Ayo ikut aku (tiba-tiba jerry tersentak, dia menarik pergelangan tanganku dan mengajaku berlari)

Nia : Kita mau kemana?" Tanyaku

Jerry : "Kita akan ke desa tempat tinggalku" sahutnya.

Aku hanya terdiam mendengar jawabanya, dan kakiku terus berlari di atas rumput hijau, dan kami sampai di desa itu.

Aku terkejut saat melihat keadaan desa telah hancur, porakporanada, kepingan bangunan di mana-mana, kobaran api yang menari-nari, mayat-mayat yang bertebaran seperti daun-daun di musim gugur, dan yang melakukan itu semua adalah raksasa besar yang ada di hadapan kami. raksasa hijau itu sangat menakutkan dia menatap jerry dan aku dengan mata merah seramya.

Jerry : cepat cari tempat yang aman (Jerry menyuruhku bersembunyi dan aku menuruti apa maunya)

Jerry berlari dengan gagah berani dia berlari ke arah makhluk besar hijau itu, dan baju jerry berubah menjadi baju seorang kesatria dan. jerry terbang dia mengarahkan kapaknya yang bercahaya ke arah monster itu, namun dia berhasil menagkisnya, dan dia menembakan laser dari matanya, laser itu mengenai jerry hingga dia terluka dan terjatuh ke tanah, dan monster itu ingin menginjak jery dengan kaki besarnya. aku memejamkan mata karena tidak ingin melihat pemandangan ini.

Tiba-tiba ada suara muncul di kepalaku suara yang menyuruhku untuk menyelamatkan jerry. Aku kembali membuka mataku dan melihat tubuhku mengeluarkan cahaya sesaat setelah cahaya itu hilang baju piyama yang tadi aku kenakan berubah menjadi baju dress biru yang indah, tapi yang membuat aku terkejut kini aku memeiliki sayap di punggungku.

Aku masih takut dengan monster itu tapi aku harus menyelamatkan jerry, aku terbang dengan sayapku. dan tiba-tiba muncul sebuah busur panah di tanganku, aku belum pernah memanah sebelumnya tapi apa salahnya aku mencoba, aku membidik tepat di matanya dan melesatkan anak panah yang bercahaya itu. Dan monster itu pun lenyap.

Aku berhasil mengalahkannya, aku kembali ke wujud semulaku, dan saat aku menghampiri jerry tiba-tiba tubuhnya menghilang, semuanya menghilang dan tiba-tiba turun hujan. yang membuatku tersadar bahwa semua hanyalah mimpi,

Ibu : Nia bangun ini sudah siang, nanti kamu terlambat ke sekolah (*ibu datang mengetok pintu kamar nia*)

Nia : Iya bu lima menit lagi

Ibu : Okee sarapannya sudah ibu siapkan

Nia : Iya bu

20 menit berlalu, sudah menunjukkan pukul 07.15, Kringggg-kringggggg bunyi sepeda dua sahabat nia yang sudah di depan rumah yaitu miranda dan putri.

Miranda : Niaaa (panggilnya di teras depan)

Putri : Nia ayoo berangkat entar kita telat loh

Miranda : Mana sih nia, biasanya jam segini sudah siap berangkat

Nia pun terburu-buru keluar rumah dan mengeluarkan sepeda nya. Selama di perjalanan menuju sekolah dia tersadar celana nya yang basah bukan karena hujan tapi karena mengompol. mungkin inilah akibatnya jika tidak berdoa sebelum tidur.

Teks 4

Sahabat Cermin

Aku termenung di balkon sekolah. Termenung sedih dan berkhayal, bahwa akan punya sahabat. Sahabat setia yang tidak akan meninggalkan diriku sendiri. Tapi, tak ada yang ingin berteman denganku. Bahkan semua orang membenciku. Padahal, aku tak pernah berbuat jahat kepada mereka. Aku juga selalu berusaha yang terbaik agar mereka tak menganggapku aneh.

Casey : Hai mel, hai wil, hai sya bolehkah aku duduk bersama kalian?

Melati : Kami gak mau berteman denganmu Badgirl

Wilda : Cas, kita kan udah berulang kali kasih tau, kalo kita bertiga gak mau temenan sama kamu

Casey : Tapi kenapa, salah saya apa?

Tasya : yuk teman-teman kita pergi saja dari sini

Melati&wilda : byeee

Caseyla Diandra. Itulah namaku. Orangtuaku memanggil aku Casey. Tapi teman-temanku memanggilku BadGirl. Panggilan yang sangat menyayat hati. Yah sebenarnya mereka yang kusebut teman tidak menganggapku teman. Mereka lebih mirip dengan musuhku.

Setiap hari, kucoba jalani hari dengan senyuman. Tapi dibalik senyuman itu tersimpan beribu luka yang sangat menyakitkan. Dan hari ini aku akan pergi membeli sebuah cermin untuk hiasan di kamar baruku. Dengan segera aku pergi ke Mirror Shop. Di sana terdapat banyak model cermin terbaru. Tetapi, pandanganku hanya tertuju kepada sebuah cemin besar yang dikelilingi ukiran yang sangat indah. Dan setelah kutanya harganya Rp. 895.000. Karena tertarik, aku segera membelinya tanpa pikir panjang. Kata penjaga di sana, cermin itu akan dikirim tepat jam 4 sore.

“Tiiiiin!!! tiiiiin!!!” klakson mobil pengantar cermin itu pun terdengar. Casey segera berlari untuk membukakan pintu rumahnya.

“Silakan masuk Pak. Kamar saya ada di sana.” Ujar Casey sembari menunjukan kamarnya.

