IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS III DI MI WALISONGO JERAKAH TAHUN AJARAN 2021/2022

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

FINA MARLIANA ADELA

NIM: 1803096075

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2022

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fina Marliana Adela

NIM : 1803096075

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS III DI MI WALISONGO JERAKAH TAHUN AJARAN 2021/2022

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 19 April 2022

Pembuat Pernyataan,

Fina Marliana Adela

NIM: 1803096075

PENGESAHAN

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK Indonesia
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Prof. Hamka Km.2 (Kampus II) Ngaliyan Semarang 50185
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah Skripsi berikut ini:

Judul : Implementasi Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III di MI Walisongo Jerakah Tahun Ajaran 2021/2022
Penulis : Fina Marliana Adela
NIM : 1803096075
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Semarang, 6 Juli 2022

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang / Penguji,

Kristi Liahi Purwanti, S.Si., M.Pd.
NIP: 198107182009122002

Sekretaris Sidang / Penguji,

Mohammad Rofiq, M.Pd.
NIP: 199101152019031013

Penguji Utama 1,

Dr. H. Fakrur Rozi, M.Ag.
NIP: 1961220199501001

Penguji Utama 2,

Arsan Shanie, M. Pd.
NIP: 199006262019031015

Pembimbing,

Hj. Zulaikhah, M.Pd, M.Ag
NIP: 19760130 200501 2001

NOTA DINAS

Semarang, 13 Mei 2022

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

di Semarang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Implementasi Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Di MI Walisongo Jerakah Tahun Ajaran 2021/2022**

Nama : Fina Marliana Adela

NIM : 1803096075

Progam Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd.

NIP. 197601302005012001

ABSTRAK

Judul Skripsi : **Implementasi Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III di MI Walisongo Jerakah Tahun Ajaran 2021/2022**

Penulis : Fina Marliana Adela

NIM : 1803096075

Skripsi ini membahas tentang Implementasi Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III di MI Walisongo Jerakah Tahun Ajaran 2021/2022. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif lapangan. Tempat yang penulis pilih adalah MI Walisongo Jerakah, Tugu, Semarang dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi.

Hasil penelitian yang peneliti lakukan di MI Walisongo Jerakah bahwa penerapan metode bermain telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah dalam bermain peran yakni dimulai dari guru memilih tema, membuat naskah skenario dan menjelaskan teknik bermain, menyediakan media dan alat peraga, menentukan peran siswa yang bermain, mendiskusikan nilai-nilai yang terkandung, dan terakhir mengevaluasi hasil dari kegiatan bermain peran. Kemudian hasil analisis data keterampilan berbicara siswa menunjukkan peningkatan dalam aspek pelafalan, aspek kelancaran, aspek isi pembicaraan, aspek bahasa tubuh, dan aspek pemahaman.

Kata Kunci : *Metode Bermain peran (Role Playing), Keterampilan Berbicara, Bahasa Indonesia*

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten agar sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ت	t	ع	‘
ث	ṡ	غ	g
ج	j	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	ż	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	’
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:
ā = a panjang
ī = i panjang
ū = u panjang

Bacaan Diftong:
au = اَوْ
ai = اَي
iy = اِ

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas limpahan rahmat, hidayah, dan inayahNya, akhirnya peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Sholawat serta salam senantiasa pula tercurahkan kehadirat beliau Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya dengan harapan semoga mendapatkan syafa'atnya di hari kiamat nanti.

Skripsi yang berjudul "Implementasi Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III di MI Walisongo Jerakah Tahun Ajaran 2021/2022" ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana Strata satu (S.1) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Penulisan skripsi ini, peneliti mendapatkan bimbingan dan juga arahan serta saran dari berbagai pihak, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Dr. H. Ahmad Ismail, M.Ag., M. Hum
2. Ketua Jurusan PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Hj. Zulaikhah, M.Ag., M. Pd.
3. Wali Dosen sekaligus Pembimbing, Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd. yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan fikirannya untuk selalu memberikan bimbingan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Dewan penguji ujian munaqosah, Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd., Mohammad Rofiq, M.Pd., Dr. H. Fakrur Rozi, M.Ag., Arsan Shanie, M.Pd. terima kasih telah meluangkan waktu untuk memberikan kritik, saran serta arahan pada skripsi peneliti.
5. Segenap dosen dan civitas akademika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah memberikan bekal pengetahuan kepada peneliti selama dibangku kuliah
6. Kepala MI Walisongo Jerakah, Dra. Siti Zaenab, S.Pd. dan guru kelas III MI Walisongo Jerakah, Eka Sri Mundhafi, S.Pd. yang telah memberikan arahan kepada penulis selama melakukan penelitian.

7. Keluargaku tercinta khususnya kedua orang tua saya, ayahanda Muslimin dan ibunda Suparti yang tak pernah berhenti mendoakan dan memberikan motivasi sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan lancar.
8. Pengasuh pondok pesantren Life Skill Daarun Najaah, Dr. KH. Ahmad Izzuddin M.Ag. dan Ibu Nyai Hj. Aisyah Andayani, S.Ag. yang selalu memberikan doa dan juga semangat kepada penulis.
9. Teman seperjuangan di Pondok Pesantren Life Skill Daarun Najaah, Asrama Aisyah Mbak Sri, Youla, Shofi, Umi, Karisma, Junita, Rizka Aulia, Salsa, Muslimah, Nurul, Athiyyatun, Widya, Regina yang telah memberikan motivasi dan hiburan bagi penulis
10. Keluarga besar mas dan mbak santri Pondok Pesantren Life Skill Daarun Najaah
11. Seluruh teman-teman PGMI 2018 atas motivasi yang selalu diberikan kepada penulis.
12. Calon pendamping hidupku yang selalu memberi bantuan, motivasi dan semangat.

Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak terlepas dari keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Akhirnya semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi semuanya.

Semarang, 19 April 2022

Peneliti,

Fina Marliana Adela

NIM: 1803096075

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERNYATAAN KEASLIAN ii
PENGESAHAN iii
NOTA PEMBIMBING iv
ABSTRAK v
TRANSLITERASI ARAB-LATIN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI xi
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB I : PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian 5
BAB II : METODE *ROLE PLAYING* DAN KETERAMPILAN BERBICARA 7
A. Deskripsi Teori 7
1. Pembelajaran Metode *Role playing* 7
2. Keterampilan Berbicara 14
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI Kelas III 24
4. Rencana Pelaksaan Pembelajaran 27
B. Kajian Pustaka Relevan 29
C. Kerangka Berpikir 35

BAB III : METODE PENELITIAN 37
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian 37
B. Tempat dan Waktu Penelitian 39
C. Sumber Data 40
D. Fokus Penelitian 42
E. Teknik Pengumpulan Data 43
F. Uji Keabsahan Data 47
G. Teknik Analisis Data 49
BAB IV : ANALISIS IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA KELAS III MI WALISONGO JERAKAH TAHUN AJARAN 2021/2022 53
A. Deskripsi Data 53
B. Analisis Data 69
C. Keterbatasan Penelitian 87
BAB V : PENUTUP 89
A. Kesimpulan 89
B. Saran 90
C. Kata Penutup 92
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN
RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Perizinan Riset dengan Kepala Madrasah
Gambar 2	Wawancara dengan Kepala Madrasah
Gambar 3	Wawancara dengan Guru Kelas III
Gambar 4	Wawancara dengan Siswa
Gambar 5	Siswa Berkelompok
Gambar 6	Siswa Bermain Peran "KEBERSIHAN"
Gambar 7	Literasi 10 menit sebelum pembelajaran
Gambar 8	Siswa membaca di perpustakaan
Gambar 9	Observasi Tidak Langsung Mengenai Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Gambaran Umum Madrasah
Lampiran 2	Daftar Peserta Didik Kelas III MI Walisongo
Lampiran 3	Pedoman Wawancara
Lampiran 4	Dokumentasi Kegiatan
Lampiran 5	Buku Tema 4 Kelas III
Lampiran 6	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Lampiran 7	Naskah Drama
Lampiran 8	Pengesahan Proposal Penelitian
Lampiran 9	Surat Mohon Izin Riset
Lampirn 10	Surat Keterangan Telah Selesai Melaksanakan Penelitian
Lampiran 11	Nilai Bimbingan Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas III SD/MI tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.[1] Pada kurikulum 2013 pembelajaran bahasa Indonesia digunakan sebagai cara untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir dengan menggunakan bahasa ilmiah dan pembelajaran berbasis teks.[2]

Sebelum memulai pembelajaran, guru terlebih dahulu harus membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP adalah strategi untuk merinci proses dan manajemen pengajaran untuk

[1] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, No. 37 Tahun 2018, *kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pendidikan dasar*, pasal 2A

[2] Udjang Pr. M. Basir, "Aspek "Kesastraan" Dalam Kurikulum Bahasa Indonesia: Sejumlah Problematika Terstruktur", *Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia dalam Konteks Global*, (Jember*:* Universitas Jember,), hlm. 230

mencapai satu atau lebih keterampilan dasar yang tercantum dalam standar kompetensi dan didefinisikan dalam silabus.[3]

Pemilihan metode pembelajaran bahasa Indonesia yang tepat akan mengaktifkan siswa dan menyadarkan mereka bahwa belajar bahasa Indonesia tidak membosankan. Adapun bentuk metode yang dapat diterapkan secara tepat dan aktif melibatkan siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD/MI adalah metode *role playing*. *Role playing* merupakan metode yang melibatkan interaksi antara dua atau lebih siswa mengenai suatu topik atau situasi. Siswa bertindak sesuai dengan karakter yang mereka mainkan.[4]

Pendidikan dasar atau sekolah dasar merupakan tingkat awal bagi anak untuk mengembangkan kemampuannya. Keterampilan berbahasa yang baik merupakan salah satu keterampilan yang dibutuhkan siswa ketika duduk di bangku sekolah dasar.

Keterampilan berbahasa meliputi empat aspek, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Setiap keterampilan memiliki hubungan yang erat dengan keterampilan lainnya.

---

[3] Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru. (*Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 183

[4] Yamin dan Martinis, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa, (*Jakarta: Gaung Persada Press, 2009), hlm. 152

Keterampilan ini hanya dapat dikuasai melalui latihan dan latihan terus-menerus. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan atau keterampilan catur tunggal.[5]

Kemampuan berbicara adalah kemampuan untuk mengkomunikasikan keinginan, kebutuhan, perasaan, dan keinginan kepada orang lain melalui aliran sistem suara artikulasi. Bakat ini juga dibangun di atas kemampuan untuk berbicara secara adil, jujur, tepat, dan bertanggung jawab dengan mengatasi masalah psikologis termasuk rasa bersalah, harga diri rendah, ketegangan, dan lidah yang berat, antara lain.[6]

Memang semua orang menganggap bahwa untuk dapat berbicara atau berkomunikasi secara lisan itu hal yang mudah, namun tidak semua orang memiliki keterampilan berbicara yang baik dan benar. Maka dari itu, pembelajaran keterampilan berbicara perlu mendapat perhatian khusus dalam pembelajaran keterampilan berbahasa pada pendidikan formal khususnya di sekolah dasar.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan peneliti, diperoleh informasi dari wawancara terbatas dengan guru kelas III MI Walisongo Jerakah tentang keterampilan berbicara siswa

---

[5] Hendry Guntur Tarigan, *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa,* (Bandung: Penerbit Angkasa, 2008), hlm. 1

[6] Iskandarwassid, D.S, *Strategi Pembelajaran Bahasa,* (Bandung: Remaja Rosdakarya.2010), hlm. 241

masih rendah. Dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa, guru menerapkan berbagai strategi, antara lain memberikan motivasi kepada siswa untuk meningkatkan rasa percaya diri, memberikan latihan khusus kepada siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan menerapkan metode *role playing*.[7] Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik yang sama dengan judul "Implementasi Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III di MI Walisongo Jerakah Tahun Ajaran 2021/2022".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah implementasi metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III di MI Walisongo Jerakah tahun ajaran 2021/2022?
2. Bagaimana hasil dari implementasi metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III di MI Walisongo Jerakah tahun ajaran 2021/2022?

[7] Eka Sri Mundhafi, Guru Kelas III MI Walisongo, *Wawancara*, Semarang, 27 Januari 2022

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Mengetahui dan mendiskripsikan implementasi metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III di MI Walisongo Jerakah tahun ajaran 2021/2022

b. Menjawab hasil implementasi metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III di MI Walisongo Jerakah tahun ajaran 2021/2022

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat dan dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara khususnya pembelajaran materi bahasa Indonesia.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Memotivasi siswa agar lebih percaya diri, berani, antusias dan aktif dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada proses pembelajaran materi bahasa Indonesia menggunakan metode

role playing. dan siswa memiliki keterampilan berbicara yang baik.

2. Bagi Guru

   Guru dapat mengembangkan metode *role playing* dalam menciptakan kondisi belajar yang positif, produktif, dan menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan

3. Bagi Madrasah

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif kepada penyelenggaraan yayasan pendidikan misalnya seperti referensi madrasah untuk menerapkan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

4. Bagi Peniliti

   Dengan penelitian ini, peneliti berharap dapat menambah pengalaman, kemampuan dan keterampilan yang ada dalam diri peneliti serta mampu menerapkan ilmu yang didapat dari perkuliaha

BAB II

METODE *ROLE PLAYING* DAN KETERAMPILAN BERBICARA

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Metode *Role playing*

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode secara harfiah berarti jalan, selain itu metode berasal dari bahasa Yunani, *Metha* (melewati atau melalui) dan *Hodos* (cara atau jalan), maka Metode dapat berarti jalan atau jalan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu.[1] Metode pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian isi pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan isi pelajaran, baik secara individu maupun kelompok.[2] Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, guru harus mengetahui berbagai metode.

Adapun syarat-syarat yang harus diperhatikan guru dalam menggunakan metode pembelajaran adalah sebagai berikut:

---

[1] Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensu Guru*, (Bandung: Rosda, 2007), hlm. 136

[2] Heru Kurniawan, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)*, (Jakarta: Premadamedia Group, 2015), hlm. 69

1. Metode yang digunakan harus mampu membangkitkan motivasi, minat dan semangat belajar siswa.
2. Metode yang digunakan dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa.
3. Metode yang digunakan harus dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan pekerjaannya.
4. Metode yang digunakan harus menjamin perkembangan aktivitas kepribadian siswa.
5. Metode yang digunakan harus memungkinkan pendidikan siswa dalam teknik belajar mandiri dan sarana untuk memperoleh pengetahuan melalui usaha individu.
6. Metode yang digunakan harus mampu menanamkan dan mengembangkan nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari.[3]

Metode mengajar merupakan sarana interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Pengertian lain adalah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyampaikan materi kepada siswa di kelas baik secara individu maupun kelompok.[4]

---

[3] Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*, (Jakarta : Quantum teaching, 2005), hlm. 52-53

[4] Abu Ahmadi, & Joko Tri Prasetyo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hlm. 52

Dengan demikian, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk melaksanakan rencana-rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ada beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menerapkan strategi pembelajaran, antara lain ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, praktikum, pengalaman lapangan, brainstorming, debat, seminar, dll.[5]

b. Pengertian Metode *Role playing*

Metode bermain peran atau *role playing* ini adalah sebagai alat belajar, bermain peran berusaha membantu siswa dalam menemukan makna (identitas) di dunia sosial dan menyelesaikan kesulitan dengan dukungan kelompok. Ini berarti bahwa siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari keberadaan peran yang beragam, dan merefleksikan perilaku mereka sendiri dan orang lain melalui akting peran.[6]

Kualitas dan kegunaan *role playing* sebagai paradigma pembelajaran ditentukan oleh tiga faktor: kualitas role acting, analisis dalam diskusi, dan pendapat siswa terhadap

[5] Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), hlm. 6-7

[6] Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 26

penampilan yang dipamerkan dibandingkan dengan kebenaran aslinya.[7]

Menurut Ridwan Abdullah dalam bukunya Inovasi Pembelajaran, bermain peran melibatkan siswa untuk meniru suatu kegiatan atau mendramatisasi situasi, ide, atau karakter tertentu. Guru mempersiapkan dan memfasilitasi *role play* dilanjutkan dengan diskusi. Selama bermain peran, siswa lain yang tidak berpartisipasi ditugaskan untuk mengamati, meringkas pesan tersembunyi, dan mengevaluasi permainan peran.[8]

c. Langkah-Langkah Penerapan Metode *Role Playing*

Setiap metode pembelajaran aktif, ada beberapa langkah-langkah yang harus diterapkan. Berikut langkah-langkah penerapan metode *role playing* menurut Mulyadi:

1. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Mintalah beberapa siswa mempelajari skenario selama beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
3. Guru membentuk kelompok yang terdiri dari (menyesuaikan jumlah siswa).

---

[7] Dwi Puji Lestari, dkk., "Pengaruh Model Role Playing Berbantuan Media Boneka Tangan Terhadap Ketrampilan Berbicara Pada Kelas IV SD Negeri Surodadi 3 Candimulyo", *Prosiding 14th Urecol: Seri Pendidikan*, (Cilacap: University Research Colloqium, 2021), hlm. 1157

[8] Ridwan Abdullah, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara 2013), hlm. 170

4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan diperoleh.
5. Memanggil siswa yang ditugaskan untuk bermain peran sesuai skenario yang telah disiapkan.
6. Setiap siswa dalam kelompoknya mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan yang ditunjukkan.
8. Setiap kelompok melaporkan kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan umum.
10. Evaluasi
11. Penutup[9]

Adapun menurut Winda Gunanti dkk langkah-langkah penerapan *role playing* sebagai berikut:

1. Pilih tema yang akan dimainkan (diskusikan dengan siswa)
2. Membuat skenario/jalan cerita
3. Membuat skenario kegiatan fleksibel yang dapat diubah sesuai dengan dinamika yang terjadi dan mencakup berbagai aspek perkembangan siswa.

[9] Mulyadi, *Sistem Perencanaan dan Pengendalian Manajemen*. (Jakarta: Salemba Empat, 2011), hlm. 136

4. Sediakan media, peraga, alat, dan kostum jika diperlukan selama kegiatan
5. Jika memungkinkan, buat alat peraga dari bahan daur ulang
6. Guru menjelaskan teknik bermain. Apabila dalam kelompok siswa baru pertama kali bermain peran, guru dapat memberikan contoh satu per satu
7. Guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih apa yang mereka suka
8. Jika bermain peran untuk pertama kalinya lebih baik guru

   memilih siswa yang kira-kira dapat mengisi peran tersebut
9. Guru mendefinisikan peran pendengar (siswa tidak ikut bermain)
10. Saat berdiskusi, guru memberikan kesempatan kepada siswa

    untuk merancang alur cerita dan akhir cerita
11. Guru memberikan kalimat pertama yang baik yang diceritakan pemain untuk memulai
12. Siswa bermain peran
13. Di akhir kegiatan diadakan diskusi untuk mempertimbangkan nilai-nilai pesan yang terkandung dalam bermain peran

14. Khusus disentra drama, buatlah pra rencana dan setting tempat yang mendukung untuk 2-4 minggu
15. Sharinglah tempat bermain peran dengan gambar-gambar dan dekorasi yang mendukung[10]

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role playing*
   1. Kelebihan Metode *Role playing*
      a. Siswa melatih diri untuk melatih, memahami, dan mengingat isi materi yang akan diadaptasi. Siswa dilatih untuk memimpin dan menjadi kreatif.
      b. Siswa dapat mengembangkan bakat yang terdapat pada siswa.
      c. Dapat menjalin dan menjaga kerjasama antar pemain semaksimal mungkin.
      d. Siswa dibiasakan untuk bertanggung jawab dan saling berbagi.
      e. Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.[11]

[10] Rima Gontina, "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019", *Skripsi*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019), hlm. 20

[11] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta, Rineka Cipta, 1997), hlm. 101

Selain itu, menurut Miftahul A'la metode *role playing* memiliki kelebihan yaitu semua siswa dapat berpartisipasi dan memiliki kesempatan untuk meningkatkan kerjasama, kelebihan lainnya adalah guru dapat menilai tingkat pemahaman setiap siswa dengan mengamati saat bermain. Permainan adalah pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak.[12]

2. Kekurangan Metode *Role Playing*
   a. Jika guru tidak memahami langkah-langkah penerapan metode ini, maka akan mengganggu kegiatan bermain peran yang sedang berlangsung.
   b. Memakan waktu yang cukup lama.
   c. Sebagian besar anak yang tidak berpartisipasi dalam bermain peran memiliki aktivitas yang kurang.
   d. Diperlukan ruang yang cukup agar lebih leluasa untuk bermian peran.
   e. Kelas lain sering diganggu oleh suara pengisi acara dan penonton.[13]

2. Keterampilan Berbicara

a. Pembelajaran Keterampilan Berbicara di SD/MI

[12] Miftahul A'la, *Quantum Teaching*, (Yogjakarta: Diva Press. 2011), hlm. 93

[13] Taniredja, *Model Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 42

Pembelajaran Keterampilan Berbicara di SD/MI berbeda dengan keterampilan berbicara di sekolah menengah. Di sekolah menengah mungkin diajarkan tentang pidato, atau sejenisnya, tetapi pada siswa Sekolah dalam keterampilan berbicara biasanya untuk tujuan melahirkan pikiran dan perasaan yang teratur menggunakan bahasa lisan yang konsisten, baik, dan benar.[14] Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan dasar mata pelajaran bahasa Indonesia yang akan diajarkan di kelas III sekolah dasar. Keterampilan berbicara diarahkan untuk berinteraksi dan membangun hubungan dengan orang lain.

Keterampilan berbicara adalah keterampilan yang mereproduksi aliran sistem kontrol nada untuk menyampaikan kepada orang lain.[15] Berbicara merupakan media untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendengar.[16] Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang harus diintegrasikan setiap individu ke

[14] Sukatmi, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Media Gambar", *Tesis*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2009), hlm. 28

[15] Iskandarwassid dan Sunenda, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2013), hlm. 241

[16] Saddono, K. dan Slamet, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori Dan Aplikasi)*., (Yogyakarta, Graha Ilmu, 2014), hlm. 54

dalam lingkungannya, keterampilan berbicara ini dilatih melalui proses pembelajaran.

Keterampilan berbicara memiliki empat bagian utama: 1) tujuan dan ruang lingkup yang masuk akal, fungsi dan relevansi dalam berbicara, 2) hakikat berbicara, 3) faktor-faktor yang mempengaruhi keefektifan berbicara, 4) mengembangkan keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara meliputi pengajaran berbicara, dan berlatih berbicara. berbagai topik.[17]

b. Aspek-Aspek yang dinilai dalam Keterampilan Berbicara

Salah satu keterampilan bahasa produktif adalah berbicara, kemampuan untuk mengubah bentuk hati atau emosi dalam bentuk suara ucapan rata-rata.[18] Dalam kegiatan berbicara terdapat aspek-aspek yang harus dikuasai oleh setiap individu agar fungsi berbicara dalam kehidupan sehari-hari dapat ditingkatkan dan lebih terampil. Aspek yang dinilai dalam keterampilan berbicara meliputi:

1. Lafal

Lafal adalah cara seseorang mengucapkan bunyi bahasa. Melafalkan artinya mengucapkan.

[17] Nur Azimatul Ummah, dkk, "Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Kelas IV Sekolah Dasar*", Jurnal Bahasa dan Sastra* (Vol. 12, No. 2, tahun 2020), hlm. 122

[18] Shihabuddin, *Evaluasi Pengajaran bahasa Indonesia*, (Bandung: UPI, 2009), hlm. 195

2. Kosakata

   Kosakata artinya perbendaharaan kata. kosakata dimiliki seseorang dan kemampuan memilih kata (diksi) yang tepat dapat dijadikan acuan untuk mengevaluasi kemampuan berbicara,

3. Struktur kalimat

   Struktur kalimat adalah pola atau unsur untuk membentuk komponen kata dalam kalimat yang benar dan sesuai dengan sistem penulisan bahasa Indonesia.

4. Kelancaran

   Kelancaran dalam berbicara akan mempermudah untuk menangkap isi pembicaraan yang disampaikan.

