

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Bahasa adalah alat untuk melakukan komunikasi dan bekerja sama dengan orang lain serta alat untuk mengidentifikasi diri. Bahasa memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik yang merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang ilmu lainnya.

Rohmani Nur Indah berpendapat:

Pada hakikatnya berbahasa merupakan suatu kegiatan alamiah yang sama halnya dengan bernafas yang kita tidak memikirkannya. Akan tetapi, bila kita pikirkan seandainya kita tidak berbahasa dan tidak melakukan tindak berbahasa, maka identitas kita sebagai “genus manusia” (homosapiens) akan hilang karena bahasa mencerminkan “kemanusiaan”.<sup>1</sup>

Karena yang paling membedakan kita dari makhluk lain ialah bahwa kita mempunyai bahasa, maka pembelajaran bahasa diharapkan mampu membantu peserta didik dalam mengenal dirinya, budayanya serta budaya orang lain. Pembelajaran bahasa juga diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memberikan gagasan (pendapat), pikiran serta menggunakan kemampuan analistis, dan imajinasi yang ada didalam dirinya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat aspek keterampilan yakni keterampilan berbicara, menyimak, membaca dan menulis. Dari keempat aspek ini keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek dalam berbahasa karena berbicara memiliki peranan yang sangat penting dalam melahirkan generasi muda di masa yang akan datang agar cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya. Dengan menguasai

---

<sup>1</sup> Rohmani Nur Indah, *Gangguan Berbahasa kajian Pengantar*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012) h.3

keterampilan berbicara peserta didik dapat mengekspresikan pikiran, perasaannya secara cerdas sesuai dengan konteks dan situasi saat dia berbicara.

Allah SWT berfirman didalam Al Qur'an surah Arrahman ayat 1-4:

الرَّحْمَنُ ۝ عَلَّمَ الْقُرْآنَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ ۝ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ ۝

(1) (Tuhan) yang Maha pemurah (2) yang telah mengajarkan Al-Quran (3) Dia menciptakan manusia (4) mengajarnya pandai berbicara.

Mengajarkan manusia pandai berbicara, yaitu mengungkapkan apa yang tergores dalam jiwa dengan salah satu bahasa. Ini diajarkan Allah, kalau tidak diajarkan Allah manusia tidak akan bisa berbicara. Manusia adalah makhluk yang berbudaya, tidak dapat hidup kecuali dengan berjamaah, maka haruslah ada alat komunikasi yang dapat menghubungkan antara ia dengan saudaranya. Di dalam ayat ini dijelaskan bahwa salah satu nikmat Allah diciptakannya manusia untuk memakmurkan bumi ini, dan diajarkannya berbicara dan memahami. Inilah diantara kelebihan manusia dengan makhluk lain. Kaitannya dengan subyek pendidikan adalah bahwa Allah sebagai pelaku/subjek dalam pendidikan, yaitu yang telah mengajarkan manusia Al-Qur'an sebagaimana mengajarkannya juga pandai berbicara. Kemudian Rasulullah mengajarkan Al-Qur'an kepada ummatnya.

Dalam kehidupan sehari-hari sebagian besar waktu yang kita miliki digunakan untuk berbicara dan menyimak karena pada saat kita melakukan komunikasi dengan seseorang/orang lain, kita melakukannya dengan cara komunikasi lisan bukan dengan cara yang lain.

Berbicara merupakan alat komunikasi lisan yang digunakan oleh seseorang dalam menyampaikan pendapat, gagasan ataupun idenya kepada orang lain sebagai

penyimak/pendengar. Oleh karena itu berbicara sangat erat hubungannya dengan menyimak karena merupakan komunikasi dua arah yang dilakukan secara langsung ataupun komunikasi tatap muka (*Face to Face Communication*).

Berbicara sangat penting diajarkan kepada siswa/peserta didik karena keterampilan berbicara memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan dalam pengungkapan ide, pikiran, gagasan, pengalaman agar dapat disampaikan kepada orang lain dengan benar. Agar tujuan keterampilan berbahasa dapat dicapai maka diperlukan metode yang tepat dalam pembelajarannya, misalnya metode diskusi, bermain peran, sosio drama, dan beberapa metode lain yang diharapkan mampu mengasah keterampilan berbicara anak.

Metode bermain peran adalah cara pembelajaran yang menitikberatkan kepada interaksi antara anggota yang satu dengan anggota yang lain dalam suatu kelompok guna mendialogkan perannya masing-masing. Metode ini dapat digunakan jika guru mempunyai keyakinan bahwa untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa perlu dilakukan pembelajaran dengan metode bermain peran. Metode ini diharapkan banyak membantu siswa meningkatkan kemampuannya dalam berbicara, karena metode ini juga dianggap menyenangkan.

Bermain peran merupakan salah satu materi pelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan di kelas VI semester genap dengan kompetensi dasar yakni memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat. Indikator yang ingin dicapai dari pembelajaran ini yaitu : 1) Siswa dapat membaca drama pendek dengan lancar dan jelas, 2) Memerankan drama pendek anak-anak dengan lafal, intonasi, penghayatan dan ekspresi melalui karakter tokoh.

Penggunaan metode bermain peran diharapkan dapat mengatasi masalah yang terjadi di lapangan karena metode bermain peran bertujuan untuk dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa, metode ini dapat melatih siswa untuk berbicara dengan cara yang menyenangkan. Salah satu keunggulan metode bermain peran ini adalah siswa dapat merasakan berbagai macam peristiwa secara langsung, karena kadang-kadang banyak peristiwa psikologis dan sosial yang sulit dijelaskan dengan kata-kata. Oleh karena itu perlu didramatisasikan dan siswa berpartisipasi langsung untuk berperan dalam peristiwa psikologis atau sosial tersebut. Drama merupakan komposisi prosa yang menggambarkan kehidupan dan watak melalui tingkah laku akting atau dialog yang dipentaskan. Didalam pembelajaran sastra, keterampilan berbicara khususnya drama dilakukan dengan bermain peran. Bermain peran dapat memberikan motivasi kepada siswa dalam mengembangkan kreatifitasnya dan imajinasinya.

Kelas VI pada MIN Muara Baruh Kabupaten Hulu Sungai Utara dengan jumlah siswa 15 orang menunjukkan bahwa yang boleh dikatakan berhasil dalam berbicara dengan persentase 25% dan yang belum berhasil berbicara dengan persentase 75%. Hal ini disebabkan karena siswa tidak memiliki rasa percaya diri dan rasa malu yang berlebihan untuk menyampaikan pendapat, ide, ataupun gagasannya kepada guru di hadapan teman-teman sekelasnya. Fenomena ini dapat dilihat ketika siswa ditugaskan oleh guru untuk bercerita didepan kelas, ada beberapa orang siswa yang masih gemetar bahkan ada juga siswa yang berkeringat dingin ketika berdiri didepan kelas.

Selain itu masih banyak siswa yang belum mahir menggunakan kosa kata ataupun perbendaharaan kata dalam bahasa Indonesia sehingga siswa kelas VI tidak mampu berbicara dengan baik, lancar dan benar.

Beberapa hal yang menjadi penyebab siswa tidak lancar berbicara dengan baik dan benar antara lain disebabkan karena siswa tidak mengetahui sinonim dari beberapa kosa kata saat belajar bahasa Indonesia. Faktor lain yang juga turut mempengaruhi kemahiran siswa berbicara pada pelajaran bahasa Indonesia karena setelah pulang ke rumah tidak ada tempat bertanya yang tepat yang bisa menjawab keinginan tahanan siswa, hal ini disebabkan karena orang tua atau keluarga pada umumnya hanya menggunakan bahasa daerah disamping pendidikan orang tua rata-rata berkisar pada tingkat SD saja. Minimnya sarana juga turut mempengaruhi proses pembelajaran bahasa Indonesia pada umumnya. Hasil observasi di lapangan menunjukkan fenomena bahwa kemampuan berbicara siswa MIN Muara Baruh berada pada tingkat yang rendah pada aspek penyampaian ide, gagasan, ataupun pendapat.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya drama yang mengedepankan aspek berbicara, sangat penting menggunakan metode bermain peran karena metode ini dapat mempermudah siswa berbicara untuk menyampaikan / mengungkapkan pikiran, perasaan, gagasan, ide dan pendapat dengan baik sehingga dapat memudahkan guru didalam menyampaikan/mengajarkan materi pelajaran drama tersebut. Oleh karena itu metode bermain peran sangat cocok digunakan oleh guru untuk memotivasi siswa dalam berbicara. Peneliti mengemukakan beberapa solusi untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa yaitu siswa diberikan latihan untuk berbicara (mengeluarkan pendapat, bermain peran, rajin bertanya, rajin

menjawab). Menggunakan variasi metode didalam mengajar, menggunakan media yang menarik, dan meningkatkan perhatian serta motivasi dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berbicara secara bertahap.

Dari beberapa solusi diatas, yang dirasa cukup tepat adalah menggunakan metode pembelajaran bermain peran. Menurut anggapan sementara, dengan melakukan variasi metode pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa sangat penting melakukan metode bermain peran (*role playing*) di sekolah agar siswa dapat berkomunikasi dengan lancar untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuannya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mencoba membuat Penelitian Tindakan Kelas dengan judul : **“Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Siswa kelas VIMIN Muara Baruh Kabupaten Hulu Sungai Utara”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan fakta yang menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam berbicara disebabkan oleh beberapa faktor yaitu:

1. Siswa tidak kaya kosa katasehingga sulit ketika ingin menggunakannya dalam berbicara
2. Siswa tidak berani bertanya kepada guru.

### **C. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan judul, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan metode bermain peran khususnya drama dapat meningkatkan kemampuan berbicarasiswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VI MIN Muara Baruh Kabupaten Hulu Sungai Utara?”.

### **D. Rencana Pemecahkan Masalah**

Dari analisis masalah di atas, maka alternatif pemecahan masalah dirumuskan sebagai berikut:

1. Guru menggunakan metode yang tepat dan menarik (bermain peran) agar siswa lebih aktif belajar
2. Guru memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk bertanya tentang arti kosa kata dan cara penggunaannya dalam percakapan (berbicara)
3. Guru berusaha memaksimalkan media yang ada dalam pembelajaran agar materi yang disampaikan menjadi lebih menarik, jelas, dan menyenangkan.

### **E. Hipotesis Tindakan**

Beranjak dari permasalahan dalam penelitian tindakan yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Mata Pelajaran bahasa Indonesia dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Siswa Kelas VI MIN Muara Baruh Kabupaten Hulu Sungai Utara diatas dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

“Jika proses belajar mengajar siswa menggunakan metode bermain peran, maka dimungkinkan kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa

Indonesia akan lebih baik dibandingkan dengan hasil pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebelumnya”.

#### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah: Meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VI MIN Muara Baruh Kabupaten Hulu Sungai Utara melalui metode bermain peran.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah:

##### **a. Bagi Siswa**

- 1) Memberikan kegembiraan dimana permainan (bermain peran) menjadi alat pendidikan yang merupakan kebahagiaan anak didik karena belajar dilakukan sambil bermain.
- 2) Sebagai bahan masukan agar siswa lebih kreatif dalam menuangkan ide-ide, gagasan (pendapat) serta pikirannya dalam berbicara

##### **b. Bagi Guru**

- 1) Guru melatih dan mengembangkan keterampilan siswa terutama dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa serta mewariskan pada anak didiknya.
- 2) Memberikan alternatif pilihan penggunaan teknik sehingga guru lebih kreatif lagi dalam mengembangkan dan menggunakan teknik pembelajaran.



c. Bagi Madrasah

Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di Madrasah yang dijadikan tempat penelitian.

d. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai bahan pertimbangan dan kajian bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang permasalahan yang sama.
- 2) Menambah wawasan bagi peneliti sebagai bekal untuk meningkatkan profesionalisme untuk calon guru masa akan datang dan ingin mengetahui seberapa besar pengaruh metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara.

## **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan dalam Penelitian Tindakan ini adalah sebagai berikut:

BAB I, Pendahuluan yang berisi tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Cara Memecahkan Masalah, Hipotesis Tindakan, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II, Landasan Teori yang berisi tentang Pengertian-Pengertian Istilah, Pengertian kemampuan berbicara, Pengertian metode Bermain Peran. Metode Bermain Peran, Dasar Pemikiran Penetapan Metode dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Indonesia, Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran, Langkah-langkah Penerapan Metode Bermain Peran.

BAB III, Metode penelitian, yang berisi tentang Setting (waktu dan tempat) Penelitian, Siklus PTK, Subjek dan Objek Penelitian, Data dan Sumber Data, Teknik

dan Alat Pengumpul Data, Indikator Kinerja, Teknik Analisis data, Prosedur Penelitian, Jadwal Penelitian.

BAB IV, Laporan hasil penelitian yang berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, Deskripsi hasil penelitian.

BAB V, Penutup yang berisi Simpulan dan Saran-saran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Pengertian-Pengertian Istilah**

##### **1. Pengertian Kemampuan Berbicara**

Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa bentuk lisan. Keterampilan ini melatih siswa untuk mengeluarkan ide/pendapat melalui alat ucap. Tarigan mengemukakan bahwa “berbicara adalah kemampuan mengemukakan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan”.<sup>2</sup>

Empat aspek dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang sangat penting diantaranya adalah berbicara. Karenanya kemampuan berbicara sangat penting, maka latihan kemampuan ini harus dimulai sejak dini. Semakin awal upaya ini dilakukan, maka semakin baik pula hasilnya. Oleh karena itu orang tua dan guru sangat dianjurkan menggiatkan latihan berbicara anak dengan melibatkannya banyak berbicara, dan tentu saja ini harus dimulai di lingkungan keluarga, dan latihan ini terus berlanjut sampai di bangku sekolah.

Kemampuan berbicara yang dimaksud dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas 6 ini adalah kemampuan berbicara ketika siswa memperkenalkan diri, menyapa orang lain, menceritakan pengalaman, mendiskripsikan benda, atau seseorang bercakap-cakap, menanyakan sesuatu, menceritakan kegiatan sehari-hari,

---

<sup>2</sup> Tarigan, *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 1993), cet 5, h.15

melaporkan peristiwa, menceritakan kesukaan atau ketidaksukaan, bermain telepon, memberikan tanggapan atau saran, berdiskusi, pidato, dan lain-lain.

Selaras dengan uraian di atas, Pupuh Fathurrohman dan Sobri Sutikno berpendapat :Bentuk kegiatan berbicara, yaitu memperkenalkan diri, menyapa orang lain, menceritakan pengalaman, mendeskripsikan benda, atau seseorang bercakap-cakap, menanyakan sesuatu, menceritakan kegiatan sehari-hari, melaporkan peristiwa, menceritakan kesukaan atau ketidaksukaan, bermain telepon, memberikan tanggapan atau saran, berdiskusi, pidato, dan lain-lain. Mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan melisankan hasil karya sastra berupa dongeng, cerita rakyat, fabel, puisi anak, drama, pantun, dan karya sastra lainnya.<sup>3</sup>

## 2. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode secara harfiah berarti “cara”. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>4</sup> Daryanto mengemukakan, metode pembelajaran adalah cara pembentukan atau pemantapan pengertian peserta (penerima informasi) terhadap suatu penyajian informasi/bahan ajar.<sup>5</sup> Pendapat lain juga mengemukakan, metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.<sup>6</sup> Sedangkan Munif Chatib berpendapat bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan susunan rencana dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis agar tujuan pembelajaran tercapai.<sup>7</sup> Dari pendapat di atas jelas bahwa metode sangat penting dan diperlukan oleh guru sebagai cara untuk memberikan pemahaman kepada siswa sebagai penerima pelajaran/penerima informasi agar informasi yang disajikan dapat diterima dan dipahami oleh siswa sebagai peserta didik.

---

<sup>3</sup> [www.trigonalword.com](http://www.trigonalword.com). Diakses pada tanggal 15 Maret 2014 pk. 05.26

<sup>4</sup> Pupuh Fathurrohman dan Sobri Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2007), h.55

<sup>5</sup> Daryanto, *Strategi dan Tahapan Mengajar*, (Bandung: Yrama Widya, 2013) h..1

<sup>6</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, th.2006), h.46

<sup>7</sup> Munif Chatif, *Gurunya manusia, Menjadikan Semua Anak Istemewa dan Semua Anak Juara*, (Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka, 2012), h. 131

Metode sangat penting dan harus dikuasai oleh guru sebelum ia memasuki ruang belajar, dan harus digunakan oleh guru saat ia mengajar, karena dengan metode yang tepat nilai pembelajaran bisa sangat berbeda dibandingkan bila guru menggunakan metode yang salah, dengan metode pula pembelajaran bisa sukses atau bahkan gagal.

Oleh karena itu metode sangat berperan penting dalam pembelajaran, ia bisa dikatakan pondasi awal untuk mencapai suatu tujuan pendidikan dan asas keberhasilan serangkaian kegiatan pembelajaran. Intinya bila guru tepat dalam memilih dan menggunakan metode, maka hasil pembelajaran tentu akan berdampak pada mutu pendidikan yang baik, namun jika metode yang dipakai tidak tepat, maka hasilnya pun akan berakibat pada mutu pembelajaran yang tidak baik pula.

Keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan metode sangat berkaitan dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga hasil belajar dapat diperoleh secara maksimal. Makin tepat metode yang digunakan guru dalam mengajar diharapkan semakin bagus juga hasil yang dicapai.

Penggunaan metode yang bervariasi sangat dianjurkan agar pembelajaran tidak membosankan, asalkan metode yang digunakan sesuai dengan materi ajar dan tujuan yang diharapkan, karena penggunaan metode yang tidak tepat juga akan merugikan siswa dan guru itu sendiri.

Berkaitan dengan penggunaan metode yang bervariasi dan tepat, Abdul Majid menegaskan:

Karena setiap proses pembelajaran mempunyai tujuan edukasi yang jelas maka pemilihan metode mengajarpun harus jelas, dan tepat. Hadist Riwayat Dailami menjelaskan, “Bagi segala sesuatu itu ada metodenya, dan metode masuk surga

adalah ilmu". Hadist diatas menegaskan bahwa untuk mencapai sesuatu itu harus menggunakan metode atau cara yang ditempuh termasuk keinginan masuk surga.<sup>8</sup>

Penggunaan metode mengajar yang bervariasi dapat menggairahkan belajar anak didik. Pada suatu kondisi tertentu anak didik merasa bosan dengan metode ceramah, disebabkan mereka harus dengan setia dan tenang mendengarkan penjelasan guru tentang suatu masalah. Kegiatan pengajaran seperti ini perlu guru alih dengan suasana yang lain, yaitu barangkali menggunakan metode tanya jawab, diskusi atau metode penugasan, baik kelompok atau individual, sehingga kebosanan itu dapatterobati dan berubah suasana kegiatan pengajaran yang jauh dari kelesuan.<sup>9</sup>

Keberhasilan siswa dalam belajar sangat ditentukan oleh strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Oleh sebab itu guru dituntut untuk memahami filosofis dari mengajar dan belajar itu sendiri. Mengajar tidak hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan, akan tetapi juga sejumlah perilaku yang akan menjadi kepemilikan siswa.

Pengaturan metode, strategi, dan kelengkapan dalam pembelajaran adalah bagian dari kegiatan awal yang harus diperhatikan guru sebelum memulai proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya guru harus memahami terlebih dahulu apa yang dimaksud dengan metode, strategi, model dan pendekatan dalam proses pembelajaran.

Munif Chatib menegaskan:

Metode sebagaimana telah dijelaskan diawal tadi adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan susunan rencana dalam bentuk kegiatan nyata dan dan praktis. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Artinya, strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran. Strategi pembelajaran masih bersifat konseptual sehingga untuk implementasinya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Model pembelajaran adalah sebuah sistem proses pembelajaran yang utuh, mulai dari awal hingga akhir. Model pembelajaran melingkupi pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran,

---

<sup>8</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 135

<sup>9</sup>Ibid, 158

dan teknik pembelajaran. Metode pembelajaran dijabarkan dalam teknik pembelajaran. Dengan demikian teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode pembelajaran secara spesifik. Sedangkan pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses dan sifatnya masih sangat umum. Proses tersebut mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran sesuai dengan cakupan teoritis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, terdapat dua jenis pendekatan pembelajaran: *teacher centered approach*, yaitu pendekatan yang berorientasi atau berpusat pada guru; dan *student centered approach*, yakni pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat kepada siswa.<sup>10</sup>

Dari uraian diatas dapatlah dipahami perbedaan metode, strategi, model, dan pendekatan dalam pembelajaran. Tidak semua elemen di atas cocok dengan tujuan yang ingin dicapai.

Guru harus mempertimbangkan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi belajar anak, agar tercipta proses belajar mengajar yang baik. Faktor yang perlu diperhatikan guru antara lain : kondisi fisik, sosio emosional dan organisasional. Semua factor ini harus dipahami dan direncanakan oleh guru secara sengaja agar terhindar dari kondisi yang merugikan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sebaik baiknya,

Sedangkan Metode bermain peran ialah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.<sup>11</sup>

Bermain peran terdiri dari dua kata yaitu bermain dan peran. Bermain adalah:

- 1) Sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari kemenangan, dalam hal ini disebut dengan istilah *playing*.
- 2) Sebuah aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya kemenangan dan kekalahan, dalam hal ini disebut dengan *game*.

---

<sup>10</sup> Munif Chatib, *Opcit*, h.128

<sup>11</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan anak didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, th.2010), h.237

Peran atau role adalah : cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Dalam ilmu manajerial, ketidaksesuaian dalam pengenalan peranditunjukkan sebagai “role conflict” (konflik peran saran yang tidak konsisten, yang diberikan kepada seseorang oleh dirinya sendiri atau orang lain.

Role playing adalah suatu metode mengajar yang merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar oleh sekelompok siswa dalam memperagakan secara singkat tentang materi pembelajaran dengan memerankan tokoh.

Metode bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi yang berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku. Metode simulasi adalah suatu cara pembelajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan.