Tak lama kemudian cermin itu sudah dipasang. Orang-orang yang mengantar cermin itu, juga sudah pulang. Casey yang sendirian di rumah, asyik meratap cermin itu. “Ah, indah sekali cermin itu.” Pikir Casey. Tapi, karena merasa janggal dengan cermin itu, Casey mulai mendekati cermin itu. “Aaaaaa...” Casey berteriak keras. Ia sangat ketakutan. Itu karena ada bayangan seseorang di cermin itu. Tapi bayangan itu bukan bayangan dirinya. Bayangan itu adalah bayangan gadis seusia Casey dengan wajah riang. “Aaaaaa...” Casey kembali berteriak. Ia berteriak kali ini karena bayangan itu bersuara kecil.

Lalu Casey pun membalas suara itu.

Casey : “Siapa kau?”

Rory : “Hai Casey, jangan takut. Namaku Mirrory. Kau bisa memanggilku Rory. Aku tidak akan menyakitimu. Aku di sini hanya ingin menjadi temanmu.” Jelas

bayangan itu yang ternyata bernama Rory.

Casey : “Oh, mmm... kalau begitu maafkan aku ya Ro...ry.” Ucap Casey ragu.

Rory : “Tentu,” jawab Rory.

Casey : “Oh ya, bagaimana kau bisa ada di cermin itu Rory?” Tanya Casey

Rory : “Aku bisa ada di cermin ini karena kejadian 3 tahun lalu. Saat itu aku masih berumur 8 tahun. Waktu itu aku menemukan cermin ini. Dan memencet tombol kecil di belakang cermin. Seketika aku tersedot masuk ke dalam

cermin. Lalu cermin ini ditemukan oleh seseorang. Kemudian cermin ini dijual di Mirror Shop.” Jelas Rory panjang lebar.

Casey yang mendengarkan hanya diam setia mendengarkan.

Casey : Oh... Gitu, Rory, kau mau tidak jadi sahabatku?” Tanya Casey tiba-tiba.

Rory : Aku sangaaat... mau, Tapi, aku hanya bisa menjadi sahabat cermin untukmu.”

jawab Rory tak bersemangat.

Casey Tidak apa-apa kok. Begini saja aku sudah senang.” Balas Casey.

Lalu mereka asyik mengobrol tanpa peduli apapun. Kini Casey sudah punya sahabat. Walaupun ia tau bahwa sahabatnya itu ada dicermin. Rory pun setia menjadi sahabat cermin seperti apa yang diinginkan Casey. Casey pun tak perlu lagi punya sahabat lain. Baginya, Rory sudah lebih dari cukup. Dan tak ada yang bisa menggantikan kedudukan Rory di hati Casey. Setiap hari, Casey berharap Rory akan menjadi manusia utuh. Dan tidak lagi menjadi sahabat cermin. Tapi, entahlah, kapan itu semua akan terjadi.

Teks 5

Cincin Kali Maya

Sebulan sudah terdengar rumor bahwa cincin itu mampu membuat pemiliknya masuk ke dimensi lain. Aku tak percaya. Beda dengan sahabat baikku, Adi. Dia begitu antusias menemukan cincin berharga itu.

Adi : “Bay, kamu mati rasa, ya? Barang berharga seperti itu kamu tidak tertarik sama sekali.” Tegas Adi padaku.

Doni : barang klasik dan unik bay

Bayu : “Buat apa. Apa untungnya punya benda itu?” Tanyaku.

Adi dan doni begitu bersikeras mengajakku mencari barang keramat yang konon sakti tersebut. Aku punya alasan tersendiri mengapa aku tidak tertarik. Bagiku masuk ke dimensi lain tidak ada manfaatnya. Lebih baik di sini. Hidup dengan normal layaknya manusia biasa di dunia yang nyata kehidupannya.

Namun, apalah daya. Sahabat baikku memintaku menemaninya mencari. Ya, mencari barang antik dengan iming-iming masuk ke dunia lain. Bukan dunia ghaib, akan tetapi dimensi dimana sang pemilik cincin kali maya dapat keluar dan masuk melihat isi dimensinya.

Bayu : “Bukankah dunia yang jelas nyata ini masih banyak yang perlu digali daripada pergi ke tempat yang agak terdengar tahayul.” Bisikan batinku tetap tidak

membuat Adi dan doni mundur. Toh ini hanya omongan batinku saja. Mana bisa mereka mendengarnya.

Kami berangkat ke lokasi yang katanya cincin itu dijatuhkan sang peri Malam. Orang-orang di komplek aku tinggal percaya akan hal itu. Mereka berbondong-bondong kesana, kelokasi di tengah hutan pinus dekat tempat tinggal kami. Bukan lima atau pula sepuluh. Ada ratusan orang yang siaga menyiapkan diri, rela bergadang menemukan si kali maya. Senter, obor dan alat penerang bersautan di dalam hutan. Diantara ratusan mereka yang berusaha malam itu, hanya penerangan milik kami berdua yang paling redup. Ala kadarnya. Yang penting berangkat, berusaha mencari dan menemukan barang pujaan di hutan pinus. Hingga tengah malam tiba, kami tak kunjung menjumpai yang kami cari. Kami lelah. Kuputuskan agar beristirahat sebentar di bawah pohon pinus yang cukup besar.

Bayu : Adi, ayo kita istirahat sejenak, perjalanan ini sangat melelahkan sekali

Doni : iya sama, aku juga sudah sangat lelah

Adi : Oke baiklah, mari kita duduk di bawah pohon itu saja

Aku duduk menghadap ke arah barat, Adi sedikit menyerong keutara sedangkan doni menghadap ke arah timur. Dia tampak masih saja menyenter kesana-kemari. Berharap ada pantulan cahaya dari cincin kali maya, tanda dimana si cincin berada.

Menghapus sunyi, aku menepuk-nepuk tanah di bawah pinus. Tak sengaja aku menyentuh benda kecil yang agak keras. Kukorek benda yang tertancap di tanah tersebut tanpa sadar. Tak kusangka, benda itu sebuah cincin lusuh bertakta batu berwarna bening yang agak berkilau.

Seketika aku terkejut. Mengambil tangan Adi untuk memberi tahu temuanku.