5. Isi pembicaraan; topik pembicaraan, gagasan yang disampaikan, ide-ide yang dikemukakan, dan alur pembicaraan

6. Bahasa tubuh

   Bahasa tubuh adalah bahasa yang menggunakan gerakan anggota badan sebagai sarana mengungkapkan pikiran atau perasaan. Proses pertukaran pikiran dan gagasan di mana pesan yang disampaikan dapat berupa isyarat, ekspresi wajah, pandangan mata, sentuhan, suara, serta postur dan

gerakan tubuh. Setiap gerakan tubuh memiliki arti tersendiri.

7. Pemahaman

   Pemahaman menyangkut tingkat keberhasilan komunikasi dan memahami isi percakapan yang paling sederhana.[19]

c. Unsur-Unsur Pembelajaran Keterampilan Berbicara SD/MI

Menurt Almasitoh & Uningowati keterampilan berbicara diperlukan berbagai unsur agar kegiatan tersebut dapat dianggap sebagai kegiatan berbicara. Dalam berbicara terdapat beberapa unsur pokok, ada lima unsur utama dalam tuturan yaitu komunikator, pesan, komunikan, media, dan pengaruh.

1. Komunikator, komunikator adalah sekelompok orang yang mengkomunikasikan pikiran, gagasan, dan mengemas pesan kepada orang lain.
2. Pesan, pesan adalah simbol bermakna yang menyampaikan pikiran atau perasaan komunikator
3. Komunikan, komunikan adalah orang yang menjadi sasaran komunikator ketika menyampaikan pesannya.
4. Media, media adalah sarana penyampaian pesan yang disampaikan oleh para komunikator kepada komunikan.

[19] Cahyani, Isah dan Hodijah, *Kemampuan Berbahasa Indonesia di SD*, (UPI Press: Bandung, 2007), hlm. 64

5. Efek, efek adalah reaksi komunikator ketika menerima pesan dari komunikan.[20]

d. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

Ada dua faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara yaitu faktor kebahasaan dan nonkebahasaan.

1. Faktor Kebahasaan

a. Ketepatan pengucapan

Seorang pembicara harus membiasakan diri untuk mengucapkan bunyi bahasa dengan benar. Suara yang salah diucapkan dapat mengalihkan perhatian pendengar. Hal ini karena pola bicara dan pengucapan tidak selalu sama. Setiap orang memiliki gayanya masing-masing dan gaya dapat diubah sesuai dengan audiens, rasa, dan tujuan. Namun, jika perbedaan atau perubahan terlalu mencolok, akan menjadi penyimpangan, keefektifan komunikasi akan terganggu.

b. Penempatan tekanan, nada, susunan kata, dan durasi yang sesuai

Ketepatan tekanan, nada, susunan kata dan durasi adalah daya tarik tertentu dari berbicara. Bahkan dapat

[20] Almasitoh, dkk.,"*Peningkatan Kualitas Pembelajaran Berbicara dengan Metode Kooperatif dengan Teknik Dessi (Diskusi, Ekspresi, Serang Balik dan Simpulan) pada Siswa SMAN di Klaten*" (Klaten: Universitas Widya Dharma Klaten, 2014), hlm. 64-87

dikatakan bahwa itu adalah faktor penentu dalam komunikasi. Meskipun topik yang dibahas di kurang menarik, dengan penempatan tekanan, nada, susunan kata, dan durasi yang tepat, percakapan menjadi menarik. Di sisi lain, masalah yang menarik ketika disajikan dalam ekspresi datar menyebabkan kebosanan dan keefektifan berbicarapun menjadi berkurang.

c. Pilihan kata (diksi)

Pilihan kata yang digunakan pembicara harus jelas, tepat, dan bervariasi. Dengan kata lain, pendengar sebagai sasaran dengan mudah memahami apa yang ingin disampaikan pembicara. Pembicara sebaiknya menggunakan kata yang yang populer dan konkret dengan variasi kata yang banyak sehingga tidak monoton

d. Ketepatan sasaran pembicaraan

Ketepatan sasaran pembicaraan berkaitan dengan penggunaan kalimat efektif dalam komunikasi. Ada empat ciri kalimat efektif, yaitu keutuhan, perpautan, pemusatan perhatian, dan kehematan.

Keutuhan berarti bahwa setiap kata sebenarnya merupakan bagian dari kalimat. keutuhan kalimat akan rusak dengan tidak adanya subjek.Perpautan

berarti hubungan unsur-unsur dalam kalimat yang berkaitan dengan suatu pokok bahasan dan saling mendukung sehingga tidak berdiri sendiri. pemusatan perhatian dalam hal ini berarti pembicaraan memiliki topik yang jelas dan tidak meluas kemana-mana. Kehematan berarti kalimat yang digunakan pendek dan padat tetapi mewakili atau menutupi pokok bahasan yang dibahas agar tidak tidak ada kata-kata yang mubazir.

2. Faktor Nonkebahasaan

   a. Sikap wajar, tenang, dan tidak kaku

      Seorang pembicara yang baik ketika berbicara di depan umum seharusnya memiliki kemampuan yang baik dalam mengatur koordinasi tubuhnya. Hal ini dimaksudkan agar sikap tubuh tersebut mampu mendukung keberhasilan pembicaraan. Sikap tubuh yang ditunjukkan tersebut antara lain wajar, yaitu dengan tidak bersikap berlebihan seperti terlalu banyak berkedip dan menggunakan gerakan tangan yang tidak penting. Sikap tenang ditunjukkan dengan tidak terlihat grogi atau gelisah, tidak terlihat takut, tidak sering berpindah posisi dan sebagainya.

   b. Pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara

Ketika berbicara di depan umum hendaknya pembicara mengarahkan pandangannya kepada lawan bicara. Hal ini dimaksudkan sebagai bentuk penghormatan kepada lawan bicara. Selain itu, pembicara juga dapat mengetahui reaksi lawan bicara terhadap pembicaraan yang disampaikannya, sehingga pembicara dapat memposisikan diri agar dapat menguasai situasi dengan baik.

c. Kesediaan menghargai pendapat orang lain

Seorang pembicara yang baik selalu berusaha untuk menghargai pendapat orang lain. Artinya, ketika berbicara, seorang pembicara tidak menganggap pendapatnya sebagai yang terbaik dan paling benar. Jika hal ini terjadi, lawan bicara yang berbeda pendapat menjadi semakin tidak bisa menerima pendapat pembicara. Oleh karena itu, untuk menarik perhatian lawan bicara, pembicara harus memiliki sikap menghargai pendapat dan suasana hati lawan bicara.

d. Gerak-gerik dan mimik yang tepat

Gerak-gerik pembicara dan mimik yang tepat dapat ditunjukkan untuk mendukung pembicaraan. Sebagai contohnya, ketika sedang membicarakan kebahagiaan maka ekspresi wajah dan gerak tubuh juga harus menunjukkan mimik kegembiraan.

e. Kelancaran

Kelancaran yang dimaksud adalah penggunaan kalimat lisan yang tidak terlalu cepat dalam pengucapan, tidak terputus-putus, dan jarak antar kata tetap atau ajek sehingga pembicaraan lebih efektif.

f. Penguasaan topik

Penguasaan topik dalam sebuah pembicaraan memiliki arti yang penting. Hal ini dikarenakan seseorang yang menguasai topik dengan baik akan lebih mudah dalam meyakinkan pendengar.[21]

e. Faktor Penghambat dalam Keterampilan Berbicara

1. Keberanian, percaya diri

Hampir setiap orang mampu berbicara dengan cara yang diterima oleh publik, jika mereka percaya diri dan ide yang dapat mendidik dan menyalakan dalam diri mereka. Cara membangun kepercayaan diri adalah dengan melakukan apa yang ditakuti dan memperoleh catatan pengalaman orang-orang sukses. Hambatan bicara dapat diatasi melalui pelatihanterus menerus.

[21] Hesti Ratna Sari, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Sosiodrama Siswa Kelas Vb SD Negeri Keputran I Yogyakarta", *Skripsi*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), hlm.27-34

2. Rasa grogi dan gugup

Beberapa orang merasa grogi dan gugup saat berbicara, terutama berbicara di depan umum. Perasaan gelisah dan cemas bisa muncul karena tidak siap dengan topik pembicaraan.

3. Gejala-gejala tertekan

a. Gejala fisik meliputi jantung berdebar-debar, lutut gemetar atau sulit berdiri dengan tenang di muka pendengar, suara gemetar, merasa panas atau pingsan, sesak napas, mata berair atau hidung meler.

b. Gejala mental, gejala ini terjadi seperti tidak menyadari mengulang kata, kalimat atau pesan, dan ketidakmampuan untuk mengingat isi percakapan dan hal-hal penting.[22]

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI Kelas III

a. Hakekat Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh masyarakat Indonesia untuk kebutuhan sehari-hari, misalnya untuk belajar, bekerja dan bertukar. Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional pada tahun dan bahasa resmi di Indonesia. Bahasa nasional adalah bahasa

[22] Riska Umri Saputri , "Upaya Guru Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak di TK Aba Karangwaru Yogyakarta", *Skripsi*, (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2018), hlm. 23-24

yang menjadi bahasa baku di Indonesia. Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia tidak mengharuskan pengguna untuk mematuhi dengan aturan dasar. Bahasa Indonesia digunakan secara informal, sewenang-wenang dan bebas. Dalam interaksi sehari-hari antar warga, makna penting dikomunikasikan. Pengguna bahasa Indonesia dalam konteks bahasa nasional dapat menggunakan dengan bebas menggunakan ujarannya baik lisan maupun tulis.[23]

Hakikat pembelajaran bahasa adalah penerapan kurikulum dan pencapaian tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu berkomunikasi.[24] Oleh karena itu pembelajaran bahasa Indonesia ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa dalam berbahasa yang baik dan tepat, baik lisan maupun tulisan.

Dalam Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar terdapat tujuan yaitu mengembangkan keempat aspek keterampilan berbahasa. Setiap keterampilan berbahasa memiliki hubungan yang sangat erat satu sama lain. Dengan memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya melalui hubungan yang berurutan dan teratur,

[23] Isah Cahyani, *Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia,2013). hlm. 36

[24] Resmini, dkk., *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, (Bandung: UPI Press, 2009), hlm. 28

pertama dengan belajar menyimak atau mendengar bahasa, kemudian belajar membaca dan menulis. Mendengarkan dan berbicara biasanya dipelajari sebelum memasuki bangku sekolah, sementara membaca dan menulis dipelajari setelah memasuki bangku sekolah. Keempat keterampilan pada dasarnya merupakan satu kesatuan.[25]

b. Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 SD/MI Kelas III

Kurikulum 2013 memiliki kedudukan yang sangat strategis. Peran mata pelajaran di Indonesia menjadi dominan, yaitu sebagai saluran yang mengantarkan kandungan materi dari semua sumber kompetensi kepada siswa. Bahasa Indonesia ditempatkan sebagai penghela mata pelajaran lain dengan konsep tematik. Dengan kata lain, kandungan dari mata pelajaran lain digunakan sebagai konteks dalam penggunaan jenis teks yang sesuai dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.[26]

Fungsi pembelajaran bahasa adalah mengembangkan kemampuan memahami teks, karena komunikasi terjadi di dalam teks atau pada tataran teks. Pembelajaran berbasis teks inilah yang digunakan

[25] Ramelan, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Example Non Example di Kelas VI SD Negeri No 053979 Kepala Sungai"**,** *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, (Vol 7, No. 1, tahun 2017), hlm. 55

[26] Uyu Mu'awwanah, "Kurikulum 2013 dalam Bahasa Indonesia SD/MI", *Jurnal Handayani*, (Vol. 6, No. 1, tahun 2016), hlm. 72

sebagai dasar pengembangan mata pelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013.[27]

4. Rencana Pelaksaan Pembelajaran

a. Pengertian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang disusun oleh guru dalam kaitannya untuk menyampaikan materi pembelajaran tertentu.[28] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dekembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD).[29]

Setiap pendidik di satuan pendidikan wajib membuat RPP yang komprehensif dan sistematis untuk memastikan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan efisien, memotivasi siswa untuk

---

[27] Umi Salma Fauziyah, "Analisis Materi Pokok Bahasa Indonesia Pada Buku Tematik Kelas III MI/SD Revisi 2018", *Jurnal Pendidikan Dasar*, (Vol. 12 No.2 tahun2020), hlm. 93

[28] Heru Kurniawan, "Pembelajaran Kreatif Bahas Indonesia (Kurikulum 2013)", …, hlm. 64

[29] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016 , *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)*

berpartisipasi aktif, dan menyediakan ruang yang memadai untuk inisiatif, kreativitas, dan kemandirian berbasis pada bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologisnya. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dibahas dalam satu kali pertemuan atau lebih.

b. Tujuan dan Fungsi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Tujuan rencana pelaksanaan pembelajaran adalah untuk: (1) mempermudah, memperlancar, dan meningkatkan hasil proses belajar mengajar; dan (2) mengembangkan rencana pembelajaran yang profesional, sistematis, dan efisien sehingga guru dapat melihat, mengamati, menganalisis, dan memprediksi program pembelajaran sebagai kerangka kerja yang logis dan terencana.

Adapun fungsi RPP adalah sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (*learning activities*) secara lebih terarah dan efisien. Dengan kata lain, rencana pelaksanaan pembelajaran berfungsi sebagai skenario pembelajaran. Oleh karena itu, RPP harus dapat disesuaikan, memungkinkan guru

untuk menanggapi tanggapan siswa selama proses pembelajaran.[30]

c. Langkah-Langkah Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Langkah-langkah dalam penyusunan RPP harus mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan oleh para ahli. Adapun langkah-langkah penyusunan RPP menurut Hanafiah dan Cucu Suhana adalah sebagai berikut:

1. Sertakan identifikasi RPP.
2. Membuat tujuan pembelajaran.
3. Menentukan materi pembelajaran
4. Menentukan strategi pembelajaran.
5. Membuat langkah-langkah kegiatan pembelajaran.
6. Menentukan sumber belajar
7. Peniliaian dan evaluasi.[31]

B. Kajian Pustaka Relevan

Kajian pustaka adalah bagian yang berisi teori yang mendukung pentingnya melakukan penelitian yang relevan

---

[30] *Retno Ayu Kusumaningtyas, dkk., Uji Kompetensi Guru, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 94*

[31] Hanafiah & Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran.* (Bandung: Refika Aditama, 2012), hlm. 123

dengan masalah yang diteliti atau dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan subjek yang dipelajari sebagai tinjauan dokumen dan bertujuan untuk menghindari kesamaan penelitian sebelumnya.[32]

1. Jurnal karya Gede Dody Mahaputra, Ni Ketut Suarni, I Nyoman Murda (Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2016) yang berjudul "*Penerapan Metode Pembelajaran Role playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Semester Ganjil SDN 4 Bungkulan Tahun Pelajaran 2016/2017*". Dalam pembahasan jurnal ini menitik beratkan pada peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat pada siklus I hasil belajar bahasa Indonesia dari rerata kelas pra siklus sebesar 65, 6, pada siklus I meningkat menjadi 73,6 dan pada siklus II naik lagi menjadi 83,75 dalam kategori tinggi. Menilai tingkat ketuntasan belajar siswa dapat diketahui bahwa pada siklus sebelumnya sebesar 55%, pada siklus I mengalami

[32] Ridwan Karim, "Kajian Pustaka: Pengertian, Manfaat, Jenis dan Contoh", 2021, Diakses pada 28 Februari 2022 https://penerbitbukudeepublish.com/kajian-pustaka/

penurunan sebesar 50% dan pada siklus II meningkat menjadi 83,3%.[33]

Perbedaan jurnal dari Gede Dody Mahaputra, Ni Ketut Suarni, I Nyoman Murda adalah subyek penelitian dari sumber rujukan adalah SDN 4 Bungkulu sedangkan subyek penulis adalah MI Walisongo Jerkah. Metode pada penelitian dari Gede Dody Mahaputra, Ni Ketut Suarni, I Nyoman Murda menggunakan metode penelitian tindakan (*action research*) sebanyak 2 siklus, sedangkan penulis mennggunakan kualitatif lapangan. Persamaannya adalah sama-sama meneliti muatan pelajaran bahasa Indonesia dan menggunakan metode *role playing*.

2. Skripsi karya A.Ummul Haifa (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018) Yang Berjudul "*Pengaruh Penerapan Metode Story Telling Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Inpres Pullauweng Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng*". Dalam pembahasan skripsi menitikberatkan

[33] Gede Dody Mahaputra, dkk., "Penerapan Metode Pembelajaran Role playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Semester Ganjil SDN 4 Bungkulan Tahun Pelajaran 2016/2017", *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, (Vol. 6, No. 3, tahun 2016), hlm. 9

hasil belajar keterampilan berbicara pada kelas V. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa secara umum metode *Story Telling* mempengaruhi keterampilan berbicara siswa kelas V SD Inpres Pullauweng, Kecamatan Eremerasa, Kabupaten Bantaeng , terlihat dari peningkatan persentase bagian, sangat tinggi 36,11%, tinggi 58,33%, sedang 5,56%, rendah 0,00% dan sangat rendah 0,00%.[34]

Perbedaan dari skripsi A.Ummul Haifa adalah menggunakan metode *story telling*, sedangkan penulis menggunakan metode *role playing*. Sedangkan persamaannya adalah sama-sama membahas tentang keterampilan berbicara.

3. Skripsi karya Muhammad Rasyid Mukbitin (Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, 2019) yang berjudul "*Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Tematik Tema 2 Sub Tema 2 Kelas IV SDN 4 Panarung Palangka Raya*". Dalam pembahasan skripsi menitikberatkan langkah-langkah dalam *role*

[34] A.Ummul Haifa, "Pengaruh Penerapan Metode Story Telling Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Inpres Pullauweng Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng", *Skripsi*, (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018), hlm. 57

playing yang dilakukan oleh Bu ID sesuai teori yang diberikan oleh para ahli, hanya saja ketika proses pembelajaran berlangsung Bu ID selalu membawa RPP, karena itu terkadang langkah-langkahnya dilupakan yang telah disusun dalam RPP dan melakukan hal-hal yang tidak tertulis dalam RPP. Faktor yang mempengaruhi penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik yaitu terdapat siswa yang belum mahir membaca dan menulis, sehingga pembelajaran dengan menggunakan role playing belum cukup efektif.[35]

Perbedaan dari skripsi Muhammad Rasyid Mukbitin terletak pada subyek yang akan menjadi objek kajian dan lokasi penelitian. Persamaannya adalah sama-sama meneliti di tingkat SD/MI dan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran.

4. Skripsi karya Isnani (Universitas Negeri Yogyakarta, 2013) yang berjudul "*Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Role Playing pada Siswa Kelas V SDN 2 Wates Kabupaten Kulon Progo*" Dalam

[35] Muhammad Rasyid Mukbitin, "Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Tematik Tema 2 Sub Tema 2 Kelas IV SDN 4 Panarung Palangka Raya", *Skripsi*, *(*Palangka Raya: Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, 2019), hlm. 69

pembahasan skripsi menitikberatkan peningkatan keterampilan berbicara menggunakan metode *role playing* sebesar 88%.[36]

Perbedaan dari skripsi Isnani adalah menggunakan metode penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penulis menggunakan metode penelitan kualitatif lapangan. Persamaannya sama-sama membahas mengenai keterampilan berbicara ditingkat SD/MI.

5. Artikel ilmiah karya Anisa Haryati dkk., (Universitas Jember , 2014) yang berjudul "*Menerapkan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember*" Dalam pembahasan artikel menitikberatkan penerapan metode bermain peran meningkatkan keterampilan berbicara siswa dari hasil belajar siswa dari 23% menjadi 91% pada siklus 2.[37]

   Perbedaan dari artikel Anisa Haryati dkk. terletak pada subyek yang akan menjadi objek kajian kelas V

[36] Isnani, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wates", *Skripsi*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), hlm. 111-112

[37] Anisa Haryati, dkk., "Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember", *Artikel Ilmiah Mahasiswa*, (Jember: Universitas Jember, 2014), hlm. 5

SDN Tegalsari 04 dan lokasi penelitian Ambulu Jember. Sedangkan peneliti objek kajian kelas III MI Walisongo dan lokasi penelitian Jerakah, Tugu, Semarag. Persamaannya adalah sama-sama fokus pada pembelajaran bahasa Indonesia.

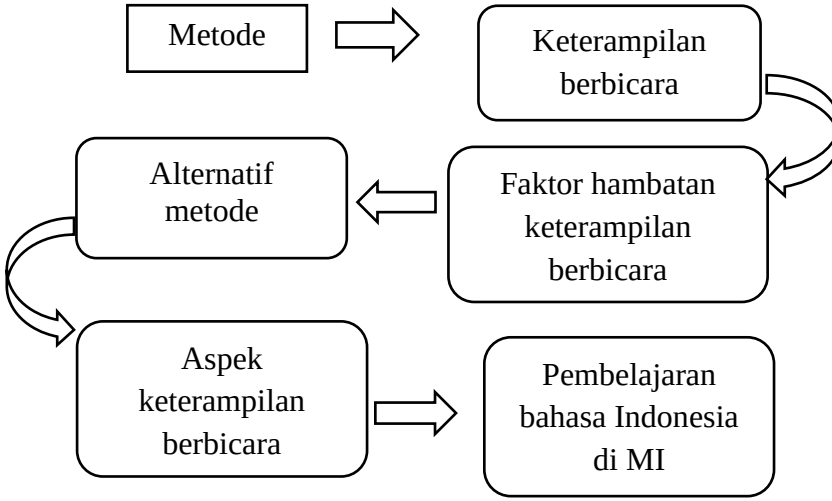
C. Kerangka Berpikir

Keterampilan berbicara MI/SD merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh setiap siswa.[38] Keterampilan berbicara ini memudahkan keinginan siswa dalam kegiatan berbicara di sekolah atau lingkungan sosial dengan jangkauan komunikasi yang lebih luas, karena mereka akan bertemu atau menghadapi audiens. Maka siswa dapat berbicara dengan lancar, percaya diri, tidak malu untuk mengkomunikasikan ide, wawasan, informasi, pernyataan dan lainnya terhadap lawan bicaranya.

Atas dasar hal tersebut maka peneliti mencoba untuk menggunakan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III MI Walisongo. Secara konseptual mengenai kerangka pemikiran atau paradigma

[38] Hendry Guntur Tarigan, *Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 1986), hlm. 86

penelitian dalam penelitian sebagaimana tampak pada diagram di bawah ini:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian lapangan, yaitu penelitian yang dilakukan pada kondisi yang sebenarnya.[1] Jenis dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan, jadi dalam prosesnya penelitian ini mengangkat data dan permasalahan yang ada di lapangan (lokasi penelitian).

Penelitian ini bersifat terbuka, terstruktur, dan adaptif dalam penelitian lapangan karena peneliti memiliki kebebasan untuk memilih penekanan penelitian. penelitian lapangan juga bersifat fleksibel karena dalam penelitian peneliti juga dapat memodifikasi rumusan masalah dan format yang digunakan selama proses studi.[2]

Proses analisis data menjadi proses yang dimulai pada tahap awal pengumpulan data menjadi lebih kompleks seiring berjalannya penelitian. Saat melakukan penelitian lapangan, peneliti harus tetap kritis terhadap jenis dan jumlah data yang

[1] Kartono dan Kartini, *Pengantar Meteodologi Riset Sosia*, (Bandung: Mandar Maju, 1996). hlm. 32.

[2] Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Solo: Cakra Books, 2014), hlm. 48.

dikumpulkan serta asumsi dan gagasan yang membawa mereka ke tahap ini.