Menurut para ahli, bermain peran atau istilah Inggrisnya role playing adalah metode atau strategi pembelajaran yang termasuk kedalam kelompok model pembelajaran sosial (social models). Metode pembelajaran bermain peran menekankan pada sifat sosial pembelajaran dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun intelektual.<sup>12</sup>

Daryanto dalam bukunya menyebutkan bahwa melalui bermain peran, peserta didik diajak untuk turut serta berperan sebagai pelaku dalam kejadian atau mengamati pelaku lain melakukan suatu kegiatan dalam kejadian yang sama. Berdasarkan pengalaman dan pengamatannya, ia dapat menarik beberapa manfaat yang kemudian dijadikan landasan untuk tahap berikutnya.<sup>13</sup>

Dengan demikian kegiatan bermain peran ini baik sekali dikembangkan karena dengan kegiatan memerankan tokoh tertentu akan membuat anak didik lebih meresapi dan memahami alur cerita yang diperankan. Dengan metode ini siswa dapat mengembangkan bakat dan imajinasinya dalam memerankan berbagai karakter tokoh atau pribadi tertentu. Bermain peran dapat dilakukan dengan memilih satu kejadian atau peristiwa yang ada kaitannya dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Banyak kemampuan yang bisa didapat dengan kegiatan bermain peran ini, karena dengan metode ini dapat dikembangkan keterampilan mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan, dan mengkomunikasikan.

---

<sup>12</sup><http://Modelpembelajarands.blogspot.com/2014/01/pengertian-metode-bermain-peran-dalam.html?m=1>. Diakses tanggal 16/03/14 pk.21.37

<sup>13</sup> Daryanto, Op Cit, h. 13



## **B. Metode Bermain Peran**

### **1. Tujuan Metode Bermain Peran**

Bermain peran dimaksudkan untuk memecahkan suatu masalah agar siswa memperoleh kesempatan untuk merasakan perasaan orang lain. Pendapat lain menyatakan dengan model interaksi seperti ini akan membantu siswa dalam 1) mengembangkan perasaannya, 2) mengembangkan sikapnya, 3) mengembangkan keterampilannya dalam memecahkan masalah suatu masalah, dan 4) mengembangkan berbagai cara belajar.

Pendapat lain menjelaskan tujuan bermain peran adalah :

- a. Agar siswa dapat menghayati perasaan orang lain
- b. Dapat belajar sebagaimana membagi tanggungjawab
- c. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan
- d. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.<sup>14</sup>

Tujuan dari penggunaan metode bermain peran ini penting kita pahami karena mengajar pada hakikatnya adalah membelajarkan siswa. Dengan demikian konsep belajar bukan saja akan mewarnai tindakan guru dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran akan tetapi juga dapat menentukan metode apa yang tepat untuk digunakan dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

### **2. Dasar Pemikiran Penetapan Metode Bermain Peran Pembelajaran Berbicara Bahasa Indonesia**

Dalam setiap kegiatan belajar dapat dilaksanakan melalui berbagai metode belajar dan tentu saja harus sesuai kebutuhan. Metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam setiap kali kegiatan belajar mengajar tidak boleh asal pakai, namun

---

<sup>14</sup> Reza-juanda,blogspot.com/.../metode bermain peran-...diakses tanggal 23 Maret 2014 pk.20.50

harus mempertimbangkan berbagai hal seperti materi, dan tujuan yang telah dirumuskan.

Guru harus dengan sungguh-sungguh mengatur dan mempersiapkan lingkungan belajar agar bergairah bagi peserta didik. Salah satu yang tidak boleh dilupakan guru adalah memahami berbagai metode agar dapat memilih sebagian dari metode yang benar-benar cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hal lain yang tidak kalah pentingnya juga adalah memahami bahwa masing-masing metode mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Ada beberapa hal yang perlu dijadikan pertimbangan dalam pemilihan metode mengajar, yakni :

- a. Anak didik.  
Anak didik adalah manusia berpotensi yang menghajatkan pendidikan, namun mereka mempunyai latar belakang kehidupan yang berbeda satu sama lain. Baik aspek biologis, intelektual, maupun aspek psikologis. Perbedaan individual anak didik pada aspek biologis, intelektual, dan psikologis sebagaimana disebutkan di atas tadi, mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode, yang mana sebaiknya guru ambil untuk menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dalam sekon yang relatif lama demi tercapainya tujuan pengajaran yang telah dirumuskan secara operasional.
- b. Tujuan.  
Tujuan adalah sasaran yang dituju dari setiap kegiatan belajar mengajar. Perumusan tujuan akan mempengaruhi kemampuan yang akan terjadi pada diri anak didik, demikian juga penyeleksian metode. Karena itu, kemampuan yang bagaimana yang dikehendaki tujuan, maka metode harus mendukung sepenuhnya.
- c. Situasi.  
Situasi belajar mengajar yang diciptakan guru tidak selamanya sama dari hari ke hari. Maka situasi yang diciptakan guru juga mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode mengajar.
- d. Fasilitas.  
Fasilitas merupakan hal yang mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode. Lengkap tidaknya fasilitas belajar akan mempengaruhi pemilihan metode mengajar. Maka kemampuan suatu metode mengajar akan terlihat jika faktor lain mendukung.

e. Guru.

Guru mempunyai kepribadian yang berbeda. Latar belakang pendidikan guru diakui mempengaruhi kompetensi. Kurangnya penguasaan terhadap berbagai jenis metode menjadi kendala dalam memilih dan menentukan metode. Dengan demikian dapatlah dipahami bahwa kepribadian, latar belakang pendidikan, dan pengalaman mengajar adalah masalah intern guru yang dapat mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode mengajar.<sup>15</sup>

Apapun metode yang digunakan guru dalam pembelajaran hendaknya tidak melupakan beberapa prinsip yang mendasari pentingnya metode tersebut digunakan. Beberapa prinsip tersebut adalah :

- a. Prinsip Motivasi dan tujuan belajar.
- b. Prinsip kematangan dan perbedaan individual.
- c. Prinsip penyediaan peluang dan pengalaman praktis
- d. Integrasi pemahaman dan pengalaman
- e. Prinsip fungsional
- f. Prinsip menggembarakan

Abdul majid mengemukakan bahwa:

Metode apapun yang digunakan oleh pendidik/guru dalam proses pembelajaran, yang perlu diperhatikan adalah akomodasi menyeluruh terhadap prinsip-prinsip KBM.

Pertama, berpusat kepada anak didik (student oreinted). Guru harus memandang anak didik sebagai sesuatu yang unik, tidak ada dua anak didik yang sama, sekalipun mereka kembar. Satu kesalahan jika guru memperlakukan mereka secara sama. Gaya belajar (learning style) anak didik harus diperhatikan.

Kedua, belajar dengan melakukan (learning by doing). Supaya proses belajar itu menyenangkan, guru harus menyediakan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan apa yang dipelajarinya, sehingga ia memperoleh pengalaman nyata.

Ketiga, mengembangkan kemampuan sosial. Proses pembelajaran dan pendidikan selain sebagai wahana untuk memperoleh pengetahuan, juga sebagai sarana untuk berinteraksi sosial (*learning to live together*).

Keempat, mengembangkan keingintahuan dan imajinasi. Proses pembelajaran dan pengetahuan harus dapat memancing rasa ingin tahu anak didik. Juga mampu memompa daya imajinatif anak.

Kelima, mengembangkan kreativitas dan keterampilan memecahkan masalah. Proses pembelajaran dan pendidikan yang dilakukan oleh guru bagaimana merangsang kreativitas dan daya imajinasi anak untuk menemukan jawaban terhadap setiap masalah yang dihadapi anak didik.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Ibid, h.78

<sup>16</sup> Abdul Majid, Opcit, h. 136

Berangkat dari beberapa pendapat diatas, penulis beranggapan bahwa metode bermain peran sangat baik dan patut menjadi pilihan dalam pembelajaran bila ingin mengembangkan kemampuan berbicara siswa khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Karena dengan metode ini siswa ditantang untuk berekspresi dan mengeluarkan seluruh kemampuan berbicaranya untuk memerankan karakter orang lain.

### C. Kelebihan dan kekurangan Metode Bermain Peran

Roestiyah mengemukakan bahwa:

Metode bermain peran bisa juga disebut sosiodrama atau *roll playing*. Dalam penggunaannya sering disilih gantikan, karena didalam sosiodrama siswa mendramatisasikan tingkah orang lain sedangkan di roll playing siswa memerankan atau memainkan peranan. Teknik ini mempunyai beberapa keunggulan, karena siswa dapat menempatkan diri dalam situasi orang lain. Ia bisa belajar watak orang lain, dan siswa juga dapat mengerti dan menerima pendapat orang lain. Disamping itu juga mempunyai kelemahan, bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini, akan mengacaukan berlangsungnya sosio drama, karena yang memegang peranan atau penonton tidak tahu arah.<sup>17</sup>

Syaiful Bahri dan Aswan Zain dalam bukunya Strategi Belajar mengajar, mengungkapkan kelebihan dan kelemahan metode sosiodrama sebagai berikut :

1. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
2. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
4. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.

---

<sup>17</sup> Roestiyah N.K, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2012), h.93

5. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesama.
6. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Sedangkan kelemahannya adalah :

1. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama, mereka kurang kreatif.
2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
4. Sering kelas lain menjadi terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.<sup>18</sup>

Pendapat lain mengemukakan, selain memiliki kelebihan, metode ini juga memiliki kekurangan, diantaranya adalah; siswa yang tidak berbakat akan merasakan beban untuk memainkan peran, tujuan sulit dicapai apabila siswa hanya menekankan main-mainnya saja, ada siswa yang tidak menyenangi memainkan peran tertentu, membutuhkan waktu lebih lama untuk memerankan sesuatu dalam kegiatan belajar tersebut, dan role playing terbatas pada beberapa situasi kegiatan belajar.<sup>19</sup>

Dari uraian diatas, peneliti berpendapat bahwa setiap metode mempunyai kelebihan dan kekurangan, dan guru dituntut untuk pandai memilih dan menentukan metode yang cocok untuk setiap materi yang akan diajarkan kepada peserta didik, karena bila guru salah dalam pemakaian metode justru akan mempersulit guru itu sendiri dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Pemilihan dan penggunaan metode yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap jalannya kegiatan pembelajaran. Bila jalannya pembelajaran tidak berjalan menggairahkan, maka guru harus segera mengambil langkah dengan menggunakan metode yang sesuai untuk merubah situasi pembelajaran menjadi menyenangkan.

---

<sup>18</sup> Syaiful Bahri, Aswan Zain, Op Cit, h. 89

<sup>19</sup> [www.psycomania.com](http://www.psycomania.com): *Metode Role Play*, diakses tanggal 25 Maret 2014 pk.20.23.

