

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DENGAN  
BAHASA BAKU DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI  
STRATEGI BERMAIN PERAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA  
INDONESIA SISWA KELAS II MI MA`ARIF BOJONG PANJATAN  
KULON PROGO TAHUN 2013/2014**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

**Disusun Oleh:**  
**Mahbub Misbahudin**  
**NIM : 13485233**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
2014**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mahbub Misbahudin

NIM : 13485233

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi. Skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya atau penelitian orang lain, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 9 Juni 2014

Yang menyatakan,



Mahbub Misbahudin

NIM. 13485233



**SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR**

Hal : Persetujuan Skripsi / Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama Mahasiswa : Mahbub Misbahudin  
Nomor Induk : 13485233  
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dengan Bahasa Baku dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II MI Ma'arif Bojong Panjatan Kulon Progo Tahun 2013/2014

sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Sarjana Pendidikan Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 9 Juni 2014

Pembimbing,

Andi Prastowo, M.Pd.I

NIP.1982050 201101 1 008



### PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.2 /DT/PP.01.1/0533/2014

ripsi/Tugas Akhir dengan judul :

PAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DENGAN BAHASA BAKU DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI STRATEGI BERMAIN RAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS II MI MA'ARIF BOJONG PANJATAN KULON PROGO TAHUN 2013/2014

ng dipersiapkan dan disusun oleh:

ma : Mahbub Misbahudin

M : 13485233

ah dimunaqosyahkan pada: Hari Kamis tanggal 10 Juli 2014

ai Munaqosyah : B+

n dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan

ijaga.

#### TIM MUNAQOSYAH :

Ketua Sidang

Andri Prastowo, M.Pd.l.

NIP.19820505 201101 1 008

Penguji I

Mahmud Arif, M.Ag

9720419 199703 1 003

Penguji II

Luluk Maulu'ah, M.Si.

NIP. 19700802 200312 2 001

Yogyakarta, 13 AUG 2014

Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan

Keguruan

UIN Sunan Kalijaga



Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si.

NIP. 19590525 198503 1 005

## MOTTO

1. Berangkat dengan penuh keyakinan
2. Berjalan dengan penuh keikhlasan
3. Istiqomah dalam menghadapi cobaan

“ YAKIN, IKHLAS, ISTIQOMAH “

( Muhammad Zainuddin Abdul Madjid )<sup>1</sup>

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ

كُلُّ أُولَئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

Artinya : “ ... dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggungjawabannya. QS.AL-Isro` 36<sup>2</sup>

---

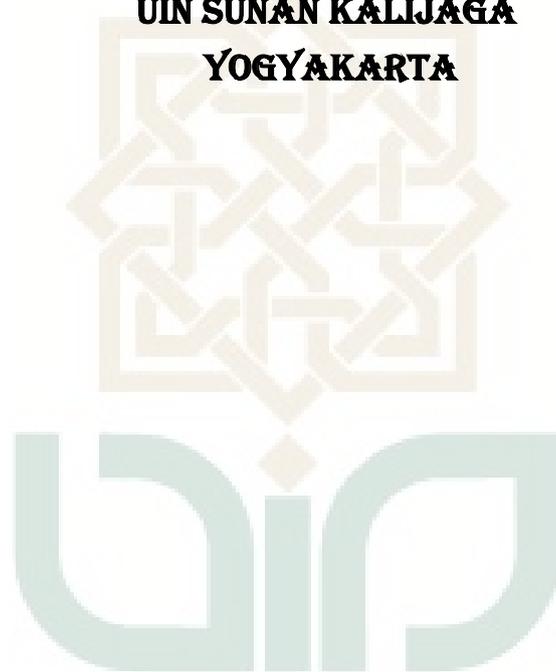
<sup>1</sup> Muhammad Zainuddin Abdul Madjid, *Motto Skripsi yang Baik dan Benar*, Diakses dari [www.sarjanaku.com/2011/11/motto-skripsi-yang-baik-dan-benar.html](http://www.sarjanaku.com/2011/11/motto-skripsi-yang-baik-dan-benar.html). pada 12 Juli 2014.

<sup>2</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya Departemen Agama RI dengan Transliterasi Model Per Baris*, (Semarang: CV Asy Syifa', 2001), hal. 759

PERSEMBAHAN

**SKRIPSI INI PENULIS PERSEMBAHKAN UNTUK:**

**ALMAMATER TERCINTA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN  
GURU MADRASAH IBTIDAIYAH FAKULTAS ILMU  
TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UIN SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**



## ABSTRAK

Mahbub Misbahudin, 2014. Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dengan Bahasa Baku dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II MI Ma'arif Bojong Panjatan Kulon Progo Tahun 2013/2014. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Dosen Pembimbing : Andi Prastowo, M.Pd.I

Bahasa Indonesia berperan sebagai alat untuk mempersatukan keberagaman bahasa, adat istiadat, suku, dan budaya. Bertolak dari hal tersebut, siswa diharapkan memiliki kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Permasalahan yang terjadi di kelas adalah siswa belum mampu berbicara menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar serta tidak sesuai dengan situasi dan konteks, sehingga perlu adanya motivasi dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan berbicara dan motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas II MI Ma'arif Bojong.

Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi bermain peran. Strategi bermain peran menuntut siswa agar dapat berbicara sesuai situasi dan konteks yang sedang dihadapi. Rancangan penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) melalui tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 17 siswa di MI Ma'arif Bojong, Kecamatan Panjatan, Kabupaten Kulon Progo.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara, observasi, angket, dan jurnal harian selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, strategi bermain peran diterapkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II MI Ma'arif Bojong.

Hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut: hasil belajar siswa berupa keterampilan berbicara mengalami peningkatan, yaitu dari 52,55% pada pra tindakan menjadi 59,02% pada siklus I, 74,12% pada siklus II, dan 81,57% pada siklus III. Sedangkan untuk angket motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan, yaitu 56,14% pada pra tindakan, 72,45% pada siklus I, 78,31% pada siklus II, dan 85,05% pada siklus III.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi bermain peran telah berhasil meningkatkan keterampilan berbicara dan motivasi belajar siswa. Dari hasil penelitian ini diharapkan agar guru menerapkan pembelajaran dengan menggunakan strategi bermain peran dalam mengajarkan mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan berbicara dan motivasi belajar siswa. Bagi penulis lain diharapkan dapat meneliti dengan menggunakan strategi atau pendekatan lain dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran di madrasah.

Kata kunci : Keterampilan berbicara, motivasi belajar dan strategi bermain peran.

## KATA PENGANTAR



Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah yang telah memberi taufik, hidayah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam tercurah kepada nabi agung Muhammad SAW juga keluarganya serta semua orang yang meniti jalannya.

Selama penulisan skripsi ini tentunya kesulitan dan hambatan telah dihadapi penulis. Dalam mengatasinya penulis tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Atas bantuan yang telah diberikan selama penelitian maupun dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya, yang telah membantu penulis dalam menjalani studi program Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
2. Drs. Jamroh Latief, M.Si dan Dr. Imam Machali selaku ketua dan sekretaris pengelola program Peningkatan Kualifikasi S1 Guru MI dan PAI melalui *Dual Mode System* pada LPTK Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Andi Prastowo, M.Pd.I., sebagai pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, mengarahkan serta memberi petunjuk dalam penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.
4. Drs. Radino, M.Ag., selaku penasehat akademik yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberi nasihat serta masukan yang tidak ternilai harganya kepada penulis.
5. Hj. Surahmi, S.Pd.I., selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Bojong Panjatan Kulon Progo, yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian di MI Ma`arif Bojong Panjatan Kulon Progo.
6. In Widiarti, S.Fil., guru kelas II MI Ma`arif Bojong yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
7. Siswa-siswi kelas II MI Ma`arif Bojong atas ketersediaannya menjadi responden dalam pengambilan data penelitian ini serta Bapak dan Ibu guru MI Ma`arif Bojong atas bantuan yang diberikan.
8. Kepada kedua orang tuaku tercinta, istri ku tersayang, kedua anakku yang tercinta serta semua keluargaku yang selalu mencurahkan perhatian, doa, motivasi, dan kasih sayang dengan penuh ketulusan.

9. Segenap Dosen dan Karyawan yang ada di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan atas didikan, perhatian, pelayanan, serta sikap ramah dan bersahabat yang telah diberikan.
10. Teman-teman program Peningkatan Kualifikasi S1 Guru MI dan PAI melalui *Dual Mode System* pada LPTK Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta di PGMI 06 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam menuntut ilmu.

Penulis sangat menyadari, bahwa skripsi ini masih jauh dalam kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

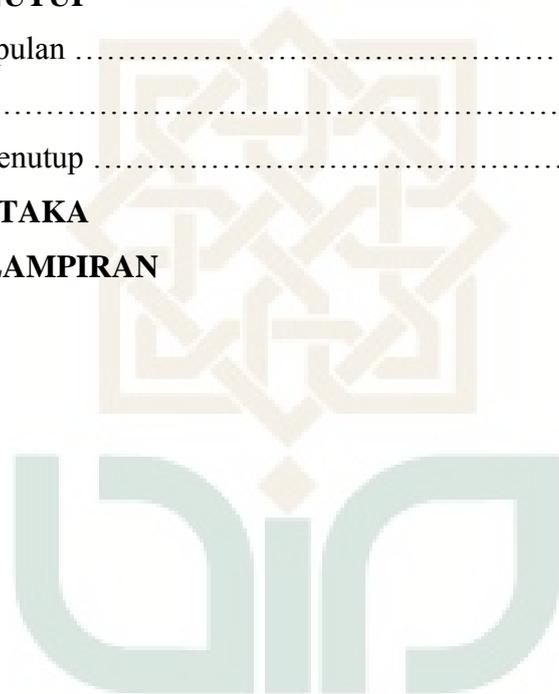
Yogyakarta, 9 Juni 2014  
Penyusun

Mahbub Misbahudin  
NIM. 13485233

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>HALAMAN ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	8
D. Kajian Pustaka .....	10
E. Landasan Teori.....	15
F. Hipotesis .....	26
G. Indikator Keberhasilan .....	26
H. Metode Penelitian .....	27
I. Sistematika Pembahasan .....	41
<b>BAB II. GAMBARAN UMUM MADRASAH IBTIDAIYAH MA`ARIF BOJONG KULON PROGO</b>	
A. Letak Geografis .....	43
B. Sejarah Singkat Berdirinya MI Ma`arif Bojong .....	43
C. Dasar dan Tujuan Pendidikan .....	44
D. Struktur Organisasi .....	46
E. Keadaan Guru, Siswa, dan Karyawan .....	47

F.	Keadaan Sarana dan Prasarana .....	49
G.	Kegiatan Ekstrakurikuler dan Prestasi Sekolah .....	50
<b>BAB III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
A.	Keadaan Pra Tindakan .....	53
B.	Penerapan Strategi Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dengan Bahasa Baku dan Motifasi Belajar Pada Siswa Kelas II MI Ma`arif Bojong .....	58
C.	Pembahasan .....	91
<b>BAB IV. PENUTUP</b>		
A.	Kesimpulan .....	95
B.	Saran .....	97
C.	Kata Penutup .....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		99
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>		102



## DAFTAR TABEL

TABEL 1.1	:	Kriteria Motivasi Belajar Siswa .....	37
TABEL 2.1	:	Daftar Pendidik MI Ma`arif Bojong Tahun Pelajaran 2013/2014 .....	47
TABEL 2.2	:	Keadaan Siswa MI Ma`arif Bojong Data Empat Tahun Terakhir .....	48
TABEL 2.3	:	Data Sarana Prasaran MI Ma`arif Bojong Tahun Pelajaran 2013 / 2014 .....	49
TABEL 3.1	:	Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa Pra Tindakan .....	56
TABEL 3.2	:	Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas II Pra Tindakan .....	57
TABEL 3.3	:	Jadwal Pelaksanaan PTK Siklus I .....	58
TABEL 3.4	:	Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I .....	67
TABEL 3.5	:	Hasil Isian Angket Motivasi Siklus I .....	69
TABEL 3.6	:	Jadwal pelaksanaan PTK Siklus II .....	72
TABEL 3.7	:	Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II .....	78
TABEL 3.8	:	Hasil Isian Angket Motivasi Siklus II .....	80
TABEL 3.9	:	Jadwal Pelaksanakan PTK Siklus III .....	82
TABEL 3.10	:	Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Siklus III .....	88
TABEL 3.11	:	Hasil Isian Angket Motivasi pada Siklus III .....	89