Bayu : di.. adi coba lihat ini

Belum lama kurengkuh tangan Adi, cincin itu tiba-tiba menyala putih. Mata kami silau. Aku dan sahabat baikku tersentak kebelakang, tak kuasa memandangi cahaya putih yang dikeluarkan benda kecil asing yang kutemukan.

“Aaaaaah, cahaya apa ini?” teriak Adi.

Aku bingung menjawab. Entah apa yang sebenarnya terjadi saat itu. Setelah nyala putih dari cincin mereda, kami bertiga terperangah. Kami berada di sebuah gubuk tua jaman dulu. Atapnya terbuat dari anyaman daun kelor dan tiang-tiang penyangga bangunannya terbuat dari bambu dengan kombinasi kayu yang entah apa namanya. Asing. Baru pertama kali aku melihatnya langsung.

kami bertiga menoleh kesana-kemari. Di sana sepi. Padahal cuaca begitu terik. Tidak ada orang yang berlalu lalang seperti di komplek kami tinggal.

Adi : “Bayu, kita ada dimana?” tanya Adi padaku ketakutan.

Bayu : Entahlah kita dimana di

Sekali lagi aku tidak tahu harus menjawab apa. Aku bingung. Tempat itu baru bagiku. Hari yang awalnya malam, tiba-tiba menjadi terik di siang hari. Kami dibuat jantungan saat seorang kakek tua dengan jenggotnya yang panjang menghampiri kami keluar dari gubuk tua.

Kakek : “Untuk apa kalian kemari anak muda?” ucap sang kakek sambil terbata.

Adi tidak menjawab. Hal pasti yang kulihat hanya sang kakeklah penghuni tempat

asing kami terdampar. Di sekeliling tak ada orang sama sekali. Adi masih terlihat kaget dan takut lepas cahaya putih menyelimuti kami berdua. Akhirnya, kuberanikan diri bercerita panjang lebar pada kakek tua di sana. Termasuk rasa penasaran Adi pada cincin kali maya. Nasibku, doni dan adi ternyata mujur. Kakek asing yang kujumpai berkisah asal-usul kali maya. Cincin itu adalah cincin hitam yang membuat sang pemakai terkurung di dimensi yang diciptakan ratu kegelapan. Tujuannya untuk mengurung manusia-manusia yang penasaran dengan dimensi yang diciptakannya. Mengurung mereka yang tidak puas dengan dunia nyata. Memenjarakan mereka yang suka ingin lebih. Tidak bisa kembali.

Kakek : Silahkan masuk anak muda

Bayu : Baik kek

Usai mendengar alkisah dari kakek, kami diminta masuk kedalam gubuknya. Kami manut pada pinta tersebut. Begitu kami dibukakan pintu dan melangkah kaki ke dalam, kami disambut kembali oleh cahaya putih yang menyelimuti. Dalam hati aku sedikit khawatir. Kemana lagi aku dan sahabatku akan terdampar. Namun, semua terjawab. Sesaat setelah cahaya putih menghilang, Aku dan Adi tengah kembali di depan rumahku, di dunia nyata dimana harusnya kami berada. Waktu pun kembali normal, jam menunjukkan pukul 03.00 WIB. Cincin kali maya hilang dari genggamanku. Entah kemana. Akan tetapi, aku bersyukur. Tidak dipenjara oleh di dimensi lain.

Teks 6

Jam Ajaib

Besok adalah hari ulang tahunku yang ke-10. Hmm, tak sabar rasanya menunggu hadiah dari Ayah dan Ibu. Aku pernah bilang kalau aku ingin punya piano. Aku ingin belajar bermain piano.

Asyiknya kalau aku bisa punya sebuah piano! Aku juga pernah bilang pada Ibu, kalau aku ingin punya sepeda. Enaknya kalau bisa berangkat dan pulang sekolah naik sepeda bersama teman-teman. Jadi... kira-kira Ayah dan Ibu akan memberiku piano atau sepeda, ya? Aku jadi penasaran.

Tiba-tiba aku melihat bingkisan kecil di meja belajarku. Namaku tertera di atasnya. Hadiah dari siapa, ya? Dengan hati-hati kubuka bingkisan itu. Wow, sebuah jam meja kecil! Bagus sekali! Ada catatan kecil di dalamnya.

Selamat Ulang Tahun!

Rea : aku hanya bisa memberimu jam mungil ini sebagai kado ulang tahun. Jam ini adalah jam ajaib.

Putarlah tanggal, hari, dan jam tertentu. Lalu pencet ombol on di belakang jam ini. Maka kamu bisa melihat di permukaan jam ini kejadian yang terjadi padamu di saat itu. Untuk menghentikannya, pencet tombol *off*. Tapi, hati-hati, ya. Jam ajaib ini hanya bisa digunakan tiga kali.

Rea : Astaga! Aku menepuk dahiku. Aku baru ingat kalau aku sudah tiga kali menggunakan jam itu! Oh, aku terlalu bersemangat, jadi kurang hati-hati Padahal tadi aku hampir tahu hadiah dari Ayah dan Ibu. Aduuuh, terpaksa aku harus sabar menunggu sampai besok.

Kak Dea : Keesokan paginya, “Selamat ulang tahun!” ciuman Kak Dea membangunkanku.

Hmm... tapi hari itu aku tidak bersemangat membuka hadiah dari Kak Dea dan teman-temanku. Isinya sama persis dengan yang kulihat di jam ajaib kemarin.. Jam itu memang benar-benar ajaib!

Ayah dan Ibu juga memberi ciuman selamat ulang tahun padaku. Namun mereka belum memberi hadiah. Sampai malam tiba, aku menunggu dengan gelisah. Ah, jangan-jangan... Ayah dan Ibu memang tidak memberiku hadiah...

Ibu : “Rea....” Ibu mengguncang bahunya pelan. Oh, rupanya aku tertidur di depan televisi. Aku membuka mata dan melihat Ayah dan Kak Dea sedang menggotong sebuah kardus besar.