Pendekatan yang dipilih dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti keadaan objek alami (lawan dari eksperimen).[3] Metode penelitian kualitatif digunakan untuk memperoleh data yang mendalam dan bermakna atau suatu nilai baik data yang tampak.[4]

Adapun untuk mendapatkan hasil dari penelitian ini, penulis mendapatkan data-data yang diperlukan melalui temuan data dilapangan dengan mencari data-data yang ada yaitu penulis mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan masalah yang penulis bahas. Selain itu, peneliti melakukan penelitian dengan cara mendeskripsikan kejadian yang terjadi secara alami dengan cara menggambarkan semua kegiatan yang dilakukan melalui pendekatan lapangan, dimana upaya-upaya pengumpulan data dan informasi yang disertai analisis dan pengujian kembali dari semua yang telah terkumpul.[5]

---

[3] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 9

[4] Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: CV Alfabeta, 2016), hlm. 3

[5] Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, …, hlm. 30

Dilihat dari jenis penelitian, maka penelitian kualitatif menghasilkan analisis yang lebih deskriptif daripada prediktif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah data yang dikumpulkan berupa kata-kata, visual, dan perilaku yang tidak diungkapkan dalam bentuk angka, melainkan dalam istilah kualitatif dengan makna yang luas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data deskriptif, yang sebagian besar diungkapkan melalui laporan dan deskripsi.[6]

Penelitian ini ditujukan untuk menganalisis, mendeskripsikan atau menyajikan data dan makna yang mendalam tentang implementasi metode *role playing* dalam keterampilan berbicara siswa kelas III MI Walisongo dengan langsung terjun ke lapangan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

   Penelitian ini akan dilaksanakan di MI Walisongo berlokasi di Jln Stasiun No. 20, Jerakah, Kecamatan Tugu, Kota Semarang. Penelitian ini ditujukan siswa kelas III pada mata pelajaran tematik pembelajaran bahasa Indonesia

[6] Umar Sidiq dan Moh. Miftachul Choiri, *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan*, (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019), hlm. 13

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian selama 15 hari dari 19 Februari 2022 sampai 05 Maret 2022 untuk memperoleh hasil peningkatan keterampilan berbicara menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran tematik materi pembelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan di semester gasal tahun ajaran 2021/2022, serta lokasi yang mudah dijangkau oleh peneliti.

C. Sumber Data

Pada tahap ini peneliti mencoba mencari dan mengumpulkan berbagai sumber data yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini terdapat data primer (utama) dan data sekunder (pelengkap).

1. Sumber Primer

Data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara).[7] Data primer yakni data yang diperoleh dari sumber pertama, dalam penelitian ini yang menjadi data primer yaitu wawancara langsung kepada informan. Dalam penelitian ini maka peneliti akan wawancara pihak yang

[7] Nur Indriantoro dan Bambang Supomo, *Metodologi Penelitian Bisnis Untuk Akuntansi & Manajemen*, (Yogyakarta: BPFE, 2013), hlm. 142

berperan langsung dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara yakni siswa kelas III MI Walisongo, Ibu Eka Sri Mundhafi selaku guru mata pelajaran tematik (bahasa Indonesia) sekaligus guru kelas III MI Walisongo, selanjutnya Ibu Siti Zaenab selaku Kepala Madrasah MI Walisongo.

Pada awalnya peneliti ingin melakukan penelitian di kelas II karena melihat siswa yang sedikit dan peneliti akan lebih mudah dalam pengumpulan data nanti, tetapi ketika peneliti ingin mengkonfirmasi untuk meneliti kelas tersebut Kepala Madrasah MI Walisongo menyarankan agar peneliti melakukan penelitian di kelas III, karena metode *role playing* sudah diterapkan semester gasal tahun ajaran 2021/2022 di kelas III, sehingga peneliti memutuskan untuk memindahkan lokasi penelitian yang semula di kelas II ke kelas III.

2. Sumber Sekunder

   Data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara atau data yang dikumpulkan dan diperoleh dari orang kedua atau pihak lain.[8]

[8] Nur Indriantoro dan Bambang Supomo, *Metodologi Penelitian Bisnis Untuk Akuntansi & Manajemen*, …, hlm. 143

Contoh data sekunder yang diperoleh dari lapangan mengenai implementasi metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III di MI Walisongo seperti dokumentasi wawancara dengan kepala madrasah, guru, dan siswa, kemudian siswa bermain peran, literasi 10 menit sebelum pembelajaran, siswa membaca di perpustakaan, dan observasi di kelas III. Data-data seperti buku tema 4 kelas III, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan naskah drama. Selain itu juga mengambil referensi dari observasi dan karya tulis seperti skripsi, jurnal, artikel ilmah, seminar nasional bahasa dan sastra, prosiding, peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan, sekaligus ditinjau dari buku-buku yang mendukung.

D. Fokus Penelitian

Salah satu asumsi penelitian sebagai batasan. Dalam hal ini yang ditekankan adalah upaya membatasi penelitian agar ruang lingkup tidak terlalu luas. Setelah titik fokus ditemukan, batas yang dicari ditentukan dengan pasti. Peneliti akan membatasi data yang diperoleh dari berbagai sumber yang relevan.[9]

[9] Albi Anggito, dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif, (*Sukabumi: CV Jejak, 2018), hlm. 52

Karena terlalu luasnya masalah dalam penelitian kualitatif, peneliti akan membatasi penelitian. Oleh karena itu dalam penelitian kualitatif ada yang disebut batasan masalah atau disebut dengan fokus yang berisi pokok masalah yang bersifat umum. Penelitian kualitatif memerlukan observasi terbuka dalam pengolahan penelitian yang akan diteliti. [10] Agar tidak menyimpang dari masalah yang membutuhkan penelitian dan diskusi yang terlalu luas, serta mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis.

Peneliti memfokuskan penelitian ini di kelas III semester gasal pada Tema 4, Subtema 2 materi pembelajaran bahasa Indonesia Kewajiban dan Hakku di Sekolah, (KD 3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah sederhana dalam teks tulis. 4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran,masukan,dan penyelesaian masalah sederhana sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama penelitian adalah untuk memperoleh data. Tanpa mengetahui tentang

[10] Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, …, hlm. 32

teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan memperoleh data yang memenuhi standar data yang telah ditetapkan.[11]

Dua faktor utama yang mempengaruhi kualitas data penelitian, yaitu pengumpulan data dan instrumen penelitian. Kualitas pengumpulan data berkaitan dengan ketepatan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dikenal dengan teknik pengumpulan data.[12] Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

   Observasi adalah proses yang melibatkan berbagai proses biologis dan psikologis. Proses pengamatan dan ingatan adalah dua yang paling penting. Ketika melakukan studi tentang perilaku manusia, proses kerja, fenomena alam, atau ketika responden tidak terlalu dipantau, prosedur pengumpulan data dengan observasi digunakan.[13] Observasi atau pengamatan merupakan kegiatan mengamati yang diikuti dengan pencatatan secara berurutan, mencakup beberapa unsur yang muncul dalam fenomena di dalam objek yang diteliti. Hasil dari proses

[11] Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, …, hlm. 62

[12] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, …, hlm. 193

[13] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, …, hlm. 145

tersebut dilaporkan dengan laporan yang sistematis dan sesuai aturan yang berlaku.

Dengan demikian yang dimaksud dengan observasi adalah suatu proses pengamatan secara langsung ke lapangan terhadap objek yang akan diteliti untuk mendapatkan bukti-bukti yang dapat mendukung dan melengkapi hasil penelitian, kemudian mengecek dan mengonfirmasikan penerapan metode *role playing* di kelas III MI Walisongo.

2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat membangun makna pada topik tertentu. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data tidak hanya ketika peneliti ingin melakukan survei pendahuluan untuk menemukan masalah yang perlu diselidiki, tetapi juga ketika peneliti ingin mengetahui lebih banyak tentang hal-hal dari responden. Metode pengumpulan data ini didasarkan pada penilaian diri atau pelaporan diri, atau setidaknya pada pengetahuan dan keyakinan pribadi.[14]

Dalam penelitian ini wawancara di tujukan kepada guru untuk mengumpulkan data informasi yang berkaitan

[14] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, ...,* hlm. 72

dengan proses dan hasil keterampilan berbicara siswa kelas III. Dalam wawancara ini narasumbernya adalah Ibu Eka Sri Mundhafi selaku guru mata pelajaran tematik (bahasa Indonesia) sekaligus guru kelas III, Ibu Siti Zaenab selaku Kepala Madrasah MI Walisongo Jerakah, dan beberapa siswa kelas III. Wawancara peneliti ini dilakukan secara terstruktur.

Wawancara dilakukan peneliti dengan mengajukan sejumlah pertanyaan sesuai pedoman wawancara yang sudah dibuat tentang data yang berkaitan dengan implementasi metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III pembelajaran bahasa Indonesia, hal ini dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh.

3. Dokumentasi

Dokumen adalah informasi kegiatan yang telah berlalu. Dokumen bisa berupa tulisan, gambar, atau karya besar seseorang. Penelitian dokumen melengkapi penggunaan strategi komentar dan wawancara dalam penelitian kualitatif.[15] Peneliti mengumpulkan data dari dokumen yang ada, sehingga bisa mendapatkan catatan terkait dengan penelitian seperti; gambaran umum sekolah,

[15] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, ..., hlm. 82-83

struktur organisasi, keadaan guru dan siswa, catatan-catatan, foto-foto, dan sebagianya.

Peneliti mengumpulkan data dari dokumen yang ada, sehingga bisa mendapatkan catatan terkait dengan penelitian seperti; gambaran umum sekolah, struktur organisasi, keadaan guru dan siswa, catatan-catatan, foto-foto, dan sebagianya.

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan dan melengkapi data mengenai hal-hal yang berkenaan dengan kondisi objektif di MI Walisongo serta untuk mengumpulkan data yang belum diperoleh melalui teknik pengumpulan data observasi dan wawancara.

F. Uji Keabsahan Data

Keabsahan data digunakan untuk menunjukkan bahwa semua data yang dikumpulkan sesuai dengan apa yang terjadi dengan yang sebenarnya. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa data informasi yang dikumpulkan akurat.

Untuk memperoleh keabsahan data tersebut, peneliti melakukan pengujian data dengan menggunakan metode triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan

sebagai pengecekan data berbagai sumber dengan cara, dan berbagai waktu.[16]

1. Triangulasi Sumber

   Untuk mengecek keabsahan data dilakukan dengan cara melakukan verifikasi terhadap data yang diperoleh dari beberapa sumber.[17] Dalam kaitannya dalam penelitian ini untuk menguji tentang keterampilan berbicara melalui metode *role playing* pada siswa, maka pengumpulan telah diperoleh dari guru, dan siswa.

2. Triangulasi Teknik

   Triangulasi teknik dilakukan untuk mengecek data pada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, kemudian mengecek data dengan observasi dan dokumentasi. Jika teknik pemeriksaan kredibilitas data menghasilkan data yang berbeda, maka peneliti akan melakukan diskusi lebih lanjut dengan sumber data yang bersangkutan atau lainnya, untuk menentukan data mana yang dianggap benar atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandang berbeda.[18]

[16] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, …, hlm. 372

[17] Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, …, hlm. 127

[18] Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, …, hlm. 127

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif meliputi wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi atau sumber terpercaya lainnya, dari hasil yang diperoleh disusun secara sistematis dan dipilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, sehingga kesimpulan yang didapatkan mudah dipahami.[19] Pengumpulan data dilakukan melalui berbagai teknik atau metode. Kegiatan pengamatan atau penelitian ini akan berlangsung terus sampai data-data yang diperlukan peneliti lengkap atau diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian, setelah itu data-data yang dikumpulkan dan diperoleh akan ditelaah atau dianalisis secara cermat dan tepat.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisa data yang bersifat deskriptif-kualitatif, yaitu dengan mendeskripsikan data yang diperoleh. Dijelaskan mengenai teknik yang digunakan dalam pengumpulan dan analisis data, dalam semua data yang diperoleh dari penelitian saat melakukan observasi mengenai keterampilan berbicara dan bagaimana guru menggunakan metode *role playing* (bermain peran), kemudian diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas III di MI Walisongo dan

[19] Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, …, hlm. 89

RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang menjadi dokumen analisis ketika melakukan penelitian.

Aktivitas yang dilakukan dalam analisis data mencakup tiga tahap pelaksanaan, yakni:

1. *Data Reduction* (reduksi data)

   Reduksi data merupakan salah satu langkah dalam teknik analisis data kualitatif. reduksi data adalah meringkas, memilih hal yang paling signifikan, berfokus pada hal yang paling penting, dan mencari tema dan polanya dalam proses penelitian. Dengan demikian, data yang direduksi akan menyajikan gambaran yang lebih jelas, sehingga memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data tambahan dan mencarinya saat dibutuhkan.[20] Langkah reduksi ini dilakukan untuk menyeleksi apakah data sesuai dengan tujuan akhir.

   Dalam penelitian yang dilakukan, reduksi data akan difokuskan pada keterampilan berbicara siswa kelas III MI Walisngo dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui metode bermain peran, dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Data dan informasi yang diperoleh akan dikumpulkan dan ditulis secara rinci sebagai catatan yang menggambarkan data dan informasi tentang hasil

[20] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,* …, hlm. 247

penelitian, sehingga masalah penelitian dapat ditangani atau dikendalikan dengan baik.

2. *Data Display* (penyajian data)

   Penyajian data adalah suatu kegiatan di mana pengumpulan data diatur secara sistematis dan dapat dipahami, sehingga memungkinkan adanya kemampuan untuk menarik kesimpulan. Penyajian data kualitatif dapat berupa teks naratif (dalam bentuk catatan lapangan), matriks, grafik, atau tabel. Melalui penyajian data, data akan diorganisasikan dan disusun dalam pola hubungan, sehingga akan lebih mudah untuk dipahami.[21]

   Dalam penelitian ini, penyajian data yang dilakukan oleh peneliti adalah keterampilan berbicara siswa kelas III MI Walisongo dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui metode bermain peran. Data dalam bentuk tulisan disusun kembali secara baik dan akurat untuk memperoleh kesimpulan yang valid sehingga lebih memudahkan peneliti dalam memahami. Penyajian data dalam penelitian kualitatif berbentuk uraian yang singkat dan jelas.

[21] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,* …, hlm. 249

3. *Conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan/verifikasi)

Penarikan kesimpulan dan verifikasi data sebagai langkah terakhir dari teknik analisis data kualitatif yang dilakukan, kesimpulan awal hanya bersifat sementara, dan akan diubah jika tidak ditemukan bukti yang kuat untuk mendukungnya pada tahap data berikutnya. Apabila ketika penelitian kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, temuan yang dicapai pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang asli dan konsisten, maka kesimpulan yang dicapai adalah kesimpulan yang kredibel.[22]

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penarikan kesimpulan penelitian berdasarkan hasil reduksi dan analisis data yang diperoleh terkait peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas III MI Walisongo pada pembelajaran bahasa Indonesia melalui metode bermain peran.

[22] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,* …, hlm. 252

BAB IV

ANALISIS IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA KELAS III MI WALISONGO JERAKAH TAHUN AJARAN 2021/2022

A. Deskripsi Data

Peneliti memperoleh informasi serta data hasil penelitian berdasarkan wawancara yang bersumber dari Kepala Madrasah MI Walisongo yaitu Dra. Siti Zaenab, S.Pd., guru kelas III Eka Sri Mundhafi, S.Pd. dan siswa kelas III mengenai implementasi metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III MI Walisongo Jerakah Semarang dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yang dilaksanakan pada tanggal 19 Februari 2022 sampai tanggal 1 Maret 2022. Observasi yang dilaksanakan pada tanggal 2 Maret 2022 sampai tanggal 5 Maret 2022. Kemudian dokumentasi dilaksanakan pada tanggal 19 Februari 2022 sampai tanggal 5 Maret 2022. Adapun data-data hasil penelitian akan disajikan sebagai berikut:

1. Langkah-langkah yang dilakukan oleh Guru dalam Menerapkan *Role Playing*
   a. Guru Memilih Tema yang Akan dimainkan

      Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III, guru membuat RPP setiap pembelajaran dan menyatakan bahwa adanya RPP sebagai pedoman

atau acuan dalam mengajar di kelas. Kemudian guru memilih tema dengan menyesuaikan sub tema dan pembelajaran mana yang cocok untuk menerapkan metode *role playing*.[1]

Adapun hasil wawancara dengan siswa kelas III, sebagian besar menyatakan bahwa guru membuat RPP setiap pembelajaran dan menentukan tema yang akan dimainkan dalam menerapkan metode *role playing*. Sebagian kecil siswa menyatakan bahwa guru tidak membuat RPP setiap pembelajaran dan tidak menentukan tema yang akan dimainkan dalam menerapkan metode *role playing*. Hal ini karena mereka tidak mengerti pengertian dari RPP dan tema.[2]

Berdasarkan hasil observasi, guru di MI Walisongo sebelum pembelajaran telah menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dan menentukan atau memilih tema pembelajaran yang akan diterapkan. Sehingga pembelajaran tertata dengan rapi.[3]

---

[1] Eka Sri Mundhafi, *Wawancara*, …, Semarang, 21 Februari 2022

[2] Mia Cahya Ningrum, dkk., Siswa Kelas III MI Walisongo, *Wawancara*, Semarang, 24-26 Februari 2022

[3] Observasi, Semarang, 2 Maret 2022 sampai tanggal 5 Maret 2022

Berdasarkan dokumentasi mengenai RPP yang dibuat guru dalam menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia bisa dilihat dalam lampiran 6.[4]

b. Guru Membuat Naskah Skenario dan Menjelaskan Teknik Bermain

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III, guru membuat naskah atau skenario dengan tema yang sesuai dalam buku tema 4 sub tema 2. Guru juga membuat jalannya cerita yang akan dimainkan oleh siswa, kemudian menjelaskan bagaimana cara bermainnya.[5]

Adapun hasil wawancara dengan siswa kelas III menyatakan bahwa guru membuat naskah/skenario terlebih dahulu sebelum bermain peran dengan memberikan pada setiap kelompok naskah/skenario yang sudah dicetak, kemudian guru menjelaskan cara bermainnya.[6]

Berdasarkan dokumentasi mengenai buku tema 4 sub tema 2 "Kewajiban dan Hakku di Sekolah" bisa dilihat dalam lampiran 5. Kemudian naskah skenario dengan judul "Kebersihan" bisa dilihat dalam lampiran 7.[7]

---

[4] Dokumentasi, Semarang, 21 Februari 2022

[5] Eka Sri Mundhafi, *Wawancara*, …, Semarang, 21 Februari 2022

[6] Mia Cahya Ningrum, dkk., *Wawancara*, … Semarang, 24-26 Februari 2022

[7] Dokumentasi, Semarang, 22 Februari 2022

c. Guru Menyediakan Media dan Alat Peraga

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Dra. Siti Zaenab, S.Pd. selaku Kepala Madrasah MI Walisongo media dan alat peraga untuk bermain peran sebagian ada yang disediakan dari madrasah dan sebagian siswa membawa dari rumah, atau menyesuaikan dengan tema yang dimainkan.[8] Kemudian wawancara dengan Eka Sri Mundhafi, S.Pd. selaku guru kelas III media dan alat peraga untuk bermain peran disediakan dari madrasah/guru. Karena bermain peran menentukan kalimat saran dengan naskah yag berjudul "Kebersihan" memanfaatkan media yang ada di dalam kelas dan guru membawakan kostum untuk siswa yang berperan sebagai guru. Oleh karena itu siswa tidak perlu membawa media dari rumah. Untuk penjelasan mengenai teknik dan aturan bermain peran dari awal sudah disampaikan oleh guru.[9]

Adapun wawancara dengan siswa kelas III menyatakan bahwa guru menyiapkan media dan alat peraga yang diperlukan sebelum tampil untuk bermain peran seperti kostum guru (baju batik), kacamata, alat kebersihan, menata ruangan dan guru menjelaskan teknik serta aturan bermain.[10]

---

[8] Siti Zaenab, Kepala Madrasah MI Walisongo, *Wawancara*, Semarang, 19 Februari 2022

[9] Eka Sri Mundhafi, *Wawancara*, …, Semarang, 21 Februari 2022

[10] Mia Cahya Ningrum, dkk., *Wawancara*, … Semarang, 24-26 Februari 2022

Berdasarkan hasil observasi guru telah menyediakan media dan alat peraga seperti kursi yang ditata di depan kelas untuk bermain peran adegan percakapan Tyas dengan Rindi, kemudian ada alat kebersihan, baju batik dan kacamata milik Ibu Eka selaku guru kelas III, dan lain sebagainya.[11]

Berdasarkan dokumentasi mengenai guru menyiapkan media untuk bermain peran bisa dilihat dalam lampiran 4, gambar 6.[12]

d. Guru Menentukan Peran Siswa yang Bermain

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III, guru membuat kelompok kecil 4-5 orang dari 25 siswa dengan peran masing-masing yang berbeda yakni sebagai guru, siswa yang rajin, siswa jail, dan figuran. Guru memilih peran siswa dengan melihat karakter setiap siswa, seperti Mia bersifat ramah, rajin belajar maka masuk dalam peran protagonis. Rakha dengan kejailannya dan suka mengejek teman-temannya, maka masuk dalam peran antagonis. Contoh kelompok 1 beranggotakan 5 siswa yakni Mia sebagai peran utama, Zaza sebagai teman Mia, Rakha sebagai siswa yang jail, Rasya sebagai teman jail Rakha, dan Aya sebagai guru. Semua siswa berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran dengan cara bergantian per kelompok. Hal ini bertujuan untuk

[11] Observasi, Semarang, 2 Maret 2022 sampai tanggal 5 Maret 2022

[12] Dokumentasi, Semarang, 21 Februari 2022

mengantisipasi siswa yang bingung, akan tetapi jika ada yang menginginkan peran lain dan dipandang guru siswa tersebut mampu melakukannya guru mempersilahkan. Siswa kelas III biasanya hanya membaca percakapan di depan kelas tanpa meragakan dari peran yang ada didalam teks percakapan tersebut. Maka dari itu guru berinisiatif mencoba menerapkan metode bermain peran.[13]

Adapun wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III menyatakan bahwa pertama-tama guru membuat kelompok kecil, kemudian memilih dan menetapkan peran siswa. Ada yang berperan sebagai guru dan ada pula yang berperan sebagai siswa yang memiliki peran dan karakter berbeda-beda.[14]

Berdasarkan dokumentasi mengenai siswa berkelompok untuk bermain peran bisa dilihat dalam lampiran 4, gambar 5.[15]

e. Guru Mendiskusikan Nilai-Nilai yang Terkandung dari Bermain Peran

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III, pada akhir kegiatan bermain peran guru mengajak diskusi

[13] Eka Sri Mundhafi, *Wawancara*, …, Semarang, 21 Februari 2022

[14] Mia Cahya Ningrum, dkk., *Wawancara*, … Semarang, 24-26 Februari 2022

[15] Dokumentasi, Semarang, 21 Februari 2022

siswa mengenai nilai yang terkandung dalam permainan tersebut dan hikmah apa yang bisa diambil serta dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.[16]

Adapun wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III menyatakan bahwa guru dan siswa mendiskusikan kembali nilai-nilai yang terkandung dari bermain peran.[17]

Berdasarkan hasil observasi, setiap pembelajaran selesai guru kelas III di MI Walisongo bersama siswa mendiskusikan kembali nilai-nilai yang terkandung, kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami.[18]

Berdasarkan dokumentasi mengenai guru mendiskusikan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap pembelajaran bisa dilihat pada lampiran 4, gambar 6.[19]

f. Guru Mengevaluasi Hasil dari Kegiatan Bermain Peran

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III, guru mengevaluasi hasil dari kegiatan bermain peran yang bertujuan untuk mengukur tingkat keterampilan berbicara siswa dan sejauh mana pembelajaran ini telah dicapai.