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1.1	:	Bagan Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas .....	41
GAMBAR 2.1	:	Struktur Organisasi MI Ma`arif Bojong Tahun Pelajaran 2013/2014 .....	46
GAMBAR 3.1	:	Guru Menjelaskan Materi Menyampaikan Pesan .....	55
GAMBAR 3.2	:	Siswa Memperagakan Menerima Pesan Melalui Telepon.....	56
GAMBAR 3.3	:	Guru Menyampaikan Tujuan Pembelajaran .....	60
GAMBAR 3.4	:	Penampilan Peran Kelompok I .....	61
GAMBAR 3.5	:	Penampilan Peran Kelompok II .....	62
GAMBAR 3.6	:	Guru Menjelaskan Materi Pembelajaran Siklus I .....	64
GAMBAR 3.7	:	Penampilan Peran Kelompok III .....	64
GAMBAR 3.8	:	Siswa Mengisi Angket Motivasi Siklus I .....	65
GAMBAR 3.9	:	Guru Memberikan Penilaian terhadap Proses Pembelajaran .....	67
GAMBAR 3.10	:	Siswa Memberikan Penilaian Kepada Teman Siklus I ...	68
GAMBAR 3.11	:	Guru Menjelaskan Petunjuk Pengisian Angket .....	69
GAMBAR 3.12	:	Penampilan Bermain Peran Kelompok IV .....	74
GAMBAR 3.13	:	Siswa Memberikan Penilaian Secara Lisan .....	75
GAMBAR 3.14	:	Siswa Memberikan Penilaian Kepada Temannya .....	77
GAMBAR 3.15	:	Guru Mewawancarai Siswa Setelah Bermain Peran Pada Siklus II .....	78
GAMBAR 3.16	:	Siswa Menceritakan Kegiatan sehari-hari Siklus II .....	79
GAMBAR 3.17	:	Siswa Menceritakan Kegiatan sehari-hari Siklus III .....	85
GAMBAR 3.18	:	Guru Mewawancarai Siswa pada Siklus III .....	88

## DAFTAR GRAFIK

GRAFIK 3.1	:	Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Persiklus .....	92
GRAFIK 3.2	:	Peningkatan Hasil Angket Motivasi Siswa .....	94



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Bukti Seminar Proposal .....	102
2. Berita Acara Seminar Proposal .....	103
3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	104
4. Surat Pernyataan dari Guru .....	105
5. Kartu Bimbingan Skripsi .....	106
6. Pedoman Pengumpulan Data .....	107
7. Lembar Observasi Keterampilan Berbicara Siswa.....	110
8. Hasil Observasi Kelas Jurnal Harian I .....	112
9. Hasil Observasi Kelas Jurnal Harian II .....	114
10. Lembar Observasi Guru Pra Tindakan I .....	116
11. Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan I .....	117
12. Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan I .....	118
13. Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa dan Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa .....	119
14. Hasil Wawancara Pasca Tindakan Siklus I .....	122
15. Hasil Wawancara Pasca Tindakan .....	125
16. RPP Siklus I Pertemuan I .....	126
17. RPP Siklus I Pertemuan II .....	131
18. RPP Siklus II Pertemuan I .....	135
19. RPP Siklus II Pertemuan II .....	141
20. RPP Siklus III Pertemuan I .....	146
21. RPP Siklus III Pertemuan II .....	151
22. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Siswa Siklus I .....	156
23. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Siswa Siklus II .....	158
24. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Siswa Siklus III .....	160
25. Curriculum Vitae .....	162

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia ialah bahasa yang terpenting di kawasan Republik Indonesia. Pentingnya bahasa Indonesia bersumber pada ikrar Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 yang berbunyi: “Kami poetra dan poetry Indonesia mendjoendjoeng bahasa persatuan, bahasa Indonesia”. Selain itu, juga didasarkan pada Undang-Undang Dasar RI yang menyatakan bahwa bahasa Negara ialah bahasa Indonesia.<sup>1</sup>

Bahasa Indonesia telah menjadi bahasa resmi bangsa Indonesia. Namun, kini kurang terjaga keasliannya dan bentuk bakunya pun mengalami perubahan. Sebagai buktinya, banyak kalangan anak-anak, remaja, orang dewasa, dan orang tua yang telah mengubah bahasa baku menjadi bahasa yang tidak baku. Contohnya adalah dengan mengubah bahasa baku *mengapa* menjadi *ngapain*, *bagaimana* menjadi *gimana*, *aku* menjadi *gue*, *kamu* menjadi *loe*, *ibu* menjadi *nyokap*, *memikirkan* menjadi *mikirin*, *tidak* menjadi *enggak*, *sudah* menjadi *udah*, dan lain sebagainya. Dari pernyataan tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwasannya generasi muda dirasa masih kurang dalam menjaga keaslian bahasa Indonesia.

Cara menjaga keaslian bahasa Indonesia adalah dengan menggunakan bahasa Indonesia yang mengikuti kaidah baku. Pemakaian bahasa yang

---

<sup>1</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia: (Balai Pustaka, 1992), hal. 1.*

mengikuti kaidah yang dibakukan itulah yang merupakan bahasa yang benar.<sup>2</sup> Maka, anjuran agar berbahasa Indonesia dengan baik dan benar sangat penting. Oleh karena itu, untuk selalu menjaga dan melestarikan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, maka sudah seharusnya menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi sehari-hari.

Dalam hal ini, keterampilan berbicara sangat penting untuk ditingkatkan dalam praktik persekolahan, terutama di tingkat dasar. Hal tersebut dikarenakan berbicara merupakan keterampilan yang paling mendasar untuk jenjang Sekolah Dasar. Keterampilan berbicara siswa perlu ditingkatkan dengan cara melatih siswa untuk berbicara di depan teman sebangku atau teman-teman sekelasnya sejak anak masih duduk di bangku MI.<sup>3</sup>

Berbicara berarti mengemukakan ide atau pesan lisan secara aktif agar terjadi kegiatan komunikasi antara penutur dan mitra tutur. Memang setiap orang dikodratkan untuk berbicara secara lisan, tetapi tidak semua memiliki keterampilan untuk berbicara secara baik dan benar. Selain itu, hal yang menjadi masalah dalam berinteraksi dengan orang lain adalah metode atau caranya saat berkomunikasi dengan orang lain.<sup>4</sup>

Keterampilan berbicara di MI merupakan inti dari proses pembelajaran bahasa di madrasah, karena dengan pembelajaran berbicara siswa dapat berkomunikasi di dalam maupun di luar kelas sesuai dengan perkembangan

---

<sup>2</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*: (Balai Pustaka, 1992). hal. 19-20.

<sup>3</sup> Hasil Wawancara dengan Iin Widiarti, S.Fil, pada Hari Rabu, Tanggal 23 April 2014 Pukul 09.45-10.30 di MI Ma'arif Bojong.

<sup>4</sup> Choki Wijaya, *Seni Berbicara dan Berkomunikasi*, (Yogyakarta: Solusi Distribusi, 2010), hal. 5.

jiwanya. Dengan kata lain, dalam kehidupan sehari-hari siswa selalu melakukan dan dihadapkan pada kegiatan berbicara. Namun, pada kenyataannya pembelajaran berbicara di madrasah belum bisa dikatakan maksimal, sehingga keterampilan siswa dalam berbicara pun masih rendah dan perlu ditingkatkan.

Permasalahan dalam keterampilan berbicara dan motivasi belajar siswa juga terjadi pada siswa kelas II MI Ma'arif Bojong. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil wawancara dengan guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang menyatakan bahwa rendahnya keterampilan berbicara dan motivasi belajar siswa kelas II MI Ma'arif Bojong, tampak dari dua kali tugas berbicara siswa pada semester II. Dari data yang ada menunjukkan bahwa pada tes tersebut hanya sebagian kecil siswa (7 siswa) atau sekitar 41,20% yang mendapat nilai 60 ke atas (batas ketuntasan dari guru), sedangkan sisanya (58,80%) atau sebanyak 10 siswa mendapat nilai di bawah 60. Berdasarkan tugas pertama dan kedua tidak menampakkan adanya peningkatan kemampuan berbicara siswa.<sup>5</sup>

Selain itu, guru juga sudah pernah melakukan penilaian atau ulangan harian yang bertujuan untuk mengetahui keterampilan berbicara dan motivasi belajar siswa. Penilaian terhadap keterampilan berbicara tersebut dilakukan dengan cara mengerjakan soal-soal latihan dan melakukan sesuatu berdasarkan petunjuk yang dijelaskan oleh guru. Bentuk latihan-latihan yang mendekati kepada pengembangan keterampilan berbicara dan motivasi belajar siswa banyak macamnya. Misalnya adalah dengan cara guru meminta siswa untuk mengungkapkan pendapat, menceritakan kembali isi dari suatu cerita, dan

---

<sup>5</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu Iin Widiarti, S.Pd Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Hari Rabu, Tanggal, 23 April 2014, Pukul 09.45-10.30 di MI Ma'arif Bojong

menceritakan kegiatan sehari-hari pribadi yang pernah dialami.<sup>6</sup> Keterampilan berbicara siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia masih kurang maksimal, sehingga diperlukan latihan secara khusus dan terus-menerus. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara menyampaikan pendapat dan menceritakan kembali isi cerita yang sudah didengar. Contohnya, dalam materi petunjuk menggunakan sesuatu (menggunakan telepon) siswa diminta untuk mempraktikkan cara bertelepon dengan orang lain untuk melatih keterampilan berbicara mereka. Pada praktiknya siswa masih malu, ragu-ragu, takut, dan tidak percaya diri ketika tampil dan berbicara dengan teman-temannya.<sup>7</sup> Motivasi memiliki peranan yang penting dalam suatu proses pembelajaran. Motivasi memiliki pengaruh yang sangat besar pada proses belajar siswa. Tanpa adanya motivasi, maka proses belajar siswa akan sukar berjalan dengan lancar.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi saat proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II MI Ma'arif Bojong. Guru tersebut sudah menggunakan strategi dalam proses pembelajaran, yaitu strategi ceramah dan diskusi kelas.<sup>9</sup> Dengan menggunakan strategi diskusi kelas, guru berharap agar keterampilan berbicara dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkat. Akan tetapi, strategi ini berakibat pada rendahnya keterampilan berbicara dan motivasi belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan kondisi pembelajaran yang

---

<sup>6</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu Iin Widiarti, S.Fil Selaku Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Hari Rabu, Tanggal, 23 April 2014, Pukul 09.45-10.30 di MI Ma'arif Bojong.

<sup>7</sup> *Ibid*

<sup>8</sup> Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar Mengajar* (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 104.

<sup>9</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu Iin Widiarti, S.Fil Selaku Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Hari Rabu, Tanggal, 23 April 2014, Pukul 09.45-10.30 di MI Ma'arif Bojong.

kurang kondusif karena tidak jarang dijumpai siswa yang sulit dikendalikan saat belajar yang mengakibatkan proses pembelajaran tidak berjalan dengan lancar.

Ada dua faktor yang menyebabkan rendahnya tingkat keterampilan siswa dalam berbicara, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal dipengaruhi oleh penggunaan bahasa Indonesia di lingkungan keluarga dan masyarakat. Dalam proses komunikasi sehari-hari, banyak keluarga yang menggunakan bahasa ibu (bahasa daerah) sebagai bahasa percakapan di lingkungan keluarga. Kalaupun ada tokoh masyarakat yang menggunakan bahasa Indonesia, pada umumnya belum memperhatikan kaidah-kaidah berbahasa secara baik dan benar. Akibatnya, siswa tidak terbiasa untuk berbahasa Indonesia sesuai dengan konteks dan situasi tutur. Faktor internal, yaitu pendekatan pembelajaran, metode, media atau sumber pembelajaran yang digunakan oleh guru memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap tingkat keterampilan berbicara bagi siswa.

Pada umumnya, guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia cenderung menggunakan pendekatan yang konvensional dan miskin inovasi, sehingga kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara berlangsung monoton dan membosankan. Rendahnya keterampilan berbicara bisa menjadi hambatan serius bagi siswa untuk menjadi siswa yang cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya.<sup>10</sup> Salah satu langkah yang harus dilakukan guru adalah menguasai teknik penyajian dalam belajar atau yang biasa disebut sebagai metode mengajar.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Andri, *Proposal Keterampilan Berbicara*, Diakses dari <http://skripsiberbicara.blogspot.com/>, pada Hari Kamis, Tanggal 24 April 2014.

<sup>11</sup> Indrawati, *Studi Komparasi Penggunaan Role Playing dan Ceramah*, (Madiun: IKIP PGRI, 2005), hal. 2.

Untuk itu, guru perlu mengubah strategi mengajar konvensional dengan penerapan strategi Bermain Peran (role play). Strategi Bermain Peran (role play) merupakan strategi pembelajaran yang diduga dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk melatih keterampilan berbicara siswa.<sup>12</sup> Bermain Peran (role play) merupakan teknik bermain Peran secara sederhana. Dalam bermain Peran, siswa dibagi untuk memerankan tokoh-tokoh tertentu sesuai dengan tema pelajaran saat itu.