Rea : “Hei, itu, kan, persis dengan yang kulihat dalam jam ajaib kemarin!” pekikku dalam hati.

Wah, sebentar lagi aku akan tahu kelanjutan cerita yang terpotong kemarin. Aku jadi bersemangat kembali.

Ayah : “Bukalah, Rea!” perintah Ayah sambil tersenyum. Aku cepat-cepat menyobek kertas pembungkusnya dengan tidak sabar. Astagaaa!

Rea : “Terima kasih, Ayah! Terima kasih, Ibu!” teriakku, lalu memeluk dan mencium Ayah dan Ibu.

Ayah : “Komputer itu untuk kamu dan Kak Dea. Kalian harus menggunakannya bersama-sama, ya!” pesan Ayah.

Aku mengangguk gembira. Sudah lama aku dan Kak Dea ingin punya komputer. Sekarang keinginan kami terwujud.

Malamnya aku termenung di depan jam ajaibku. Sekarang jam itu tidak ajaib lagi. Ah, mungkin itu memang lebih baik. Bukankah lebih asyik jika kita tidak tahu apa yang akan terjadi esok hari? Kita bisa menebak-nebak, merasa penasaran, dan terpekik kaget! Yang pasti, kita pun akan belajar untuk lebih bersabar. Ya, dan aku sekarang jadi penasaran lagi. Apa ya hadiah untukku tahun depan? Mungkin sebuah piano, sepeda, atau... jam ajaib! Hihhi....

Aneh, tak ada nama pemberinya. Wah, jangan- jangan ini hanya kerjaan saudaraku yang iseng! Jam itu memang bagus. Warnanya biru muda, warna kesukaanku. Iseng, kuputar tanggal 10 November 2003, jam delapan pagi. Lalu kutekan tombol on. Ajaib!

Tiba-tiba angka-angka di bagian depan jam itu menghilang dan berganti dengan gambar.... oh, itu gambarku! Aku memakai seragam sekolah di antara teman-

temanku. Ah, aku ingat! Waktu itu kami sedang upacara bendera memperingati Hari Pahlawan. Hihhi... karena bosan, tampak aku main tendang-tendangan dengan Dora yang berdiri di sampingku. Kutekan tombol *off*. Gambarku menghilang dan jam itu kembali terlihat seperti jam biasa.

Jadi, jam itu benar-benar ajaib! Aku terpana memandangnya. Ah, kini aku tak peduli siapa yang memberikan jam ini padaku. Aku penasaran.

Apa jam ini bisa digunakan untuk melihat masa depan? Akan jadi apa aku lima belas tahun nanti?

Segera kuputar jam itu. Pelan-pelan terlihat gambarku yang sedang membaca koran. Hei, namaku tertera di koran itu! Wah, ternyata aku menulis cerita anak-anak yang berjudul Jam Ajaib. Astaga, aku bisa melihat masa depan!

Aha! Aku ingin tahu juga, besok aku akan dapat kado apa saja, ya? Untuk ketiga kalinya, kuputar jam ajaib itu. Aku bisa melihat gambarku yang sedang membuka sebuah bungkusan. Ternyata isinya sebuah boneka kodok yang lucu dari Kak Dea, kakakku. Aku juga bisa melihat kado dari teman-temanku. Kebanyakan alat-alat tulis. Eh, namun hadiah dari Ayah dan Ibu belum kelihatan. Kuputar jam itu sehingga menunjukkan pukul 9 malam di hari ulang tahunku. Kini di permukaan jam tampak Ayah dan Kak Dea sedang menggotong sebuah kardus besar... Oh, tiba-tiba gambar pada jam itu menjadi kabur. Kuusap permukaannya lalu kuguncang-guncang. Namun angka-angkanya malah muncul kembali, padahal aku belum menekan tombol *off*. Jam ajaib itu rusak!

Teks 7
Rainy Girl

Namaku Anita, aku dikenal sebagai gadis pembawa hujan sekaligus gadis pembawa sial. “pergi kau dari tempat ini!”, “Jangan ke sini... nanti pakaianku tidak bisa kering!”

“Dasar, pembawa hujan sial!”

Cemoohan seperti itu sudah merupakan makananku sehari-hari.

Aku memang terlahir dengan sebuah keunikan. Aku tak pernah melihat bagaimana bentuk matahari, seterang apa cahayanya dalam menyinari bumi ini. Hari-hariku hanya dipenuhi awan gelap yang membuat orang-orang di sekitarku membenciku. Kulitku pucat layaknya mayat yang hidup kembali. Tatapan mataku seakan kosong dan dipenuhi oleh kesedihan. Sudah kucoba pergi ke orang-orang yang dipercaya pintar dan memiliki kekuatan magis, namun tak ada satu pun yang bisa menghilangkan keunikanku ini.

Anita : “Ma, kenapa aku harus jadi seperti ini.. kenapa harus anita?” tanyaku kepada mama yang mengemasi baju-bajuku

Mama : “Anita, kamu harus sabar ya, mungkin ini merupakan cobaan dari Tuhan” kata mama menghibur

Entah sejak kapan aku menyandang gelar wanita hujan, hanya setauku sewaktu ayahku masih hidup aku masih sempat melihat terangnya matahari. Namun hal itu sudah terjadi sangat lama, bahkan aku tak dapat mengingatkannya lagi.

Di sekolah aku pun selalu dikucilkan. Tak ada seorang pun yang mendekat denganku. Terkadang, suasana sedih membuatku merasa tertekan dan cuaca menjadi hujan lebat. Bahkan ketika aku sedang senang bersama mama hujan juga turun. Maka untuk meredam hujan aku jarang merasakan kesedihan dan kebahagiaan.