#### **D. Langkah-langkah Penerapan Metode Bermain Peran**

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru sebelum kegiatan belajar mengajar secara umum dilaksanakan, yaitu manajemen kelas. Mengingat seluruh rangkaian kegiatan belajar mengajar pada umumnya berlangsung di dalam kelas maka guru wajib melakukan hal-hal sebagai berikut ;

1. Mewujudkan situasi dan kondisi kelas, baik sebagai lingkungan belajar maupun sebagai kelompok belajar, yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan semaksimal mungkin.
2. Menghilangkan berbagai hambatan yang dapat menghalangi terwujudnya interaksi pembelajaran.
3. Menyediakan dan mengatur fasilitas serta perabot belajar yang mendukung dan memungkinkan siswa belajar sesuai dengan lingkungan sosial, emosional dan intelektual siswa dalam kelas.
4. Membina dan membimbing siswa sesuai latar belakang sosial, ekonomi, budaya, serta sifat-sifat individunya.<sup>20</sup>

Sebagai sebuah kegiatan, manajemen kelas yang harus dilakukan oleh guru terutama untuk tingkat SD, aspek-aspek yang perlu diperhatikan dan dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Mengecek kehadiran
2. Mengumpulkan hasil pekerjaan siswa, memeriksa dan menilai hasil pekerjaan
3. Pendistribusian alat dan bahan
4. Mengumpulkan informasi dari siswa
5. Mencatat data
6. Pemeliharaan arsip
7. Menyampaikan materi
8. Memberikan tugas.<sup>21</sup>

Sedangkan hal-hal yang perlu diperhatikan para guru, khususnya guru baru dalam pertemuan pertama dengan siswa di kelas adalah :

1. Ketika bertemu dengan siswa, guru harus :
  - a. Bersikap tenang dan percaya diri
  - b. Tidak menunjukkan rasa cemas, muka masam atau sikap tidak simpatik

---

<sup>20</sup> Tim Dosen Administrasi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, *Manajemen Pendidikan*, (Bandung, Alfabeta, 2009), h.106

<sup>21</sup> Ibid, h.114

- c. Memberikan salam lalu memperkenalkan diri
  - d. Memberikan format isian tentang data siswa atau guru menyuruh siswa menulis riwayat hidupnya secara singkat.
2. Guru memberikan tugas kepada siswa dengan tertib dan lancar
  3. Mengatur tempat duduk siswa dengan tertib dan teratur
  4. Menentukan tata cara berbicara dan tanya jawab
  5. Bertindak disiplin baik terhadap siswa maupun terhadap diri sendiri.<sup>22</sup>

Bila kegiatan diatas telah dipersiapkan dan dilaksanakan dengan baik sebelum kegiatan belajar mengajar dilakukan, maka ketika proses kegiatan belajar mengajar, asal sesuai dengan materi ajar, metode apapun yang akan diterapkan, bisa dipastikan kegiatan akan berjalan dengan baik pula. Bila kegiatan berjalan dengan baik, maka hasil yang akan dicapai juga baik.

Langkah berikutnya guru menentukan metode yang tepat. Metode bermain peran dalam pelaksanaannya dilakukan dengan pendekatan kelompok. Pendekatan kelompok merupakan pendekatan yang dilakukan guru dengan cara mengelompokkan anak didiknya sesuai dengan kriterianya demi tercapainya kegiatan belajar mengajar yang diinginkan.

Pendekatan kelompok memang suatu waktu diperlukan dan digunakan untuk membina dan mengembangkan sikap sosial anak didik. Ketika guru ingin melakukan pendekatan kelompok maka guru harus sudah mempertimbangkan bahwa hal itu tidak bertentangan dengan tujuan. Fasilitas belajar pendukung sudah dikuasai, dan bahan yang akan diberikan kepada anak didik memang cocok didekati dengan pendekatan kelompok. Oleh karenanya pendekatan kelompok tidak bisa dilakukan secara sembarangan tetapi harus direncanakan dengan baik dengan mempertimbangkan perbedaan individual anak didik pada aspek biologis untuk dijadikan pijakan dalam penerapannya.

---

<sup>22</sup> Ibid, h.110

Setelah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok belajar, maka hal yang paling penting dalam kegiatan bermain peran adalah guru menyusun (menyiapkan) skenario yang akan ditampilkan beberapa hari sebelum pembelajaran dilaksanakan. Selanjutnya guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan bermain peran, yaitu ;

1. Penentuan topik,
2. Penentuan pemeran,
3. Pembuatan lembar kerja,
4. Latihan singkat dialog, dan
5. Pelaksanaan bermain peran.

Berikut ini adalah langkah-langkah model pembelajaran role playing (bermain peran) :

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memerhatikan, mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup>Zainal Aqib, *Model-Model Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung: Yrama Widya, 2013),h. 25



Langkah-langkah yang dijelaskan di atas hendaknya diperhatikan dengan baik oleh guru agar dalam pelaksanaannya berjalan dengan baik dan lancar. Agar kegiatan ini berjalan dengan baik, guru hendaknya memberikan penjelasan yang detil bagaimana teknik pelaksanaannya, serta membantu siswa untuk mencari topik dan lakon yang tepat untuk mereka perankan, atau sebelum pembelajaran berlangsung guru dapat juga memberikan contoh bagaimana semestinya siswa memerankan karakter tokoh orang lain, mengantarkan jalannya cerita hingga lakon dan jalannya cerita dapat dipahami.

Penjelasan guru seperti ini tidak saja dapat membantu siswa mencari topik dan lakon yang tepat untuk mereka perankan, tetapi juga dapat membantu kesiapan mental dan emosional siswa dalam menghadapi kegiatan bermain peran yang sebenarnya, karena pada kegiatan bermain peran titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional selain pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Dengan demikian guru benar-benar diharapkan mampu berperan sebagai sutradara yang baik agar dapat memimpin jalannya kegiatan pembelajaran dan dapat menyimpulkan pembelajaran diakhir kegiatan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Setting (Waktu dan Tempat) Penelitian**

Penelitian ini berlangsung selama tiga bulan terhitung sejak tanggal 6 Januari 2013 sampai dengan 6 April 2013. Setting penelitian ini mengambil tempat di MIN Muara Baruh Kecamatan Amuntai Utara Kabupaten Hulu Sungai Utara (Madrasah berstatus Negeri) yang beralamat di Jl. Amuntai – Tanjung Km 10 RT. 01 N0 28 Desa Air Tawar Kecamatan Amuntai Utara Kabupaten Hulu Sungai Utara.

#### **B. Siklus PTK**

##### **Siklus I, dilaksanakan pada tanggal 5 Februari 2014**

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

##### **1. Perencanaan tindakan**

Pada tahapan ini peneliti berkoordinasi dengan guru Bahasa Indonesia yang mengajar di kelas lainnya (teman sejawat), dan guru-guru lainnya dalam rangka pelaksanaan penelitian Tindakan yang akan dilakukan. Kemudian menentukan waktu, menyiapkan sarana prasarana, dan membuat rencana perbaikan pembelajaran.

##### **2. Tahap tindakan**

Pada tahapan ini peneliti melakukan kegiatan mengacu pada RPP yang telah disiapkan (terlampir) dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

a. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal ini guru (peneliti) melakukan tes awal dalam bentuk tanya jawab sebagai stimulus, tes ini dimaksudkan sebagai upaya peninjauan kemampuan siswa dalam berbicara.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru (peneliti) memperlihatkan beberapa gambar, sembari berjalan memastikan bahwa siswa benar-benar mengamati, dan siswa diminta oleh guru mencatat nama-nama tokoh dalam gambar, guru memberikan penilaian.
- 2) Sambil bertanya jawab tentang tokoh dalam gambar, guru menjelaskan tokoh-tokoh dalam gambar tersebut dengan karakter mereka masing-masing
- 3) Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, dan masing-masing anggota kelompok diminta untuk memerankan tokoh dalam gambar sesuai alur cerita yang telah dijelaskan oleh guru.
- 4) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum mereka pahami

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru menutup kegiatan belajar dengan bersama-sama menyimpulkan materi yang diajarkan (tentang karakter tokoh dan alur drama yang mereka perankan)
- 2) Post Tes (Tanya jawab)

### **3. Pengamatan**

Hal-hal yang diamati oleh teman sejawat adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan Awal, yang meliputi:
  - 1) Appersepsi (bagaimana guru mengaitkan pelajaran sekarang dengan pelajaran yang lalu sehingga dapat diperoleh gambaran tentang kemampuan berbicara anak)
  - 2) Pemberian motivasi
- b. Kegiatan Inti, yang meliputi:
  - 1) Membuka dan menutup pelajaran
  - 2) Metode yang digunakan
  - 3) Alat bantu pembelajaran
  - 4) Penguatan yang diberikan
  - 5) Model pembelajaran
  - 6) Penggunaan waktu
- c. Kegiatan Akhir, yang meliputi :

Evaluasi dan pemberian tugas

### **4. Analisis dan refleksi**

Guru dan teman sejawat menganalisis hasil tindakan penelitian kelas, mendiagnosa kesesuaian metode, kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran dengan memperhatikan metode pembelajaran, alat bantu (alat peraga), model pembelajaran, pengelolaan kelas dan waktu serta motivasi yang diberikan kepada siswa. Dengan model pembelajaran bermain peran, siswa akan lebih aktif dan mudah

mengeluarkan pendapat. Hasil refleksi digunakan untuk menentukan langkah-langkah tindakan berikutnya.

### **Siklus II, dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2014**

Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah :

#### 1. Tahap Perencanaan

Tidak berbeda dengan siklus I, pada siklus II ini guru mempersiapkan RPP dan sarana penunjang lainnya.

#### 2. Tahap tindakan

##### a. Kegiatan Awal

Guru memberikan motivasi dan pentingnya materi yang akan diperankan.

##### b. Kegiatan Inti

- 1) Siswa dibagi dalam beberapa kelompok
- 2) Guru kembali memperlihatkan beberapa gambar tokoh, dan siswa diminta mengamati gambar
- 3) Guru menjelaskan tentang karakter tokoh pada gambar.
- 4) Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya kepada guru dan kepada teman anggota kelompoknya tentang gambar tokoh dan karakternya
- 5) Masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk memerankan karakter tokoh sesuai alur cerita yang telah dijelaskan oleh guru (bermain drama)
- 6) Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan pelajaran.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru kembali mengajukan pertanyaan-pertanyaan seputar cara bermain peran dan karakter tokoh yang telah diperankan siswa.
- 2) Guru memberikan penilaian dan reword kepada siswa yang memperoleh nilai dengan kategori amat baik.

3. Pengamatan/Observasi tindakan

Pengamatan dilakukan oleh teman sejawat mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

a. Kegiatan awal meliputi :

- 1) Appersepsi
- 2) Motivasi dan penguatan

b. Kegiatan Inti meliputi :

- 3) Model pembelajaran
- 4) Metode yang digunakan
- 5) Alat bantu (alat peraga)
- 6) Suara Guru
- 7) Penguatan
- 8) Keterampilan membuka dan menutup pelajaran

c. Kegiatan akhir

Pada kegiatan ini hal-hal yang diamati adalah :

Cara evaluasi guru, alat evaluasi yang digunakan dan pedoman penilaian.

d. Analisis dan Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil diskusi dengan teman sejawat. Untuk melihat kelebihan metode pembelajaran bermain peran, apakah benar-benar dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

e. Gambaran situasi kelas

(Apakah situasi kelas terkendali, gaduh, tenang).

### **C. Subjek dan Objek Penelitian**

#### **1. Subjek Penelitian**

Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VI yang terdiri dari 15 orang siswa/siswi dengan komposisi 5 laki-laki dan 10 orang perempuan MIN Muara Baruh pada mata pelajaran bahasa Indonesia semester II (genap).

#### **2. Objek Penelitian**

Yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah aspek kemampuan berbicara siswa kelas VI MIN Muara Baruh pada mata pelajaran bahasa Indonesia semester II (genap).