Strategi Bermain Peran (role play) memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah: (1) berkesan dan tahan lama dalam ingatan siswa, (2) sangat menarik bagi siswa, sehingga kelas menjadi dinamis, (3) mengembangkan kreativitas siswa dengan peran yang dimainkan, (4) memupuk kerjasama antar siswa, (5) menumbuhkan bakat siswa dalam seni bermain peran, (6) memupuk keberanian berpendapat di depan kelas, (7) melatih siswa untuk menganalisa masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat.<sup>13</sup> Oleh karena itu, untuk mendorong keberhasilan guru menggunakan strategi Bermain Peran (role play) dalam proses pembelajaran. Guru seharusnya mengerti akan fungsi dan langkah-langkah pelaksanaan suatu metode pembelajaran yang digunakan.<sup>14</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis menerapkan strategi Bermain Peran (role play) dalam bentuk penelitian tindakan kelas. Adapun alasan pemilihan strategi tersebut adalah dengan pertimbangan bahwa strategi ini dirasa

---

<sup>12</sup> Indrawati, *Studi Komparasi Penggunaan Role Playing dan Ceramah*, (Madiun: IKIP PGRI, 2005), hal. 3

<sup>13</sup> Abit Adya Mubakhit, *Model Pembelajaran Sociodrama*, Diakses dari <http://abitadya.wordpress.com/2012/02/28/32/>, pada Hari Kamis, Tanggal 24 April 2014.

<sup>14</sup> Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar Mengajar* (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 201.

lebih efektif dan lebih efisien untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Dikatakan efektif karena penerapan strategi Bermain Peran (role play) akan lebih menghemat waktu, hal ini disebabkan karena siswa dapat tampil praktik berbicara secara berkelompok. Selain itu, siswa dapat menghilangkan perasaan takut dan malu karena mereka dapat tampil dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Sedangkan dikatakan efisien, karena proses pembelajaran di MI lebih banyak dilakukan dengan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain.<sup>15</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis memilih lokasi penelitian di MI Ma'arif Bojong. Penulis memilih MI Ma'arif Bojong sebagai lokasi penelitian karena MI tersebut masih berada di daerah pedesaan, sehingga lingkungan tersebut sangat kondusif untuk penyelenggaraan proses pembelajaran. Selain itu, guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di II MI Ma'arif Bojong tersebut kurang optimal dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat.

Alasan dipilihnya siswa kelas II MI Ma'arif Bojong sebagai subjek penelitian karena pada kelas II ini siswa sudah seharusnya diberikan bekal dan keterampilan berbicara. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Ma'arif Bojong. Dapat diketahui bahwa kelas II - III adalah jenjang yang paling tepat untuk diberikan pengajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan strategi Bermain Peran. Selain itu, hal tersebut juga sebagai modal untuk siswa ketika mereka di kelas IV nanti. Karena di kelas IV siswa banyak mengikuti proses pembelajaran dengan

---

<sup>15</sup> Joeyjojoi, *Proposal Penelitian Tindakan Kelas*, Diakses dari <http://joeyjojoi.wordpress.com/2008/07/07/proposal-penelitian-tindakan-kelas/>, pada Hari Kamis, Tanggal 24 April 2014.

menggunakan strategi diskusi kelompok, sehingga pengajaran keterampilan berbicara siswa harus ditanamkan sejak siswa berada di kelas II.<sup>16</sup> Itulah sebabnya penulis melakukan penelitian dengan judul “ Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dengan Bahasa Baku dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II MI Ma`arif Bojong Panjatan Kulon Progo Tahun 2013/2014”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang perlu untuk dibahas oleh penulis adalah:

1. Bagaimana kualitas hasil penerapan strategi Bermain Peran (role play) untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan bahasa baku dan motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas II MI Ma`arif Bojong?
2. Bagaimana implementasi strategi Bermain Peran (role play) untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan bahasa baku dan motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas II MI Ma`arif Bojong?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

- a. Untuk mengetahui kualitas proses belajar siswa dengan menerapkan strategi Bermain Peran (role play).
- b. Untuk mengetahui kualitas hasil belajar siswa dengan menerapkan strategi Bermain Peran (role play).

---

<sup>16</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu Iin Widiarti, S.Fil Selaku Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Hari Rabu, Tanggal, 23 April 2014, Pukul 09.45-10.30 di MI Ma`arif Bojong.

- c. Untuk mengetahui implementasi strategi Bermain Peran (role play) dalam meningkatkan keterampilan berbicara dengan bahasa baku dan motivasi belajar siswa kelas II MI Ma`arif Bojong.
- d. Untuk mengetahui kendala penerapan strategi Bermain Peran (role play) dalam meningkatkan keterampilan berbicara dengan bahasa baku dan motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas II MI Ma`arif Bojong.

## 2. Kegunaan Penelitian

### a. Kegunaan Teoritik :

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang cara meningkatkan keterampilan berbicara baku dengan bahasa dan motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas II dengan menggunakan strategi Bermain Peran (role play)
- 2) Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk bahan kajian pustaka dalam penelitian selanjutnya.
- 3) Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi pemecahan masalah dalam dunia pendidikan, terutama dalam penggunaan strategi belajar.

### b. Kegunaan Praktis :

#### 1) Bagi penulis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi informasi dan data yang akurat bagi penulis, terutama dalam penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dengan Bahasa Baku dan Motivasi Belajar Siswa dengan Strategi Bermain Peran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II MI Ma`arif Bojong

Panjatan Kulon Progo Tahun 2013/2014”. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan secara langsung oleh penulis sebagai bekal kegiatan sehari-hari untuk mengajar di dunia pendidikan.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat. Selain itu, untuk memberikan pemecahan masalah kepada guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dalam mengatasi masalah yang dihadapi pada pembelajaran bahasa Indonesia.

3) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi kegiatan sehari-hari belajar siswa dalam proses pembelajaran. Keterampilan berbicara siswa bisa bertambah dan siswa semakin termotivasi untuk belajar setelah menggunakan strategi Bermain Peran dalam belajar bahasa Indonesia.

4) Bagi Madrasah

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumbangan, informasi, dan acuan Kepala Madrasah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam memilih strategi pembelajaran.

#### **D. Kajian pustaka**

Terdapat banyak sekali hasil penelitian yang relevan dan berkaitan dengan metode bermain peran diantaranya adalah:

*Pertama*, Penelitian yang berjudul “Penerapan Strategi *Bowling* Kampus Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Keaktifan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas III A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Jejeran Bantul”. Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui motivasi dan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS di Kelas III A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Jejeran Bantul. Selain itu, untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar IPS siswa Kelas III A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Jejeran Bantul.<sup>17</sup> Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa keaktifan siswa tergolong cukup dengan persentase 69,17%. Motivasi belajar siswa tergolong cukup dengan persentase 73,45%. Motivasi siswa mengalami peningkatan 80,60% pada siklus I dengan kategori baik dan naik menjadi 83,33% pada siklus II dengan kategori baik. Keaktifan siswa mengalami peningkatan yaitu 77,38% pada siklus I dengan kategori baik, dan naik menjadi 79,05% pada siklus II dengan kategori baik.<sup>18</sup>

Penelitian tersebut di atas berbeda dengan penelitian yang hendak dilakukan oleh penulis. Perbedaannya adalah terletak pada judul penelitiannya, strategi yang digunakan (dalam penelitian sebelumnya menggunakan strategi *Bowling* Kampus, sedangkan penulis menggunakan strategi Bermain Peran (role play). Penelitian sebelumnya melakukan penelitian pada Mata Pelajaran IPS, sedangkan penulis melakukan penelitian pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Variabel yang ingin ditingkatkan pada pertemuan sebelumnya adalah motivasi dan keaktifan belajar, sedangkan variabel yang ingin ditingkatkan oleh penulis

---

<sup>17</sup> Dina Zanuaria, “Penerapan Strategi *Bowling* Kampus Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Keaktifan Belajar IPS Kelas III A MI Negeri Jejeran Bantul”, *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011), hal. 5.

<sup>18</sup> *Ibid*, hal. 62.

adalah keterampilan berbicara dengan bahasa baku dan motivasi belajar. Penelitian sebelumnya melakukan penelitian di MI Negeri Jejeran, sedangkan penulis melakukan penelitian di MI Ma'arif Bojong.

*Kedua*, Penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Belajar SosioPeran (*Role Playing*) terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar IPA-Biologi pada Materi Fotosintesis Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta” . Skripsi ini memiliki tujuan salah satunya adalah untuk mengetahui dan mempelajari pengaruh penggunaan metode belajar sosioPeran (*Role Playing*) terhadap motivasi belajar IPA-Biologi siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta.<sup>19</sup>

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode belajar sosioPeran (*Role Playing*) berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA-Biologi siswa kelas VIII Semester 2 SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2010/2011. Hal itu ditunjukkan dari data hasil analisis angket motivasi belajar siswa, di mana rata-rata motivasi kelas eksperimen sebesar 71,12% dan kelas kontrol sebesar 63,85%. Hasil klarifikasi angket motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang memiliki motivasi dengan kategori tinggi sebanyak 25 orang (78,12%). Sedangkan, siswa pada kelas kontrol yang memiliki motivasi dengan kategori tinggi sebanyak 16 orang (59,25%).<sup>20</sup>

Penelitian tersebut di atas berbeda dengan penelitian yang hendak dilakukan oleh penulis. Perbedaannya adalah terletak pada judul penelitiannya.

---

<sup>19</sup> Panggih Priyambodo, “Pengaruh Metode Belajar Sosiodrama (*Role Playing*) Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar IPA-Biologi pada Materi Fotosintesis Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta”, *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011), hal. 9.

<sup>20</sup>*Ibid*, hal. 72.

Penelitian sebelumnya melakukan penelitian pada Mata Pelajaran IPA-Biologi, sedangkan penulis melakukan penelitian pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Variabel yang ingin ditingkatkan pada pertemuan sebelumnya adalah motivasi dan prestasi, sedangkan variabel yang ingin ditingkatkan oleh penulis adalah keterampilan berbicara dengan bahasa baku dan motivasi belajar. Penelitian sebelumnya melakukan penelitian di SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta, sedangkan penulis melakukan penelitian di MI Ma'arif Bojong.

*Ketiga*, Penelitian yang berjudul “Eksperimen *Direct Method* dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa dengan Bahasa Arab (pada Siswa Kelas V MI IT Ar-Raihan Bantul Yogyakarta Tahun Pelajaran 2006/2007)”.

Skripsi ini memiliki tujuan salah satunya adalah untuk mengetahui apakah pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan *Direct Method* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Arab. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata hasil tes siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan *Direct Method* adalah 61,00 dengan deviasi standar 8,882, sedangkan rata-rata hasil tes siswa yang belajar bahasa Arab tanpa menggunakan metode konvensional adalah 46,80 dengan deviasi standar 9,496.<sup>21</sup> Kesimpulan dari data skripsi tersebut adalah  $t_o > t_t$  ( $3,453 > 2,101$ ).<sup>22</sup>

Penelitian tersebut di atas berbeda dengan penelitian yang hendak dilakukan oleh penulis. Penelitian sebelumnya menggunakan strategi *Direct Method*, sedangkan penulis menggunakan strategi bermain peran. Penelitian

---

<sup>21</sup> Dwi Iwan Suranto, “Eksperimentasi *Direct Method* dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Dengan Bahasa Arab Pada Siswa Kelas V MI IT Ar-Rahman Bantul Yogyakarta Tahun Pelajaran 2006/2007”, *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2007), hal. 8.

<sup>22</sup> *Ibid.*, hal. 127-128.

sebelumnya melakukan penelitian pada Mata Pelajaran Bahasa Arab, sedangkan penulis melakukan penelitian pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian sebelumnya hanya menggunakan variabel keterampilan berbicara, sedangkan penulis menggunakan variabel keterampilan berbicara dengan bahasa baku dan motivasi belajar. Penelitian sebelumnya melakukan penelitian di MI IT Ar-Raihan Bantul Sleman Yogyakarta, sedangkan penulis melakukan penelitian di MI Ma'arif Bojong. Dari beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, belum ada penelitian yang membahas mengenai “Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan bahasa baku dan Motivasi Belajar Siswa dengan Strategi Bermain Peran (role play) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Ma'arif Bojong Tahun Ajaran 2013/2014”.