Reza : “hei, Anita! Mau pulang bareng gak?” tawar seorang pria berbadan tinggi jangkung dengan senyum ramah

Anita :“a..aku?” ucapku sambil telunjuk mengarah ke diriku

Reza :“siapa lagi kalau bukan kamu.. kan Cuma kamu yang punya nama Anita di sini...”ucapnya

Pria itu bernama Reza, aku tak pernah menyangka cowok populer seperti dia akan menyapaku, bahkan tak pernah terbersit di pikiranku dia akan mengajakku pulang bersama.

Anita “ta.. tapi kalau kita pulang bersama, nanti hujan turun akan repot..” kataku

Reza : “memang apa pengaruhnya hujan sama kamu?” tanyanya bingung

Anita : “memang kamu tak pernah mendengar dari yang lain tentang aku yang membawa hujan?”tanyaku

Reza: “kamu? Membawa hujan?? Keren sekali!!!” katanya terkesan “tapi pokoknya sekarang kita pulang dulu!” tangannya menggenggam tanganku dan mulai berlari menuju parkir

Cowok aneh, dia populer tapi aneh. Tapi, dari sekian banyak orang yang sudah kutemui, baru dia orang yang memuji keunikanku, bahkan dia orang yang pertama kali pulang bersamaku. Mungkin dia bisa menjadi teman pertamaku.

Kami pun mulai kenal satu sama lain, aku merasa kekosonganku terisi dengan kehadiran Reza di kehidupanku. Namun aku tak melihat adanya perubahan dari cuaca di sekitarku.

Hari demi hari, minggu demi minggu, bulan demi bulan berlalu. Aku dan Reza menjadi sahabat yang baik. Dia menerima semua kekuranganku, bahkan dia merubah kekuranganku menjadi kelebihan baginya.

Tanpa aku sadari, untuk pertama kalinya setelah sekian lama, aku melihat matahari terbenam dengan mata kepalaku sendiri. Awan benar benar menghilang dari langit, tak ada tanda tanda adanya turun hujan. Aku sangat menikmati kehidupan yang seperti ini. Bahkan semenjak cuaca menjadi normal, teman teman seperti mulai menerima diriku dengan ramah.

Namun, hal tersebut hanya terjadi beberapa bulan saja. Diriku yang tak pernah kembali menangis menjadi pusat permasalahan lagi bagi orang lain. Kekeringan melanda di sekitarku. Air menjadi kurang, sumur sumur mengering, mata air pun menjadi kering.

Aku bahkan tak sadar bagaimana itu bisa terjadi. Aku merasa semua ini bukan ulahku, namun semua orang berpikir lain. Semuanya berpikir bahwa aku yang selalu ceria menjadi penyebab tak pernah turunnya hujan tersebut.

Anita : “ku mau bicara denganmu” kataku

Reza: “ngomongin apa sih honey?” tanya reza

Anita : “sebenarnya... aku mau kita gak sahabatan lagi” kataku tanpa ragu

Reza : “kenapa nit?”

Anita : “aku... akan kembali menjadi wanita hujan” kataku

Aku pun pergi meninggalkan Reza, dan bersiap untuk pergi dan tak akan menemuinya. Tangisanku tak terhentikan, Reza mencoba mengejarku namun aku segera menaiki bus kota. Kembali lagi aku melihat gumpalan awan yang memenuhi langit dan turun sebagai hujan. Diriku yang sempat bahagia, kembali mengalami kesedihan yang sangat menyayat. akhirnya hujan lebat turun menjadi kebahagiaan bagi orang-orang di sekitarku yang mengalami kekeringan. Diriku kembali menjadi Rainy Girl.

**Nilai latihan siswa saat diberi perlakuan dengan metode bermain peran
(*role playing*) pada materi teks deskripsi**

No	Nama	Latihan 1	Latihan II
1.	Abid Zaki Rohman	50	55
2.	Adhyka Arya Dwi Putra	55	70
3.	Afifah Syahira	70	75
4.	Ahmad Qitasyahalam Dioba	65	70
5.	Aisyah Rahmawati	55	65
6.	Alfina Nhatania	35	55
7.	Andra Michael	65	70
8.	Azahra Aprilia Hersa	65	70
9.	Azzelzy Zahwa	55	65
10.	Bian Karmaenita	65	70
11.	Damar Rifa Aulia	80	75
12.	Darrel Yusuf Andreas	70	70
13.	Davino Al Ghozali	65	70
14.	Dzakwan Aqil Al Azzam	35	50
15.	Farel Difadillah	60	70
16.	Fatih Patria Lathif	45	55
17.	Gita Dwiani	55	70
18.	Kesya Salsabilla	65	75
19.	Keyla Dwie Mozza	70	70
20.	Laura Maviona	60	65
21.	M. Dandy Risky Saputra	55	65
22.	M. Fathan Alghani	50	70
23.	M. Rizky Ananta Putra	65	75
24.	Muhammad Kaka Ramadhan	45	55
25.	Muhammad Raffi Zaidan	55	60

26.	Muhammad Zerzio Akhira	35	55
27.	Muja Stevanny	65	70
28.	Nagita Ashari	65	70
29.	Nasyanda Ziefa Hartono	65	75
30.	Nayla Nasya Qarira	60	65
31.	Putri Rania Zahara	70	75
32.	M. Daffa Iftitah	50	70
33.	Rahmat Jaffa	60	60
34.	Rama Danyo	70	75
35.	Silvia Oktaria Suherli	65	70
36.	Tifani Maharni Noviyanti	60	70