### **D. Data dan Sumber data**

#### **1. Data Penelitian**

Peneliti menggali data dalam penelitian ini adalah keterangan yang berkaitan dengan kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di MIN Muara Baruh kecamatan Amuntai Utara Kabupaten Hulu Sungai Utara. Jenis data dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua bagian, yaitu data primer (data pokok), dan data sekunder (data penunjang).

**a. Data primer (pokok)**

Data pokok adalah data tentang penerapan metode bermain peran pada materi pelajaran bahasa Indonesia kelas VI MIN Muara yang meliputi :

Penerapan metode bermain peran pada materi pelajaran bahasa Indonesia Kelas VI.

Yang terdiri dari:

- 1) Metode pembelajaran yang digunakan (bermain peran)
- 2) Tujuan metode bermain peran
- 3) Persiapan dalam metode bermain peran
- 4) Bentuk metode bermain peran
- 5) Materi drama yang diperankan
- 6) Cara bermain peran
- 7) Alur dalam bermain peran
- 8) Hambatan dalam pelaksanaan metode bermain peran.

Hal-hal yang Menyangkut Persiapan Drama (bermain peran)

- 1) Perumusan Indikator yang jelas yang meliputi berbagai aspek
- 2) Menetapkan garis besar langkah-langkah kegiatan bermain peran yang akan dilaksanakan
- 3) Mempertimbangkan durasi waktu dibutuhkan
- 4) Mempertimbangkan penggunaan alat bantu pengajaran lainnya yang ada hubungannya dengan kegiatan bermain peran.
- 5) Menetapkan rencana untuk menilai kemajuan siswa.



### **b. Data sekunder (penunjang)**

Data penunjang yang dimaksud ialah data yang mendukung data pokok yang berkenaan dengan gambaran umum lokasi penelitian yang meliputi :

- 1) Sejarah singkat berdirinya MIN Muara Baruh Kecamatan Amuntai Utara Kabupaten Hulu Sungai Utara
- 2) Keadaan guru dan siswa MIN Muara Baruh Kecamatan Amuntai Utara Kabupaten Hulu Sungai Utara

## **2. SumberData**

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari : siswa, guru, teman sejawat serta kolaborator.

### **a. Siswa**

Untuk mendapatkan data tentang hasil belajar dan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar khususnya pada aspek keterampilan berbicara dalam kegiatan bermain peran.

### **b. Guru**

Untuk melihat MIN Muara Baruh Kecamatan Amuntai Utara pada tingkat keberhasilan implementasi aspek keterampilan berbicara siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya bermain peran.

### **c. Teman sejawat dan kolaborator**

Teman sejawat dan kolaborator dimaksudkan sebagai sumber data untuk melihat implemtasi PTK secara komperhensif, baik dari sisi siswa maupun dari sisi guru.

## **E. Teknik dan Alat Pengumpul Data**

### **1. Teknik Pengumpul Data**

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a. Observasi

Dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dalam pembelajaran.

#### b. Wawancara

Dipergunakan untuk mendapatkan data tentang keberhasilan implementasi suatu strategi atau metode pembelajaran.

#### c. Studi Dokumenter

Teknik ini dipergunakan untuk memperoleh data penelitian melalui dokumen-dokumen yang ada di lembaga pendidikan serta berkaitan langsung dengan fokus yang diteliti.

### **2. Alat Pengumpul Data**

a. Tes : menggunakan butir soal/instrumen soal untuk mengukur hasil belajar siswa.

b. Observasi: menggunakan lembar observasi untuk mengukur tingkat aktivitas siswa dalam pembelajaran.

c. Wawancara : peneliti menggunakan wawancara untuk mengetahui pendapat dan sikap terhadap keberhasilan implementasi metode pembelajaran yang digunakan beserta kelebihan dan kekurangannya.

## F. Indikator Kinerja

Dalam PTK ini yang dilihat indikator kerjanya selain siswa adalah guru karena guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap kinerja siswa

- a. Siswa
  - a. Tes, rata-rata nilai hasil lembar penilaian/observasi
  - b. Observasi, kreatifitas siswa dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia dalam bermain peran pada aspek ketrampilan berbicara.
- b. Guru
  - a. Dokumentasi, kehadiran siswa
  - b. Observasi hasil observasi

## G. Teknik Analisis data

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah:

### 1. Statistik Deskriptif

Data hasil belajar siswa dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif, yaitu untuk melihat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa. Untuk menghitung nilai rata-rata hasil belajar siswa penulis menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

$\bar{X}$  : Nilai rata-rata (mean)

$\Sigma X$  : Jumlah seluruh skor

N : Banyaknya subjek

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data hasil observasi aktivitas siswa yaitu teknik statistik deskriptif menggunakan modus. Data hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media kartu disimpulkan dengan memperhatikan ketentuan penelitian dengan pilihan terbanyak.

## 2. Deskriptif Kuantitatif

Cara penilaian hasil belajar siswa secara individu ditentukan dengan menggunakan rumus dari Usman dan Setiawati (2001) yaitu:

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

Nilai akhir yang diperoleh siswa kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Interpretasi predikat hasil belajar siswa

No.	Nilai	Keterangan
1	$\geq 95,0$	Istimewa
2	80,0 – 94,9	Amat Baik
3	65,0 – 79,9	Baik
4	55,0 – 64,9	Cukup
5	40,1 – 54,9	Kurang
6	$\leq 40,0$	Amat Kurang

(Adaptasi dari Dinas Pendidikan Provinsi Kalimantan Selatan, 2004)

Persentasi data hasil belajar dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = Jumlah frekuensi/banyaknya individu

Hasil belajar siswa setiap akhir siklus yang dinyatakan dalam bentuk persentase menyatakan ketuntasan belajar secara klasikal.

Untuk data siswa dalam menentukan keberhasilan penelitian.

$$\text{Prosentasi} = \frac{\text{Jumlah yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100$$

## H. Prosedur Penelitian

Ada tiga tahapan yang harus dilewati dalam kegiatan penelitian, yaitu :

### a. Tahap Pendahuluan

Pada tahapan ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Penjajagan awal pada lokasi penelitian
- 2) Berkonsultasi dengan dosen pembimbing untuk menyusun desain proposal penelitian
- 3) Membuat desain proposal penelitian
- 4) Mengajukan desain proposal dan memohon persetujuan judul.

### b. Tahap Persiapan

Pada tahapan ini peneliti melakukan kegiatan-kegiatan :

- 1) Mengadakan seminar proposal yang telah disetujui.
- 2) Memperbaiki proposal berdasarkan hasil seminar dan pengarahan dari dosen pembimbing.
- 3) Mempersiapkan alat-alat/instrumen pengumpulan data .

**c. Tahap Pelaksanaan**

Pada tahapan ini peneliti melakukan kegiatan-kegiatan:

- 1) Menghubungi teman sejawat/kolaborator untuk melaksanakan penelitian dan menggali data.
- 2) Melakukan Penelitian Tindakan Kelas pada kelas yang sudah ditentukan dengan materi dan tindakan yang sudah ditetapkan, serta melaksanakan observasi dan pengumpulan data dokumentasi.
- 3) Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data dengan teknik yang sudah direncanakan, kemudian melakukan refleksi pada setiap siklus dan dilanjutkan dengan menarik kesimpulan dan penyusunan laporan.

**d. Tahap penyusunan laporan**

- 1) Menyusun hasil penelitian menjadi laporan penelitian.
- 2) Mengadakan konsultasi dengan dosen pembimbing untuk dikoreksi.
- 3) Hasil penelitian yang sudah diperbaiki dan disetujui, diperbanyak untuk selanjutnya diajukan ke sidang munaqasah skripsi untuk diuji dan dipertanggungjawabkan di depan dewan penguji sidang munaqasah.



Dari tabel 3.2 diatas jelas tergambar sistematika kegiatan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan peneliti. Dimulai dengan pembuatan proposal penelitian pada minggu kedua bulan Januari 2014, dilanjutkan dengan pembuatan instrumen pengumpulan data, dan perencanaan tindakan.

Tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan siklus I yang diiringi dengan observasi dan pengumpulan data setelah pelaksanaan tindakan. Sedangkan tindakan refleksi dilakukan bersama-sama dengan kolaborator/teman sejawat. Kegiatan ini dilaksanakan di bulan Februari 2014.

Pelaksanaan Tindakan siklus II dilaksanakan di bulan Maret, juga diiringi dengan observasi dan pengumpulan data setelah pelaksanaan tindakan. Sedangkan tindakan refleksi juga dilakukan bersama-sama dengan kolaborator/teman sejawat.

Rentang waktu antara bulan April s.d Juni digunakan untuk menyusun laporan hasil Penelitian Tindakan sampai akhirnya dibawa ke sidang munaqasah



## **BAB IV**

### **LAPORAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Umum Madrasah Ibtidaiyah Negeri Muara Baruh**

##### **1. Sejarah Singkat Madrasah Ibtidaiyah Negeri Muara Baruh**

Madrasah Ibtidaiyah Negeri Muara Baruh (MIN Muara Baruh) didirikan pada tahun 1973 oleh masyarakat desa setempat dengan nama MIS Syiarul Islam. Setelah dinegerikan pada tahun 1997 melalui SK Menteri Agama Nomor 107 tanggal 17 Maret 1997, MIS Syiarul Islam berganti nama menjadi MIN Muara Baruh hingga sekarang.

Seiring dengan tuntutan dan perkembangan zaman, madrasah ini terus menerus mengupayakan kemajuan agar output dari madrasah ini dapat diterima di sekolah- sekolah atau madrasah-madrasah lanjutan pavorit di kabupaten ini.

Meskipun upaya ke arah kemajuan masih mengalami banyak hambatan, dengan segala kekurangan yang kami miliki baik dari segi guru (kualitas maupun kuantitas), sarana dan prasarana, juga kurangnya dana yang kami terima, namun kami tetap bekerja keras agar madrasah ini kelak sejajar dengan sekolah-sekolah lain atau madrasah-madrasah lain yang sudah maju.

Adapun letak geografis MIN Muara Baruh Kecamatan Amuntai Utara Kabupaten Hulu Sungai Utara adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah Timur berbatas dengan perumahan penduduk
- b. Sebelah Selatan berbatasan dengan jalan raya trans kalimantan
- c. Sebelah Barat berbatasan dengan perumahan warga
- d. Sebelah Utara berbatasan dengan jalan Desa menuju ke desa Batas

Madrasah Ibtidaiyah Negeri Muara Baruh beralamat di jalan Ahmad Yani Amuntai-Tanjung Km.10 desa Air Tawar RT. 01 No. 08 Kecamatan Amuntai Utara kabupaten Hulu Sungai Utara.