Sebagian peneliti ada menitikberatkan pada penerapan strategi pembelajaran, motivasi belajar, keaktifan siswa, prestasi belajar, dan keterampilan berbicara siswa. Hal tersebut berbeda dengan penelitian yang akan penulis lakukan, baik dari segi subjek penelitian, objek penelitian, dan lokasi penelitian. Karakteristik penelitian ini ada pada keterampilan berbahasa dengan bahasa baku yang hendak ditingkatkan. Terdapat empat macam keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Namun, pada penelitian ini, fokus keterampilan berbahasa yang akan ditingkatkan yaitu keterampilan berbicara. Selain itu, penulis menggunakan strategi pembelajaran yang berbeda dengan penelitian-penelitian yang sebelumnya, yaitu strategi Bermain Peran (role play). Bermain Peran (role play)

adalah strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan motivasi belajar siswa.

## E. Landasan Teori

Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dengan Bahasa Baku dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II MI Ma'arif Bojong Panjatan Kulon Progo Tahun 2013/2014

### 1. Strategi Pembelajaran

Kata "strategi" adalah turunan dari kata dalam bahasa Yunani, *strategos*. Adapun *strategos* dapat diterjemahkan sebagai komandan militer pada zaman demokrasi.<sup>23</sup> Strategi adalah pendekatan secara keseluruhan yang berkaitan dengan pelaksanaan gagasan, perencanaan, dan eksekusi sebuah aktivitas dalam kurun waktu tertentu. Strategi pembelajaran adalah cara pengorganisasian isi pelajaran, penyampaian pelajaran, dan pengelolaan kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat dilakukan guru untuk mendukung terciptanya efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.<sup>24</sup>

Pemilihan strategi sangat bergantung pada: (1) tujuan yang hendak dicapai, (2) guru (pengguna strategi), (3) kesediaan fasilitas, (4) kondisi siswa.<sup>25</sup> Oleh karena itu, demi tercapainya suatu pembelajaran yang sesuai

---

<sup>23</sup> Id.wikipedia.org, *Pengertian Strategi*, Diakses dari <http://id.wikipedia.org/wiki/Strategi>, Diakses pada hari Rabu, Tanggal 23 April 2014

<sup>24</sup> Tim Dosen Sejarah Kebudayaan Islam, *Handout Sejarah Kebudayaan Islam*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2010), hal. 1.

<sup>25</sup> Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hal. 17.

dengan apa yang diharapkan, maka diperlukan keseimbangan antara tujuan pembelajaran dengan strategi pembelajaran yang digunakan. Selain itu, keadaan guru dalam mengajar, adanya fasilitas yang memadai dan kondisi siswanya juga sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

a. Pengertian Strategi Bermain Peran

Banyak sekali strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswanya. Namun, strategi yang digunakan sebaiknya tidak hanya sebatas untuk menyampaikan materi saja, akan tetapi bagaimana siswa dapat menangkap informasi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, bagaimana seorang guru dapat memotivasi siswa dalam belajar. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran bermain peran. Bermain peran adalah suatu cara mengajar dengan jalan memperantisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial.<sup>26</sup>

- b. Bermain Peran dapat digunakan apabila:<sup>27</sup> (1) pelajaran dimaksudkan untuk melatih dan menanamkan pengertian dan perasaan seseorang, (2) pelajaran dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial dan rasa tanggung jawab dalam memikul amanah yang telah dipercayakan, (3) jika mengharapkan partisipasi kolektif dalam

---

<sup>26</sup> Bambang Alisanto, "Penerapan Metode Pembelajaran Sociodrama / Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Matematika di SMP NU Karangdadap", Diakses dari <http://www.scribd.com/doc/76839881/Penerapan-Metode-Pembelajaran-Sociodrama-pada-Hari-Kamis>, Tanggal 24 April 2014.

<sup>27</sup> Abit Adya Mubakhit, *Model Pembelajaran Sociodrama*, Diakses dari <http://abitadya.wordpress.com/2012/02/28/32/>, pada Hari Kamis, Tanggal 24 April 2014.

mengambil suatu keputusan, (4) apabila dimaksudkan untuk mendapatkan keterampilan tertentu, sehingga diharapkan siswa mendapatkan bekal kegiatan sehari-hari yang berharga setelah mereka terjun dalam masyarakat kelak, (5) dapat menghilangkan malu, di mana bagi siswa yang tadinya mempunyai sifat malu dan takut dalam berhadapan dengan sesamanya dan masyarakat dapat berangsur-angsur hilang, menjadi terbiasa dan terbuka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, (6) untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh siswa, terutama yang berbakat bermain Peran, lakon film, dan sebagainya.

c. Langkah-langkah yang ditempuh:

- 1) Bila bermain peran atau sosioPeran baru diterapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkannya terlebih dahulu teknik pelaksanaannya dan menentukan siswa yang tepat untuk memerankan lakon tertentu secara sederhana dimainkan di depan kelas.
- 2) Menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan dan perlu juga diceritakan jalannya peristiwa dan latar belakang cerita yang akan dipentaskan tersebut.
- 3) Pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa.
- 4) Setelah bermain peran itu dalam puncak klimas, maka guru dapat menghentikan jalannya Peran. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesaikan secara umum, sehingga penonton ada kesempatan untuk berpendapat

dan menilai sosioPeran yang dimainkan.

5) Guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan jalannya bermain peran untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya.

d. Keباikan strategi bermain peran:<sup>28</sup> (1) dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, (2) merupakan kegiatan sehari-hari yang menyenangkan yang susah untuk dilupakan, (3) sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, (4) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, (5) dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri, (6) dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa dan dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Sebagaimana dengan metode-metode yang lain, metode sosioPeran atau bermain peran memiliki sisi-sisi kelemahan. Namun, yang penting di sini kelemahan dalam suatu metode tertentu dapat ditutupi dengan memakai metode yang lain. Misalnya, dengan menggunakan metode diskusi, audio visual, tanya jawab, dan metode-metode lain yang dapat dianggap melengkapi metode bermain peran.

---

<sup>28</sup> Abit Adya Mubakhit, *Model Pembelajaran Sosiodrama*, Diakses dari <http://abitadya.wordpress.com/2012/02/28/32/>, pada Hari Kamis, Tanggal 24 April 2014.

e. Kelemahan metode bermain peran ini terletak pada:<sup>29</sup>(1) bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak, (2) memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa dan ini tidak semua guru memilikinya, (3) kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu, (4) apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai, (5) tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan melalui metode ini, (6) pada pelajaran agama masalah keimanan, sulit disajikan melalui metode bermain peran.

Dalam strategi bermain peran ini siswa memiliki kesempatan yang lebih lama dalam mengembangkan keterampilan berbicaranya. Karena tanpa ada batasan untuk siswa dalam proses pembelajaran. Siswa mampu berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran.

## 2. Keterampilan Berbicara

Salah satu aspek keterampilan berbahasa adalah berbicara. Begitu krusialnya keterampilan berbicara dalam berbagai segi kehidupan membuat setiap orang perlu menguasai keterampilan tersebut. Dengan menguasai keterampilan berbicara, seseorang akan mampu mengekspresikan pikiran, perasaan, dan gagasannya secara cerdas, kreatif, dan cekatan.

---

<sup>29</sup> Bambang Alisanto, *Penerapan Metode Pembelajaran Sociodrama / Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Matematika di SMP NU Karangdadap*, Diakses dari <http://www.scribd.com/doc/76839881/Penerapan-Metode-Pembelajaran-Sociodrama> pada Hari Kamis, Tanggal 24 April 2014.

Keterampilan berbicara penting bagi siswa. Hal tersebut dikarenakan keterampilan berbicara mampu membentuk siswa menjadi penerus bangsa yang mampu melahirkan tuturan atau ujaran secara komunikatif, jelas, dan runtut, serta mudah dipahami. Selain itu, keterampilan berbicara juga dapat membentuk siswa menjadi lebih aktif dalam berpendapat. Keterampilan berbicara juga mampu membentuk siswa lebih berbudaya karena mereka sudah terbiasa dan terlatih untuk berkomunikasi dengan pihak lain sesuai dengan konteks situasi tutur di mana, kapan, dan dengan siapa ia berbicara.<sup>30</sup>

Keterampilan berbicara tidak terlepas dari keterampilan menyimak. Sebelum seseorang dapat berbicara, ia harus dapat melakukan kegiatan menyimak. Hasil dari keterampilan menyimak merupakan dasar dari keterampilan berbicara. Tarigan menyatakan:<sup>31</sup> ”Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang hanya dilalui oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari”.

Berbicara berarti mengemukakan ide atau pesan lisan secara aktif. Dalam menyampaikan pesan, informasi yang disampaikan harus mudah dipahami oleh orang lain agar terjadi komunikasi secara lancar. Surono (2006: 396) menambahkan bahwa berbicara adalah komunikasi verbal secara lisan dan

---

<sup>30</sup> Aninditya Sri Nugraheni dan Suyadi , *Empat Pilar Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Metamorfosa Press, 2011), hal. 23.

<sup>31</sup> Henry Guntur Tarigan, *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 1986), hal. 45.

langsung antara penutur dan mitra tutur yang bisa juga dengan menggunakan media komunikasi lisan, audio, dan visual.<sup>32</sup>

### 3. Bahasa Baku

Bahasa Indonesia telah menjadi bahasa resmi bangsa Indonesia. Namun, kini kurang terjaga keasliannya dan bentuk bakunya pun mengalami perubahan. Sebagai buktinya, banyak kalangan anak-anak, remaja, orang dewasa, dan orang tua yang telah mengubah bahasa baku menjadi bahasa yang tidak baku. Contohnya adalah dengan mengubah bahasa baku *mengapa* menjadi *ngapain*, *bagaimana* menjadi *gimana*, *aku* menjadi *gue*, *kamu* menjadi *loe*, *ibu* menjadi *nyokap*, *memikirkan* menjadi *mikirin*, *tidak* menjadi *enggak*, *sudah* menjadi *udah*, dan lain sebagainya.

Cara menjaga keaslian bahasa Indonesia adalah dengan menggunakan bahasa Indonesia yang mengikuti kaidah baku. Pemakaian bahasa yang mengikuti kaidah yang dibakukan itulah yang merupakan bahasa yang benar.<sup>33</sup>

### 4. Motivasi Belajar

#### a. Pengertian Motivasi

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu. Motif menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa

---

<sup>32</sup> *Ibid*, hal. 24.

<sup>33</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia: (Balai Pustaka, 1992)*,. hal. 19-20.

rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu.<sup>34</sup>

Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Seperti yang dikemukakan oleh Sarta'in dalam bukunya *Understanding of Human Behaviours*. Bahwa motif adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku atau perbuatan yang kompleks di dalam suatu tujuan atau perangsang.<sup>35</sup>

b. Fungsi Motivasi

Motivasi mempunyai 3 fungsi yaitu:<sup>36</sup>

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dijalankan yang serasi guna mencapai tujuan itu dengan menyampingkan perbuatan-perbuatan yang tak bermanfaat bagi tujuan itu.

Dari sudut sumbernya motivasi dibagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah semua faktor yang berasal dari dalam diri individu dan memberikan dorongan untuk melakukan sesuatu. Seperti orang yang gemar membaca, maka ia tidak

---

<sup>34</sup> Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 3.

<sup>35</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1986), hal. 69.

<sup>36</sup> S. Nasution, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hal. 76-77

perlu disuruh-suruh untuk membaca, karena membaca tidak hanya menjadi aktivitas kesenangannya, tetapi bisa jadi juga telah menjadi kebutuhannya.

Motivasi ekstrinsik adalah faktor yang datang dari luar diri individu, tetapi memberi pengaruh terhadap kemauan untuk belajar. Seperti pujian, peraturan, tata tertib, teladan guru, orang tua, dan lain sebagainya. Kurangnya respon dari lingkungan secara positif akan mempengaruhi semangat belajar menjadi lemah.<sup>37</sup>

c. Syarat-syarat Motivasi:

Syarat motivasi agar berhasil guna dan berdaya guna ialah dengan 5W maksudnya:<sup>38</sup>

- 1) *What*, apakah motivasi itu. Definisi ini perlu ditegaskan agar kena sasaran karena berbeda dengan sugesti. Yaitu dorongan yang diberikan kepada anak, sehingga anak berbuat sesuatu untuk mencapai tujuan.
- 2) *Why*, mengapa perlu anak itu dimotivasi agar alasannya tepat, sehingga motivasi itu kena sasarannya.
- 3) *Who*, siapakah yang memberi motivasi. Orang yang berwibawa dapat memberi motivasi lebih mantap.
- 4) *When*, kapan motivasi itu diberikan, tidak dapat sembarang tempat.