Nama	Indikator Penilaian				Nilai	Kategori
	Ketepatan	Kelancaran	Intonasi	Ekspresi		
Abid Zaki Rohman	15	25	15	15	70	Cukup
Adhyka Arya Dwi Putra	25	25	15	15	80	Baik
Afifah Syahira	15	20	25	25	85	Baik
Ahmad Qitasyahalam Dioba	25	15	25	15	80	Baik
Aisyah Rahmawati	15	25	20	15	75	Cukup
Alfina Nhatania	15	15	15	20	65	Kurang
Andra Michael	25	2	15	15	57	Kurang
Azahra Aprilia Hersa	20	25	15	15	75	Cukup
Azzelzy Zahwa	15	15	15	25	70	Cukup
Bian Karmaenita	25	15	20	25	85	Baik
Damar Rifa Aulia	25	15	25	25	90	Sangat Baik
Darrel Yusuf Andreas	15	25	15	25	80	Baik
Davino Al Ghozali	25	25	15	15	80	Baik
Dzakwan Aqil Al Azzam	15	5	15	15	50	Kurang
Farel Difadillah	25	2	15	15	57	Kurang
Fatih Patria Lathif	20	15	15	15	65	Kurang
Gita Dwiani	25	20	15	15	75	Cukup
Kesya Salsabilla	25	15	25	15	80	Baik
Keyla Dwie Mozza	15	25	15	25	80	Baik
Laura Maviona	15	20	25	15	75	Cukup
M. Dandy Risky Saputra	25	15	15	15	70	Cukup
M. Fathan Alghani	15	15	25	15	70	Cukup
M. Rizky Ananta Putra	25	15	25	15	80	Baik
Muhammad Kaka Ramadhan	15	15	15	15	60	Kurang
Muhammad Raffi Zaidan	25	15	15	15	70	Cukup
Muhammad Zerzio Akhira	15	20	15	15	65	Kurang
Muja Stevanny	20	25	15	15	75	Cukup
Nagita Ashari	15	15	15	25	70	Cukup
Nasyanda Ziefa Hartono	25	15	25	15	80	Baik
Nayla Nasya Qarira	15	20	25	15	75	Cukup
Putri Rania Zahara	25	15	25	25	90	Sangat Baik
M. Daffa Iftitah	15	15	25	15	70	Cukup
Rahmat Jaffa	15	15	15	25	70	Cukup
Rama Danyo	25	25	15	25	90	Sangat Baik
Silvia Oktaria Suherli	15	25	15	25	80	Baik
Tifani Maharni Noviyanti	25	15	15	15	70	Cukup
Rata-Rata	19.86111111	17.47222222	18.33333333	18.19444	73.86111	SB : 3 B : 11 C : 15
Standar Deviasi (Sampel)	4.852997764	6.194403516	4.6291005	4.652615	9.375204	

N	36					K : 7
---	----	--	--	--	--	-------

Hasil Perhitungan SPSS Pada Nilai Posttest

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Nilai tes keterampilan berbicara siswa	36	100.0%	0	.0%	36	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
Nilai tes keterampilan berbicara siswa	Mean	73.8611	1.56253	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	70.6890	
		Upper Bound	77.0332	
	5% Trimmed Mean	74.1173		
	Median	75.0000		
	Variance	87.894		
	Std. Deviation	9.37520		
	Minimum	50.00		
	Maximum	90.00		
	Range	40.00		
	Interquartile Range	10.00		
	Skewness	-.403	.393	
	Kurtosis	.195	.768	

Hasil Perhitungan Secara Manual dengan Menggunakan *Chi Square*.

- Menentukan Rentang (R)

$$90-50+1 = 41$$

- Menentukan Banyak Kelas (K)

$$K = 1 + (3,3) \log n$$
$$= 6.1 \approx 7$$

- Menentukan Panjang Interval (P)

$$P = \frac{\text{Rentang (R)}}{\text{Banyak Kelas (K)}} = \frac{41}{6.1} = 5.7 \approx 6$$

- Tabel Distribusi Frekuensi

Interval	f	xi	fi xi	xi ²	fi xi ²
50-55	1	52.5	52.5	2756.25	2756.3
56-61	3	58.5	176	3422.25	10267
62-67	3	64.5	194	4160.25	12481
68-73	9	70.5	635	4970.25	44732
74-79	6	76.5	459	5852.25	35114
80-85	11	82.5	908	6806.25	74869
86-91	3	88.5	266	7832.25	23497
Jumlah	36		2688	35799.75	203715

- Menentukan Rata-Rata (\bar{x})

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i X_i}{\sum f_i} = \frac{2688}{36} = 75$$

- Menentukan Standar Deviasi (SD)

$$\begin{aligned} SD &= \sqrt{\frac{\sum f_i x_i^2}{n} - \left(\frac{\sum f_i x_i}{n}\right)^2} \\ &= \sqrt{\frac{203715}{36} - \left(\frac{2688}{36}\right)^2} \\ &= \sqrt{5.658 - 200.704} \\ &= \sqrt{5.658 - 40.282} \\ &= 9,3 \end{aligned}$$

- Menentukan Batas kelas bawah dan batas kelas atas

Batas Kelas Bawah	Batas Kelas Atas
49.5	55.5
55.5	61.5
61.5	67.5
67.5	73.5
73.5	79.5
79.5	85.5
85.5	91.5

- Menentukan Nilai Z

Batas Kelas Bawah	Batas Kelas Atas	ZBB	ZBA
49.5	55.5	-2.71	-2.07
55.5	61.5	-2.07	-1.42
61.5	67.5	-1.42	-0.77
67.5	73.5	-0.77	-0.13
73.5	79.5	-0.13	0.52
79.5	85.5	0.52	1.17
85.5	91.5	1.17	1.81

Nilai Z	Luas 0-Z	Luas Tiap Interval	O _i	E _i
-2.71 dan -2.07	0.00336 dan 0.01923	0.01587	1	0.57132
-2.07 dan -1.42	0.01923 dan 0.0778	0.05857	3	2.10852
-1.42 dan -0.77	0.0778 dan 0.22065	0.14285	3	5.1426
-0.77 dan -0.13	0.22065 dan 0.44828	0.22763	9	8.19468
-0.13 dan 0.52	0.44828 dan 0.68439	0.23611	6	8.49996
0.52 dan 1.17	0.68439 dan 0.84849	0.1641	11	5.9076
1.17 dan 1.81	0.84849 dan 0.96327	0.11478	3	4.13208