[16] Eka Sri Mundhafi, *Wawancara*, …, Semarang, 21 Februari 2022

[17] Mia Cahya Ningrum, dkk., *Wawancara*, … Semarang, 24-26 Februari 2022

[18] Observasi, Semarang, 2 Maret 2022 sampai tanggal 5 Maret 2022

[19] Dokumentasi, Semarang, 26 Februari 2022

Kemudian membandingkan dengan metode yang telah diterapkan sebelumnya apakah metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa atau tidak.[20]

Adapun wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III, sebagian besar siswa menyatakan bahwa guru mengevalusasi hasil dari kegiatan bermain peran dan sebagian kecil siswa menyatakan bahwa guru tidak mengevalusasi hasil dari kegiatan bermain peran.[21]

2. Kelebihan dan Kekurangan Penerapan Metode *Role Playing*

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III, kelebihan dalam menerapkan metode *role playing* antara siswa saling bekerja sama, dapat bersosialisasi dengan baik, melatih mental dan guru dapat menilai tingkat pemahaman dengan mengamati siswa ketika permainan berlangsung. Adapun kekurangannya yaitu memakan waktu cukup lama dan yang tidak bermain peran sebagai penonton ada yang ngelamun jadi kurang fokus.[22]

---

[20] Eka Sri Mundhafi, *Wawancara*, …, Semarang, 21 Februari 2022

[21] Mia Cahya Ningrum, dkk., *Wawancara*, … Semarang, 24-26 Februari 2022

[22] Eka Sri Mundhafi, *Wawancara*, …, Semarang, 21 Februari 2022

Adapun wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III, kelebihan dalam menerapkan metode *role playing* siswa menjadi lebih mudah memahami materi, pelajaran menjadi tidak bosan, suasana kelas seru dan kelas menjadi aktif. Sedangkan kekurangannya ketika kelompok si A maju kelompok lain kurang memperhatikan, dan pembelajaran memakan banyak waktu.[23]

3. Aspek yang Dinilai dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III MI Walisongo Jerakah

   a. Aspek Pelafalan

      Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III bahwa pelafalan berbicara beberapa siswa sudah baik, seperti melafalkan konsonan dan vokal dengan jelas. Adapun hal yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi selama proses pembelajaran, seperti: percakapan di mana siswa diminta untuk berbagi pandangan mereka, siswa mengirimkan umpan balik, tanya jawab. Meskipun demikian, siswa tetap memerlukan latihan atau bimbingan agar menjadi lebih baik lagi,

[23] Mia Cahya Ningrum, dkk., *Wawancara*, … Semarang, 24-26 Februari 2022

apabila ketika berbicara siswa melakukan kesalahan guru langsung mengoreksi dan membenarkannya.[24]

Adapun wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III bahwa upaya guru agar lafal atau pengucapan bahasa tepat jika ada materi yang belum siswa pahami guru menjelaskan kembali, guru sering mengajak siswa berdiskusi kemudian hasil diskusi disampaikan di depan kelas, jika ada kesalahan ketika siswa berbicara, guru langsung menegur dan membenarkannya.[25]

b. Aspek Kelancaran

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III kelancaran berbicara siswa sudah baik, meskipun ada beberapa yang masih membutuhkan latihan. Guru telah menerapkan literasi (membaca) buku 10 menit sebelum pembelajaran berlangsung, kemudian guru menunjuk salah satu siswa untuk menceritakan apa yang sudah dibaca. Dan ketika guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan temannya atau presentasi di depan kelas, sebagian besar siswa sudah mengerti cara mengatur nada dan kecepatan dalam berbicara, siswa dapat mengangkat suara dan menjelaskan materi dengan cepat, dan ini dilakukan agar

[24] Eka Sri Mundhafi, *Wawancara*, …, Semarang, 22 Februari 2022

[25] Mia Cahya Ningrum, dkk., *Wawancara*, … Semarang, 24-26 Februari 2022

teman-temannya dapat mendengar dan memahami presentasi. Kemudian, apabila ada jeda panjang dan siswa mengulang kalimat saat berbicara, mereka dapat membedakan jeda dengan menggunakan fungsi tanda baca seperti titik dan koma saat berbicara. Sebagian kecil siswa ada yang masih bingung membedakan tanda baca seperti titik (.), koma (,), tanda seru (!), dan lain sebagainya. Mereka masih membutuhkan bimbingan guru agar dapat berbicara dengan lancar.[26]

Adapun wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III, sebagian besar hobi siswa adalah membaca buku kemudian bercerita kepada temannya, hal ini membuat siswa terbiasa bercerita dan lancar dalam berbicara dan memahami tanda baca dengan baik. Sebagian kecil siswa masih bingung dengan tanda baca seperti titik (.), koma (,) itu harus berhenti atau tetap lanjut. Apabila siswa salah guru selalu membenarkannya.[27]

Berdasarkan dokumentasi mengenai guru telah menerapkan literasi (membaca) buku 10 menit sebelum

[26] Eka Sri Mundhafi, *Wawancara*, …, Semarang, 22 Februari 2022

[27] Mia Cahya Ningrum, dkk., *Wawancara*, … Semarang, 24-26 Februari 2022

pembelajaran berlangsung bisa dilihat dalam lampiran 4, gambar 7.[28]

c. Aspek Isi Pembicaraan

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III isi pembicaraan yang disampaikan, siswa belum mampu menghasilkan ide dari pendapat mereka sendiri dan mengembangkan cerita berdasarkan gambar, judul cerita, dan komponen isi percakapan, seperti cerita dan tanggapan terhadap pertanyaan deskriptif. Misalnya guru menyuruh siswa untuk mengembangkan ide cerita dengan kemampuan terbaik mereka, selama mereka mau dan mampu melakukannya. Siswa dapat menunjukkan apresiasi mereka terhadap cerita di depan kelas, jika mereka cemas dan gugup, guru membimbing dan memberikan pujian karena sudah berani maju.[29]

Adapun wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III, sebagian besar siswa belum mampu mengembangkan ide cerita berdasarkan gambar, judul cerita, dan komponen isi percakapan. Siswa hanya mampu mengembangkan ide cerita berdasarkan pengalaman mereka, seperti liburan sekolah, jalan-jalan bersama keluarga, dan lain sebagainya.

---

[28] Dokumentasi, Semarang, 04 Maret 2022

[29] Eka Sri Mundhafi, *Wawancara*, …, Semarang, 22 Februari 2022

Akan tetapi siswa masih bingung merangkai kata-kata dan membuat kalimat yang benar. Guru membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Sebagian kecil siswa mampu mengembangkan ide cerita berdasarkan gambar judul cerita, dan komponen isi percakapan yang mudah dimengerti. Apabila guru meminta siswa untuk memperagakan teks cerita dalam buku pelajaran, siswa dapat mengikuti gaya bicara para tokoh dalam cerita.[30]

d. Aspek Bahasa Tubuh

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III bahasa tubuh siswa ketika maju untuk memberikan hasil diskusi atau hasil tugas individu di depan kelas dan ekspresi yang ditunjukkan beberapa siswa menggunakan bahasa tubuh yang positif dan negatif. Bahasa tubuh yang positif seperti tenang saat menjelaskan hasil diskusi, ketika dia berada di depan kelas, dia selalu menatap teman-temannya, tubuhnya dalam posisi lurus dan tidak kaku. Bahasa tubuh yang negatif itu seperti tangannya gemetar, dan wajahnya tidak setenang kelihatannya. Meskipun begitu siswa berusaha untuk dapat menyampaikan sampai selesai. Jika siswa menggunakan bahasa tubuhnya kurang baik, guru mengarahkan dan

[30] Mia Cahya Ningrum, dkk., *Wawancara*, … Semarang, 24-26 Februari 2022

membimbing siswa untuk menghilangkan rasa gugup, cemas, dan takut saat sedang berbicara di depan teman-temannya. [31]

Adapun wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sebagian besar siswa menggunakan bahasa tubuh positif dalam mengungkapkan pikiran atau perasaan yang memiliki arti tersendiri, seperti ketika berbicara di depan siswa selalu menatap teman-temannya, apabila bahagia siswa meragakan perasaan yang bahagia dengan tersenyum, tertawa. Sebagian kecil siswa menggunakan bahasa tubuh yang negatif, seperti cemas saat berbicara di depan teman-temannya.[32]

e. Aspek Pemahaman

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III pemahaman isi percakapan siswa dari yang paling sederhana sudah bagus, guru telah membiasakan siswa membaca buku cerita di perpustakaan untuk melatih memahami isi percakapan atau isi dari buku tersebut dan ketika guru meminta siswa untuk membaca sebuah percakapan di kelas siswa sudah mampu memahami

[31] Eka Sri Mundhafi, *Wawancara*, …, Semarang, 22 Februari 2022

[32] Mia Cahya Ningrum, dkk., *Wawancara*, … Semarang, 24-26 Februari 2022

dengan baik, meskipun dengan bimbingan guru.[33] Adapun wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III, siswa mampu memahami isi percakapan dari yang paling sederhana dengan catatan percakapan tersebut jelas.[34]

Berdasarkan dokumentasi mengenai siswa membaca buku di perpustakaan bisa dilihat dalam lampiran 4, gambar 8.[35]

4. Unsur-Unsur Pembelajaran Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III MI Walisongo Jerakah

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III unsur yang terdapat dalam keterampilan berbicara yakni; orang yang berbicara, pendengar, dan pesan yang disampaikan.[36]

Adapun wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III unsur yang terdapat dalam keterampilan berbicara yakni; pengucapan, kelancaran, orang yang berbicara, orang yang mendengarkan dan pesan yang disampaikan.[37]

---

[33] Eka Sri Mundhafi, *Wawancara*, …, Semarang, 22 Februari 2022

[34] Mia Cahya Ningrum, dkk., *Wawancara*, … Semarang, 24-26 Februari 2022

[35] Dokumentasi, Semarang, 03 Maret 2022

[36] Eka Sri Mundhafi, *Wawancara*, …, Semarang, 22 Februari 2022

[37] Mia Cahya Ningrum, dkk., *Wawancara*, … Semarang, 24-26 Februari 2022

5. Faktor yang Mempengaruhi dan Faktor yang Menghambat Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III MI Walisongo Jerakah

a. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara Siswa

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara siswa yakni sebagai berikut:

1. Pelafalan, pengucapan

   Benar dan tidaknya pilihan kata yang digunakan

2. Intonasi

   Sudah sesuai atau belum tekanan nada tanda baca teks yang dibacanya

3. Gerak-gerik tubuh

   Ketika sedang membicarakan hal yang bahagia, maka gerak tubuh menunjukkan bahagia

4. Mimik wajah

   Pesan yang disampaikan apabila sedih maka pasang mimik wajah bersedih, apabila tertawa menunjukkan mimik wajah yang bahagia

5. Kelancaran

   Ketika berbicara siswa mampu menyampaikan gagasannya dengan baik.[38]

[38] Eka Sri Mundhafi, *Wawancara*, …, Semarang, 23 Februari 2022

Adapun wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III mengenai faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara, yakni; lafal, intonasi, dan kelancaran.[39]

b. Faktor yang Menghambat Keterampilan Berbicara

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III faktor yang menghambat keterampilan berbicara siswa yakni pandangan pribadi siswa, kebiasaan belajar, dan lingkungan tempat tinggal siswa.[40] Adapun wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III mengenai hambatan dalam keterampilan berbicara yakni kebiasaan belajar, rasa malu, gugup, dan grogi karena belum lancar dalam berbicara.[41]

B. Analisis Data

Data dalam bab ini telah diolah dan dianalisis secara kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara yang bersumber dari Kepala Madrasah MI Walisongo yaitu Dra. Siti Zaenab, S.Pd., guru kelas III Eka Sri Mundhafi, S.Pd. dan

[39] Mia Cahya Ningrum, dkk., *Wawancara*, … Semarang, 24-26 Februari 2022

[40] Eka Sri Mundhafi, *Wawancara*, …, Semarang, 23 Februari 2022

[41] Mia Cahya Ningrum, dkk., *Wawancara*, … Semarang, 24-26 Februari 2022

siswa kelas III di MI Walisongo, hasil observasi dan dokumentasi tentang implementasi metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III MI Walisongo diuraikan sebagai berikut:

1. Langkah-langkah yang dilakukan oleh Guru dalam Menerapkan *Role Playing*
   a. Guru Memilih Tema yang Akan dimainkan

      Seorang guru hendaknya merencanakan kegiatan pembelajaran dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian, sehingga setiap tujuan pembelajaran yang diinginkan mampu berjalan dengan baik.

      Sebelum dimulainya pembelajaran guru telah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terlebih dahulu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru telah memilih tema untuk siswa agar dapat menilai pembelajaran. Adapun fungsi dari RPP tersebut sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (*learning activities*) secara lebih terarah dan efisien dan memungkinkan guru untuk menanggapi tanggapan siswa selama proses pembelajaran.

b. Guru Membuat Naskah Skenario dan Menjelaskan Teknik Bermain

Guru menulis naskah dan membuat alur cerita yang akan dibawakan oleh siswa, kemudian cerita tersebut berkembang sesuai dengan imajinasinya. Alur disajikan oleh guru sebelum permainan dimulai. Sebelum memulai bermain peran, guru menjelaskan kepada siswa tentang tema yang akan mereka mainkan, apa yang akan mereka lakukan, dan mengapa mereka melakukannya. Teknik, serta aturan dan penjelasannya, harus dijelaskan oleh guru, agar siswa tidak bingung dan tahu apa yang dilakukan ketika bermain peran.

Guru membuat skenario atau naskah dengan membagikan di setiap kelompok, kemudian guru tetap menciptakan jalan cerita yang akan dimainkan, dan siswa berkembang sesuai dengan imajinasinya. Cerita disampaikan oleh guru sebelum permainan dan guru menginformasikan kepada siswa bahwa mereka akan bermain peran. Guru kemudian membahas tema tersebut dengan siswa.

c. Guru Menyediakan Media dan Alat Peraga

Dalam hal menyediakan media dan alat peraga, satu minggu sebelumnya guru telah memberitahukan

kepada siswa bahwa mereka akan melakukan *role play*. Karena agar lebih menjiwai, seperti peran yang dimainkan oleh siswa yang dipilih, guru telah menyediakan media dan alat seperti pada tema kewajiban dan hakku di sekolah seperti seragam guru, media yang ada di dalam kelas, dan lain sebagainya.

Guru telah menyediakan alat-alat yang akan digunakan untuk bermain. Guru memberi tahu siswa bahwa bermain peran akan dilakukan minggu depan. Karena agar lebih menjiwai, seperti peran yang dimainkan oleh siswa yang dipilih oleh guru dan siswa memakai kostum yang sudah disediakan.

d. Guru Menentukan Peran Siswa yang Bermain

Guru menentukan peran siswa apabila dalam kelas siswa baru pertama kali bermain peran. Dalam bermain peran ada anak yang berperan dan ada pula yang tidak mendapat jatah giliran sebagai pendengar. Anak-anak mendengarkan dan menonton teman mereka bermain peran dan menunggu giliran mereka untuk bermain peran.

Guru menentukan perang masing-masing siswa karena ini adalah metode yang pertama kali diterapkan. Pada awalnya, guru memilih anak yang akan bermain. Akan tetapi guru menanyakan kepada siswa siapa yang

ingin bermain peran dan peran seperti apa yang ingin mereka mainkan, apabila menurut guru siswa itu mampu maka diperbolehkan. Kemudian guru membuat kelompok kecil, kemudian memberi waktu satu minggu kepada siswa untuk berlatih bersama kelompoknya di rumah, agar ketika tampil di depan kelas sudah siap dan dapat menampilkan perannya dengan maksimal.

e. Guru Mendiskusikan Nilai-Nilai yang Terkandung dari Bermain Peran

Untuk membantu siswa lebih memahami nilai-nilai yang terkandung dari bermain peran, guru mendiskusikan kembali dalam materi dengan mengajukan pertanyaan, seperti apakah kita harus menjaga kebersihan kelas? apakah kita tidak boleh membuang sampah sembarangan? dan sebagainya.

Menurut penelitian, di MI Walisongo biasanya guru mengulas kembali dengan menanyakan kepada siswa apakah mereka suka bermain peran dan nilai-nilai apa yang terkandung dalam bermain peran tema kewajiban dan hakku. Guru telah mendiskusikan sebelumnya berdasarkan pengamatan mereka.

f. Guru Mengevaluasi Hasil dari Kegiatan Bermain Peran

Terakhir yakni guru bersama siswa melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang telah dilakukan. Selanjutnya evaluasi lebih diarahkan pada bagaimana menjaga kebersihan dengan baik dan menentukan kalimat saran. Misalnya, seorang siswa berperan sebagai siswa yang memiliki karakter antagonis. Dia memilih makanan jajanan tidak sehat di sekolah dan tidak memperhatikan kebersihan, akhirnya perutnya sakit. Ini bisa menjadi topik pembicaraan. Pada bagian Berbagi Kesimpulan dan Pengalaman, siswa diminta untuk mendiskusikan pengalamannya mengenai tema *role playing* yang telah diselesaikan, dan dilanjutkan dengan menarik kesimpulan. Misalnya siswa akan mendiskusikan menentukan kalimat saran yang sesuai dengan isi naskah drama.

Setelah pembelajaran selesai guru menilai hasil bermain peran untuk menentukan apakah anak mengalami kemajuan atau tidak, kemudian guru mengevaluasi apa yang harus ditingkatkan dan dipertahankan dengan menerapkan metode *role playing* siswa agar keterampilan berbicara siswa meningkat dan berkembang.

2. Kelebihan dan Kekurangan Penerapan Metode *Role Playing*

Pada hakikatnya ilmu yang diciptakan manusia tidaklah sempurna, dan setiap ilmu pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Ketika kita menerapkan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang digunakan dalam proses belajar mengajar dalam konteks pendidikan, tentu ada kelebihan dan kekurangannya.

Kelebihan menggunakan metode *role playing* mencakup semua siswa untuk berpartisipasi dan meningkatkan kapasitas mereka untuk bekerja sama. Siswa juga dapat belajar bagaimana menggunakan bahasa secara efektif dan akurat. Dengan bermain peran dapat meninggalkan kesan yang berarti dan bertahan lama di benak siswa, baik sebagai peristiwa yang menggembirakan maupun sebagai pengetahuan yang melekat dalam memori otaknya. Menanamkan semangat dan optimisme pada siswa dan mengembangkan rasa kebersamaan, bekerja baik dengan kelompoknya.

Adapun kelemahan metode bermain peran membutuhkan waktu yang relatif panjang, memerlukan tingkat kreativitas yang tinggi baik dari guru maupun siswa dan itu bukan sesuatu yang dimiliki semua guru. Mayoritas

siswa yang berperan dalam pertunjukan itu masih malu-malu karena diminta untuk melakukan adegan tertentu, guru harus sepenuhnya paham dalam menerapkan metode bermain peran ini.

3. Aspek yang dinilai dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III MI Walisongo Jerakah

   a. Aspek Pelafalan

      Pelafalan dalam keterampilan berbicara akan menghasilkan baik apabila guru selalu mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan berbicara selama proses pembelajaran, seperti mengungkapkan pendapat, berdiskusi, tanya jawab, menjelaskan kembali materi pembelajaran yang telah dipelajari, dan menegur dan membimbing siswa yang kurang tepat dalam pengucapannya saat melakukan kegiatan berbicara.

      Siswa kelas III di MI Walisongo sudah dapat mengucapkan konsonan dan vocal secara benar. Ketika siswa sedang belajar, guru selalu mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan berbicara sehingga mereka terlibat dan bersemangat dalam prosesnya. Guru meminta siswa untuk mengemukakan pendapat, ide, atau gagasannya, melakukan kegiatan diskusi tanya jawab tentang materi pembelajaran, dan meminta siswa untuk menjelaskan isi pembelajaran yang telah dilakukan. Hal ini

dilakukan untuk membiasakan siswa berpartisipasi dalam kegiatan berbicara yang aktif dalam proses pembelajaran tema dan terbiasa dengan kegiatan komunikasi di dalam atau di luar kelas, dengan tujuan meningkatkan pelafalan siswa.

b. Aspek Kelancaran

Kelancaran siswa ketika berbicara memperoleh hasil yang baik apabila siswa mampu mempresentasikan diskusi kelompok atau pekerjaan individu di depan kelas, siswa mampu mengangkat suara mereka dan tidak terburu-buru atau menggunakan kecepatan sedang dalam mengatur nada dan kecepatan saat berbicara.

Kemudian, siswa mampu mengatur dan menentukan jeda dalam berbicara menggunakan fungsi tanda baca saat berbicara atau menjelaskan hasil diskusi berdasarkan teks hasil diskusi sebagai pedoman berbicara untuk menjelaskan di depan kelas. Kelancaran berbicara siswa ditentukan oleh tingkat kepercayaan diri mereka, jika siswa yakin bahwa mereka percaya diri atau tidak gugup dalam kegiatan berbicara seperti presentasi, mengungkapkan pendapat, tanggapan, dan pertanyaan, maka mereka fasih berbicara.

Siswa kelas III di MI Walisongo dapat mengontrol nada dan kecepatan saat berbicara, terbukti dengan kemampuan

mereka dengan tidak terburu-buru atau menggunakan suara bernada tinggi. Menggunakan kecepatan yang sedang saat mendiskusikan hasil diskusi dengan teman. Tingkat kelancaran berbicara siswa ditentukan oleh kemampuannya menjelaskan hasil tugas individu di depan kelas. Jika siswa percaya diri, mereka tidak akan takut atau takut di kelas.

c. Aspek Isi Pembicaraan

Kemampuan siswa dalam membangun dan mengembangkan cerita berdasarkan gambar, judul cerita, dan komponen isi percakapan yang telah ditentukan dalam proses pembelajaran. Ketika siswa mengikuti kegiatan bercerita, mendengarkan dan membaca sebuah narasi atau informasi, mereka dapat menghayati cerita dan mampu menghasilkan ide dari pendapat mereka sendiri serta siswa mampu mengembangkan cerita berdasarkan gambar, judul cerita, dan komponen isi percakapan.

Pada aspek isi pembicaraan siswa telah mampu menghasilkan dan mengembangkan cerita berdasarkan percakapan, judul cerita yang ditentukan selama proses pembelajaran meliputi kemampuan mengembangkan ide naratif dan sikap terhadap apresiasi cerita. Setelah siswa menyelesaikan cerita mereka, guru akan mengajukan pertanyaan kepada mereka. Hal ini dimaksudkan untuk

mendidik dan melibatkan siswa dalam proses menyampaikan atau menyampaikan informasi, pemikiran dan ide-ide siswa.

Kemudian, siswa sudah memiliki sikap penghayatan yang baik ketika siswa sedang melakukan kegiatan bercerita, mendengar dan membaca sebuah cerita atau informasi. Namun, siswa belum dapat secara mandiri mengembangkan ide cerita, perlu adanya arahan dan bimbingan dari guru agar siswa mampu mengembangkan cerita secara optimal.

d. Aspek Bahasa Tubuh

Ketika siswa menggunakan bahasa tubuh saat berkomunikasi, ada dua jenis bahasa tubuh yang mereka gunakan yaitu bahasa tubuh yang positif dan bahasa tubuh yang negatif. Siswa dengan bahasa tubuh positif, yaitu ketika berbicara atau presentasi di depan kelas, tegak, tidak kaku, dan percaya diri, menyampaikan penjelasan dengan tenang dan terus-menerus menghadap pendengar atau penonton, dan tangannya digunakan untuk membantu memperjelas informasi atau argumen yang sedang dijelaskan. Sementara beberapa murid menunjukkan bahasa tubuh yang negatif, yang lain bermain dengan tangan mereka dan menggoyangkan tubuh mereka. Hal ini terjadi karena siswa sedang gugup.

Siswa kelas III di MI Walisongo menggunakan ekspresi dalam bahasa tubuh mereka sesuai situasi dan kondisi. Meliputi; ekspresi wajah, ekspresi tubuh, ekspresi tangan, dan ekspresi kaki digunakan dalam latihan berbicara. Bahasa tubuh dibedakan menjadi 2 ada bahasa tubuh positif dan bahasa tubuh negatif. Bahasa tubuh positif siswa, misalnya; ketika berbicara, siswa tegas, siap, dan percaya diri tampil di depan kelas mengungkapkan pikiran, ide, atau presentasi. Kemudian siswa dapat berkomunikasi kepada teman atau pendengarnya dengan penjelasan yang tenang, tatapan selalu ke depan, tangannya juga digerakkan digunakan untuk menjelaskan materi yang sedang disampaikan.

Sedangkan bahasa tubuh negatif, yang diekspresikan siswa dengan bermain tangan atau menautkan jari dan menggoyangkan badan, badannya tidak tegap dan siap ketika diminta untuk berbicara atau mempresentasikan materi pembelajaran di depan temannya. Hal ini terjadi karena siswa kurang percaya diri. Namun, bahasa tubuh negatif di sisi lain digunakan siswa untuk membantu siswa rileks dan tidak terlalu gugup saat berbicara di depan kelas.