Hal ini dapat terjadi di madrasah, rumah tangga atau kelompok masyarakat tertentu. Tempat memang mempengaruhi berhasil

---

<sup>37</sup> Sumardi Suryabarata, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 1993), hal. 249

<sup>38</sup> Roestiyah, NK, *Didaktik Metodik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1988), hal. 90

tidaknya motivasi yang diberikan.

#### d. Pengertian Kualitas Pembelajaran

Pendidikan sesungguhnya merupakan suatu sistem yang dibentuk untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem adalah: “seperangkat komponen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu”.<sup>39</sup>

Mengacu pada PP No. 19 tahun 2005, standar proses pembelajaran yang sedang dikembangkan, maka lingkup kegiatan untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien meliputi: “(1) perencanaan proses pembelajaran, (2) pelaksanaan proses pembelajaran, (3) penilaian hasil pembelajaran, dan (4) pengawasan proses pembelajaran”.<sup>40</sup> Kesimpulan yang dapat diambil dari para ahli di atas, adalah bahwa sistem dibentuk oleh komponen-komponen tertentu. Komponen-komponen ini saling berinteraksi, berketergantungan atau berhubungan satu sama lain. Oleh karena itu agar tujuan organisasi tercapai dengan baik, maka komponen-komponen sistem ini harus bekerja dengan baik pula.

Belajar adalah *key term* (istilah kunci) yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar yang sesungguhnya tak pernah ada pendidikan. Belajar bertujuan mengubah kebiasaan, dari yang buruk menjadi yang baik, seperti merokok, minum-minuman keras, keluyuran, tidur siang, bangun kesiangan, bermalas-malasan, dan lain sebagainya.

---

<sup>39</sup> Syafaruddin dan Irwan Nasution. *Manajemen Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Quantum Teaching, 2005. hal.41

<sup>40</sup> Ari Nugraha. *Kualitas Proses Pembelajaran*. Diakses dari [http://the-arinugraha-centre.blogspot.com/2011/10/kualitas-proses-pembelajaran\\_18.html](http://the-arinugraha-centre.blogspot.com/2011/10/kualitas-proses-pembelajaran_18.html), pada Hari Kamis, Tanggal 24 April 2014.

Kebiasaan buruk tersebut harus diubah menjadi kebiasaan yang baik. Cara mengubahnya ialah belajar melatih diri menjauhkan kebiasaan buruk dengan modal keyakinan tekad bulat harus berhasil.<sup>41</sup>

Belajar merupakan kegiatan esensial dalam pengajaran, juga terkait dengan berbagai faktor yang dapat memberikan perubahan pada siswa. Menurut T. Raka Joni (1981) bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh matangnya seseorang atau perubahan yang bersifat temporer. Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari kegiatan sehari-hari individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>42</sup>

e. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi Republik Indonesia dan bahasa persatuan bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia diresmikan penggunaannya setelah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, tepatnya sehari sesudahnya, bersamaan dengan mulai berlakunya konstitusi. Meskipun dipahami dan dituturkan oleh lebih dari 90% warga Indonesia, bahasa Indonesia bukanlah bahasa ibu bagi kebanyakan penuturnya. Sebagian besar warga Indonesia menggunakan salah satu dari 748 bahasa yang ada di Indonesia sebagai bahasa ibu. Meskipun demikian, bahasa

---

<sup>41</sup> Ahmad Mudzakir dan Joko Sutrisno, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 1997), hal. 35

<sup>42</sup> Dalimunthe, Efenndi. *Pengertian Belajar Menurut Para Ahli*. Diakses dari <http://effendi-dmth.blogspot.com/2012/09/pengertian-belajar-menurut-paraahli.html#.UL12yYFMawo>, pada Hari Kamis, Tanggal 24 April 2014.

Indonesia digunakan sangat luas di perguruan-perguruan, di media massa, sastra, perangkat lunak, surat-menyurat resmi, dan berbagai forum publik lainnya, sehingga dapat dikatakan bahwa bahasa Indonesia digunakan oleh semua warga Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat MI menganut pendekatan komunikatif. Implementasi pembelajaran bahasa Indonesia harus lebih menekankan pada aspek komunikatif dan fungsional. Siswa diajak belajar berbahasa secara komunikatif untuk bekal kecakapan hidupnya, sehingga bahasa merupakan sesuatu yang fungsional bagi kehidupan siswa.<sup>43</sup>

#### **F. Hipotesis**

Hipotesis merupakan prediksi terhadap penelitian yang diusulkan.<sup>44</sup> Dengan melihat rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas. Dalam penelitian ini, hipotesis yang dirumuskan oleh penulis adalah bahwa dengan menerapkan strategi Bermain Peran), dapat meningkatkan keterampilan berbicara dengan bahasa baku dan motivasi belajar siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas II MI Ma'arif Bojong Tahun Ajaran 2013/2014.

#### **G. Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Adanya peningkatan keterampilan berbicara yang diperoleh dari lembar observasi keterampilan berbicara siswa di setiap siklus. Yaitu siswa mampu berkomunikasi, tidak merasa malu, dan takut untuk berbicara dengan teman-temannya.

---

<sup>43</sup> Dadan Djuanda, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Komunikatif dan Menyenangkan*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2007), hal. 1.

<sup>44</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Research I*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2001), hal. 4

2. Adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang diperoleh dari angket motivasi siswa yang dapat dilihat melalui lima indikator yaitu, rasa senang, perhatian, rasa tertarik, rasa ingin tahu, dan antusiasme siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia ketika proses pembelajaran.

## H. Metode penelitian

### 1. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian

Penelitian adalah usaha untuk menemukan, mengembangkan, dan menguji kebenaran suatu pengetahuan, yang mana menggunakan metode ilmiah.<sup>45</sup> Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas di sini adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran mereka dan belajar dari kegiatan sehari-hari mereka. Menurut Lexy J. Moleong penelitian adalah:<sup>46</sup>

Penelitian adalah bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan bahasa baku dan Motivasi Belajar Siswa dengan Strategi Bermain Peran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Ma`arif Bojong Tahun Ajaran 2013/2014 adalah termasuk jenis penelitian tindakan kelas. Hal tersebut dikarenakan arah dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk memecahkan permasalahan pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan suatu strategi tertentu yang

---

<sup>45</sup> Rochiati Wiriadmadja, *Metode PTK untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 3.

<sup>46</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 6

dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan bahasa baku dan motivasi belajar bahasa Indonesia.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan psikologi karena keterampilan berbicara anak juga tergantung keberanian dalam berinteraksi dengan orang lain. Salah satu tujuan pendekatan psikologi adalah sebagai analisis interaksi psikologis di sekolah dan masyarakat. Hal ini sebagaimana dikutip oleh Ngaliman Purwanto dalam bukunya yang berjudul psikologi pendidikan bahwa belajar yang efisien juga bergantung atau dipengaruhi oleh iklim belajar (*learning climate*) yang mencakup keadaan fisik, sosial, mental siswa, minat, sikap, nilai-nilai, sifat-sifat kepribadiannya, kecakapan-kecakapannya, dan sebagainya.<sup>47</sup>

## 2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian menurut S. Nasution adalah sumber di mana data diperoleh.<sup>48</sup> Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas II MI Ma`arif Bojong yang berjumlah 17 siswa. Terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan serta satu orang guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II (In Widiarti,S.Fil) sebagai kolaborator.

## 3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah fasilitas yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data. Hal tersebut bertujuan agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis,

---

<sup>47</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 8

<sup>48</sup> S. Nasution, *Metodologi Penelitian Naturalistik Kualitatif*, (Bandung: Tarsito, 1996), hal. 1.

sehingga lebih mudah diolah.<sup>49</sup> Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Peneliti

Dalam penelitian kualitatif, penulis merupakan perencana, pelaksana, pengumpul data, analisis, penafsir data, dan pada akhirnya peneliti juga menjadi pelapor hasil penelitiannya.<sup>50</sup>

b. Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan sebagai alat pemantau kegiatan guru maupun siswa selama proses pembelajaran bahasa Indonesia. Observasi bertujuan untuk mengamati dan mencatat setiap tindakan yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran sehingga, kelemahan dapat diperbaiki pada siklus berikutnya. Lembar observasi diantaranya adalah lembar observasi guru dan siswa, lembar keterampilan berbicara siswa, dan lembar penilaian hasil proses pembelajaran.

c. Wawancara

Wawancara berbentuk pertanyaan-pertanyaan secara terstruktur. Wawancara yang ditujukan kepada guru bahasa Indonesia dan siswa pada setiap akhir siklus dengan tujuan untuk mengetahui hasil proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan strategi Bermain Peran.

---

<sup>49</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), hal. 139.

<sup>50</sup> Lexy J. Moloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 68.

d. Catatan Lapangan

Yang dinamakan catatan lapangan disini adalah catatan rinci tentang keadaan selama proses pembelajaran berlangsungnya penelitian. Catatan ini diperoleh dari apa yang didengar, dilihat, dialami dan dipikirkan oleh peneliti.

e. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbentuk angket langsung tertutup, ditujukan kepada siswa kelas II MI Ma`arif Bojong guna mendapat data tentang penerapan strategi Bermain Peran (role play) untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas II MI Ma`arif Bojong. Merupakan angket langsung, artinya responden menjawab tentang dirinya sendiri, dan jika dipandang dari bentuknya merupakan *rating-scale* (skala bertingkat), yaitu sebuah pernyataan diikuti kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan. Dalam angket ini siswa harus menjawab sesuai dengan pilihan kolom yang sudah disediakan di samping pernyataan. Pilihan jawaban yang ada yakni S yang diartikan sebagai selalu, K yang diartikan sebagai kadang-kadang, dan T yang berarti tidak pernah. Serta dalam angket yang diisi oleh siswa terdapat 20 indikator aspek motivasi yang terbagi menjadi beberapa nomor butir yakni: untuk aspek rasa senang terdapat pada nomor butir 1, 3, 7, 9, 11, 13, dan 20. Aspek rasa perhatian pada nomor butir 2, 5, dan 10. Aspek rasa tertarik pada nomor butir 4, 6, dan 14. Aspek rasa ingin

tahu pada nomor butir 8, 15, 16, dan 19. Serta aspek antusiasme pada nomor butir 12, 17, dan 18.

f. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengetahui suasana kelas saat proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan strategi Bermain Peran. Alat dokumentasi yang dipakai adalah alat tulis untuk mencatat proses berlangsungnya wawancara. Kamera digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan siswa selama proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan strategi Bermain Peran.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik atau metode penelitian adalah langkah-langkah yang ditempuh dalam riset yang diatur secara baik. Adapun metode yang dipakai adalah:

a. Observasi

Observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.<sup>51</sup> Observasi ini dilakukan dengan mengamati jalannya proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan strategi Bermain Peran di kelas II MI Ma`arif Bojong. Pengamatan dilakukan oleh penulis dan didampingi oleh teman sejawat sebagai observer atau pengamat.

---

<sup>51</sup> Nana Syaodih Sukmandinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007) hal. 220.

b. Wawancara

Wawancara atau *interview* adalah suatu metode untuk menggali informasi yang dilakukan dengan cara dialog antara peneliti dengan narasumber.<sup>52</sup> Adapun pihak yang diwawancarai dalam penelitian ini adalah guru bahasa Indonesia kelas II yaitu Iin Widiarti,S.Fil, dan siswa kelas II MI Ma'arif Bojong. Pihak yang diwawancarai tersebut adalah sebagai berikut:

a) Guru bahasa Indonesia

Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana keterampilan berbicara dan motivasi belajar siswa kelas II sebelum dilakukan penelitian dan setelah penelitian. Selain itu, strategi apa saja yang pernah digunakan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan bahasa baku dan motivasi belajar siswa kelas II MI Ma'arif Bojong.

b) Kepala Madrasah

Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data tentang visi dan misi Madrasah, keadaan guru dan siswa, struktur organisasi, dan sarana prasarana.

c) Siswa Kelas II

Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terkait dengan pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan strategi Bermain Peran. Adapun teknik wawancara

---

<sup>52</sup> Nana Syaodih Sukmandinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007). , hal. 202-203.

pada penelitian ini adalah: dari 17 siswa kelas II akan diwawancarai semua. Pada siklus pertama, penulis akan mewawancarai 7 siswa, pada siklus kedua akan mewawancarai 10 siswa, dan pada siklus ketiga akan mewawancarai 10 siswa.

c. Metode Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbentuk angket langsung tertutup dan ditujukan kepada siswa kelas II MI Ma'arif Bojong guna mendapat data tentang upaya meningkatkan keterampilan berbicara dengan bahasa baku dan motivasi belajar siswa dengan strategi Bermain Peran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II MI Ma'arif Bojong Tahun Ajaran 2013/2014.

d. Dokumentasi

Metode dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis.<sup>53</sup> Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data tentang proses pembelajaran, gambaran umum, letak geografisnya, sejarah berdirinya, visi-misi dan tujuan pendidikan MI Ma'arif Bojong, kondisi pendidik, karyawan dan siswa, struktur organisasi, kegiatan ekstrakurikuler, sarana-prasarana, dan dokumentasi lain.