$\frac{\sum_{i=1}^k (O_i - E_i)^2}{E_i}$
0.3216526
0.3769168
0.8926875
0.0791416
0.735274
4.3896909
0.3101598
Jumlah = 7.1055232

- $dk = \text{banyak kelas} - 3$
 $= 7 - 3$
 $= 4$
 $\chi^2 \text{ tabel} = \chi^2 (\alpha) (dk)$
 $= \chi (0,05) (4)$

$$= (2,95) (4)$$

$$\chi^2 \text{ tabel} = 9.48773$$

TABEL NILAI KRITIS DISTRIBUSI CHI-SQUARE

df	0,1	0,05	0,025	0,001	0,005
1	2,705543	3,841459	5,023886	6,634897	7,879439
2	4,605170	5,991465	7,377759	9,210340	10,596635
3	6,251389	7,814728	9,348404	11,344867	12,838156
4	7,779440	9,487729	11,143287	13,276704	14,860259
5	9,236357	11,070498	12,832502	15,086272	16,749602
6	10,644641	12,591587	14,449375	16,811894	18,547584
7	12,017037	14,067140	16,012764	18,475307	20,277740
8	13,361566	15,507313	17,534546	20,090235	21,954955
9	14,683657	16,918978	19,022768	21,665994	23,589351
10	15,987179	18,307038	20,483177	23,209251	25,188180
11	17,275009	19,675138	21,920049	24,724970	26,756849
12	18,549348	21,026070	23,336664	26,216967	28,299519
13	19,811929	22,362032	24,735605	27,688250	29,819471
14	21,064144	23,684791	26,118948	29,141238	31,319350
15	22,307130	24,995790	27,488393	30,577914	32,801321
16	23,541829	26,296228	28,845351	31,999927	34,267187
17	24,769035	27,587112	30,191009	33,408664	35,718466
18	25,989423	28,869299	31,526378	34,805306	37,156451
19	27,203571	30,143527	32,852327	36,190869	38,582257
20	28,411981	31,410433	34,169607	37,566235	39,996846
21	29,615089	32,670573	35,478876	38,932173	41,401065
22	30,813282	33,924438	36,780712	40,289360	42,795655
23	32,006900	35,172462	38,075627	41,638398	44,181275
24	33,196244	36,415029	39,364077	42,979820	45,558512
25	34,381587	37,652484	40,646469	44,314105	46,927890
26	35,563171	38,885139	41,923170	45,641683	48,289882
27	36,741217	40,113272	43,194511	46,962942	49,644915
28	37,915923	41,337138	44,460792	48,278236	50,993376
29	39,087470	42,556968	45,722286	49,587884	52,335618
30	40,256024	43,772972	46,979242	50,892181	53,671962
31	41,421736	44,985343	48,231890	52,191395	55,002704
32	42,584745	46,194260	49,480438	53,485772	56,328115
33	43,745180	47,399884	50,725080	54,775540	57,648445
34	44,903158	48,602367	51,965995	56,060909	58,963926
35	46,058788	49,801850	53,203349	57,342073	60,274771
36	47,212174	50,998460	54,437294	58,619215	61,581179
37	48,363408	52,192320	55,667973	59,892500	62,883335
38	49,512580	53,383541	56,895521	61,162087	64,181412
39	50,659770	54,572228	58,120060	62,428121	65,475571
40	51,805057	55,758479	59,341707	63,690740	66,765962

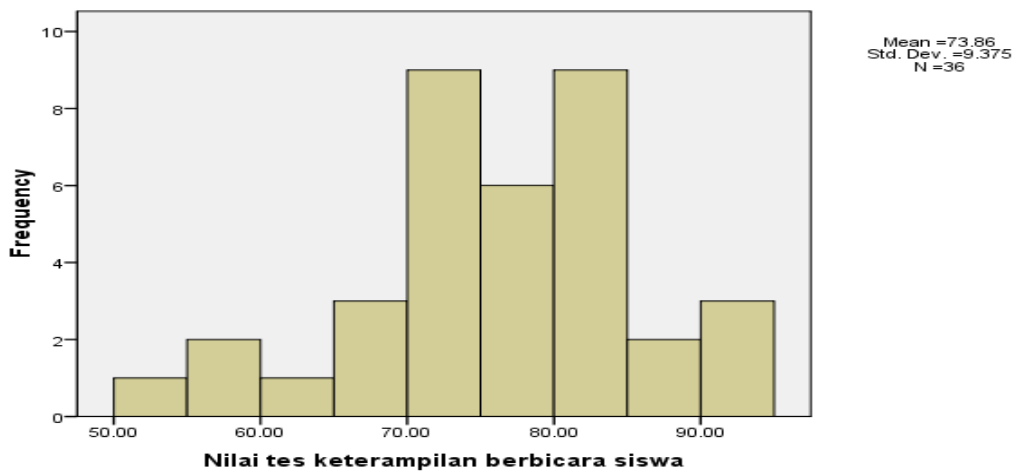
Output Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai tes keterampilan berbicara siswa	.146	36	.051	.953	36	.133