Jika siswa menggunakan bahasa tubuh yang buruk saat berbicara, guru akan langsung membimbing dan mengingatkan mereka bagaimana menjaga sikap positif

saat berbicara di depan orang banyak. Dengan demikian, guru secara tidak langsung melatih siswa agar dapat menampilkan sikap yang baik, menyenangkan, dapat diterima, dan perilaku yang baik ketika melakukan kegiatan di depan orang banyak atau penonton.

e. Aspek Pemahaman

Pemahaman siswa dalam memahami isi teks dari yang paling sederhana, mereka mampu memahami apabila isi yang disampaikan itu menggunakan kalimat yang jelas meskipun perlu adanya bimbingan guru.

Siswa kelas III di MI Walisongo sudah mampu memahami cerita dan percakapan yang paling sederhana, siswa memiliki pemahaman terhadap dirinya dan lingkungannya. Dengan pemahaman ini diharapkan siswa mampu memaksimalkan potensi diri dan beradaptasi secara dinamis dan positif dengan lingkungan sekitarnya.

4. Unsur-Unsur Pembelajaran Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III MI Walisongo Jerakah

Keterampilan berbicara diperlukan berbagai unsur agar kegiatan tersebut dapat dianggap sebagai kegiatan berbicara yakni pembicara (orang yang berbicara), lawan bicara (orang yang mendengarkan), dan pesan yang disampaikan.

Pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas III MI Walisongo akan terjadi jika terpenuhinya beberapa unsur

yakni orang yang berbicara, pendengar, pesan yang disampaikan.

a. Orang yang berbicara atau disebut dengan komunikator

Komunikator adalah sekelompok orang yang mengkomunikasikan pikiran dan pesan kepada orang lain. Siswa berkomunikasi menyampaikan pendapat, gagasannya dengan gaya dan cara bicaranya kepada temannya.

b. Pendengar atau komunikan

Komunikan adalah orang yang menjadi sasaran ketika berbicara. Ada siswa yang mendengarkan dengan baik apa yang disampaikan oleh temannya.

c. Pesan

Pesan adalah amanat dari sebuah pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara kepada pendengar

5. Faktor yang Mempengaruhi dan Faktor yang Menghambat Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III MI Walisongo Jerakah

Usaha serta upaya yang sangat baik dan optimal yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, kegiatan berbicara dan komunikasi siswa meningkat dan terampil. Tindakan berbicara siswa di kelas dapat dikembangkan dan diasah. Dalam prosesnya, kemampuan berbicara siswa yang baik dan efektif dikembangkan,

pembelajaran yang dicapai diperoleh berdasarkan faktor yang mempengaruhi dan yang menghambat keterampilan berbicara siswa.

a. Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

Faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara merupakan faktor yang sangat penting dan diperlukan guna menghasilkan keterampilan berbicara yang baik dan efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Beberapa hal dapat mempengaruhi keterampilan berbicara siswa kelas III MI Walisongo yakni pelafalan, intonasi, gerak-gerik tubuh, mimik wajah, dan kelancaran.

1. Pelafalan atau pengucapan

   Pelafalan menjadi faktor utama dalam mendukung atau menunjang keterampilan berbicara siswa dengan siswa membiasakan diri untuk mengucapkan bunyi bahasa dengan benar, karena ketika kata yang diucapkan salah dapat mengalihkan perhatian pendengar.

2. Intonasi

   Ketepatan tekanan, nada, susunan kata dan durasi adalah daya tarik tertentu dari berbicara, meskipun topik yang dibahas di kurang menarik, dengan penempatan tekanan, nada, susunan kata, dan durasi

yang tepat, percakapan menjadi menarik. Hal tersebut mampu mendukung keterampilan berbicara siswa semakin baik dan efektif.

3. Gerak-gerik tubuh siswa

   Gerak-gerik tubuh siswa yang tepat dapat ditunjukkan untuk mendukung pembicaraan. Sebagai contohnya, ketika sedang membicarakan hal yang bahagia, maka gerak tubuh menunjukkan bahagia.

4. Mimik wajah

   Mimik wajah atau ekspresi wajah siswa merupakan salah satu bentuk komunikasi nonverbal yang dapat menyampaikan pesan kepada temannya, contoh apabila pesan yang disampaikan apabila sedih maka pasang mimik wajah bersedih, apabila tertawa menunjukkan mimik wajah yang bahagia

5. Kelancaran

   Untuk membuat percakapan lebih efektif siswa menggunakan kalimat lisan yang tidak terlalu cepat dalam pengucapan, tidak terputus, dan memiliki ruang yang konsisten atau stabil di antara kata-kata.

b. Faktor yang Menghambat Keterampilan Berbicara

Kemampuan berbicara siswa dapat dimiliki, jika ada kemauan dan motivasi yang dikembangkan sendiri oleh siswa. Sementara itu, ada siswa yang bisa berbicara tetapi

takut untuk melakukan kegiatan publik speaking, seperti berbicara di kelas. Hal ini menjadi penghambat kemampuan siswa dalam berkomunikasi.

Beberapa hal dapat mempengaruhi keterampilan berbicara siswa kelas III MI Walisongo, antara lain pandangan pribadi siswa, kebiasaan belajar, dan lingkungan tempat tinggal siswa.

1. Pandangan Pribadi Siswa

   Pandangan pribadi siswa menjadi faktor utama penghambat keterampilan berbicara siswa. Ketika guru mendorong siswa untuk berbicara, misalnya menyampaikan ide, pandangan, pendapat, atau mendemonstrasikan pembelajaran di depan kelas, sebagian siswa masih merasa takut, tidak nyaman, dan khawatir.

2. Kebiasaan Belajar

   Kebiasaan belajar siswa yang buruk menghasilkan kepercayaan diri yang rendah, dan kebiasaan belajar siswa ini menjadi elemen kedua yang menghambat kemampuan berbicara siswa. Selama proses pembelajaran, ada siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pembelajaran, seperti mengobrol dengan teman duduknya, bermain game yang menyenangkan, dan mengalihkan perhatiannya,

akibatnya ketika siswa diminta untuk menjelaskan kembali, siswa tidak mampu menyampaikan materi pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru, karena siswa tidak memahami isi materi yang dijelaskan, siswa akan tampak bingung dan gugup saat diminta untuk berbicara.

3. Lingkungan Tempat Tinggal Siswa

   Faktor yang ketiga adalah lingkungan tempat tinggal siswa. Siswa telah dididik, dibimbing, dan diarahkan dengan menggunakan komponen kebahasaan dan kaidah bahasa Indonesia yang benar dan sesuai. Ketika siswa diminta untuk berbicara dan berkomunikasi menggunakan bahasa baku yang sesuai dengan komponen dan kaidah kebahasaan, mudah lupa karena ada beberapa siswa yang di rumah menggunakan bahasa yang kurang baik dan kurang sopan saat berkomunikasi atau berbicara, dan ada beberapa siswa yang kesehariannya terbiasa menggunakan bahasa daerah. Hal ini menyebabkan siswa merasa kaku dan bingung ketika diminta untuk berbicara dan berkomunikasi menggunakan bahasa baku yang sesuai dengan komponen dan kaidah kebahasaan.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dapat dikatakan masih jauh dari sempurna, oleh karena itu dapat dimaklumi jika penelitian peneliti memiliki kekurangan. Berdasarkan pengalaman penelitian ada keterbatasan-keterbatasan dalam melakukan penelitian. Keterbatasan waktu dan keterbatasan kemampuan adalah dua contoh dari keterbatasan tersebut.

Pembelajaran *role playing* memerlukan persiapan, *action* dan evaluasi yang menyita banyak waktu. Perlu *supervisor* dalam pengamatan. Selama dan sesudah pembelajaran perlu bimbingan tingkah laku agar tujuan *role playing* dapat diaplikasikan dalam kehidupan sosial anak, buka semata-mata dalam praktik pendidikan.

Peneliti menyadari sebagai manusia masih mempunyai banyak kekurangan-kekurangan dalam penelitian ini, baik keterbatasan tenaga dan kemampuan berfikir, khususnya pengetahuan ilmiah.Tetapi peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menjalani penelitian sesuai dengan kemampuan keilmuan serta bimbingan dosen pembimbing.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*) untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III di MI Walisongo Jerakah sudah baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III di MI Walisongo Jerakah telah melakukan langkah-langkah *role playing* yakni dimulai dari guru memilih tema yang akan dimainkan, kemudian membuat naskah skenario dan menjelaskan teknik bermain, guru menyediakan media dan alat peraga, guru menentukan peran siswa yang bermain, guru mendiskusikan nilai-nilai yang terkandung dari bermain peran, dan terakhir guru mengevaluasi hasil dari kegiatan bermain peran.

Hasil analisis data keterampilan berbicara siswa menunjukkan bahwa aspek pelafalan yang mencakup kemampuan mengucapkan konsonan dan vocal dengan benar, aspek kelancaran yang mencakup nada dan kecepatan saat berbicara dapat dikontrol dengan baik, aspek isi pembicaraan siswa mampu mengembangkan cerita berdasarkan percakapan, aspek bahasa tubuh siswa

menggunakan ekspresi dalam bahasa tubuh mereka sesuai situasi dan kondisi.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan mengenai Implementasi Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III di MI Walisongo Jerakah. Maka peneliti memberi saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Madrasah

   Madrasah sebaiknya dapat meningkatkan kembali program-program dan fasilitas yang dapat menunjang kegiatan bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Melalui kerjasama dengan orang tua, madrasah harus memberikan pengawasan, pelatihan, dan bimbingan berkelanjutan kepada siswa yang memiliki keterampilan berbicara yang kurang baik atau masih rendah.

2. Bagi Guru

   Guru sebaiknya terus mengembangkan atau pun menerapkan cara atau metode-metode yang bisa meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan melakukan pembelajaran yang aktif, efektif, efisien, dan menyenangkan melalui penggunaan media atau berbagai metode pembelajaran. Siswa dapat dengan

mudah berkomunikasi dan mengeksplorasi konsep, pemikiran, atau sudut pandangnya. Bermain peran dapat digunakan sebagai salah satu metode untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

3. Bagi Siswa

   Dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran dapat memungkinkan siswa tidak merasa jenuh atau bosan terhadap pembelajaran, kemudian membantu siswa dalam mengaplikasikan konsep terhadap situasi dan permasalahan nyata. Hal ini dapat membantu siswa untuk memperdalam pengetahuan tentang konsep yang dipelajari jika masih ada yang masih bersifat abstrak pada pembelajaran sebelumnya.

4. Bagi Peneliti

   Untuk membantu guru dan siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan kualitas pendidikan di sekolah, peneliti harus dapat lebih memahami penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pedoman dan perbandingan bagi peneliti lain yang sedang melakukan penelitian sejenis.

C. Kata Penutup

Teriring syukur Alhamdulillah akhirnya dengan pertolongan Allah penulis dapat menuntaskan skripsi ini. Apabila masih terdapat kekurangan atau kesalahan dalam kata, kalimat, kutipan, dan bagian lain dari penyelidikan dan pembahasan, karena keterbatasan informasi dan kemampuan yang dimiliki peneliti. Oleh karena itu, peneliti berharap atas saran yang bersifat membangun guna menyempurnakan untuk perbaikan penelitian karya tulis berikut. Semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak, Amin yarobbal'alamin.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Abdullah, Ridwan, *Inovasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.

Ahmadi, Abu, & Joko Tri Prasetyo, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2005.

Almasitoh, dkk.,"*Peningkatan Kualitas Pembelajaran Berbicara dengan Metode Kooperatif dengan Teknik Dessi (Diskusi, Ekspresi, Serang Balik dan Simpulan) pada Siswa SMAN di Klaten*", Klaten: Universitas Widya Dharma Klaten, 2014.

Anggito, Albi dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Sukabumi: CV Jejak, 2018.

Ayu, Retno Kusumaningtyas, dkk., *Uji Kompetensi Guru*, Jakarta: Bumi Aksara, 2018

Cahyani, Isah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2013.

Cahyani, Isah dan Hodijah, *Kemampuan Berbahasa Indonesia di SD*, UPI Press: Bandung, 2007.

Hanafiah & Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran.* Bandung: Refika Aditama, 2012.

Indriantoro, Nur dan Bambang Supomo, *Metodologi Penelitian Bisnis Untuk Akuntansi & Manajemen*, Yogyakarta: BPFE, 2013.

Iskandarwassid dan Sunenda, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2013.

Kartono dan Kartini, *Pengantar Meteodologi Riset Sosia*, Bandung: Mandar Maju, 1996.

Kurniawan, Heru, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)*, Jakarta: Premadamedia Group, 2015.

Majid, Abdul., *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensu Guru*, Bandung: Rosda, 2007.

Miftahul A'la, *Quantum Teaching*, Yogjakarta: Diva Press, 2011.

Mulyadi, *Sistem Perencanaan dan Pengendalian Manajemen*, Jakarta: Salemba Empat, 2011.

Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi (Konsep, Karakteristik, dan Implementasi)*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2002.

Nugrahani, Farida, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*, Solo: Cakra Books, 2014

Resmini, dkk., *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, Bandung: UPI Press, 2009.

Sabri, Ahmad, *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*, Jakarta : Quantum teaching, 2005.

Saddono, K. dan Slamet, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori Dan Aplikasi)*, Yogyakarta, Graha Ilmu, 2014.

Shihabuddin, *Evaluasi Pengajaran bahasa Indonesia*, Bandung: UPI, 2009.

Sidiq, Umar dan Moh. Miftachul Choiri, *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan*, Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019.

Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: CV Alfabeta, 2016.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2017.

Suharyanti, *Pengantar Dasar Keterampkilan Berbicara*, Surakarta: Yuma Pustaka, 2018.

Suryani, Nunuk dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012

Taniredja, *Model Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2013

Tarigan, Hendry Guntur, *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa,* Bandung: Penerbit Angkasa, 2008.

Uno, Hamzah B, *Model Pembelajaran,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012

Yamin dan Martinis, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa,* Jakarta: Gaung Persada Press, 2009.

Jurnal

Fauziyah, Umi Salma, "Analisis Materi Pokok Bahasa Indonesia Pada Buku Tematik Kelas III MI/SD Revisi 2018", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Yogyakarta, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2020.

Mahaputra, Gede Dody, dkk., "Penerapan Metode Pembelajaran Role playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Semester Ganjil SDN 4 Bungkulan Tahun Pelajaran 2016/2017", *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha, 2016

Mu'awwanah, Uyu, "Kurikulum 2013 dalam Bahasa Indonesia SD/MI", *Jurnal Handayani*, Banten: IAIN Sultan Maulana Hasanuddin, 2016.

Ramelan, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Example Non Example di Kelas VI SD Negeri No 053979 Kepala Sungai". dalam *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED,* Medan: UNIMED, 2017.

Ummah, Nur Azimatul, dkk., "Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Kelas IV Sekolah Dasar". dalam *Jurnal Bahasa dan Sastra*. Surabaya: Universitas Nahdlatul Ulama, 2020.

Skripsi

Gontina, Rima, "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak di Tk Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019", *Skripsi*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019

Haifa, A. Ummul, "Pengaruh Penerapan Metode Story Telling Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Inpres Pullauweng Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng", *Skripsi*, Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018

Isnani, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wates", *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.

Mukbitin, Muhammad Rasyid, "Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Tematik Tema 2 Sub Tema 2 Kelas IV SDN 4 Panarung Palangka Raya", *Skripsi*, Palangka Raya: Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, 2019

Sukatmi, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Media Gambar", *Tesis*, Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2009.

Saputri, Riska Umri, "Upaya Guru Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak di TK Aba Karangwaru Yogyakarta", *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2018.

Sari, Hesti Ratna, "Peingkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Sosiodrama Siswa Kelas VB SD Negeri Keputran I Yogyakarta", *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.

Wawancara

Cahya, Mia Ningrum, dkk., *Wawancara*, Semarang: MI Walisongo, 24-26 Februari 2022

Mundhafi, Eka Sri, *Wawancara*, Semarang: MI Walisongo, 27 Januari 2022

Zaenab Siti, *Wawancara*, Semarang: MI Walisongo, 19 Februari 2022

Lain-lain

Basir, Udjang Pr. M., "Aspek "Kesastraan" Dalam Kurikulum Bahasa Indonesia: Sejumlah Problematika Terstruktur", *Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia dalam Konteks Global*, Jember*:* Universitas Jember

Dokumentasi, Semarang: MI Walisongo, 19 Februari-05 Maret 2022

Haryati, Anisa, dkk., "Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember", *Artikel Ilmiah Mahasiswa*, Jember: Universitas Jember, 2014.

Lestari, Dwi Puji, dkk., "Pengaruh Model *Role Playing* Berbantuan Media Boneka Tangan Terhadap Ketrampilan Berbicara Pada Kelas IV SD Negeri Surodadi 3 Candimulyo", *Prosiding 14th Urecol: Seri Pendidikan*, Cilacap: University Research Colloqium, 2021

Observasi, Semarang: MI Walisongo, 02 Februari-05 Maret 2022

Pemerintah Indonesia, 2003, *Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.*

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016 , *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)*

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, No. 37 Tahun 2018, *kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pendidikan dasar*, pasal 2A

Ridwan Karim, "Kajian Pustaka: Pengertian, Manfaat, Jenis dan Contoh", 2021, Diakses pada 28 Februari 2022 https://penerbitbukudeepublish.com/kajian-pustaka/

Lampiran 1

GAMBARAN UMUM MADRASAH

Madrasah Ibtidaiyah Walisongo berdiri pada tanggal 07 Januari 1985 dibawah naungan Yayasan al Khairat.Madrasah ini berawal dari kegiatan Madrasah diniyah non formal pada sore hari. Kemudian para sesepuh dan Warga Masyarakat menginginkan adanya Madrasah Formal, akhirnya disepakati dan berdirilah Sekolah Dasar Islam Walisongo, Namun untuk menyamakan Visi & Misi ke Madrasahan maka SDI Walisongo Yang secara kelembagaan mengikuti pembinaan dan pengawasan Departemen Agama, maka Nama tersebut diganti menjadi MI Walisongo yang beralamat di Jl. Stasiun no. 20, Jerakah, Kecamatan Tugu, Kota Semarang.

Adapun Visi, Misi, dan tujuan dari MI Walisongo adalah sebagai berikut:

- Visi

  Cerdas, Terampil dan Berakhlakul Karimah

- Misi

  1. Menumbuhkan pengetahuan, penghayatan dan pengenalan terhadap ajaran Al-Qur'an dan Hadits sehingga menjadi manusia yang sholeh dan sholehah

2. Memberikan keteladanan dalam beribadah, berbicara dan bertindak sesuai dengan ajaran Al-Qur'an dan Hadits
3. Melaksanakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan kepada siswa sesuai perkembangan dunia Pendidikan
4. Menumbuhkan semangat dan unggul dalam berprestasi kepada seluruh warga sekolah
5. Mendorong dan membantu siswa untuk mengenal potensi diri yang dimiliki
6. Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah.

- Tujuan
  1. Menjadi peserta didik yang mampu mengamalkan ajaran Islam dengan benar
  2. Menjadikan peserta didik yang mampu membaca Al- Qur‟an dengan fasih dan tartil
  3. Menjadikan peserta didik yang mampu berprestasi tinggi
  4. Menjadikan peserta didik mempunyai kepekaan social
  5. Menjadikan peserta didik mempunyai jiwa patriotisme yang tinggi

MI Walisongo merupakan Sekolah Dasar Plus karena selain mata pelajaran umum diajarkan pula mata pelajaran agama yang jumlah total ada 16 mata pelajaran. Mulai tahun 2006 menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)dan juga plus TPQ metode Qiraati. Di MI Walisongo, terdapat pula pelajaran tambahan yaitu ekstrakurikuler yang meliputi: pramuka, Rebana, Marchingband, dan juga bimbingan Shalat Dhuha – Jamaah Shalat Dhuhur.

Lampiran 2

DAFTAR PESERTA DIDIK KELAS III

MI WALISONGO

1. Abu Bakar Sodik
2. Al Raihan Baqir Achmadi
3. Aqilla Setyo Utami
4. Arfan Maulana Ibrahim
5. Aulayan Zaqia
6. Ayesha Zahira
7. Azkia Qotrunnnada Salwa
8. Farhana Elisa Nadia S
9. Fariha Husna Hanifa
10. Fritzie Zahran Adhipramana
11. AIhabur Rohman
12. Ilham Tsafiq Kossasih
13. Kayla Adelia Zahroh
14. Khusnul Aisyah
15. Mia Cahya Ningrum
16. Muhammad Rakha Assaid
17. Muhammad Zidan
18. Nova Savana Aulia
19. Rasya Airlangga Saputra
20. Respati Hazel Adhimarva
21. Riski Abdul Rosyid
22. Sayyida Aqilla Attaqiya
23. Zahira Fairuz Ramadhani
24. Alika Shafa Anasir
25. Azmi Fadhil

Lampiran 3

Wawancara Prapenelitian

1. Waktu wawancara : Hari Kamis, 27 Januari 2022. Pukul. 10.15 WIB.
2. Tempat wawancara : Kantor Guru MI Walisongo
3. Responden : Eka Sri Mundhafi, S.Pd. Selaku Guru Kelas III MI Walisongo

No.	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1.	Bagaimana keadaan keterampilan berbicara siswa kelas III?	Keterampilan berbicara siswa masih kurang, belum baik lah.
2.	Apakah keterampilan berbicara siswa kelas III sudah meningkat atau masih rendah?	Untuk keterampilan berbicara siswa kelas III MI Walisongo masih rendah dan itu mempengaruhi kelancaran siswa dalam proses pembelajaran.

3.	Siswa yang memiliki keterampilan berbicara yang kurang baik mencapai keseluruhan atau hanya beberapa saja?	Siswa yang memiliki keterampilan berbicara yang kurang baik hanya beberapa saja, 8 dari 25 siswa. Dalam hal ini tugas kita sebagai pendidik untuk dapat membantu siswa agar dapat meningkatkan keterampilan berbicara.
4.	Apa yang menyebabkan keterampilan berbicara siswa kurang baik (rendah)?	Yang menyebabkan keterampilan siswa kurang baik atau masih rendah karena kebiasaan belajar siswa kurang baik, motivasi belajarnya kurang, pada malu-malu kalo suruh menyampaikan pendapatnya.

5.	Keterampilan berbicara siswa terlihat kurang baik (rendah), dibuktikan dengan keadaan siswa yang seperti apa? (gugup, ragu, malu dll)	Keterampilan berbicara siswa terlihatkurang baik (rendah), dibuktikan dengan siswa masih malu-malu dalam menyampaikan gagasannya sehingga volume suaranya jadi lirih, siswa masih takut dan grogi ketika tampil di depan teman-temannya dan kurang percaya diri dalam berbicara.
6.	Upaya apa yang sudah dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara?	Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan beberapa metode dan media yang sesuai dengan pembelajaran.

7.	Apakah ibu pernah menerapkan metode role playing saat pembelajaran bahasa Indonesia?	Sudah menerapkan, dan siswa lebih senang menggunakan metode role playing ini.
8.	Apakah metode role playing mampu meningkatkan berbicara siswa menjadi lebih baik di kelas III?	Alhamdulillah ada peningkatan, awalnya siswa masih sulit dalam berbicara setelah menerapkan metode role playing siswa perlahan mampu berbicara dengan baik namun terkadang tata bahasa masih kurang bagus karena kosa kata yang dimiliki masih kurang.
9.	Bagaimana dan seperti apa pengaplikasiannya metode role playing terhadap siswa?	Saya menggunakan metode pembelajaran role playing dengan memilih dan membentuk

		kelompok kecil, kemudian mereka memainkan perannya sesuai yang sudah disepakati sebelumnya.

Semarang, 27 Januari 2022

Eka Sri Mundhafi, S.Pd.