5. Uji Keabsahan Data

Untuk menjaga keabsahan data, dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai pengamat dan guru sebagai penyampai materi atau berkolaborasi. Uji

---

<sup>53</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), hal. 139

keabsahan data menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain.<sup>54</sup> Adapun teknik triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber, berarti membandingkan data dan mengecek balik derajat kepercayaan yang diperoleh melalui waktu dan nilai yang berbeda dalam metode kualitatif.

Hal ini dapat dicapai dengan jalan :

- a. Membandingkan hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
- b. Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
- c. Membandingkan keadaan dan persepektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang yang tidak terlibat dalam penelitian.
- d. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.<sup>55</sup>

#### 6. Teknik Analisa Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data hasil observasi (pengamatan guru dan siswa) dan catatan lapangan dianalisis secara deskriptif. Selain itu, penulis juga menggunakan jurnal harian untuk mengetahui perkembangan siswa setiap harinya.

Untuk analisis hasil angket mengenai respon siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan strategi Bermain Peran (role play). Angket dihitung setiap akhir pembelajaran kemudian dianalisis.

---

<sup>54</sup> Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm.330.

<sup>55</sup> *Ibid*, hlm.331.

Menurut Syaiful Bahri dan Aswan Zain,<sup>56</sup> bahwa yang menjadi petunjuk keberhasilan suatu proses pembelajaran ditunjukkan dengan adanya peningkatan respon siswa terhadap proses pembelajaran.

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses memilih, memusatkan perhatian, dan menyederhanakan melalui seleksi dari data mentah yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan, sehingga menjadi informasi yang bermakna.

b. *Display Data*

Data telah diperoleh melalui lembar observasi keterampilan berbicara dan angket motivasi belajar siswa, kemudian dihitung dengan presentase. Rumus menghitung keterampilan berbicara siswa adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase aspek } (x = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%)$$

Keterangan:

A= Kelancaran berbicara

1. Siswa tidak mampu berbicara
2. Siswa berbicara dengan bantuan guru
3. Siswa berbicara tanpa bantuan guru

B= Intonasi

1. Intonasi tidak tepat
2. Intonasi tepat dengan bantuan guru

---

<sup>56</sup> Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal. 120.

3. Tanpa bantuan guru

C= Ketepatan pilihan kata

1. Tidak menggunakan pilihan kata yang tepat

2. Dengan bantuan guru

3. Tanpa bantuan guru

D= Struktur kalimat

1. Tidak menggunakan struktur kalimat yang jelas

2. Dengan bantuan guru

3. Tanpa bantuan guru

E= Kontak mata

1. Berbicara tidak menghadap teman

2. Menghadap teman dengan suruhan guru

3. Menghadap teman tanpa suruhan guru

Kriteria penilaian keterampilan berbicara siswa:<sup>57</sup>

81% - 100% = sangat baik

61% - 80% = baik

41% - 60% = cukup

21% - 40% = kurang

0% - 20% = sangat kurang

Setelah menilai keterampilan berbicara siswa, selanjutnya dilakukan perhitungan. Data kuantitatif tersebut ditafsirkan dengan

---

<sup>57</sup> Imam Zubaidy Anshory, *Penggunaan Pendekatan Pragmatik dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI di MI Al Ihsan Jeru Turen Malang*, diakses dari <http://lib.uin-malang.ac.id/thesis/fullchapter/07140067-imam-zubaidy-a.ps>, pada Hari Kamis, Tanggal 24 April 2014

kalimat yang bersifat kualitatif. Presentase motivasi belajar siswa dapat diperoleh dengan menggunakan rumus. Rumus menghitung motivasi siswa adalah sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari:

1. Rasa senang
2. Rasa perhatian
3. Rasa tertarik
4. Rasa ingin tahu
5. Antusiasme

Alternatif jawaban untuk masing-masing indikator motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Skor 3=Selalu
2. Skor 2=Kadang-kadang
3. Skor 1=Tidak pernah

**Table I.1.**

**Kriteria motivasi belajar siswa<sup>58</sup>**

No	Persentase	Kualifikasi
1	76% - 100%	Baik (B)
2	56% - 75%	Cukup (C)
3	40% - 55%	Kurang (K)

<sup>58</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 246

4	< 40%	Tidak Baik (TB)
---	-------	-----------------

Data yang diperoleh, kemudian diambil kesimpulan apakah tujuan dari penelitian sudah tercapai atau belum. Jika belum, maka penulis melakukan tindakan selanjutnya untuk memperbaiki tindakan sebelumnya. Jika sudah tercapai maka penelitian dihentikan.

#### 4. Rancangan Penelitian

Penelitian tindakan kelas merupakan jenis kolaborasi. Pihak yang melakukan tindakan adalah guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dan penulis sendiri yang juga berperan sebagai guru. Dalam penelitian ini membutuhkan teman sejawat yang berperan sebagai pengamat atau observer.

Desain penelitian tindakan kelas di setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi terhadap pelaksanaan tindakan, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas terdiri atas tiga siklus, tiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan.

##### a. Siklus I

###### 1) Perencanaan (*Planning*)

Dalam perencanaan ini penulis akan melakukan tindakan menyusun dan mengembangkan RPP berdasarkan materi dan strategi pembelajaran yang akan disampaikan saat proses pembelajaran. Penulis selaku peneliti dan guru juga membuat lembar observasi guru dan siswa, lembar penilaian hasil proses pembelajaran siswa, pedoman wawancara, jurnal harian, dan angket. Selain itu, penulis juga

mempersiapkan media pembelajaran dan kamera untuk mengambil gambar saat proses pembelajaran berlangsung.

2) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahap selanjutnya setelah perencanaan adalah pelaksanaan tindakan. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru dan penulis mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Guru menggunakan strategi Bermain Peran dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan motivasi belajar siswa sesuai yang telah direncanakan.

3) Pengamatan (*Observing*)

Observasi merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh teman sejawat sebagai pengamat atau observer. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dilaksanakan untuk mengamati proses pelaksanaan tindakan.

4) Refleksi (*Reflecting*)

Data-data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan dan dianalisis agar guru dan penulis dapat merefleksi diri tentang proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dengan demikian, guru dan penulis dapat mengetahui bagaimana melaksanakan strategi siklus ini. Berdasarkan hasil refleksi ini akan dapat diketahui kelemahan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan penulis, sehingga dapat digunakan untuk menentukan tindakan kelas pada siklus berikutnya. Selain itu, untuk mengontrol jalannya penelitian agar sesuai dengan

tujuan penelitian.

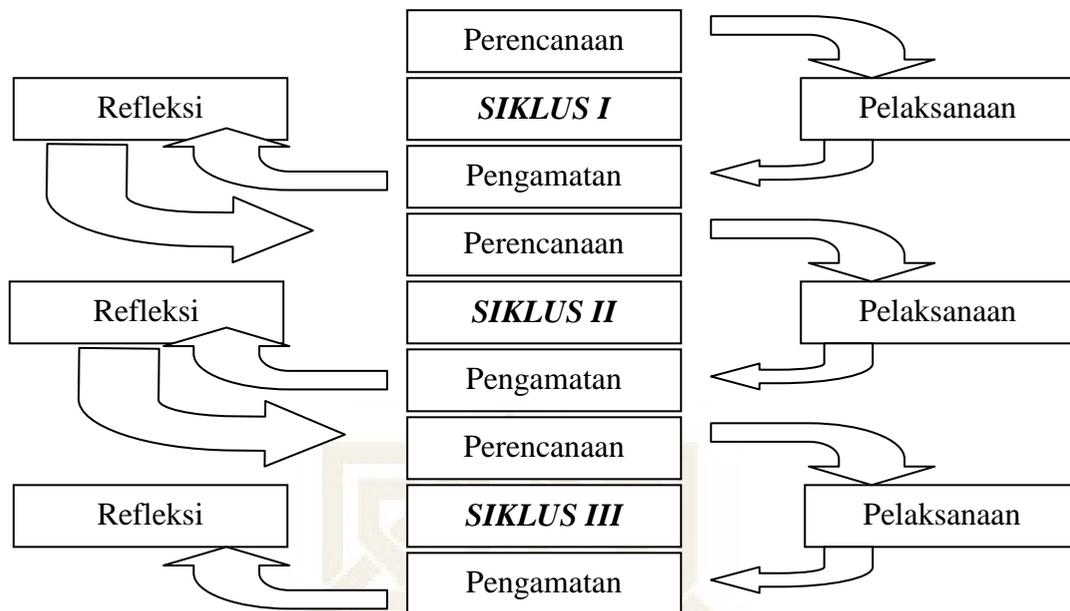
**b. Siklus II**

Pada siklus kedua ini, tindakan yang diberikan dimaksudkan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus pertama. Kekurangan-kekurangan tersebut akan diperbaiki pada siklus II dengan menggunakan materi yang berbeda dengan siklus sebelumnya. Namun, lembar penilaian dan lembar observasi yang digunakan masih sama seperti siklus I.

**c. Siklus III**

Pada siklus ketiga atau siklus terakhir ini, tindakan yang dilakukan bertujuan untuk memperbaiki tindakan-tindakan yang dilakukan pada siklus kedua. Materi yang digunakan berbeda dengan materi pada siklus I dan siklus II. Namun, tetap menggunakan lembar penilaian dan lembar observasi seperti pada siklus I dan siklus II.

Prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) divisualisasikan dalam bentuk gambar sebagai berikut:



**Gambar 1.1**

**Bagan Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas<sup>59</sup>**

**I. Sistematika Pembahasan**

Guna mempermudah pembahasan, maka penulis membagi pokok pembahasan menjadi beberapa BAB. Adapun sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut: Bagian formalitas yang terdiri halaman judul skripsi, halaman surat pernyataan, halaman surat persetujuan skripsi, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman abstrak, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

<sup>59</sup> Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 16.

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II membahas tentang gambaran umum MI Ma`arif Bojong Panjatan Kulon Progo, yang meliputi: letak dan keadaan geografis, sejarah berdirinya dan perkembangannya, dasar dan tujuan pendidikannya, struktur organisasi, keadaan guru, siswa dan karyawan, serta keadaan sarana dan prasarana.

Bab III berisi tentang proses pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Ma`arif Bojong Panjatan Kulon Progo yang meliputi: pelaksanaan pembelajaran di MI Ma`arif Bojong dengan menggunakan strategi Bermain Peran (role play), pengaruh penggunaan strategi pembelajaran Bermain Peran (role play) terhadap kemampuan berbicara dengan bahasa baku dan prestasi belajar.

Kemudian terakhir Bab IV penutup, yang didalamnya berisi tentang kesimpulan dan saran.

Bagian akhir dari skripsi ini terdiri atas daftar pustaka dan lampiran yang terkait dengan penelitian.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) dengan Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dengan Bahasa Baku dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II MI Ma`arif Bojong Panjatan Kulon Progo Tahun 2013/2014 dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Melalui penerapan strategi bermain peran pada pembelajaran bahasa Indonesia, keterampilan berbicara dan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Presentase keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuan baik siklus I, II, dan III. Presentase keterampilan berbicara siswa pra tindakan adalah sebesar 52,55%, pada siklus I pertemuan I meningkat menjadi 57,65%, pertemuan II meningkat menjadi 60,39%. Siklus II pertemuan I meningkat menjadi 73,33%, dan pertemuan II menjadi 74,90%. Sedangkan pada siklus III pertemuan I meningkat menjadi 79,22% dan pada pertemuan II menjadi 83,92%. Presentase motivasi belajar siswa selalu mengalami peningkatan, yaitu 56,14% pada pra tindakan dan meningkat menjadi 72,45% pada siklus I, pada siklus II meningkat menjadi 78,31%, dan siklus III meningkat menjadi 85,05%. Jadi, pembelajaran dengan menggunakan strategi bermain peran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Penerapan strategi bermain peran pada pembelajaran bahasa Indonesia pada siklus I pertemuan I menyampaikan pesan pendek, siswa dibagi menjadi empat kelompok, kelompok I dan II tampil di depan dalam setiap kelompok satu siswa menjadi pemesan satu siswa menjadi pembawa pesan dan satu siswa menjadi penerima pesan. Pada pertemuan II materi masih sama hanya kelompok III dan IV yang maju.

Penerapan strategi bermain peran pada pembelajaran bahasa Indonesia pada siklus II pertemuan I menceritakan kembali cerita pendek, salah satu siswa bercerita yang lain mendengarkan dan menyampaikan kembali isi cerita pada teman sekelompoknya. Pada pertemuan II menceritakan kembali dongeng yang diperdengarkan.