a. Lilliefors Significance Correction

Histogram



Nilai tes keterampilan berbicara siswa Stem-and-Leaf Plot

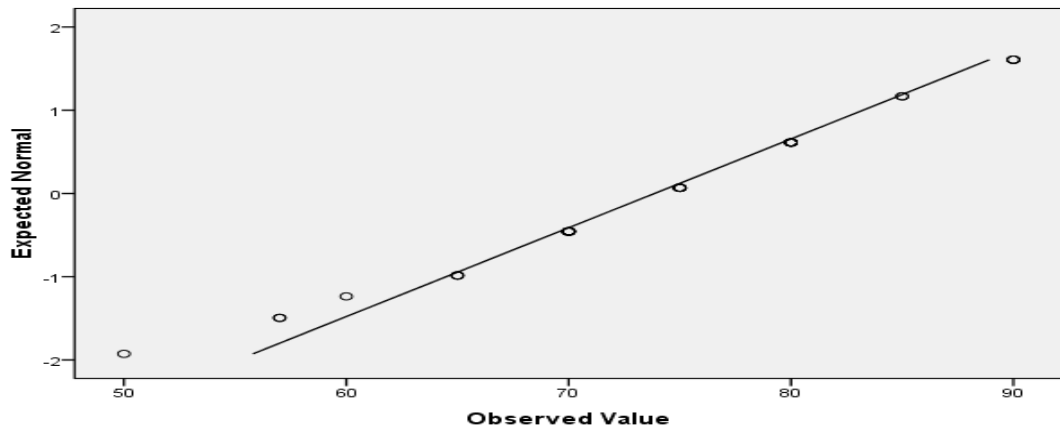
```

Frequency  Stem & Leaf
          1.00  Extremes  (= <50)
          2.00      5 . 77
          1.00      6 . 0
          3.00      6 . 555
          9.00      7 . 000000000
          6.00      7 . 555555
          9.00      8 . 000000000
          2.00      8 . 55
          3.00      9 . 000
  
```

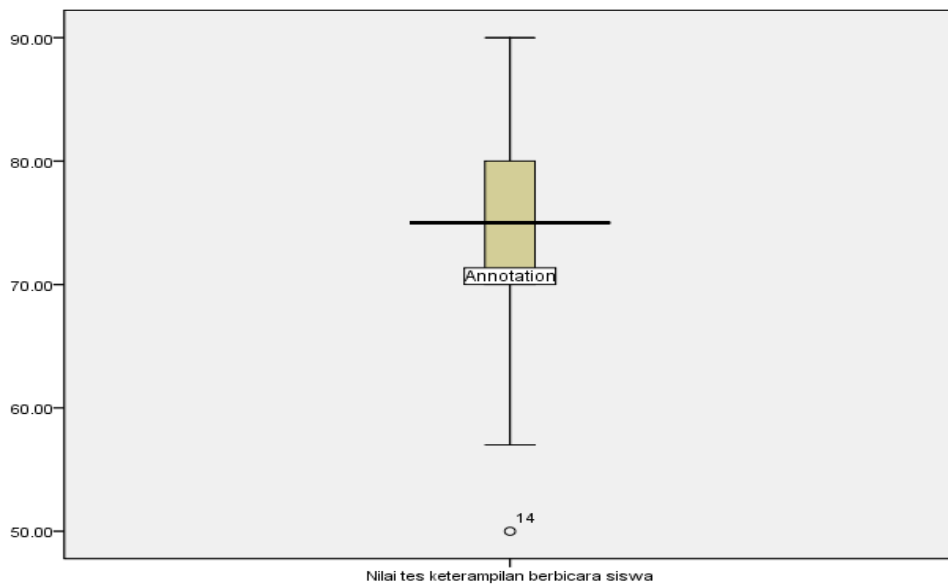
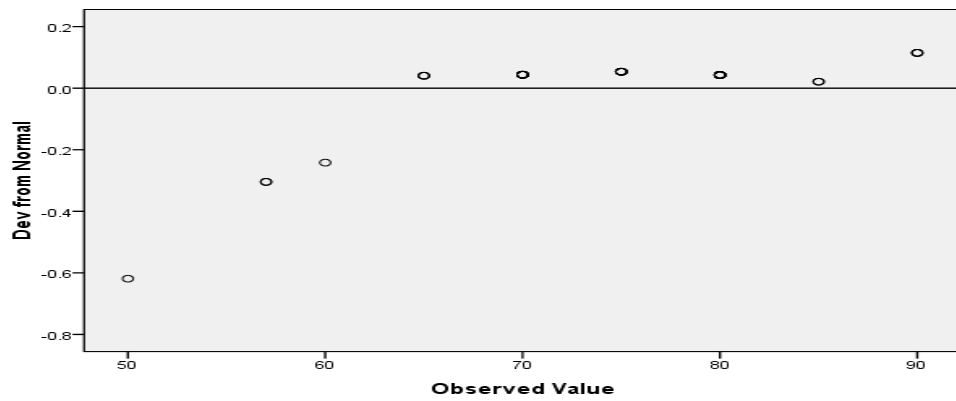
```

Stem width: 10.00
Each leaf: 1 case(s)
  
```

Normal Q-Q Plot of Nilai tes keterampilan berbicara siswa



Detrended Normal Q-Q Plot of Nilai tes keterampilan berbicara siswa



Output Hasil Uji T

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai posttest keterampilan berbicara siswa	36	73.8611	9.37520	1.56253

One-Sample Test

	Test Value = 69					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
nilai posttest keterampilan berbicara siswa	3.111	35	.004	4.86111	1.6890	8.0332

Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



Gambar 6.1 Lokasi Penelitian (SMPN 1 Rejang Lebong)



Gambar 6.2 Latihan I secara Individu Materi Teks Deskripsi



Gambar 6.3 Latihan II secara Berkelompok Materi Teks Deskripsi



Gambar 6.4 Posttest

PROFIL PENULIS



Nama Meika Selviana tempat tanggal lahir, Lumpatan 16 Mei 2000, anak dari seorang Ayah yang bernama Asnawi Dahlan dan Ibu yang bernama Umu Naziah, ia merupakan anak pertama dari 4 bersaudara.

Menempuh pendidikan dari Sekolah Dasar Negeri (SDN) di SD Negeri 02 Lumpatan, melanjutkan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 06 Unggul Sekayu kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 03 Sekayu dengan mengambil jurusan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Selanjutnya melanjutkan di Perguruan Tinggi (PT) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup dengan mengambil program studi Tadris Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah.

Penulis juga aktif di dunia organisasi. Dalam organisasi Internal maupun eksternal kampus diantaranya : Sekretaris Himpunan Mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia, Anggota Himpunan Mahasiswa Islam, Anggota Pengurus Forum Mahasiswa Bidikmisi Divisi Pengabdian Masyarakat, dan Anggota SASI (Seresehan Anak Sastra Indoneisa)