## **2. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Negeri Muara Baruh**

Visi Madrasah Ibtidaiyah Negeri Muara Baruh adalah ‘Terciptanya insan yang islami, berkualitas, terampil, dan populis’, dengan tujuan umum meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Secara khusus tujuan pendidikan di MIN Muara Baruh adalah :

- a. Meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran agar cita-cita pendidikan nasional bisa diwujudkan
- b. Meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan penyuluhan
- c. Meningkatkan kualitas pelaksanaan hubungan kerja madrasah dengan masyarakat sehingga terjalin hubungan kerja yang harmonis
- d. Meningkatkan kualitas pelaksanaan pelayanan tata laksana rumah tangga madrasah, perpustakaan dan laboratorium
- e. Terlaksananya kegiatan-kegiatan lain yang menunjang kemajuan madrasah

Secara berkelanjutan, tujuan madrasah tersebut akan dimonitor, dievaluasi, dan dikendalikan dalam kurun waktu tertentu untuk mencapai hasil yang optimal.

Secara politis target dan sasaran yang ingin dicapai MIN Muara Baruh tersebut sudah menyentuh kondisi objektif kebutuhan masyarakat di sekitar lembaga tersebut berada.

Sejak didirikannya MIN Muara Baruh Kecamatan Amuntai Utara tahun 1973, kepemimpinannya mengalami 4 kali pergantian Kepala Madrasah. Pergantian Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri Muara Baruh selama ini dilatar belakangi oleh berakhirnya masa tugas, yaitu pensiun dan rotasi yang dilaksanakan oleh pihak Kantor Kementerian Agama Kabupaten Hulu Sungai Utara. Periodisasi kepemimpinan kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri Muara Baruh dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1. Periode Kepemimpinan Kepala MIN Muara Baruh

No	Nama Kepala Madrasah	Periode Kepemimpinan
1.	Abdul Mugheni	1977 – 2003
2.	Abdu Syahid. S.Pd	2003 - 2007
3.	Yunani, S.Pd.I	2005 – 2007
4.	Siti Lamsinah, M.Pd.I	2007 – Sekarang

Dilihat dari tahun berdirinya sampai sekarang usia MIN Muara Baruh sudah mencapai 42 tahun, dan telah dipimpin oleh 4 orang kepala madrasah, dan 1 diantaranya berjenis kelamin perempuan, dan masa kepemimpinannya sangat bervariasi.

### **3. Kondisi Guru dan Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Muara Baruh**

Jumlah tenaga pengajar saat ini di MIN Muara Baruh Kecamatan Amuntai Utara berjumlah 15 orang, termasuk Kepala Madrasah, ditambah dengansatu orang

tenaga tata usaha (TU). Untuk lebih jelasnya rekapitulasi tenaga pengajar dan Tata Usaha MIN Muara Baruh dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2. Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan Tahun 2013/2014

No.	Nama/NIP	Pangkat/ Gol. Ruang	Pendidikan Terakhir	Jabatan
1.	Siti Lamsinah, M.Pd.I 197102021998032004	Pembina / IV/a	S-2 Magister Pendidikan Islam	Kepala Madrasah
2.	Padilah, S.Pd.I 19810511200701 1 008	Penata Muda Tk I III/b	S-1 STAI RAKHA Amuntai	Guru Kelas VI
3.	Nor Aina, S.Pd.I 19790701200710 2 003	Penata Muda III/a	S-1 STAI RAKHA Amuntai	Guru Kelas VI
4.	Muhammad Noor, S.Pd.I 19790309200901 1 008	Penata Muda TK I III/ b	S-1 STAI RAKHA Amuntai	Guru Kelas IV
5.	Pitrah Raudah, S.Pd.I 19830816200710 2 001	Pengatur Muda Tk I II/b	S-1 STAI RAKHA Amuntai	Guru Kelas II
6.	Jannatun Ma'wa, S.Pd.I 19790508200710 2003	Penata Muda III / a	S-1 STAI RAKHA Amuntai	Guru Kelas V
7.	Mujalifah, S.Pd.I 19830911200710 2 001	Penata Muda III/a	S-1 STAI RAKHA Amuntai	Guru Kelas III
8.	Jamilah, S. Pd.I 19820831200901 2 002	Penata Muda III/a	S-1 STAI RAKHA Amuntai	Guru Kelas I
9.	Sarkani, S.Pd.I 150432135	Penata Muda III/a	S-1 STAI RAKHA Amuntai	Guru Kelas I
10.	Abdul Azim. S.Pd.I 19810705200501 1 006	Penata Muda III/a	S-1 STAI RAKHA Amuntai	Guru Kelas III
11.	Noor Mawaddah, S.Pd.I 19830905200710 2 003	Pengatur Muda Tk I II/b	S-1 STAI RAKHA Amuntai	TU
12.	Ali Sadikin, S.Pd.I	GTT	S-1 STAI RAKHA Amuntai	Guru Kelas III
13.	Yanti, S.Pd.I	GTT	S-1 STAI RAKHA Amuntai	Guru Kelas II

Sambungan Tabel 4.2

No.	Nama/NIP	Pangkat/ Gol. Ruang	Pendidikan Terakhir	Jabatan
15	Muhammad Saidi S. Pd.I	GTT	S-1 STAI RAKHA Amuntai	Guru Olahraga
17.	Jahratannor Rahmi, S.Pd.I	GTT	S-1 PBA STIQ Amuntai	Guru Bahasa Arab
16.	Rumasdi Irawan, S.Pd	GTT	S-1 PBSID STIKIP PGRI Bjm	Bahasa Indonesia

Dari tabel di atas dapat diperoleh gambaran bahwa jumlah guru sebagai tenaga pendidik sebanyak 15 orang dengan kualifikasi pendidikan S-1, namun hanya 1 orang guru yang berkualifikasi pendidikan S-1 Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia Daerah, selebihnya adalah S-1 Pendidikan Agama Islam, padahal mereka mengajar semua mata pelajaran. Berstatus Pegawai Negeri Sipil sebanyak 10 orang dan Guru Tidak Tetap (GTT) sebanyak 5 orang, ditambah dengan 1 orang Tata Usaha (TU). Dari 15 guru di atas, 7 diantaranya sudah bersertifikasi. Masa kerja guru pada umumnya di atas 5 tahun.

Dilihat dari sisi kelayakan kualifikasi, 100% guru sudah dianggap layak sesuai dengan Permendiknas nomor 16/2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Artinya dari sisi kemampuan akademik dalam proses pembelajaran sudah dianggap memiliki kompetensi yang sesuai.

Madrasah Ibtidaiyah Negeri Muara Baruh termasuk salah satu madrasah yang diminati oleh masyarakat sekitar, meskipun tidak jauh dari madrasah ini, baik di sebelah timur, barat, utara dan selatan madrasah terdapat sekolah lain yakni sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtidaiyah swasta, jumlah siswa mereka hanya pada kisaran

10 – 45 orang. Sedangkan pada MIN Muara Baruh sejak tahun 2007 sampai sekarang jumlah siswa berada pada kisaran 90 -100 orang. Berikut gambaran keadaan siswa MIN Muara Baruh Tahun 2013/2014

Tabel 4.3. Keadaan Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Muara Baruh Th.2013/2014

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	I	9	10	19
2.	II	10	6	16
3.	III	11	6	17
4.	IV	8	8	16
5.	V	7	9	16
6.	VI	5	10	15
	Jumlah	50	49	99

Berdasarkan tabel di atas laki-laki sebanyak 50 orang, dan perempuan 49 orang. Jumlah ini jauh lebih banyak dibandingkan dengan Sekolah Dasar yang ada di sekitar madrasah maupun madrasah swasta yang juga tidak berjauhan dari Madrasah Ibtidaiyah Negeri Muara Baruh. Siswa baru terbanyak berasal dari TK yang berdekatan dengan Madrasah dan beberapa siswa yang berasal dari TK lain yang masih bertetangga dengan Madrasah Ibtidaiyah Negeri Muara Baruh

#### **4. Fasilitas Madrasah Ibtidaiyah Negeri Muara Baruh**

Untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran, Madrasah Ibtidaiyah Negeri Muara Baruh Kecamatan Amuntai Utara Kabupaten Hulu Sungai Utara telah memiliki fasilitas yang cukup.

Rasio fasilitas ruang belajar antara jumlah siswa tampaknya sudah cukup memadai, namun bila harus ideal maka madrasah ini masih membutuhkan fasilitas lain seperti kantin, aula, ruang laboratorium, dan ruang keterampilan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel berikut ini

Tabel 4.4. Daftar Sarana Fisik MIN Muara Baruh Tahun 2013/2014

No	Nama Barang	Banyaknya	Keterangan
1.	Ruang Kepala Madrasah	1 buah	Kondisi Baik
2.	Ruang Dewan Guru	1 buah	Kondisi Baik
3.	Ruang TU	1 buah	Kondisi Baik
4.	Ruang Belajar	6 buah	Kondisi Baik
5.	WC	3 buah	Kondisi Baik
6.	Perpustakaan	1 buah	Kondisi Baik
7.	Gudang	1 buah	Kondisi Baik
8.	Tempat Parkir	1 buah	Kondisi Baik
9.	Dapur	1 buah	Kondisi Baik

## B. Deskripsi Hasil Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di MIN Muara Baruh Kecamatan Amuntai Utara Kabupaten Hulu Sungai Utara, terletak di Jalan Ahmad Yani Amuntai – Tanjung Km.10 Desa Air Tawar Kecamatan Amuntai Utara Kabupaten Hulu Sungai Utara Provinsi Kalimantan Selatan. Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah masih rendahnya mutu pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada aspek berbicara. Untuk itu direncanakan penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia melalui metode bermain peran. Tindakan kelas yang akan dilaksanakan, menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran bahasa Indonesia ini dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Pengamatan langsung terhadap jalannya kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh siswa
2. Pengamatan yang dilakukan oleh teman sejawat untuk mengamati kegiatan pembelajaran 2 x (2 x 35 menit) siklus pertama dan siklus kedua sesuai tahapan-tahapan proses pembelajaran di kelas.

Penelitian ini dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIMIN Muara Baruh Kecamatan Amuntai Utara Kabupaten Hulu Sungai Utara, yang bertindak sebagai pengajar atau pelaksana tindakan dan dibantu oleh salah satu guru MIN Muara Baruh Kecamatan Amuntai Utara Kabupaten Hulu Sungai Utara yaitu Rumasdi Irawan, S.Pd sebagai teman sejawat atau *observer* aktivitas siswa dan aktivitas guru selama berlangsungnya tindakan.

Peneliti berperan pokok sebagai perencana tindakan, artinya peneliti membuat perangkat pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku, pengumpul data, penganalisis data, perefleksi data hasil observasi serta pembuat laporan hasil penelitian. Peneliti juga berperan sebagai pengamat aktivitas siswa selama berlangsungnya tindakan. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus yang pada setiap siklusnya terbagi atas 4 tahap yaitu rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi (pengamatan), dan analisis/refleksi. Adapun pelaksanaan dari tiap siklus diuraikan sebagai berikut:

### **1. Tindakan Siklus I**

Pelaksanaan kegiatan peneliti dilaksanakan setelah perencanaan dianggap selesai. Tahap pelaksanaan tindakan sesuai dengan rencana pelaksanaannya dibagi dalam dua tahap atau dua siklus.



Pada siklus pertama (Ke 1) kegiatan pembelajaran dilakukan dengan metode bermain peran yaitu memerankan drama pendek sesuai dengan rencana tindakan. Berdasarkan data hasil pengamatan observer atau teman sejawat, hasilnya menunjukkan bahwa siswa sebenarnya telah mampu beradaptasi dengan metode yang digunakan, karena pada pembelajaran sebelumnya metode ini telah diperkenalkan. Namun masih terdapat banyak kekurangan sehingga pada tahap ini belum terlihat adanya perkembangan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat berdasarkan data hasil pengamatan guru bersama observer pada saat siswa melakukan kegiatan bermain peran dalam drama pendek.