PEDOMAN WAWANCARA

Kepala Madrasah di MI Walisongo Jerakah, Tugu, Semarang

1. Apa visi dan misi MI Walisongo?
2. Dalam pengelolaan pembelajaran, kepala madrasah mempunyai wewenang atau tanggung jawab seperti apa ?
3. Bagaimana gambaran MI Walisongo dalam pembelajaran bahasa Indonesia?
4. Apa yang dilakukan kepala madrasah dalam peningkatan mutu pendidikan ?
5. Metode pembelajaran apa saja yang ibu terapkan untuk siswa agar menjadikan madrasah bermutu?
6. Apakah metode *role playing* sudah diterapkan di MI Walisongo, khususnya di kelas III?
7. Bagaimana prosedur melaksanakannya dalam penerapan metode tersebut?
8. Apakah ada ruang khusus untuk menerapkan metode bermain peran?
9. Dalam bermain peran apakah medianya sudah disediakan dari madrasah?

10. Penerapan metode *role playing* apakah mempengaruhi keterampilan berbicara siswa?
11. Apakah kepala madrasah melakukan pengawasan langsung terhadap pembelajaran keterampilan berbicara?
12. Apakah kepala madrasah melakukan pengawasan akan tugas dan tanggung jawab setiap guru, khusunya tanggung jawab dalam mendidik siswa?

HASIL WAWANCARA

Kepala Madrasah di MI Walisongo Jerakah, Tugu, Semarang

Responden : Dra. Siti Zaenab, S.Pd.

Hari/Tanggal : Sabtu, 19 Februari 2022

No.	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1.	Apa visi dan misi MI Walisongo?	Visi MI Walisongo adalah cerdas, terampil dan berakhlakul karimah. Sedangkan misi MI Walisongo; 1. Menumbuhkan pengetahuan, penghayatan dan pengenalan terhadap ajaran Al-Qur'an dan Hadits, sehingga menjadi manusia yang sholeh dan sholehah 2. Memberikan keteladanan dalam beribadah, berbicara

		dan bertindak sesuai dengan ajaran Al-Qur'an dan Hadits 3. Melaksanakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan kepada siswa sesuai perkembangan dunia Pendidikan 4. Menumbuhkan semangat dan unggul dalam berprestasi kepada seluruh warga sekolah 5. Mendorong dan membantu siswa untuk mengenal potensi diri yang dimiliki 6. Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah

2.	Dalam pengelolaan pembelajaran, kepala madrasah mempunyai wewenang atau tanggung jawab seperti apa ?	Kepala madrasah bertugas sebagai manager madrasah dan supervisi masing-masing kelas, disamping itu saya juga ikut terjun dalam pembelajaran di kelas.
3.	Bagaimana gambaran MI Walisongo dalam pembelajaran bahasa Indonesia?	Bahasa sebetulnya memang setiap saat kita gunakan. Ada beberapa macam bahasa yaitu: 1. Bahasa ucapan atu lisan sekarang banyak disalahgunakan antara kita dan kami padahal yang dibicarakan diri sendiri tapi pengucapannya kita, nah itu perlu dibenahi. 2. Bahasa tulisan saya lihat di kelas rendah penggunaan “di” itu masing sering salah

		dalam membedakan antara kata depan “di” yang merupakan tempat, harus dipisah. Contohnya: di meja, di sekolah, dan lain sebagainya. Ada yang “di” dipisah, di makan kok “di” nya dipisah, dimakan kan harus disambung karena kalimat pasif dan bukan menunjukkan tempat. Nah itu perlu adanya pemahaman kepada siswa. 3. Bahasa isyarat hanya menunjukkan dan dipraktikkan dalam bentuk puisi, pantun. Antara ucapan dan meragakan harus menyesuaikan.

4.	Apa yang dilakukan kepala madrasah dalam peningkatan mutu pendidikan?	Menurut saya untuk peningkatan mutu pendidikan jangan hanya sekedar perintah atau komentar saja, akan tetapi diawali dari personil atau pribadi guru masing-masing, dengan menjadi suri tauladan dan memberi contoh yang baik dalam ucapan, perilaku dan hal apapun itu kepada siswa. Contohnya kemarin ketika sholat dhuha berjamaah saya mengambil gambar dari lantai 2, kemudian saya duduk didepan gerbang menunggu siswa selesai sholat dhuha dan ketika mereka lewat itu sudah 80% paham bagaimana lewat di depan orang tua dengan membukkan punggunya.
5.	Metode pembelajaran apa saja yang ibu terapkan untuk	Banyak sekali metode yang diterapkan, dari ceramah, berdiskusi, tanya jawab, tebak kata, bermain peran, pemberian

	siswa agar menjadikan madrasah bermutu?	tugas secara individu, kelompok sampai klasikal. Metode pembelajaran yang diterapkan berganti-ganti agar siswa tidak ngantuk dan bosan, harapan dari menerapkan metode yang bermacam-macam ini siswa menjadi aktif, sehingga pembelajaran di kelas lebih kondusif.
6.	Apakah metode role playing sudah diterapkan di MI Walisongo, khususnya di kelas III?	Sudah, bahkan beberapa kelas lain sudah menerapkan metode role play sesuai kebutuhan pelajaran.
7.	Bagaimana prosedur melaksanakannya dalam penerapan metode tersebut?	Dilaksanakan didalam kelas sesederhanan mungkin dan tidak mengeluarkan biaya banyak, yang penting semua siswa ikut berperan aktif.

8.	Apakah ada ruang khusus untuk menerapkan metode bermain peran?	Belum ada ruang khusus karena masih proses pembangunan gedung baru, metode ini dilaksanakan di ruang kelas.
9.	Dalam bermain peran apakah medianya sudah disediakan dari madrasah?	Medianya sebagian ada yang disediakan dari madrasah dan sebagian siswa membawa dari rumah.
10.	Penerapan metode role playing apakah mempengaruhi keterampilan berbicara siswa?	Sangat berpengaruh, dengan adanya bermain peran siswa jadi terlatih dalam berbicara dan bersosialisasi dengan teman-temannya.
11.	Apakah kepala madrasah melakukan pengawasan langsung terhadap	Ya langsung dan tidak langsung. Langsungnya saya mengajak siswa ngobrol, menanyakan hal-hal kecil, membaca buku-buku di perpustakaan. Tidak

	pembelajaran keterampilan berbicara?	langsungnya saya menanyakan kepada guru kelas, apakah masih ada siswa yang belum lancar dalam berbicara dan membutuhkan dampingan? Apabila ada siswa yang belum lancar dalam berbicara nanti dicari jalan keluarnya bagaimana, mungkin ada jam tambahan.
12.	Apakah kepala madrasah melakukan pengawasan akan tugas dan tanggung jawab setiap guru, khusunya tanggung jawab dalam mendidik siswa?	Pengawasan disini termasuk supervisi, supervisi tidak harus terang-terangan bisa secara sembunyi. Apabila ada masalah siswa, kok guru kelasnya tidak bisa mengatasi nanti saya yang akan terjun langsung.

Semarang, 19 Februari 2022

Kepala Madrasah

Dra. Siti Zaenab, S.Pd.

PEDOMAN WAWANCARA

Guru Kelas III MI Walisongo Jerakah, Tugu, Semarang

1. Apakah ibu selalu membuat RPP setiap akan melakukan pembelajaran?
2. Bagaimana kondisi belajar siswa kelas III saat pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung?
3. Metode pembelajaran apa saja yang pernah ibu terapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia?
4. Bagaimana pendapat ibu mengenai metode *role playing*?
5. Materi pembelajaran bahasa Indonesia apa yang ibu terapkan di kelas III dengan menggunakan metode *role playing*?
6. Bagaimana langkah-langkah metode *role playing* yang ibu terapkan?
7. Apakah ibu memilih tema terlebih dahulu sebelum menerapkan metode *role playing*?
8. Apakah ibu membuat naskah/skenario terlebih dahulu sebelum bermain peran?
9. Apakah ibu menyiapkan media, alat dan bahan yang diperlukan untuk bermain peran dan menjelaskan teknik dan aturan bermain?

10. Apakah ibu memilih dan menetapkan peran siswa?
11. Apakah ibu mendiskusikan kembali nilai-nilai yang terkandung dari bermain peran tersebut?
12. Apakah ibu mengevalusasi hasil dari kegiatan bermain peran?
13. Apa kelebihan dan kekurangan pembelajaran menggunakan metode *role playing*?
14. Apakah metode *role playing* mempengaruhi keterampilan berbicara?
15. Bagaimana pendapat ibu mengenai keterampilan berbicara siswa kelas III?
16. Apakah semua siswa kelas III sudah lancar dalam berbicara?
17. Aspek apa saja yang ibu nilai dalam keterampilan berbicara siswa kelas III?
18. Apakah lafal atau pengucapan bahasa siswa sudah baik?
19. Apakah siswa sudah lancar dalam berbicara?
20. Apakah isi pembicaraan yang disampaikan siswa mampu mengembangkan ide cerita berdasarkan gambar?
21. Apakah bahasa tubuh siswa dapat mengungkapkan pikiran atau perasaan yang memiliki arti tersendiri?

22. Apakah siswa dapat memahami isi percakapan dari yang paling sederhana?
23. Unsur apa saja yang terdapat dalam keterampilan berbicara?
24. Apakah terdapat komunikator dan komunikan?
25. Apakah ada pesan yang disampaikan siswa dalam bermain peran?
26. Bagaimana reaksi komunikan/penonton ketika menerima pesan dari komunikator?
27. Faktor apa saja yang mempengaruhi keterampilan berbicara siswa kelas III?
28. Apakah ketepatan pengucapan siswa sudah benar?
29. Apakah penempatan tekanan, nada, susunan kata, dan durasi siswa kelas III sudah tepat?
30. Apakah pilihan kata yang digunakan siswa sudah jelas?
31. Apakah ketepatan sasaran pembicaraan siswa mengunakan kalimat yang efektif dalam komunikasi?
32. Apakah sikap wajar, tenang, dan tidak kaku siswa ketika berbicara di depan umum sudah memiliki kemampuan yang baik?
33. Apakah pandangan siswa ketika berbicara sudah mengarah kepada lawan bicara?

34. Ketika berbicara apakah siswa dapat menghargai pendapat orang lain?
35. Apakah gerak-gerik dan mimik siswa sudah tepat?
36. Apakah siswa dapat menguasai topik dalam sebuah pembicaraan?
37. Hambatan apa saja dalam keterampilan berbicara siswa?

HASIL WAWANCARA

Guru Kelas III MI Walisongo Jerakah, Tugu, Semarang

Responden : Eka Sri Mundhafi, S.Pd.

Hari/Tanggal : Senin, 21 Februari 2022 - Rabu, 23 Februari 2022

No.	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1.	Apakah ibu selalu membuat RPP setiap akan melakukan pembelajaran?	Tentu saja, dengan adanya RPP ini sebagai pedoman atau acuan saya dalam mengajar di kelas.
2.	Bagaimana kondisi belajar siswa kelas III saat pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung?	Kondisi siswa ketika pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung kurang kondusif, pada kurikulum 2013 ini bahan ajar Bahasa Indonesia yang cukup rumit dan perkembangan Bahasa yang dinamis menuntut siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

3.	Metode pembelajaran apa saja yang pernah ibu terapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia?	Banyak sekali, contohnya metode ceramah, metode demontrasi, metode tanya jawab, metode bermain peran juga pernah saya terapkan, ada lagi metode diskusi, berkelompok, dan lain sebagainya. Sampai-sampai saya membuat tempat duduk dengan leter U agar ketika saya menerangkan pelajaran semua siswa dapat menerima dengan baik, dan saya pun bisa memantau lebih jelas.
4.	Bagaimana pendapat ibu mengenai metode role playing?	Metode role playing atau bermain peran menurut saya ketika diterapkan membuat siswa menjadi lebih aktif, karena semuanya ikut berperan. Bermain peran ini juga membuat siswa menjadi

		lebih kompak, banyak berdiskusi, dan dapat memperagakan perannya di depan kelas dengan baik.
5.	Materi pembelajaran bahasa Indonesia apa yang ibu terapkan di kelas III dengan menggunakan metode role playing?	Saya menerapkan di semester gasal kemarin pada Tema 4, Subtema 2 materinya Kewajiban dan Hakku di Sekolah.
6.	Bagaimana langkah-langkah metode role playing yang ibu terapkan?	Langkah-langkahnya: 1. Menentukan tema terlebih dahulu sesuai dengan sub tema pembelajaran Bahasa indonesia 2. Menjelaskan skenario sesuai bacaan pada pembelajaran 3 yaitu "Kelasku Kotor" kepada siswa

		3. Membuat kelompok kecil dan menunjuk beberapa siswa siapa saja yang mendapatkan peran untuk diperagakan di depan kelas. 4. Siswa diberi waktu 1 minggu untuk menyiapkan perannya 5. Siswa bermain peran, kelompok yang lain mengamati skenario yang diperagakan di depan kelas 6. Akhir permainan saya mengajak siswa diskusi kira-kira pesan atau nilai apa yang

		terkandung dalam permainan tersebut. 7. Evaluasi
7.	Apakah ibu memilih tema terlebih dahulu sebelum menerapkan metode role playing?	Iya, saya memilih dan menyesuaikan dengan sub tema dan pembelajaran mana yang cocok untuk menerapkan metode role playing
8.	Apakah ibu membuat naskah/skenario terlebih dahulu sebelum bermain peran dan menjelaskan cara bermainnya?	Iya, untuk naskah atau skenario sudah saya siapkan temanya yang sesuai dalam buku tema 4 sub tema 2. Saya juga membuat jalannya cerita yang akan dimainkan oleh siswa, kemudian saya menjelaskan bagaimana cara bermainnya.
9.	Apakah ibu menyiapkan media, alat dan bahan yang diperlukan untuk	Kita tidak membutuhkan media, alat dan bahan yang aneh-aneh, karena bermain peran menentukan kalimat

	bermain peran dan menjelaskan teknik dan aturan bermain?	saran kewajiban dan hakku di sekolah ini kita manfaatkan media yang ada di dalam kelas dan saya membawakan kostum guru untuk siswa yang berperan sebagai guru. Untuk penjelasan mengenai aturan bermain peran pastinya dari awal sudah saya sampaikan.
10.	Apakah ibu memilih dan menetapkan peran siswa?	Tentu saja, untuk mengantisipasi siswa yang bingung saya menetapkan peran siswa karena kebetulan di kelas III ini baru saya terapkan metode role playing, akan tetapi jika ada yang menginginkan peran lain dan saya pandang mampu ya saya persilahkan. Biasanya mereka hanya membaca percakapan di depan kelas tanpa meragakan dari peran

		yang ada didalam teks percakapan tersebut. Maka dari itu saya berinisiatif menoca menerapkan metode bermain peran ini apakah dapat mempengaruhi keaktifan, keterampilan berbicara siswa atau tidak, ternyata sangat mempengaruhi.
11.	Apakah ibu mendiskusikan kembali nilai-nilai yang terkandung dari bermain peran tersebut?	Iya, pada akhir kegiatan bermain peran saya mengajak diskusi siswa mengenai nilai yang terkandung dalam permainan tersebut dan hikmah apa yang bisa kita ambil serta dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
12.	Apakah ibu mengevalusasi hasil	Iya, dari evaluasi untuk mengukur tingkat keterampilan berbicara

	dari kegiatan bermain peran?	siswa dan sejauh mana pembelajaran ini telah dicapai. Kemudian membandingkan apakah metode role playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa atau tidak, ternyata siswa menjadi lebih aktif dan pembelajaran kondusif.
13.	Apa kelebihan dan kekurangan pembelajaran menggunakan metode role playing?	Kelebihannya antara siswa saling bekerja sama, dapat bersosialisasi dengan baik, melatih mental dan saya dapat menilai tingkat pemahaman dengan mengamati siswa ketika permainan berlangsung. Adapun kekurangannya yaitu memakan waktu cukup lama dan yang tidak bermain peran sebagai penonton ada yang

		ngelamun jadi kurang fokus.
14.	Apakah metode role playing mempengaruhi keterampilan berbicara?	Sangat mempengaruhi kualitas berbicara siswa, berbicara ini kan cara berkomunikasi dengan lawannya ya, awalnya siswa ada yang masih malu-malu dalam mengungkapkan perasaannya (pendapatnya) sekarang dapat menyampaikan dengan baik.
15.	Bagaimana pendapat ibu mengenai keterampilan berbicara siswa kelas III?	Keterampilan berbicara kelas III sudah lumayan baik ya walau ada beberapa yang masih butuh dampingan. Meski demikian masih butuh banyak latihan agar siswa ketika menyampaikan informasi atau pendapatnya

		dapat tersampaikan dengan jelas, istilahnya tidak muter-muter jadi apa yang disampaikan kita memahami maksutnya.
16.	Apakah semua siswa kelas III sudah lancar dalam berbicara?	Sebagian, ya Alhamdulillah ada 75% yang lancar dalam berbicara di antaranya Sayyida Aqilla, Muhammad Rakha, Riski, Al Raihan, Kayla Adelia, Mia Cahya Ningrum, Nadia, Hani dan lain sebagainya. Nah yang belum lancar ada Alika Shafa, Azmi Fadhil, Rasya, Zidan. Ada 2 siswa luar biasa yang perlu bimbingan khusus atau tambahan belajar yaitu Abu Bakar dan Aqilla Setyo Utami. Meskipun demikian 2 siswa ini memiliki

		semangat belajar yang tinggi, pagi-pagi sekali sudah berangkat duluan dan tidak pernah telat.
17.	Aspek apa saja yang ibu nilai dalam keterampilan berbicara siswa kelas III?	Pelafalannya, cara atau gaya bicaranya, kata yang digunakan sudah sesuai dengan KBBI atau belum, bahasa tubuh, pemahaman isi dari apa yang disampaikan, menurut saya itu sih. Ya harapannya siswa dapat menyampaikan maksutnya dengan baik sehingga pendengar itu memahami apa yang disampaikan, dan juga sebagai tolak ukur siswa mana saja yang sudah lancar dalam berbicara dan mana yang belum.

18.	Apakah lafal atau pengucapan bahasa siswa sudah baik?	Pelafalan berbicara beberapa siswa sudah baik, seperti melafalkan konsonan dan vokal dengan jelas. Adapun hal yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi selama proses pembelajaran, seperti: percakapan di mana siswa diminta untuk berbagi pandangan mereka, memungkinkan siswa untuk mengirimkan umpan balik, pertanyaan, dan saran menjawab. Meskipun demikian, siswa tetap memerlukan latihan atau bimbingan agar menjadi lebih baik lagi
19.	Apakah siswa sudah lancar dalam berbicara?	Kelancaran berbicara siswa tampaknya sudah terlihat baik, meskipun ada beberapa yang masih

		membutuhkan latihan mebaca secara rutin. Saya menerapkan literasi (membaca) buku 10 menit sebelum pembelajaran berlangsung, kemudian menunjuk salah satu siswa untuk menceritakan apa yang telah dibaca. Dan ketika saya meminta siswa untuk berdiskusi dengan temannya atau presentasi di depan kelas, mereka sudah tahu cara mengatur nada dan kecepatan bicara mereka, mereka dapat mengangkat suara dan menjelaskan materi dengan cepat, dan ini dilakukan agar teman-temannya dapat mendengar dan memahami presentasi. Kemudian, jika ada jeda panjang dan siswa mengulang kalimat saat

		berbicara, mereka dapat membedakan jeda dengan menggunakan fungsi tanda baca seperti titik dan koma saat berbicara.
20.	Apakah isi pembicaraan yang disampaikan siswa mampu mengembangkan ide cerita berdasarkan gambar?	Siswa belum mampu menghasilkan ide dari pendapat mereka sendiri, seperti cerita dan tanggapan terhadap pertanyaan deskriptif. Misalnya saya menyarankan siswa untuk mengembangkan ide cerita dengan kemampuan terbaik mereka, selama mereka mau dan mampu melakukannya. Siswa dapat menunjukkan apresiasi mereka terhadap cerita di depan kelas, jika mereka cemas dan gugup, ini bukan masalah saya terus memberikan pujian.

21.	Apakah bahasa tubuh siswa dapat mengungkapkan pikirannya? Bagaimana siswa menjelaskan pembelajaran di depan kelas?	Ketika siswa berbicara di depan kelas untuk memberikan hasil diskusi atau hasil tugas individu, beberapa siswa menggunakan bahasa tubuh yang positif dan negatif. Bahasa tubuh yang positif seperti tenang saat menjelaskan hasil diskusi, ketika dia berada di depan kelas, dia selalu menatap teman-temannya, tubuhnya dalam posisi lurus dan tidak kaku. Bahasa tubuh yang negatif itu seperti tangannya gemetar, dan wajahnya tidak setenang kelihatannya. Meskipun begitu siswa berusaha untuk dapat menyampaikan sampai selesai.

		Jika siswa menggunakan bahasa tubuhnya kurang baik, saya mengarahkan dan membimbing mereka untuk menghilangkan rasa gugup, cemas, dan takut saat sedang berbicara di depan teman-temannya.
22.	Apakah siswa dapat memahami isi percakapan dari yang paling sederhana?	Pemahaman siswa sudah bagus, saya membiasakan siswa membaca buku cerita di perpustakaan untuk melatih memahami isi percakapan atau isi dari buku tersebut. Ketika saya suruh untuk membaca sebuah percakapan di kelas siswa sudah mampu memahami dengan baik, yaa itu pun dengan bimbingan saya
23.	Unsur apa saja yang terdapat dalam	1. Orang yang berbicara

	keterampilan berbicara?	2. Pendengar 3. Pesan yang disampaikan
24.	Apakah terdapat komunikator dan komunikan?	Tentunya ada, dalam komunikasi ada timbal baliknya, ada yang berbicara (komunikator) dan ada lawan bicaranya (komunikan)
25.	Apakah ada pesan yang disampaikan siswa dalam bermain peran?	Ada, dari permainan yang diperankan oleh siswa ada sesuatu yang dapat kita ambil hikmahnya, pesan yang disampaikan itu apa. Misalkan permainan tersebut tidak ada pesan atau nilainya cerita menjadi hambar/ tidak jelas bagaimana maksut dan tujuannya.
26.	Bagaimana reaksi komunikan/penonton ketika menerima	Baik, dari pesan yang disampaikan dapat

	pesan dari komunikator?	diterapkan di kehidupan sehari-hari.
27.	Faktor apa saja yang mempengaruhi keterampilan berbicara siswa kelas III?	1. Pelafalan, pengucapan Benar dan tidaknya pilihan kata yang digunakan 2. Intonasi Sudah sesuai atau belum tekanan nada tanda baca teks yang dibacanya 3. Gerak-gerik tubuh Ketika sedang membicarakan hal yang bahagia, maka gerak tubuh menunjukkan bahagia 4. Mimik wajah Pesan yang disampaikan apabila sedih maka

		pasang mimik wajah bersedih, apabila tertawa menunjukkan mimik wajah yang bahagia 5. Kelancaran Ketika berbicara siswa mampu menyampaikan gagasannya dengan baik
28.	Apakah ketepatan pengucapan siswa sudah benar?	Belum, sebab siswa ketika menyampaikan idenya atau bertanya masih malu-malu, pasti suaranya pelan apalagi kalau dilihat teman-temannya suaranya malah tambah pelan.
29.	Apakah penempatan tekanan, nada, susunan kata, dan	Sudah

	durasi siswa kelas III sudah tepat?	
30.	Apakah pilihan kata yang digunakan siswa sudah jelas?	Sudah
31.	Apakah ketepatan sasaran pembicaraan siswa mengunakan kalimat yang efektif dalam komunikasi?	Untuk menggunakan kalimat yang efektif belum sepenuhnya ya, terkadang siswa masih menggunakan bahasa daerah atau campuran, jadi yang mendengarkan menjadi tidak paham dan menanyakan artinya itu apa
32.	Apakah sikap wajar, tenang, dan tidak kaku siswa ketika berbicara di depan umum sudah memiliki kemampuan yang baik?	Belum, karakteristik siswa kan beragam. Kalau disuruh maju masih ada yang masih malu-malu, terlihat gugup, belum bisa berdamai dengan suasana kelas. Ada juga yang percaya dirinya tinggi, meskipun dia salah tapi tetap berusaha

		menyampaikan maksutnya dengan suara yang lantang dan tidak malu-malu.
33.	Apakah pandangan siswa ketika berbicara sudah mengarah kepada lawan bicara?	Sudah, saya sering melatih siswa untuk percaya diri berbicara di depan kelas, menghadapi orang banyak.
34.	Ketika berbicara apakah siswa dapat menghargai pendapat orang lain?	Iya
35.	Apakah gerak-gerik dan mimik siswa sudah tepat?	Belum
36.	Apakah siswa dapat menguasai topik dalam sebuah pembicaraan?	Belum

37.	Hambatan apa saja dalam keterampilan berbicara siswa?	Pandangan pribadi siswa yakni rasa percaya diri, gugup, dan grogi jika maju ke depan, kebiasaan belajar, dan lingkungan tempat tinggal siswa.