Penerapan strategi bermain peran pada pembelajaran bahasa Indonesia pada siklus III pertemuan I menceritakan kegiatan sehari pada teman sekelompok secara bergantian. Pada pertemuan II menceritakan kegiatan sehari-hari pada teman sekelompok dan saling menceritakan kembali pada teman lain. Keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan di setiap pertemuan pada siklus I, II, dan III. Peningkatan tersebut dapat dilihat berdasarkan aspek kelancaran siswa dalam berbicara, intonasi, ketepatan dalam memilih kata, menggunakan struktur kalimat yang tepat, dan melakukan kontak mata kepada lawan bicara. Dengan menggunakan strategi pembelajaran bermain peran juga tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara siswa, akan tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa yang semula bermalas-malasan dan bosan ketika mengikuti pembelajaran bahasa

Indonesia. Namun, setelah diterapkannya strategi bermain peran motivasi belajar siswa menjadi meningkat.

## **B. Saran**

Adapun saran yang diberikan penulis pada akhir penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Siswa**

Hendaknya sejak kelas II ini siswa sudah mampu mengembangkan potensi yang dimiliki. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara membiasakan diri berdialog atau bercerita dengan orang lain, mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Dengan membiasakan diri berbicara secara baik dan benar kepada lawan bicara. Siswa tidak perlu malu ketika harus berbicara dengan lawan bicaranya.

### **2. Guru**

Guru hendaknya terus mengembangkan strategi pembelajaran yang diterapkan untuk mencapai kompetensi dasar yang ditargetkan dan demi pengembangan mutu pendidikan di madrasah pada umumnya dan di kelas pada khususnya.

### **3. Madrasah**

Madrasah hendaknya menjadi fasilitator yang selalu memperhatikan keperluan yang mendukung terjadinya pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan motivasi belajar siswa. Madrasah

juga harus menciptakan suasana lingkungan belajar yang kondusif dengan warga madrasah maupun masyarakat yang berada disekitarnya.

#### 4. Penulis

Penulis hendaknya lebih kritis dan tanggap terhadap berbagai permasalahan untuk pembaharuan dalam dunia pendidikan. Diharapkan pada tahap selanjutnya terdapat adanya penelitian lebih lanjut yang berkenaan dengan penerapan strategi bermain peran dalam pembelajaran yang lain.

#### C. **Kata Penutup**

Penulis sangat menyadari, bahwa skripsi ini masih jauh dalam kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya



## Daftar Pustaka

- Abid, Mubakhit Adya,. *Model Pembelajaran SosioPeran*. 2012. Diakses dari <http://abitadya.wordpress.com/2012/02/28/32/>, pada Hari Kamis, Tanggal 24 April 2014
- Alisanto, Bambang. *Penerapan Metode Pembelajaran SosioPeran / Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Matematika di SMP NU Karangdadap*. 2012. Diakses dari <http://www.scribd.com/doc/76839881/Penerapan-Metode-Pembelajaran-SosioPeran>, pada Hari Kamis, Tanggal 24 April 2014.
- Andri. *Proposal Keterampilan Berbicara*. 2013. Diakses dari <http://skripsiberbicara.blogspot.com/>, pada Hari Kamis, Tanggal 24 April 2014.
- Anshory, Imam Zubaidy. *Penggunaan Pendekatan Pragmatik dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI di MI Al Ihsan Jeru Turen Malang*. 2010. Diakses dari <http://lib.uin-malang.ac.id/thesis/fullchapter/07140067-imam-zubaidy-a.ps>, pada Hari Kamis, Tanggal 24 April 2014.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 1993. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 2006.
- B. Uno, Hamzah. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara. 2007.
- Bahri, Syaiful dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 1997.
- Dalimunthe, Efenndi. *Pengertian Belajar Menurut Para Ahli*. 2012. Diakses dari <http://effendi-dmth.blogspot.com/2012/09/pengertian-belajar-menurut-para-ahli.html#.UL12yYFMawo>, pada Hari Selasa, Tanggal 22 April 2014.
- Darmansyah. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2010.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 1992.
- Djuanda, Dadan. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2007.

- Guntur, Tarigan Henry. *Metodologi Pengajaran Berbahasa 2*. Bandung: Angkasa. 1991.
- Hadi, Sutrisno. *Metodologi Research I*. Yogyakarta: Andi Offset. 2001.
- Id.wikipedia.org. *Pengertian Strategi*. 2013. Diakses dari <http://id.wikipedia.org/wiki/Strategi>, pada hari Rabu, Tanggal 23 April 2014.
- Indrawati. *Studi Komparasi Penggunaan Role Playing dan Ceramah*. Madiun: IKIP PGRI. 2005.
- Joeyjojoi. *Proposal Penelitian Tindakan Kelas*. 2008. Diakses dari <http://joeyjojoi.wordpress.com/2008/07/07/proposal-penelitian-tindakan-kelas/>, pada Hari Kamis, Tanggal 4 April 2013.
- Moloeng, J. Lexy. *Metodologi Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2005.
- Mudzakir, Ahmad dan Joko. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia. 1997.
- Nasution, S. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. 1995.
- Metodologi Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito. 1996.
- Priyambodo, Panggih. *Pengaruh Metode SosioPeran (Role Playing) Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar IPA-Biologi pada Materi Fotosintesis Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta*, 2011. Skripsi Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Purwanto, Ngalmim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2007.
- Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar Mengajar*. Bandung: Alfabeta. 116. 2009.
- Silberman, Melvin L., *Active Learning : 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung: Penerbit Nusa Media Dengan Penerbit Nuansa, 2004
- Sri Nugraheni, Aninditya dan Suyadi. *Empat Pilar Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Metamorfoza Press. 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2009.

- Sukmandinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2007.
- Suranto, Dwi Iwan. *Eksperimentasi Direct Method dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa dengan Bahasa Arab (Pada Siswa Kelas V MIIT Ar-Rahman Bantul Yogyakarta Tahun Pelajaran 2006/2007)*, 2007. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Suryabarata, Sumardi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Raja Grafindo. 1993.
- Syafaruddin dan Irwan Nasution. *Manajemen Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Quantum Teaching. 2005.
- Tarigan, Henry Guntur. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa. 1986.
- Tim Dosen Sejarah Kebudayaan Islam. *Handout Sejarah Kebudayaan Islam*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah. 2010.
- Wijaya, Choki. *Seni Berbicara dan Berkomunikasi*. Yogyakarta: Solusi Distribusi. 2010.
- Wiriadmadja, Rochiati. *Metode PTK untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2006
- Zainuddin, Muhammad Abdul Madjid. *Motto Skripsi yang Baik dan Benar*. . 2012 Diakses dari [www.sarjanaku.com/2011/11/motto-skripsi-yang-baik-dan-benar.html](http://www.sarjanaku.com/2011/11/motto-skripsi-yang-baik-dan-benar.html), pada Hari Selasa, Tanggal 22 April 2014.
- Zanuarita, Dina. *Penerapan Strategi Bowling Kampus Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Keaktifan Belajar IPS Kelas III A MI Negeri Jejeran Bantul*, 2011. *Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*.

**Lampiran I**

Bukti Seminar Proposal



**Lampiran II**

Berita Acara Seminar Proposal





LEMBAGA PENDIDIKAN MA`ARIF NU KULON PROGO  
**MADRASAH IBTIDAIYAH MA`ARIF BOJONG**

STATUS : TERAKREDITASI C

SK.KA.KANDEPAG KAB.KULON PROGO NO:MD.3/5/PP 004/1292/1994 Tgl.5-8-1994

Alamat :Pedukuhan V, Bojong, Panjatan, Kulon Progo, Yogyakarta 55655

**SURAT KETERANGAN**

No: 205 / MI Mrf/ VI /2014

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MI Ma`arif Bojong Panjatan Kulon Progo:

Nama : Hj. SURAHMI, S.Pd.I  
Nip : 19600503 198407 2 001  
Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan sesungguhnya bahwa :

Nama : MAHBUB MISBAHUDIN  
NIM : **13485233**  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

benar-benar telah mengadakan penelitian untuk mengumpulkan data dalam rangka menyusun skripsi dengan judul: Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dengan Bahasa Baku dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II MI Ma`arif Bojong Panjatan Kulon Progo Tahun 2013/2014, mulai tanggal 21 April 2014 sampai dengan tanggal 30 Mei 2014.

Demikian surat Keterangan ini kami berikan kepada yang bersangkutan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bojong, 30 Mei 2014  
Kepala Madrasah

Hj. SURAHMI, S.Pd.I  
NIP 19600503198407 2 001

## Lampiran VI

### SURAT PERNYATAAN

Assalamu'alaikum wr. wb  
Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : IIN WIDIARTI, S.Fil  
Jabatan : Guru kelas II  
Alamat : Bojong, Panjatan, Kulon Progo, D.I.Yogyakarta

Telah membantu dalam penelitian tindakan kelas pada skripsi sdr. Mahbub Misbahudin, dengan judul : Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dengan Bahasa Baku dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II MI Ma`arif Bojong Panjatan Kulon Progo Tahun 2013/2014.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.  
Wassalamu'alaikum wr. wb

Kulon Progo, 21 Juni 2014  
Yang menyatakan

IIN WIDIARTI, S.Fil

**Lampiran V**

Kartu Bimbingan Skripsi



## Lampiran VI

### PEDOMAN PENGUMPULAN DATA

#### A. Pedoman Wawancara

1. Sumber Data: Kepala Madrasah
  - a. Bagaimana latar belakang berdirinya MI Ma`arif Bojong Panjatan dan perkembangannya sampai sekarang?
  - b. Sejarah berdiri dan Perkembangan MI Ma`arif Bojong Panjatan
    - 1) Kapan MI Ma`arif Bojong Panjatan didirikan?
    - 2) Bagaimana sejarah berdirinya MI Ma`arif Bojong Panjatan?
    - 3) Bagaimana perkembangannya sampai sekarang?
  - c. Apa visi dan misi dari MI Ma`arif Bojong Panjatan?
  - d. Apa tujuan yang hendak dicapai dengan mendirikannya MI Ma`arif Bojong Panjatan?
  - e. Bagaimana struktur organisasi di MI Ma`arif Bojong Panjatan?
  - f. Bagaimana keadaan guru dan karyawan di MI Ma`arif Bojong Panjatan?
  - g. Bagaimana keadaan siswa di MI Ma`arif Bojong Panjatan?
  - h. Apa saja kegiatan ekstrakurikuler yang terdapat di MI Ma`arif Bojong Panjatan?
  - i. Sarana prasarana apa saja yang dimiliki untuk menunjang proses pendidikan dan pembelajaran di MI Ma`arif Bojong Panjatan?
2. Sumber Data: Guru Bahasa Indonesia MI Ma`arif Bojong Panjatan
  - a. Pra penelitian
    - 1) Bagaimana kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia?
    - 2) Keterampilan berbicara siswa sudah dapat diterapkan atau dioptimalkan sejak kelas berapa?
    - 3) Metode apa saja yang pernah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan motivasi belajar siswa?
    - 4) Bagaimana hasilnya setelah diterapkannya metode tersebut?
    - 5) Adakah pengaruhnya terhadap keterampilan berbicara dan motivasi belajar siswa?
    - 6) Bagaimana motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia?
  - b. Setelah Tindakan
    - 1) Bagaimana pendapat Ibu tentang penerapan strategi Bermain peran ini?
    - 2) Menurut Ibu, apakah strategi bermain peran dapat meningkatkan ketrampilan berbicara dan motivasi belajar siswa?