Tabel 4.5. Tabel Data Hasil Kegiatan Pembelajaran Siklus I KKM: 70

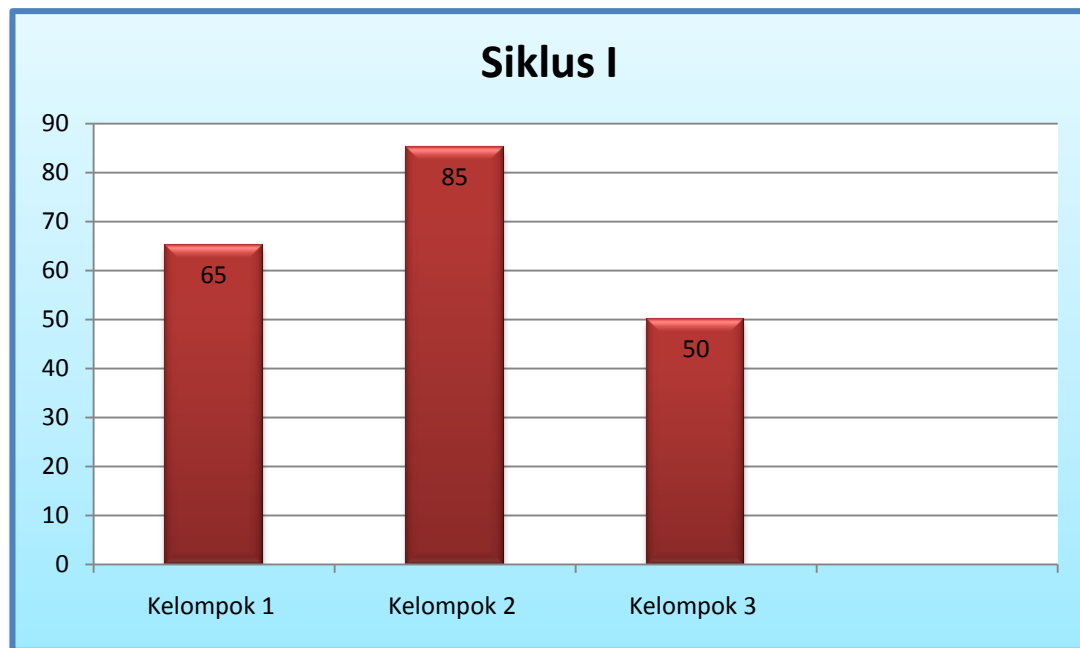
No	Uraian	Ket
1	Jumlah siswa seluruhnya	15 orang
2	Jumlah siswa yang berhasil	5 orang
3	Jumlah siswa yang tidak berhasil	10 orang
4	Nilai Rata-rata	66,67
5	Prosentasi Kelulusan	33,33%
6	Prosentasi ketidaklulusan	66,67%

$$\text{Prosentasi } \frac{5}{15} \times 100\% = 33,33\%$$

Tabel 4.6. Hasil Belajar Kelompok Siswa Siklus I (KKM 70)

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Niatu Jannah	65	Baik
2	Nida Sa'adah	65	Baik
3	Nur Hafizah	65	Baik
4	Nur Haliza	65	Baik
5	Raudhatul Husna	65	Baik
6	Dea Ariani	85	Amat baik
7	Isna Anjani	85	Amat baik
8	Muthaharah	85	Amat baik
9	Najmi Habibah	85	Amat baik
10	Siti Warnita Akhla	85	Amat baik
11	Ahmad Marsain	50	Kurang
12	M. Arsyad Irfani	50	Kurang
13	M. Fauzal Azmi	50	Kurang
14	M. Husin Rifa'i	50	Kurang
15	Rahmad	50	Kurang
	Rata-rata	66,66	

Berdasarkan data tersebut, tingkat kemampuan siswa kelas VI MIN Muara Baruh dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi bermain peran, siswa yang mengikuti pembelajaran 15 orang, 5 orang (1Kelompok Belajar) dinyatakan berhasil dengan nilai 85 (Amat Baik). Sedangkan 5 orang lagi (1 Kelompok Belajar) dengan nilai 65 (Baik) tetapi masih dibawah KKM yang telah ditetapkan, dan 5 orang lainnya (1 Kelompok Belajar) dengan nilai 50 (Kurang) dinyatakan belum tuntas.



Grafik 1. Hasil Tes Belajar Kelompok Siswa

Berdasarkan hasil refleksi, yakni diskusi antara guru (peneliti) dengan observer (teman sejawat), ditemukan beberapa point penyebab ketidak berhasilan siswa, yakni :

- a. Siswa masih malu ketika harus memerankan tokoh atau karakter yang terdapat dalam naskah cerita drama pendek
- b. Kerjasama anggota kelompok tidak baik
- c. Sebagian besar siswa tidak menghayati naskah drama yang akan mereka mainkan
- d. Dialog lisan tidak lancar, karena mereka tidak hafal naskah dialog
- e. Siswa kurang serius dan tidak aktif.

Atas dasar hasil diskusi antara peneliti dengan observer ini diperoleh kesepakatan sebagai berikut:

- a. Budaya membaca dikalangan siswa rendah sehingga naskah yang mereka perankan tidak akrab dengan mereka, ini menyebabkan mereka susah memahami karakter tokoh yang mereka perankan.
- b. Strategi yang dipakai guru dalam mengajar dengan menggunakan metode kelompok sebaiknya lebih sering dilakukan untuk menumbuhkan komunikasi antar siswa dalam kelompok dan menumbuhkan tanggungjawab bersama
- c. Langkah-langkah kegiatan dalam pembelajaran khususnya dalam metode bermain peran harus dijelaskan lebih rinci lagi oleh guru
- d. Guru harus menjelaskan dan menekankan kepada siswa tentang adanya penilaian proses selama kegiatan pembelajaran.

Tabel 4.7 ObservasiAktivitas Guru dalamKegiatan Pembelajaran SiklusI KKM:70

No	Indikator/Aspek yang diamati	Ya	Tdk
<b>I</b>	<b>Pra pembelajaran/Kegiatan Awal</b>	✓	
1	Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)	✓	
2	Memeriksa kesiapan siswa	✓	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	✓	
4	Menuliskan judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis	✓	
5	Apersepsi	✓	
6	Motivasi	✓	

Sambungan Tabel 4.7

No	Indikator/Aspek yang diamati	Ya	Tdk
<b>II</b>	<b>Kegiatan inti pembelajaran</b>	✓	
7	Guru meminta kembali skenario yang akan ditampilkan (sudah dipelajari siswa dua hari sebelumnya)	✓	
8	Menuliskan judul masing-masing drama yang akan diperankan dalam kelompok di papan tulis	✓	
9	Guru membentuk kelompok belajar siswa yang anggotanya 5 orang	✓	
10	Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai	✓	
11	Memanggil siswa yang sudah ditunjuk dan memberikan sedikit penjelasan tentang bagaimana mereka melakukan drama pendek yang akan diperankan	✓	
12	Menguasai dan mengorganisir kelas (masing-masing siswa duduk sesuai kelompok belajar masing-masing sambil mengamati skenario yang sedang diperankan)	✓	
13	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai	✓	
14	Tujuan yang ingin dicapai jelas	✓	
15	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	✓	
16	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran	✓	
17	Mampu menyampaikan materi dengan memberikan contoh yang lain yang terkait dengan pengetahuan lain yang relevan	✓	
18	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	✓	
19	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu		✓
20	Menggunakan media		✓
21	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	✓	
22	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	✓	
23	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	✓	
24	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	✓	
25	Membuat rangkuman dengan melibatkan siswa		✓

Sambungan Tabel 4.7

No	Indikator/Aspek yang diamati	Ya	Tdk
<b>III</b>	<b>Kegiatan Akhir</b>		
26	Melakukan penilaian keterampilan fisik dalam pembelajaran	✓	
27	Menyampaikan hasil penilaian (komentar tentang penampilan mereka dalam bermain peran) kepada siswa	✓	
27	Memberikan penghargaan sesuai kemampuan yang ditampilkan siswa dalam memahami dan memerankan skenario yang sudah ditetapkan	✓	
29	Memberikan PR sebagai bahan remedial/pengayaan		✓
30	Menutup pelajaran		✓
Jumlah		25	

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat diprosentasikan sebagai berikut:

$$\text{Prosentasi} = \frac{25}{30} \times 100\% = 83,33\%$$

Dari prosentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru sudah sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya, meskipun ada beberapa aspek yang belum dapat dilaksanakan, seperti tidak menggunakan media yang menarik, penggunaan waktu belajar masih bergeser dari alokasi yang telah ditetapkan sehingga tidak ada PR yang diberikan dan pelajaranpun ditutup seadanya, tetapi secara keseluruhan guru telah mampu menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Walaupun demikian data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini menunjukkan kemampuan guru mengelola kelas sudah baik.

## 2. Tindakan Siklus ke 2

Siklus kedua, sama halnya seperti siklus pertama yakni terdiri dari 4 tahap kegiatan, yaitu kegiatan perencanaan, kegiatan pelaksanaan, kegiatan observasi dan kegiatan refleksi.

Berdasarkan hasil evaluasi pada kegiatan siklus 1 di atas, maka ditetapkan rencana tindakan pada siklus ke 2. (lihat rencana siklus 2). Pada kegiatan siklus ke-2 kegiatan pembelajaran dilakukan tetap dengan metode bermain peran. Siswa secara berkelompok memerankan naskah drama pendek yang sudah disiapkan. Pada kegiatan pembelajaran kali ini siswa lebih terlihat bertanggungjawab, dan terlihat adanya pertumbuhan motivasi belajar. Ini ditunjukkan oleh adanya persiapan siswa yang lebih baik dari yang sebelumnya. Hal ini terbukti dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan observer berikut ini :

Tabel 4.8 Tabel Data Hasil Kegiatan Pembelajaran Siklus II KKM: 70

No	Uraian	Ket
1	Jumlah siswa seluruhnya	15 orang
2	Jumlah siswa yang berhasil dengan predikat amat baik	10 orang
3	Jumlah siswa yang berhasil dengan predikat baik	5 orang
4	Nilai Rata-rata	78,33
5	Prosentasi Kelulusan	100%
6	Prosentasi ketidaklulusan	0%