Semarang, 23 Februari 2022

Eka Sri Mundhafi, S.Pd.

PEDOMAN WAWANCARA

Siswa Kelas III MI Walisongo Jerakah, Tugu, Semarang

1. Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode *role playing* atau bermain peran?
2. Bagaimana kesulitan tidak dalam memahami pelajaran jika sambil bermain peran?
3. Apakah melalui bermain peran tentang kewajiban dan hakku yang telah ditampilkan di kelas mampu membuat kamu memahaminya?
4. Bagaimana langkah-langkah metode *role playing* yang diterapkan guru?
5. Apakah guru memilih tema terlebih dahulu sebelum menerapkan metode *role playing*?
6. Apakah guru membuat naskah/skenario terlebih dahulu sebelum bermain peran?
7. Apakah guru menyiapkan media, alat dan bahan yang diperlukan untuk bermain peran dan menjelaskan teknik dan aturan bermain?
8. Apakah guru memilih dan menetapkan peran siswa?
9. Apakah guru mendiskusikan kembali nilai-nilai yang terkandung dari bermain peran tersebut?

10. Apakah guru mengevalusasi hasil dari kegiatan bermain peran?
11. Apa kelebihan dan kekurangan pembelajaran menggunakan metode *role playing*?
12. Bagaimana pendapatmu dalam menerapkan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara?
13. Bagaimana upaya guru agar lafal atau pengucapan bahasamu tepat?
14. Apakah kamu sudah lancar dalam berbicara?
15. Apakah isi pembicaraan yang kamu sampaikan mampu mengembangkan ide cerita berdasarkan gambar?
16. Apakah bahasa tubuhmu dapat mengungkapkan pikiran atau perasaan yang memiliki arti tersendiri?
17. Apakah kamu dapat memahami isi percakapan dari yang paling sederhana?
18. Bagaimana pendapatmu unsur apa saja yang terdapat dalam keterampilan berbicara?
19. Apakah terdapat komunikator dan komunikan?
20. Apakah ada pesan yang disampaikan ketika bermain peran?
21. Bagaimana reaksimu ketika menerima pesan dari komunikator/yang bermain peran?

22. Bagaimana pendapatmu faktor apa saja yang mempengaruhi keterampilan berbicara?
23. Apakah ketepatan pengucapan yang kamu gunakan sudah benar?
24. Apakah penempatan tekanan, nada, susunan kata, dan durasi yang kamu gunakan sudah tepat?
25. Apakah pilihan kata yang kamu gunakan sudah jelas?
26. Apakah ketepatan sasaran pembicaraanmu mengunakan kalimat yang efektif dalam komunikasi?
27. Apakah sikap wajar, tenang, dan tidak kaku ketika berbicara di depan umum sudah memiliki kemampuan yang baik?
28. Apakah pandanganmu ketika berbicara sudah mengarah kepada lawan bicara?
29. Apakah gerak-gerik dan mimikmu sudah tepat?
30. Apakah kamu dapat menguasai topik dalam sebuah pembicaraan?
31. Bagaimana pendapatmu hambatan apa saja dalam keterampilan berbicara?

HASIL WAWANCARA

Siswa Kelas III MI Walisongo

Responden : Mia Cahya Ningrum

Hari/Tanggal : Kamis, 24 Februari 2022

No.	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1.	Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode role playing atau bermain peran?	Sangat senang bu, seru hehe
2.	Bagaimana kesulitan tidak dalam memahami pelajaran jika sambil bermain peran?	Tidak, saya malah lebih paham kalau sambil bermain peran. Soalnya kan bacaan yang di buku saya langsung meragakan sama teman kelompok
3.	Apakah melalui bermain peran tentang kewajiban	Iya, saya menjadi paham perbedaan kewajiban dan

	dan hakku yang telah ditampilkan di kelas mampu membuat kamu memahaminya?	hak, pas kemarin saya bingung suka kebolak-balik
4.	Bagaimana langkah-langkah metode role playing yang diterapkan guru?	1. Bu guru membuat kelompok 2. Bu guru menjelaskan cara bermain peran sesuai bacaan di buku 3. Bu guru memberi waktu satu minggu buat latihan di rumah 4. Tampil di depan kelas 5. Membuat kesimpulan bersama-sama 6. Bu guru menjelaskan dari permainan

5.	Apakah guru memilih tema terlebih dahulu sebelum menerapkan metode role playing?	Tidak
6.	Apakah guru membuat naskah/skenario terlebih dahulu sebelum bermain peran dan menjelaskan cara bermainnya?	Iya, kita diberi lembaran kertas, terus Bu guru menjelaskan maksutnya
7.	Apakah guru menyiapkan media, alat dan bahan yang diperlukan untuk bermain peran dan menjelaskan teknik dan aturan bermain?	Iya

8.	Apakah guru memilih dan menetapkan peran siswa?	Iya, setelah membuat kelompok Bu guru menunjuk peran setiap siswa
9.	Apakah guru mendiskusikan kembali nilai-nilai yang terkandung dari bermain peran tersebut?	Iya
10.	Apakah guru mengevalusasi hasil dari kegiatan bermain peran?	Iya
11.	Apa kelebihan dan kekurangan pembelajaran menggunakan metode role playing?	Kelebihannya saya menjadi paham, kekurangannya ketika kelompok lain maju yang lain pada ngomong sendiri
12.	Bagaimana pendapatmu dalam	Iya, saya menjadi percaya diri kalau bertanya

	menerapkan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara?	
13.	Bagaimana upaya guru agar lafal atau pengucapan bahasamu tepat?	Jika ada materi yang belum kita pahami bu guru menjelaskan kembali, bu guru sering mengajak kita berdiskusi. Jika ada kesalahan saat kita berbicara atau ngomong Bu guru langsung membenarkannya
14.	Apakah kamu sudah lancar dalam berbicara?	Sudah, membaca adalah hobi saya. Saya suka membaca dongeng di rumah dan buku cerita lainnya, jika ada jam kosong saya membaca buku cerita yang disediakan di kelas. Dari hobi membaca saya jadi terbiasa bercerita.

15.	Apakah isi pembicaraan yang kamu sampaikan mampu mengembangkan ide cerita berdasarkan gambar?	Jika gambar itu mudah dimengerti saya dapat membuat cerita dari gambar yang saya lihat. Saya memiliki pengalaman seperti liburan sekolah, Idul Fitri, dan jalan-jalan bersama keluarga, seperti yang saya tulis di buku. Jika saya bingung buat kata-katanya, saya minta tolong bu guru buat bantuin saya.
16.	Apakah bahasa tubuhmu dapat mengungkapkan pikiran atau perasaan yang memiliki arti tersendiri?	Iya, ketika berbicara di depan aku selalu menatap teman-teman, kalau bahagia ya aku meragakan perasaan yang bahagia dengan tersenyum, tertawa
17.	Apakah kamu dapat memahami isi percakapan dari	Bisa kalau yang ngomong (berbicara) jelas saya dapat memahaminya

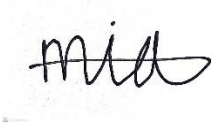
	yang paling sederhana?	
18.	Bagaimana pendapatmu unsur apa saja yang terdapat dalam keterampilan berbicara?	Pengucapan sama kelancaran
19.	Apakah terdapat komunikator dan komunikan?	Ada
20.	Apakah ada pesan yang disampaikan ketika bermain peran?	Ada
21.	Bagaimana reaksimu ketika menerima pesan dari komunikator/yang bermain peran?	Saya mendengarkan dengan baik

22.	Bagaimana pendapatmu faktor apa saja yang mempengaruhi keterampilan berbicara?	Lafal, intonasi
23.	Apakah ketepatan pengucapan yang kamu gunakan sudah benar?	Sudah
24.	Apakah penempatan tekanan, nada, susunan kata, dan durasi yang kamu gunakan sudah tepat?	Belum, saya kadang masih bingung
25.	Apakah pilihan kata yang kamu gunakan sudah jelas?	Sudah, tapi kalau ada kata yang saya tidak paham artinya saya menanyakan kepada bu guru

26.	Ketika berbicara apakah kamu mengunakan kalimat yang efektif dalam komunikasi?	Tidak, saya kan dari kecil tinggal di Solo pindah di Jerakah (Semarang) masuk SD jadi ketika ngomong (berbicara) sama teman-teman saya masih sering menggunakan bahasa daerah
27.	Apakah sikap wajar, tenang, dan tidak kaku ketika berbicara di depan umum sudah memiliki kemampuan yang baik?	Sudah, saya kalau disuruh maju bu guru semangat
28.	Apakah pandanganmu ketika berbicara sudah mengarah kepada lawan bicara?	Sudah

29.	Apakah gerak-gerik dan mimikmu sudah tepat?	Sudah
30.	Apakah kamu dapat menguasai topik dalam sebuah pembicaraan?	Iya
31.	Bagaimana pendapatmu hambatan apa saja dalam keterampilan berbicara?	Kebiasaan belajar

Semarang, 24 Februari 2022



Mia Cahya Ningrum

HASIL WAWANCARA

Siswa Kelas III MI Walisongo

Responden : Rasya Airlangga Saputra

Hari/Tanggal : Jum'at, 25 Februari 2022

No.	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1.	Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode role playing atau bermain peran?	Senang, pelajarannya jadi ndak ngantuk
2.	Bagaimana kesulitan tidak dalam memahami pelajaran jika sambil bermain peran?	Tidak, tapi saya masih malu, grogi kalau disuruh maju ke depan sama bu guru
3.	Apakah melalui bermain peran tentang kewajiban	Iya

	dan hakku yang telah ditampilkan di kelas mampu membuat kamu memahaminya?	
4.	Bagaimana langkah-langkah metode role playing yang diterapkan guru?	1. Bu guru menentukan bacaan yang ada di buku (tema) 2. Bu guru menjelaskan cara bermainya 3. Minggu depannya baru bermain peran dengan berkelompok di depan kelas yang lain menjadi penonton
5.	Apakah guru memilih tema terlebih dahulu sebelum menerapkan metode role playing?	Iya

6.	Apakah guru membuat naskah/skenario terlebih dahulu sebelum bermain peran dan menjelaskan cara bermainnya?	Iya, bu guru juga menjelaskan cara bermainnya.
7.	Apakah guru menyiapkan media, alat dan bahan yang diperlukan untuk bermain peran dan menjelaskan teknik dan aturan bermain?	Iya, medianya itu sudah ada di dalam kelas tapi sebelum bermain peran bu guru menyiapkan medianya
8.	Apakah guru memilih dan menetapkan peran siswa?	Iya, per kelompok peran orangnya berbeda-beda
9.	Apakah guru mendiskusikan kembali nilai-nilai	Iya

	yang terkandung dari bermain peran tersebut?	
10.	Apakah guru mengevalusasi hasil dari kegiatan bermain peran?	Tidak
11.	Apa kelebihan dan kekurangan pembelajaran menggunakan metode role playing?	Kelebihannya pelajaran menjadi tidak bosan, suasa kelas seru. Kekurangannya pelajarannya lama bu
12.	Bagaimana pendapatmu dalam menerapkan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara?	Saya malu bu kalau disuruh maju ke depan kelas

13.	Bagaimana upaya guru agar lafal atau pengucapan bahasamu tepat?	Bu guru membuat kelompok belajar agar kita bisa berdiskusi, setelah itu perwakilan hasilnya disampaikan didepan kelas
14.	Apakah kamu sudah lancar dalam berbicara?	Sudah, tapi saya masih bingung kalau disuruh bu guru membaca cerita terus ada titik (.), koma (,) itu harus berhenti atau tetap lanjut, kalau aku salah bu guru selalu membenarkan.
15.	Apakah isi pembicaraan yang kamu sampaikan mampu mengembangkan ide cerita berdasarkan gambar?	Kalau bu guru memberikan tugas membuat cerita atau ngarang cerita, tetapi judulnya sesuai dengan yang ada di buku teks, saya bisa tapi belum bisa membuat banyak kalimat, masih bingung mencari kata-kata. Saat memberikan tugas menulis, bu guru biasanya

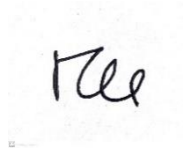
		bilang "semampunya kalian saja"
16.	Apakah bahasa tubuhmu dapat mengungkapkan pikiran atau perasaan yang memiliki arti tersendiri?	Tidak, saya cemas saat berbicara di depan teman-teman
17.	Apakah kamu dapat memahami isi percakapan dari yang paling sederhana?	Iya
18.	Bagaimana pendapatmu unsur apa saja yang terdapat dalam keterampilan berbicara?	Orang yang berbicara, orang yang mendengarkan

19.	Apakah terdapat komunikator dan komunikan?	Iya
20.	Apakah ada pesan yang disampaikan ketika bermain peran?	Iya
21.	Bagaimana reaksimu ketika menerima pesan dari komunikator/yang bermain peran?	Saya mendengarkan dengan baik
22.	Bagaimana pendapatmu faktor apa saja yang mempengaruhi keterampilan berbicara?	Lafal, kelancaran
23.	Apakah ketepatan pengucapan yang	Sudah

	kamu gunakan sudah benar?	
24.	Apakah penempatan tekanan, nada, susunan kata, dan durasi yang kamu gunakan sudah tepat?	Sudah
25.	Apakah pilihan kata yang kamu gunakan sudah jelas?	Sudah
26.	Ketika berbicara apakah kamu mengunakan kalimat yang efektif dalam komunikasi?	Iya
27.	Apakah sikap wajar, tenang, dan tidak kaku ketika berbicara di depan umum sudah	Belum

	memiliki kemampuan yang baik?	
28.	Apakah pandanganmu ketika berbicara sudah mengarah kepada lawan bicara?	Tidak, aku suka nunduk kalau berbicara di depan kelas
29.	Apakah gerak-gerik dan mimikmu sudah tepat?	Belum
30.	Apakah kamu dapat menguasai topik dalam sebuah pembicaraan?	Iya
31.	Bagaimana pendapatmu hambatan apa saja dalam keterampilan berbicara?	Malu, aku belum lancar berbicara

Semarang, 25 Februari 2022



Rasya Airlangga Saputra

HASIL WAWANCARA

Siswa Kelas III MI Walisongo

Responden : Sayyida Aqilla Attaqiya

Hari/Tanggal : Sabtu, 26 Februari 2022

No.	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1.	Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode role playing atau bermain peran?	Iya senang bu, kayak kakak saya waktu perpisahan sekolah dia sama teman-temannya menampilkan drama "malin kundang", kakak saya berperan sebagai malin kundangnya, hehe Bagus bu
2.	Bagaimana kesulitan tidak dalam memahami pelajaran jika sambil bermain peran?	Tidak, saya malah tambah paham
3.	Apakah melalui bermain peran tentang kewajiban	Iya, bisa tau perbedaan kewajiban dan hak

	dan hakku yang telah ditampilkan di kelas mampu membuat kamu memahaminya?	
4.	Bagaimana langkah-langkah metode role playing yang diterapkan guru?	1. Bu guru menunjukkan bacaan yang ada di buku (tema) 2. Bu guru membuat kelompok dan peran masing-masing 3. Bu guru menjelaskan bagaimana cara bermain peran 4. Dikasih waktu 1 minggu untuk latihan di rumah 5. Bermain drama tampil di depan kelas 6. Setelah semua kelompok sudah maju membuat pesan yang didapatkan

		7. Bu guru menjelaskan kembali dari permainan
5.	Apakah guru memilih tema terlebih dahulu sebelum menerapkan metode role playing?	Iya
6.	Apakah guru membuat naskah/skenario terlebih dahulu sebelum bermain peran dan menjelaskan cara bermainnya?	Iya, naskahnya dibuatkann bu guru. Sebelum bermain peran bu guru menjelaskan dulu.
7.	Apakah guru menyiapkan media, alat dan bahan yang diperlukan untuk bermain peran dan	Iya, kemarin saya berperan sebagai guru, jadi memakai kostum guru, baju batiknya

	menjelaskan teknik dan aturan bermain?	bu guru dan memakai kacamata
8.	Apakah guru memilih dan menetapkan peran siswa?	Iya, saya berperan sebagai guru kayak bu guru gitu
9.	Apakah guru mendiskusikan kembali nilai-nilai yang terkandung dari bermain peran tersebut?	Iya, kita juga disuruh bu guru membuatnya (nilai-nilai yang terkandung dari bermain peran)
10.	Apakah guru mengevalusasi hasil dari kegiatan bermain peran?	Iya
11.	Apa kelebihan dan kekurangan pembelajaran menggunakan	Kelebihannya kelas menjadi aktif. Kekurangannya dalam kelompok diajak kerja sama ada yang cuman diam tidak

	metode role playing?	mau ngomong (berkontribusi)
12.	Bagaimana pendapatmu dalam menerapkan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara?	Saya menjadi percaya diri kalau ingin menanyakan sesuatu yang belum paham
13.	Bagaimana upaya guru agar lafal atau pengucapan bahasamu tepat?	Kalau kita tidak paham, Bu guru menjelaskannya lagi. Jika kita melakukan kesalahan saat ngomong, guru langsung negur terus mengoreksinya
14.	Apakah kamu sudah lancar dalam berbicara?	Saya sudah lancar dalam berbicara dan memahami tanda baca, jika menjelaskan pelajaran di depan kelas, menggunakan buku (teks percakapan) dan membacanya di depan

		teman. Jika ada titik (.) berarti harus berhenti, jika ada koma (,) berarti berhenti bentar.
15.	Apakah isi pembicaraan yang kamu sampaikan mampu mengembangkan ide cerita berdasarkan gambar?	Saya dan teman-teman bisa mengikuti gaya bicara para tokoh dalam cerita ketika bu guru meminta kita untuk memperagakan teks cerita dalam buku pelajaran. Jika diminta untuk meniru gerakan tubuh para tokoh dalam cerita, saya dan teman-teman bisa mengikuti gaya bicara para tokoh dalam cerita karena mudah dimengerti.
16.	Apakah bahasa tubuhmu dapat mengungkapkan pikiran atau perasaan yang	Iya

	memiliki arti tersendiri?	
17.	Apakah kamu dapat memahami isi percakapan dari yang paling sederhana?	Iya
18.	Bagaimana pendapatmu unsur apa saja yang terdapat dalam keterampilan berbicara?	Orang yang berbicara, yang mendengarkan sama pesan yang disampaikan
19.	Apakah terdapat komunikator dan komunikan?	Ada
20.	Apakah ada pesan yang disampaikan ketika bermain peran?	Ada

21.	Bagaimana reaksimu ketika menerima pesan dari komunikator/yang bermain peran?	Saya mendengarkan dengan baik dan menerapkan di kehidupan sehari-hari
22.	Bagaimana pendapatmu faktor apa saja yang mempengaruhi keterampilan berbicara?	Kelancaran
23.	Apakah ketepatan pengucapan yang kamu gunakan sudah benar?	Sudah
24.	Apakah penempatan tekanan, nada, susunan kata, dan durasi yang kamu	Sudah

	gunakan sudah tepat?	
25.	Apakah pilihan kata yang kamu gunakan sudah jelas?	Sudah
26.	Apakah ketepatan sasaran pembicaraanmu mengunakan kalimat yang efektif dalam komunikasi?	Belum
27.	Apakah sikap wajar, tenang, dan tidak kaku ketika berbicara di depan umum sudah memiliki kemampuan yang baik?	Belum, saya masih suka grogi tapi tak berani-beraniin
28.	Apakah pandanganmu ketika berbicara	Sudah

	sudah mengarah kepada lawan bicara?	
29.	Apakah gerak-gerik dan mimikmu sudah tepat?	Sudah
30.	Apakah kamu dapat menguasai topik dalam sebuah pembicaraan?	Sudah
31.	Bagaimana pendapatmu hambatan apa saja dalam keterampilan berbicara?	Kalau mau maju itu saya deg-degan

Semarang, 26 Februari 2022

Sayyida Aqilla Attaqiya

Lampiran 4

DOKUMENTASI KEGIATAN

Gambar 1 Perizinan Riset dengan Kepala Madrasah

Gambar 2 Wawancara dengan Kepala Madrasah

(Dra. Siti Zaenab, S.Pd.)

Gambar 3 Wawancara dengan Guru Kelas III

(Eka Sri Mundhafi, S.Pd.)

Gambar 4 Wawancara dengan Siswa

(Mia Cahya Ningrum, Sayyida Aqilla Attaqiya, Rasya Airlangga Saputra)

Gambar 5 Siswa Berkelompok

Gambar 6 Siswa Bermain Peran "KEBERSIHAN"

Gambar 7 Literasi 10 menit sebelum pembelajaran

Gambar 8 Siswa membaca di perpustakaan

Gambar 9 Observasi Tidak Langsung Mengenai

Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III

Lampiran 5

Buku Tema 4 Kelas III

Subtema 2

Kewajiban dan Hakku di Sekolah

Pembelajaran 1

Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia (KD 3.10 dan 4.10)

Menemukan dan Membuat Kalimat Saran

Semua anak memiliki hak untuk memperoleh pendidikan. Semua anak ingin menjadi anak pandai. *Nah,* untuk menjadi pandai, jangan lupa melakukan kewajibanmu, yaitu belajar dengan giat. Pada subtema 1, kalian sudah mempelajari kalimat saran. *Ingatkah kalian tentang kalimat saran?* Kalimat saran menunjukkan penyelesaian masalah.

Literasi

(KD 4.10)

Penilaian Keterampilan / Bahasa Indonesia

Nilai: ...

- ***Bacalah bacaan di bawah ini dengan nyaring!***

Pandai dan Berakhlak Baik di Sekolah

Semua anak itu berbakat dan berakhlak baik. Ada anak yang memiliki bakat berbahasa atau berhitung. Ada yang memiliki bakat menyanyi atau melukis. Ada juga yang memiliki bakat olahraga atau bersahabat dengan banyak orang. Bakat masing-masing anak berbeda. Oleh karena itu, kita harus menghargai bakat yang dimiliki setiap anak.

Setiap anak pasti ingin menjadi pandai. Untuk menjadi anak pandai, kita tidak bisa mengandalkan bakat saja. Anak harus berusaha dengan giat. *Apa saja usaha supaya menjadi pandai?* Jika ingin pandai, belajarlah dengan rajin. Perhatikan penjelasan dari guru. Kerjakan tugas-tugas dengan baik. Seringlah membaca dan berlatih. Jika menemukan kesulitan, tanyakan pada guru. Selain itu, bersahabatlah dengan banyak orang.

Selain pandai dalam bidang pengetahuan dan keterampilan, akhlak seorang anak juga menjadi penilaian guru di sekolah. Akhlak yang baik, penting dimiliki oleh setiap anak. Anak wajib berakhlak baik dalam setiap kegiatan. Akhlak baik yang wajib dimiliki anak, di antaranya disiplin, sopan, jujur, dan suka menolong. *Apa saja perilaku*

Pembelajaran 3

Materi Pembelajaran Matematika (KD 3.3 dan 4.3)

Pengurangan Bilangan Cacah

Menjaga kebersihan lingkungan sekolah adalah kewajiban semua warga sekolah. Saat jam istirahat, murid-murid kelas tiga memanfaatkan waktu luang dengan memungut sampah yang berserakan di halaman sekolah. Mereka berhasil mengumpulkan 60 sampah. Sebagiannya lagi susah diambil. *Dapatkah kamu menentukan kemungkinan banyak seluruh sampah dan sampah yang susah diambil?*

Banyak Seluruh Sampah		Banyak Sampah Susah Diambil		Banyak Sampah Berhasil Dikumpulkan
Dapat ditulis : 80	–	20	=	60

Tugas 3

Matematika (KD 3.3) | Penilaian Pengetahuan | Nilai: ....