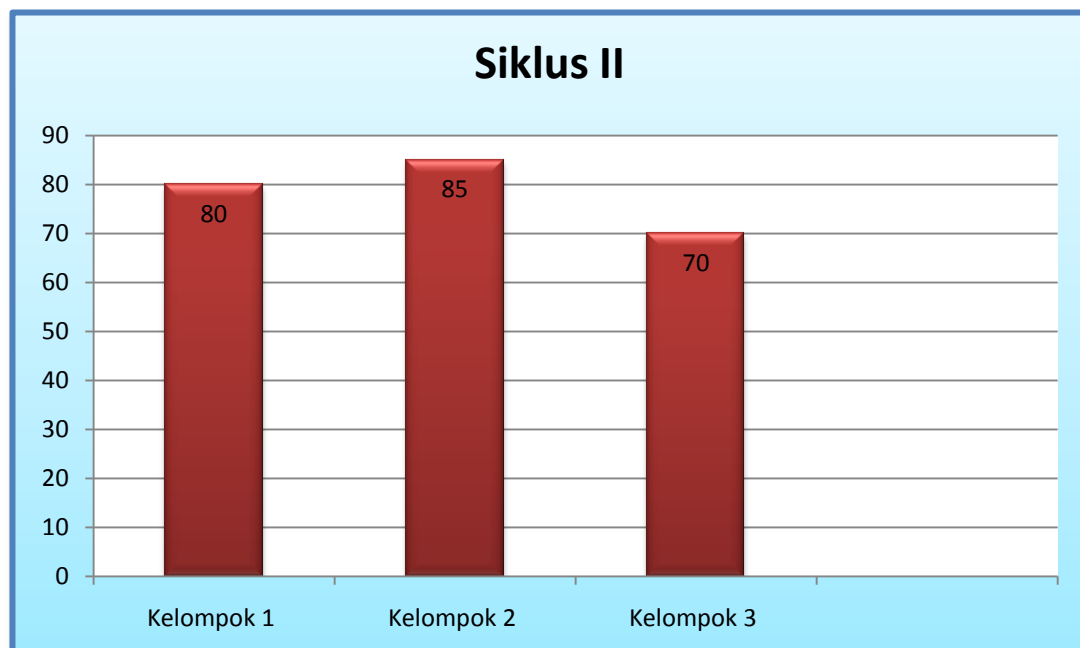
$$\text{Prosentasi } \frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$$

Tabel 4.9 Hasil Belajar Kelompok Siswa Siklus II (KKM 70)

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Niatu Jannah	80	Amat Baik
2	Nida Sa'adah	80	Amat Baik
3	Nur Hafizah	80	Amat Baik
4	Nur Haliza	80	Amat Baik
5	Raudhatul Husna	80	Amat Baik
6	Dea Ariani	85	Amat Baik
7	Isna Anjani	85	Amat Baik
8	Muthaharah	85	Amat Baik
9	Najmi Habibah	85	Amat Baik
10	Siti Warnita Akhla	85	Amat Baik
11	Ahmad Marsain	70	Baik
12	M. Arsyad Irfani	70	Baik
13	M. Fauzal Azmi	70	Baik
14	M. Husin Rifa'i	70	Baik
15	Rahmad	70	Baik
	Rata-rata	78,33	

Berdasarkan data tersebut diatas dapat diperoleh gambaran bahwa tingkat kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode bermain peran di siklus ke dua ini mengalami banyak perubahan, yakni 10 orang telah berhasil atau dinyatakan lulus dengan rincian, siswa yang memperoleh nilai 85 (Amat baik) sebanyak 5 orang (4,25%), yang memperoleh nilai 80 (Amat Baik) sebanyak 5 orang (4,00%), dan yang mendapat nilai 70 (Baik) sebanyak 5 orang (2,50%). Maka 15 orang siswa tersebut dinyatakan telah berhasil karena sudah melampaui nilai KKM, meskipun 5 orang lainnya hanya pada batas nilai minimal (KKM 70) saja.





Grafik 2. Hasil Tes Belajar Kelompok Siswa

Atas dasar data di atas, berdasarkan hasil pengamatan guru dan teman sejawat, telah terjadi peningkatan motivasi belajar siswa, diantaranya siswa terlihat membawa alat peraga yang cukup untuk melengkapi penampilan mereka dalam memerankan skenario drama, dialog yang mereka lakukan dalam bermain peran terlihat sangat alami, keterlibatan siswa yang lain dalam diskusi (memberikan komentar) terhadap penampilan kelompok lain semakin bagus, dan masing-masing kelompok telah menunjukkan tanggungjawab yang baik terhadap tugas yang diberikan.

Berangkat dari hasil pengamatan ini, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran apabila dikelola dan dilaksanakan dengan baik, ternyata efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Tabel 4.10 Observasi Aktivitas Guru dalam Kegiatan Pembelajaran Siklus IIKKM: 70

No	Indikator/Aspek yang diamati	Ya	Tdk
<b>I</b>	<b>Pra pembelajaran/Kegiatan Awal</b>	✓	
1	Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)	✓	
2	Memeriksa kesiapan siswa	✓	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	✓	
4	Menuliskan judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis	✓	
5	Apersepsi	✓	
6	Motivasi	✓	
<b>II</b>	<b>Kegiatan inti pembelajaran</b>	✓	
7	Guru meminta kembali skenario yang akan ditampilkan (sudah dipelajari siswa dua hari sebelumnya)	✓	
8	Menuliskan judul masing-masing drama yang akan diperankan dalam kelompok di papan tulis	✓	
9	Guru membentuk kelompok belajar siswa yang anggotanya 5 orang	✓	
10	Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai	✓	
11	Memanggil siswa yang sudah ditunjuk dan memberikan sedikit penjelasan tentang bagaimana mereka melakukan drama pendek yang akan diperankan	✓	
12	Menguasai dan mengorganisir kelas (masing-masing siswa duduk sesuai kelompok belajar masing-masing sambil mengamati skenario yang sedang diperankan)	✓	
13	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai	✓	
14	Tujuan yang ingin dicapai jelas	✓	
15	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	✓	
16	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran	✓	
17	Mampu menyampaikan materi dengan memberikan contoh yang lain yang terkait dengan pengetahuan lain yang relevan	✓	
18	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	✓	

Sambungan Tabel 4.10

No	Indikator/Aspek yang diamati	Ya	Tdk
19	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	✓	
20	Menggunakan media		✓
21	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	✓	
22	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	✓	
23	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	✓	
24	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	✓	
25	Membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	✓	
<b>III</b>	<b>Kegiatan Akhir</b>		
26	Melakukan penilaian keterampilan fisik dalam pembelajaran	✓	
27	Menyampaikan hasil penilaian (komentar tentang penampilan mereka dalam bermain peran) kepada siswa	✓	
27	Memberikan penghargaan sesuai kemampuan yang ditampilkan siswa dalam memahami dan memerankan skenario yang sudah ditetapkan	✓	
29	Memberikan PR sebagai bahan remedial/pengayaan		✓
30	Menutup pelajaran	✓	
Jumlah		28	

$$\text{Presentasi } \frac{28}{30} \times 100\% = 93,33\%$$

Tabel diatas menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru, aspek-aspek yang sebelumnya terabaikan seperti penggunaan waktu, mengakhiri pelajaran, sudah dilaksanakan sebagaimana mestinya, meskipun dalam hal ini guru tetap tidak menggunakan media yang disampaikan oleh teman dalam pelaksanaan pembelajarannya. Pada siklus kedua ini guru hanya sedikit memberikan

pengarahan, selanjutnya siswa langsung melaksanakan kegiatan, karena sebelumnya kegiatan pembelajaran seperti ini sudah diperkenalkan pada siklus pertama.

Ada beberapa catatan yang disampaikan oleh teman sejawat di akhir kegiatan penelitian tindakan ini yang berkenaan dengan aktifitas guru dengan siswa dalam pembelajaran, yakni guru hendaknya berusaha menyiapkan media dalam setiap pembelajaran, karena dengan media pemahaman siswa terhadap materi pasti akan lebih baik. Keterlibatan emosional antar siswa setiap pembelajaran di dalam kelas dirasa kurang, maka guru dituntut keterlibatannya dalam membangkitkan motivasi siswa agar senantiasa berinteraksi baik antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa dalam setiap pembelajaran, sehingga hasil belajar yang diharapkan guru menjadi terealisasi dengan baik.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan data hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti pada MIN Muara Baruh Kecamatan Amuntai Utara Kabupaten Hulu Sungai Utara tentang rendahnya pembelajaran bahasa Indonesia khususnya aspek berbicara di kelas VI, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan metode bermain peran yang dilakukan peneliti sebanyak dua siklus ternyata mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Keberhasilan ini dapat dilihat dari peningkatan kualitas hasil pembelajaran bahasa Indonesia khususnya aspek berbicara. Hal ini dapat dibuktikan dengan prosentasi keberhasilan siswa yang mencapai nilai 85, di atas KKM yang telah ditetapkan (KKM 70), meskipun di siklus pertama belum terlihat kemajuan yang berarti.
2. Penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran secara kelompok juga mengalami peningkatan dengan kategori baik diakhir siklus I menjadi kategori amat baik diakhir siklus II.

#### **B. Saran-Saran**

1. Kepada seluruh rekan-rekan guru agar selalu berupaya meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memilih metode yang tepat di setiap pembelajaran, dan membangun komunikasi multi arah (antara guru dengan

siswa, dan siswa dengan guru) agar kualitas pembelajaran bahasa Indonesia umumnya dan aspek berbicara khususnya menjadi lebih baik.

2. Pilih media yang sesuai dengan tema dan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal
3. Kepada rekan guru bahasa Indonesia khususnya dan rekan-rekan guru yang lain pada umumnya, agar selalu menambah wawasan keilmuan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas
4. Jangan pernah menyerah, anak didik kita adalah penerus bangsa ini, bila menemui kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran, lakukan tindakan, temukan metode yang tepat, media yang mendukung, agar pembelajaran menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, *Model-Model Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* Bandung, Yrama Widya, 2013
- Chatif, Munif, *Gurunya manusia, Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*, Bandung, Kaifa PT Mizan Pustaka, 2012
- Daryanto, *Strategi dan Tahapan Mengajar*, Bandung, Yrama Widya, 2013 h.1
- Djamarah, SyaifulBahri, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, Rineka Cipta, 2006
- , *Guru dan anak didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta, Rineka Cipta, 2010
- Fathurrohman, Pupuh dan Sutikno, Sobri, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*, Bandung, PT. Refika Aditama, 2007
- Hadi, Sutrisno, *Metode Research*, Yogyakarta, Andi, 2004
- <http://Modelpembelajarands.blogspot.com/2014/01/pengertian-metode-bermain-peran-dalam.html?m=1>.Diakses tanggal 16/03/14 pk.21.37
- Indah, Nur Rohmani, *Gangguan Berbahasa Kajian Pengantar*, UIN Maliki Press, Malang, 2012
- Majid, Abdul, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar KompetensiGuru*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2012
- Nasution, *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*, Bandung: Tarsito, 1992
- Roestiyah N.K, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, Rineka Cipta, 2012, h.93
- Reza-juanda,[blogspot.com/.../metode bermain peran-...](http://blogspot.com/.../metode%20bermain%20peran-...)diakses tanggal 23 Maret 2014 pk.20.50
- Sugiano, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & R*, Bandung: Alfabeta, 2009
- , *Metode Penelitian Administrasi*, Bandung: Alfabeta, 2006
- Tarigan, *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung, Angkasa,1993

Tim Dosen Administrasi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, *Manajemen Pendidikan*, Bandung, Alfabeta, 2009

[www.trigonalword.com](http://www.trigonalword.com). Diakses pada tanggal 15 Maret 2014 pk. 05.26

[www.psycomania.com](http://www.psycomania.com): *Metode Role Play*, diakses tanggal 25 Maret 2014 pk.20.23.