- ***Lengkapilah menggunakan bilangan sampai 1.000!***
  Coba, lengkapilah dengan bilangan sesuai keinginanmu!

	Banyak Seluruh Sampah		Banyak Sampah Susah Diambil		Banyak Sampah Berhasil Dikumpulkan
1.	...	–	....	=	145
2.	...	–	...	=	145
3.	...	–	...	=	145
4.	...	–	...	=	145
5.	...	–	...	=	145

Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia (KD 3.10 dan 4.10)

Menemukan Kalimat Saran

Waktu luang dapat dimanfaatkan dengan melakukan kegiatan yang bermanfaat. *Sekarang, bacalah bacaan tentang memanfaatkan waktu luang di bawah ini! Temukan kalimat saran yang terdapat di dalamnya! Ingatkah kalian ciri-ciri kalimat saran?* Kalimat saran dapat ditandai dengan adanya kata *sebaiknya, seharusnya*, atau *hendaknya*. Kalimat saran menunjukkan cara menyelesaikan suatu masalah.

Bacalah dengan cermat!

Kelasku Kotor

Bel tanda waktu istirahat telah berbunyi. Sebagian murid kelas tiga keluar kelas menuju kantin dan halaman sekolah, sebagian lagi tetap di dalam kelas. Ada yang sedang asyik mengobrol, ada pula yang fokus membaca buku.

Cindi melihat sekeliling kelas. Kelas terlihat amat kotor. Banyak sobekan kertas di sana-sini. Cindi segera memungut sobekan-sobekan kertas tersebut, diikuti Lisa, Deni, Tio, dan Siska. Mereka membersihkan kelas bersama-sama.

"Hei, bukankah hari ini bukan jadwal piket kalian?" tegur seorang siswa di kelas.

"Tidak apa-apa. Menjaga kebersihan kelas adalah kewajiban semua murid, bukan kelompok piket saja," jawab Cindi.

Cindi, Lisa, Deni, Tio, dan Siska mengisi waktu istirahat dengan kegiatan yang bermanfaat. Semua warga kelas memiliki kewajiban menjaga kebersihan kelas. Kebersihan lingkungan sekolah adalah tanggung jawab semua warga sekolah. Semua warga sekolah sebaiknya ikut menjaga kebersihan lingkungan sekolah.

Tugas 4

Bahasa Indonesia (KD 3.10) | Penilaian Pengetahuan | Nilai: ....

High Order Thinking Skills

1. Tuliskan kalimat yang menunjukkan masalah dari bacaan di atas!

   .....
   .....

2. Tuliskan kalimat yang menunjukkan penyelesaian masalah dari bacaan di atas!

   .....
   .....

Materi Pembelajaran SBdP (KD 3.3 dan 4.3)

Jenis-Jenis Gerakan Kaki dalam Tarian

Kita dapat memanfaatkan waktu luang untuk menari bersama-sama. *Gerakan kaki seperti apa yang sudah kalian kuasai dalam tarian?* Gerakan-gerakan kaki dalam tarian ada yang dilakukan dengan tenaga lemah, ada yang dilakukan dengan tenaga kuat. Berikut ini beberapa contoh gerakan kaki dalam tarian.

1. Mengentak-entakkan kaki.
2. Melompat/meloncat diikuti gerakan berputar.
3. Berjalan berjingkat.
4. Bergerak maju mundur.
5. Bergeser perlahan ke kanan atau ke kiri.

Lampiran 6

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	**: MI Walisongo**
Kelas / Semester	**: III (Tiga) / 1**
Tema 4	**: Kewajiban dan Hakku**
Sub Tema 2	**: Kewajiban dan Hakku di Sekolah**
Pembelajaran	**: 3**
Alokasi Waktu	**: 3 x 35 menit (1 Hari)**
Hari, Tanggal	**: Senin, 08 November 2021**

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

BAHASA INDONESIA

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.10Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.	3.10.1Menemukan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) yang menyatakan permasalahan di sekolah

2	4.10Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri	4.10.1Menyatakan secara lisan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) di sekolah

MATEMATIKA

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	3.3.1Menentukan dua bilangan yang selisihnya diketahui
2	4.3Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	4.3.1Membuat pengurangan dua bilangan cacah yang hasilnya ditentukan sendiri

SBdB

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.3 Mengetahui dinamika gerak tari	3.3.1Mengidentifikasi gerak cepat kaki dalam suatu tari.
2	4.3 Meragakan dinamika gerak	4.3.1Memeragakan gerak cepat kaki dalam suatu tari.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca soal cerita, siswa dapat menentukan dua bilangan yang selisihnya diketahui dengan tepat.
2. Dengan mengamati contoh siswa dapat membuat pengurangan dua bilangan cacah yang hasilnya ditentukan sendiri dengan tepat.
3. Dengan mengamati teks, siswa dapat menemukan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) yang menyatakan permasalahan di sekolah dengan tepat.
4. Melalui kegiatan penugasan siswa dapat menemukan kalimat yang menunjukkan penyelesaian masalah, siswa dapat menyatakan secara lisan ungkapan atau kalimat saran,

masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) di sekolah bersama teman secara bekelompok secara jujur dan disiplin.

5. Melalui bermain peran (*role playing*) siswa dapat menyajikan hasil kerja kelompok tersebut dengan benar dan berani.
6. Dengan mengamati gerakan kaki, siswa dapat mengidentifikasi gerak cepat kaki dalam suatu tari.
7. Setelah mengamati gerak kaki, siswa dapat memeragakan gerak cepat kaki dalam suatu tari.
8. Dengan menyimpulkan apa yang telah mereka pelajari hari ini, siswa dapat memiliki pemahaman akan keberadaannya sebagai makhluk Tuhan yang saling membutuhkan satu sama lain dan perlu memiliki sikap saling tolong menolong dan bertanggung jawab.

D. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	▪ Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menyapa siswa ▪ Berdo'a dipimpin oleh ketua kelas ▪ Absensi kehadiran siswa ▪ Guru menyampaikan bahwa hari ini mereka akan belajar tentang pentingnya menjaga kebersihan sekolah. ***Communication*** ▪ Pembiasaan Membaca 10 menit. ***Literasi*** ▪ Siswa mendapat kesempatan memberikan pendapatnya tentang tema yang akan dibahas.	10 menit
Inti	▪ Siswa mengamati gambar daun yang berguguran. Siswa memperkirakan berapa banyak daun yang berguguran setiap hari? Tentu banyak, bisa lebih dari 1000. ▪ Guru menyampaikan bahwa setiap hari daun di sapu dan dibuang di tempat sampah atau dibuat kompos. Namun selalu saja ada daun yang tertinggal di halaman sekolah. Ajak siswa memperkirakan berapa daun yang sudah tersapu, daun yang gugur, dan berapa daun yang masih tertinggal di halaman sekolah. ***Communication*** ▪ Buatlah perkiraan dari bilangan yang kecil.	85 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Andai daun tersisa 10 helai, berapa kemungkinan daun yang gurgur dan tersapau? Arahkan siswa menjawab dengaan proporsional. banyak daun tersisa pasti lebih sedikit dari banyak daun yang tersapu. Jawaban siswa bisa jadi 90 yang gugur dan 80 yang tersapu. Ajak siswa berlatih dengan angka yang berbeda. ▪ Siswa mengamati permasalahan pada buku dan mencoba memecahkan beberapa permasalahan yang ada. ***Critical Thinking and Problem Solving*** ▪ Dengan mengamati permasalahan pada kegiatan sebelumnya, siswa membuat contoh permasalahan lain sesuai dengan kreasinya. Biarkan siswa menentukan sendiri bilangan-bilangannya. Dapat dimulai dari bilangan yang sederhana hingga ribuan. ▪ Guru menerapkan metode *role playing* dengan memberi waktu satu minggu latihan untuk bermain peran. ▪ Langkah-langkahnya seperti; guru memilih tema yang akan dimainkan, kemudian membuat naskah skenario dan menjelaskan teknik bermain, guru menyediakan media dan alat peraga, guru menentukan peran siswa yang bermain, guru mendiskusikan nilai-nilai yang terkandung dari bermain peran, dan terakhir guru mengevaluasi hasil dari kegiatan bermain peran ▪ Setelah diberi waktu satu minggu latihan untuk bermain peran, kemudian guru meminta siswa mengamati kembali dialog yang sudah diberikan secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang dan melakukan diskusi kelompok ▪ Siswa menampilkan hasil diskusinya dengan	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	cara bermain peran dengan teman kelompoknya pada saat pembelajaran berlangsung. ▪ Sambil mengamati mintalah siswa menandai kalimat yang menyatakan masalah, ungkapan penyelesaian masalah ataupun saran. ***Critical Thinking and Problem Solving*** ▪ Setelah mendapat kesempatan membaca dalam beberapa menit dan menemukan kalimat yang menunjukkan masalah dan cara penyelesaiannya, siswa menjawab pertanyaan pada teks secara lisan. ▪ Beri kesempatan kepada beberapa siswa untuk menyampaikan pendapatnya. Kemudian tutup dengan menyebutkan kalimat yang menunjukkan masalah pada teks dan cara penyelesaiannya. ***Communication*** ▪ Jika memungkinkan, minta siswa menyebutkan salah satu masalah di sekolah mereka yang berkaitan dengan keindahan sekolah. Minta mereka memberi saran penyelesaiannya. ***Critical Thinking and Problem Solving*** ▪ Guru bertanya apa yang dilakukan siswa saat memunguti daun di halaman sekolah. Siswa melakukan gerakan maju mundur, ke kiri dan kanan, gerakan yang indah jika diperagakan. ▪ Mintalah siswa mengingat kembali gerakan-gerakan tari yang sudah dipelajari sebelumnya. ▪ Mintalah siswa memeragakan beberapa gerakan tersebut. Gerakan kaki maju dan mundur, bergerak ke kiri dan ke kanan. Lakukan dengan pelan, dengan cepat, dengan tekanan. Lakukan juga untuk gerakan tangan dan kepala. ***Creativity and Innovation*** ▪ Mintalah siswa memeragakan gerakan yang bervariasi secara berulang-ulang.	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	▪ Setelah siswa dapat melakukan gerakan dengan lancar dan kompak, minta siswa membuat rangkaian gerakan kaki, tangan dan kepala sehingga membentuk satu rangkaian gerakan yang indah. ▪ Minta siswa terus berlatih sambil diiringi lagu daerah yang mereka sukai. ▪ Minta siswa terus berlatih sehingga gerakan dapat dilihat sebagai sebuah tarian kreasi yang indah. ▪ Jika memungkinkan mintalah siswa memeragakan tarian dengan kostum yang indah di depan teman-teman sekolahnya. Bisa juga dengan mengundang orang tua.	
Penutup	▪ Kegiatan diakhiri dengan mengulas kembali apa yang sudah mereka lakukan sejak pagi dan ditutup dengan bersyukur kepada Tuhan dan menyimpulkan bahwa Tuhan menciptakan manusia untuk bertanggung jawab atas segala karunia yang telah diberi, bekerja sama dan saling tolong menolong untuk memelihara semua karunia Tuhan. ***Religius***	15 menit

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Tema 4 : *Kewajiban dan Hakku* Kelas III
- Ruang kelas III, sapu, baju batik, kacamata, untuk bermain peran
- Selendang untuk menari
- Kaset lagu-lagu daerah
- Foto atau gambar kegiatan di waktu luang (bersepeda, olahraga, berkebun)
- Buku teks

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik

- Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan bermain peran (*role playing*)

G. PENILAIAN

Teknik Penilaian:

1. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
2. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
3. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja/Praktik

Bentuk Penilaian:

1. Observasi : Jurnal guru
2. Tes tertulis : Penugasan
3. Unjuk kerja/praktik: Role play (Bermain peran)

Rencana evaluasi untuk sikap spiritual dan sosial

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu pelaksanaan	Keterangan
1.	Observasi	Jurnal	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran *(assesment for and of learning)*

Rencana Evaluasi Aspek Pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Penugasan	Pertanyaan dan tugas tertulis berbentuk essei atau yang lainnya	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian pembelajaran *assessment for learning* dan sebagai pembelajaran *assessment as learning*

Rencana Evaluasi Aspek Keterampilan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksaan	Keterangan
1.	Praktik	Tugas (keterampilan)	Saat atau pembelajaran berlansung dan/atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (assessement for, as

				and of learning)

Mengetahui
Kepala Madrasah

Dra. Siti Zaenab, S.Pd.

Semarang, 08 November 2021
Guru Kelas III

Eka Sri Mundhafi, S.Pd

Lampiran 7

NASKAH DRAMA

DRAMA KELAS III

KEBERSIHAN

Disalah satu MI ada seorang murid yang sangat menjaga kebersihan lingkungan. Tyas namanya, ia sangat populer di sekolahnya. Ia sekarang duduk dikelas III. Ia sekolah di salah satu MI yang terkenal di Semarang, yaitu MI Walisongo. Ia sangat memperhatikan kebersihan lingkungan disekitarnya termasuk dilingkungan sekolah. Walaupun hanya setitik debu yang ada di meja atau kursinya ia selalu membersihkannya. Ia juga selalu membawa bekal makanan karena dia terlalu takut untuk membeli makanan di kantin yang dianggapnya tidak higienis karena keadaan kantin yang kotor.

Pagi hari saat ia sedang menyapu kelas, ada anak yang bernama Edo berjalan kesana kemari. Tanpa disadarinya ternyata sepatu edo sangat kotor. Tyas merasa kesal karena Edo telah membuat apa yang dilakukan Tyas sia-sia. Tyas pun menegur Edo.

Tyas : "Eh, kamu enggak liat apa aku sedang menyapu? (terlihat kesal)".

Edo : "Emangnya kamu enggak punya mata apa?aku juga punya mata jadi aku ya lihat lah kalau kamu sedang menyapu! (dengan nada tinggi)".

Tyas : "Kamu itu sadar enggak sih sepatu kamu tuh kotor,liah nih lantai jadi kotor lagi kan!"

Edo : "Ya kalau kotor ya dibersihin lagi lah, apa susahnya?"

Tyas : "Kamu kira enggak capek apa nyapu kelas kayak gini?"

Edo : "Mana ku tau. (pergi meninggalkan tyas)"

Tyas dengan raut wajah muram melanjutkan menyapu kelas, dan terlihat seorang anak bernama Rindi yang menghampirinya.

Rindi : "Eh kamu kenapa? muka ditekuk terus cepet tua nanti."

Tyas : "Itu tu temen kamu ngeselin."

Rindi : " Udah deh enggak usah nyapu terus, sini cerita sama aku. Liat tuh udah bersih kayak gitu masih disapu terus enggak capek apa?"

Tyas dan Rindi duduk didepan kelas.

Rindi : "Udah dong jangan BT terus senyum nih kayak aku."

Tyas : "Gimana aku bisa senyum, pagi-pagi udah dibuat emosi aja."
Rindi : "Kenapa?"
Tyas : "Itu tuh temen kamu ngeselin banget (dengan raut wajah cemberut)."
Rindi : "Siapa?"
Tyas : "Siapa lagi kalau Edo si biangkerok dikelas ini."
Rindi : "Yah orang itu lagi, kayak enggak ngerti dia aja. Kamu kan juga udah kenal dia hampir satu tahun."
Tyas : "Iya aku ngerti tapi sikap bandelnya itu tuh enggak bisa hilang dari dulu."
Rindi : "Udah-udah enggak usah dipikirin. Bikin stres aja."

Tyas meninggalkan Rindi dan masuk ke kelas. Sesaat kemudian guru masuk ke kelas dan memulai pelajaran.
Bu Nia : "Selamat pagi anak-anak."
Murid : "Selamat pagi Bu guru."
Bu Nia : "Sekarang saya absen dulu ya (sambil tersenyum)."
Murid : "Iya Bu guru."

Bu Nia pun menyebutkan nama siswa satu persatu. Tapi ada satu anak yang ketika disebutkan namanya tidak menjawab.
Bu Nia : "Edo kemana? Enggak berangkat? Siapa yang tau?"
Tyas : "Tadi dia berangkat kok bu tadi juga udah masuk kelas tapi enggak tau kemana lagi anaknya."
Bu Nia : "Ya sudah kita tunggu Edo sambil memulai pelajaran terlebih dahulu."
Murid : "Iya Bu guru."

Saat pelajaran berlangsung Edo diam-diam masuk kelas saat Guru sedang menulis dipapan tulis. Tapi sebelum Edo bisa duduk Bu Nia sudah mengetahuinya terlebih dahulu.
Bu Nia : "Edo?"
Edo : "Eh Bu Guru (sambil tersenyum)"
Bu Nia : "Mau ngapain kamu?"
Edo : "Mau duduk bu."
Bu Nia : "Coba ke depan dulu."

Edo : "Ada apa bu? Tadi saya makan dikantin soalnya saya lapar banget. Maaf ya bu."
Bu Nia : "Jangan diulangi lagi ya ibu enggak suka kamu kayak gitu (Sambil menarik kuping Edo)"
Edo : "Aduh Bu sakit"

Bel tanda Istirahat pun berbunyi dan Bu Nia keluar meninggalkan kelas. Semua siswa pergi kekantin kecuali Tyas, Rindi dan Edo yang masih ada di kelas.
Rindi : "Eh kamu enggak kekantin?"
Tyas : "Enggak ah aku bawa bekal kok."
Rinda : "Yah udah ku duga."
Edo menyela pembicaraan Tyas dan Rindi
Edo : "Ya gitu lah anak manja apa-apa bawa dari rumah (Tertawa)."
Tyas : "Eh jangan asal ngomong gitu dong, emangnya kamu enggak lihat kantin kotor kayak gitu masih pada mau makan disitu. Kalau sakit baru tau rasa."
Edo : "Kamu sih emang kayak gitu sensitif banget sih sama kotoran, sok suci aja (Tertawa terbahak-bahak)"
Tyas : "Kamu jangan buat aku emosi terus ya, aku jitak baru tau rasa."
Edo : "Emang aku takut apa."
Rindi : "Eh udah-udah kalian kalau ketemu pasti ribut aja, bisa enggak sih akur sekali aja."
Tyas : "Dia tuh yang mulai duluan."
Rindi : "Do, minta maaf sama Tyas. Dia kan ngingetin yang bener. Kantin kan emang bener kotor banget."
Edo : "Ah kamu ikut-ikutan aja sih (Pergi keluar kelas)."

Beberapa saat kemudian bel tanda masuk berbunyi semua murid masuk ke kelas kecuali Edo yang tidak ada. Sampai bel tanda pulang berbunyi Edo juga tidak kunjung masuk kelas.
Tyas : "Rin, Edo kok enggak ada ya."
Rindi : "Kenapa kamu kangen ya? (tertawa)"
Tyas : "Bukan begitu tapi ini kan udah jam pulang dia masih enggak ada padahal tasnya masih ada dikelas."
Rindi : "Iya ya kemana anak itu."

Saat suasana hening Edo masuk kekelas dengan raut muka kesakitan sambil memegang perutnya.

Tyas : "Eh itu Edo rin."

Rindi : "Dari mana aja kamu do? terus kenapa tu perutmu pegangin terus?"

Edo : "Perut gue sakit nih rin gara-gara habis makan tadi pagi dikantin."

Tyas : "Tuh kan udah aku bilang kantinnya itu kotor kamu masih ngeyel sih rasain sendiri tuh akibatnya."

Edo : "Iya-iya yas maaf, kamu kok yang bener."

Rindi : "Yaudah enggak usah ribut lagi, sekarang mending kita pulang sama-sama yuk."

Edo, Rindi, dan Tyas pun pulang bersama-sama.Setelah kejadian itu Edo lebih memperhatikan kebersihan lingkungan.

Lampiran 8

Pengesahan Proposal Penelitian

PENGESAHAN PROPOSAL PENELITIAN

Proposal penelitian skripsi yang ditulis oleh:

Nama	: **Fina Marliana Adela**
NIM	: 1803096075
Progam Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Penelitian	: **IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS III DI MI WALISONGO JERAKAH TAHUN AJARAN 2021/2022**

Telah disetujui dan dapat dijadikan dasar dalam melaksanakan penelitian untuk penulisan skripsi.

Diajukan oleh :

Pembimbing : Ibu Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd.

Tanggal : 16 Februari 2022

NIP : 197601302005012001

Tanda tangan :

Lampiran 9

Surat Mohon Izin Riset

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor:995/Un.10.3/D1/TA.00.01/02/2022 18 Februari 2022
Lamp :-
Hal : Mohon IzinRiset
a.n. : Fina MarlianaAdela
NIM :1803096075

Yth.
Kepala MI Walisongo Semarang
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,
Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Fina MarlianaAdela
NIM 1803096075
Alamat : Jln. Bukit Beringin Lestari Barat, Kel. Wonosari, Kec. Ngaliyan, KotaSemarang
Judul skripsi : Implementasi Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III di MI Walisongo Jerakah Tahun Ajaran 2021/2022

Pembimbing :
1. Hj. Zulaikhah, M.Ag., M. Pd

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 14 hari, mulai tanggal 19 Februari 2022 sampai dengan tanggal 5 Maret 2022.
Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Mahmud Junaedi

Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

Lampiran 10

Surat Keterangan Telah Selesai Melaksanakan Penelitian

YAYASAN AL-KHAIRAT
MADRASAH IBTIDAIYAH " WALISONGO"
NSM :111233740041 NPSN : 60713911
Stasiun no. 20 Jerakah Tugu Semarang, telphone : 024 76437567 email. *miwalisongotugu@gmail.com kode Pos : 50151*

SURAT KETERANGAN

No : 11/MIWS/IV/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Dra. SITI ZAENAB, S.Pd.**

Jabatan : Kepala MI Walisongo

Menerangkan bahwa:

Nama : **FINA MARLIANA ADELA**

TTL : Jepara, 5 April 2000

NIM : 1803096075

Telah selesai melaksanakan penelitian di MI Walisongo mulai tanggal 19 Februari sampai dengan tanggal 5 Maret 2022 dengan Judul : IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS III DI MI WALISONGO JERAKAH TAHUN AJARAN 2021/2022.

Demikian surat Keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Semarang, 13 April 2022

Kepala Madrasah

MI WALISONGO TUGU

Dra. SITI ZAENAB, S.Pd.

Lampiran 11

Nilai Bimbingan Skripsi

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus 2) Ngaliyan, Telp/Fax. (024) 7601295/7615387 Semarang 50185

Hal : Nilai Bimbingan Skripsi

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo Semarang
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat kami beritahukan bahwa setelah kami selesai membimbing skripsi saudara :

Nama	: Fina Marliana Adela
NIM	: 1803096075
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: **IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS III DI MI WALISONGO JERAKAH TAHUN AJARAN 2021/2022**

Maka nilai bimbingan skripsinya adalah : 3.8 (Tiga koma delapan)
Catatan khusus pembimbing : Baik, sopan & rajin
Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Semarang, 15 Juni 2022
Pembimbing,

Hj. Zulaikhah, M.Ag., M. Pd
NIP. 19760130200501200l

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Fina Marliana Adela
2. Tempat & Tgl. Lahir : Jepara, 5 April 2000
3. Alamat Rumah : Tedunan Rt 01/Rw 01, Kedung, Jepara
   HP : 085813499664
   E-mail : finaadela21@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
   a. TK Pertiwi 2006
   b. SDN Tedunan 1 tahun 2012
   c. MTS Tasymirusy Syubban tahun 2015
   d. MA NU I'anatuth Thullab tahun 2018
   e. UIN Walisongo Semarang Tahun 2022
2. Pendidikan Non-Formal
   a. MADIN Tasymirusy Syubban tahun 2012
   b. Pondok Pesantren An-Nuriyah tahun 2018
   c. Pondok Pesantren Life Skill Daarun Najaah tahun 2022

Semarang, 20 April 2022

Fina Marliana Adela
NIM. 1803096075