- 3) Apa saja kendala yang terdapat dalam penerapan strategi bermain peran ini?
  - 4) Apakah Ibu pernah menerapkan strategi ini sebelumnya?
3. Sumber Data: Siswa MI Ma`arif Bojong Panjangan
- a. Wawancara pra penelitian:
    - 1) Kalian suka tidak dengan pelajaran Bahasa Indonesia? Alasannya apa?
    - 2) Menurut Kalian apakah pelajaran bahasa Indonesia itu sulit? Alasannya apa?
    - 3) Bagaimana cara belajar bahasa Indonesia selama ini?
    - 4) Menurut kalian bagaimana cara belajar bahasa Indonesia yang diterapkan oleh Bu Iin Widiarti?
    - 5) Kesulitan apa yang kalian hadapi saat belajar bahasa Indonesia?
    - 6) Pembelajaran bahasa Indonesia seperti apa yang kalian inginkan?
  - b. Wawancara Pasca Penelitian:
    - 1) Adik-adik, apa yang kalian rasakan setelah belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan strategi bermain peran tadi?
    - 2) Apakah adik-adik senang belajar dengan menggunakan strategi bermain peran?
    - 3) Adik-adik lebih senang belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan strategi bermain peran atau menggunakan strategi lain lain seperti diskusi, tanya jawab atau ceramah?
    - 4) Menurut adik-adik, belajar dengan menggunakan strategi bermain peran itu susah atau mudah?
    - 5) Apakah adik-adik suka belajar bahasa Indonesia dengan strategi yang telah dilaksanakan?
    - 6) Menurut adik-adik lebih suka mana antara strategi yang digunakan ini tadi dengan strategi yang digunakan oleh Bu Iin Widiarti?
    - 7) Apakah adik-adik merasa lebih paham belajar dengan menggunakan strategi bermain peran?
    - 8) Menurut adik-adik, apakah ada hal yang menarik dari pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan strategi bermain peran ini?
    - 9) Apa yang menarik menurut kalian? Ini pertanyaan terakhir yang bu Yani mau tanyakan. Ada tidak kesulitan ketika kalian bermain peran atau bercerita?
    - 10) Apa saja kesulitan itu?

**B. Pedoman Dokumentasi**

1. Letak dan keadaan geografis MI Ma`arif Bojong Panjatan
2. Sejarah berdiri dan perkembangan MI Ma`arif Bojong Panjatan
3. Visi, misi, dan tujuan MI Ma`arif Bojong Panjatan
4. Struktur organisasi MI Ma`arif Bojong Panjatan
5. Keadaan guru, karyawan, dan siswa MI Ma`arif Bojong Panjatan
6. Kegiatan ekstrakurikuler MI Ma`arif Bojong Panjatan
7. Keadaan sarana prasarana MI Ma`arif Bojong Panjatan
8. Rencana pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia

**C. Pedoman Observasi**

1. Letak dan keadaan geografis MI Ma`arif Bojong Panjatan
2. Keadaan sarana dan prasarana MI Ma`arif Bojong Panjatan
3. Suasana lingkungan MI Ma`arif Bojong Panjatan
4. Proses pembelajaran MI Ma`arif Bojong Panjatan



**Lampiran VII**

**LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II MI MA'ARIF BOJONG PANJATAN**

**Siklus I Pertemuan I**

**Hari / Tanggal :**

Nama	A			B			C			D			E			Total Skor	Presentase
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
Farhan Adiansah																	
Daim Anjassyah																	
Aina Minkhatul M																	
Luqman hakim																	
Aufa Ahmad A																	
Najwa Dafinatul M																	
Ihwan Basuki Saputra																	
Zulfa Rafiqah																	
Dian Nur Cahyana																	
Eka Nur Hasanah																	
Rizkiana Lestari N																	
Muh Rafli																	
Agung Dwi Nugroho																	
Olivia Oktaviandra																	
Hesti Candra P																	
Maula Azahra																	
Arsyida Khairatin N																	
Jumlah																	
Rata-rata																	
Presentase																	

Rumus menghitung keterampilan berbicara siswa adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase aspek } (x = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%)$$

Keterangan:

A= Kelancaran berbicara

1. Siswa tidak mampu berbicara
2. Siswa berbicara dengan bantuan guru
3. Siswa berbicara tanpa bantuan guru

B= Intonasi

1. Intonasi tidak tepat
2. Intonasi tepat dengan bantuan guru
3. Tanpa bantuan guru

C= Ketepatan pilihan kata

1. Tidak menggunakan pilihan kata yang tepat
2. Dengan bantuan guru
3. Tanpa bantuan guru

D= Struktur kalimat

1. Tidak menggunakan struktur kalimat yang jelas
2. Dengan bantuan guru
3. Tanpa bantuan guru

E= Kontak mata

1. Berbicara tidak menghadap teman
2. Menghadap teman dengan suruhan guru
3. Menghadap teman tanpa suruhan guru

Kriteria penilaian keterampilan berbicara siswa:

81% - 100%	= sangat baik
61% - 80%	= baik
41% - 60%	= cukup
21% - 40%	= kurang
0% - 20%	= sangat kurang

## Lampiran VIII

### HASIL OBSERVASI KELAS (JURNAL HARIAN I)

**Hari / Tanggal** : Rabu, 07 Mei 2014  
**Waktu** : 08.00 – 11.30 WIB  
**Tempat** : Kelas II MI Ma`arif Bojong Panjatan  
**Kegiatan** : Pra Tindakan I

Pra tindakan dengan menggunakan metode observasi kelas ini dilakukan pada hari Rabu, tanggal 07 Mei 2014 pukul 08.00 – 11.30 WIB. Dalam kegiatan observasi ini melibatkan 18 subjek, yang terdiri dari 17 siswa dan 1 orang guru mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu Ibu Iin Widiarti, S.Pd.

Di awal tatap muka, guru mata pelajaran bahasa Indonesia memasuki kelas bersama dengan penulis. Suasana kelas sedikit ramai dan guru pun mengkondisikannya. Setelah siswa dapat dikondisikan, guru mengucapkan salam dan siswa pun menjawabnya. Guru memimpin siswa untuk berdoa dan dilanjutkan dengan menanyakan kabar siswa serta menanyakan siswa yang tidak hadir pada hari ini.

Guru melakukan *pre test* yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Beberapa siswa ikut berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan guru tentang materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini.

Materi yang dipelajari pada pertemuan hari ini adalah tentang “Menyampaikan kembali pesan pendek”, sesuai dengan materi yang terdapat dalam buku paket bahasa Indonesia. Guru meminta siswa untuk membuka buku paket bahasa Indonesia hal 140. Setelah itu, guru menjelaskan sedikit materi tentang menyampaikan pesan. Siswa putri memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh, sedangkan ada beberapa siswa putra yang asyik berbicara dengan teman sebangkunya, sehingga tidak memperhatikan penjelasan guru.

Pada tatap muka yang pertama ini, guru meminta semua siswa untuk membaca contoh pesan yang terdapat pada bacaan, kemudian dilanjutkan dengan mengajak siswa untuk memberikan tanggapan tentang “Bagaimana jika kalian mendapat pesan untuk disampaikan kepada orang lain?”. Pertanyaan guru tersebut, pertama kali ditanggapi oleh siswa putra yang bernama Lukman, Siswa berikutnya yang memberikan tanggapan adalah Olivia, Hesti menjawab “Harus disampaikan bu!” Pertanyaan kedua yang diberikan oleh guru untuk ditanggapi siswa adalah “Bagaimana jika Kalian mendapat pesan namun tidak disampaikan?”. Setelah mendengarkan pernyataan guru, kemudian siswa menuliskan tanggapannya di buku tulis masing-masing. Untuk mengetahui hasil pekerjaan siswa, guru berkeliling

mengoreksi satu persatu tanggapan mereka dan membantu siswa yang kesulitan untuk memilih kata-kata. Sebagian besar siswa aktif mengerjakan tugas tersebut. Namun hanya sebagian kecil siswa yang tepat dalam memberikan tanggapan terhadap peristiwa tersebut

Catatan penting yang didapatkan oleh penulis pada jam pertama dan kedua adalah, bahwa sebagian siswa masih ada yang asyik berbicara dengan teman sebangkunya tanpa menghiraukan penjelasan guru, siswa masih malu-malu ketika diminta menjawab atau memberikan tanggapan, siswa kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran, dan ada juga siswa yang asyik bermain pensil (memutar-mutarkan pensil untuk mainan). Siswa masih belum bisa memahami pertanyaan yang diberikan oleh guru, sehingga mereka masih bingung ketika harus memberikan tanggapan. Meskipun siswa bisa menyampaikan tanggapan, namun suaranya masih pelan dan malu-malu.

Selanjutnya adalah, guru meminta siswa untuk praktik bertelepon seperti materi yang terdapat pada buku. Sebelum siswa memperagakan cara bertelepon, terlebih dahulu guru mencontohkan cara bertelepon. Contoh itu diperagakan oleh guru salah satu siswa, yaitu Maula. Selanjutnya dicontohkan oleh Zulfa. Meskipun pemilihan kata yang digunakan masih kurang tepat (kurang sopan, tidak menggunakan bahasa baku, dan masih menggunakan bahasa bahasa jawa), namun siswa tersebut sudah mau menunjukkan keberaniannya untuk mencontohkan cara bertelepon. Tugas untuk siswa selanjutnya adalah meminta siswa membaca contoh percakapan tersebut dan kemudian membuat percakapan dengan teman sebangkunya, yang terdiri dari 2 orang dan ada pula satu kelompok yang terdiri dari 3 orang. Sebagian besar siswa dengan aktif dan antusias mengerjakan percakapan dengan pasangannya, namun ada pula beberapa siswa yang asyik berbicara dengan pasangannya. Sehingga guru harus mengingatkan mereka untuk serius mengerjakan percakapan tersebut.

Untuk mengakhiri pembelajaran pada hari ini. Guru meminta siswa maju ke depan kelas untuk memperagakan percakapan dalam bertelepon. Siswa maju ke depan dan memperagakan percakapan tanpa menggunakan teks, sehingga sebelum maju siswa harus menghafalnya terlebih dahulu. Setelah mereka menghafal percakapan yang akan diperagakan, siswa bergantian berpasangan maju untuk mempraktikkannya.

## Lampiran IX

### HASIL OBSERVASI KELAS (JURNAL HARIAN II)

**Hari / Tanggal** : **Senin, 12 Mei 2014**  
**Waktu** : **08.20 – 10.30 WIB**  
**Tempat** : **Kelas II MI Ma`arif Bojong Panjatan**  
**Kegiatan** : **Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan I**

Pada hari Senin, tanggal 12 Mei 2014, pukul 07.30 – 10.30 WIB penulis melakukan penelitian pertama kali untuk siklus I pertemuan I. Penulis terlebih dahulu mengkondisikan siswa. Guru, penulis, dan observer menempatkan diri pada posisi masing-masing.

Guru melakukan proses pembelajaran sesuai dengan hal-hal yang tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh penulis. Setelah mengkondisikan siswa, guru mengucapkan salam pembuka, kemudian siswa menjawab. Di awal pembelajaran ini guru tidak lupa mengucapkan salam. Setelah itu guru memperkenalkan teman sejawatnya yang bertugas sebagai observer kepada siswa. Kegiatan selanjutnya adalah, guru melakukan *pre-test* dan apersepsi seperti yang sudah tercantum dalam RPP.. Pada kegiatan awal ini ditutup dengan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Hal tersebut bertujuan agar siswa dapat mengerti hal-hal yang akan dipelajari pada pertemuan kali ini.

Memasuki kegiatan inti, guru terlebih dahulu menjelaskan pengertian bermain peran itu apa. Guru meminta kedua kelompok, kelompok I dan kelompok II mempersiapkan diri dan bergabung dengan kelompoknya masing-masing untuk bermain peran.

Agar semua siswa dapat terlibat dan ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran, tidak hanya yang bermain peransaja. Maka guru meminta kepada siswa yang tidak tampil bermain peran untuk memberikan penilaian kepada teman-temannya yang sedang bermain peran. Penilaian terhadap teman itu dilakukan dengan menggunakan selembar kertas kosong yang kemudian dibagian pojok kiri atas dituliskan nama penilainya.

Setelah penilaian selesai, kelompok II segera menampilkan perannya. Namun sebelum kelompok II menampilkan perannya, guru meminta siswa untuk mempersiapkan kembali penilaian kepada teman-teman kelompok II dengan format penilaian seperti yang sebelumnya.

Pada tahap kedua ini, guru tidak lupa untuk memberikan masukan kepada siswa kelompok II. Hal tersebut bertujuan agar penampilan pada pertemuan berikutnya nanti jauh lebih baik dari pertemuan saat ini. Dilanjutkan dengan menyebarkan angket motivasi kepada siswa. Penyebaran angket tersebut bertujuan untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa saat

belajar menggunakan strategi bermain peran. Guru membantu beberapa siswa yang kesulitan dalam memahami pernyataan-pernyataan yang ada. Setelah selesai mengisi angket, guru meminta siswa untuk mengecek kembali apakah dua puluh pernyataan tersebut sudah diisi atau belum.

Setelah istirahat guru menunjuk tiga siswa dari kelompok I dan kelompok II untuk diwawancarai berdasarkan hasil penampilan peran yang sudah diperagakan. Wawancara tersebut dilakukan secara terstruktur sesuai dengan pedoman wawancara yang telah disiapkan oleh guru.



**Lampiran X**

**LEMBAR OBSERVASI GURU**

**Hari / Tanggal** : Rabu, 07 Mei 2014  
**Jam** : 08.50 – 11.30 WIB  
**Kegiatan** : Pra Tindakan I

No	Aspek yang diminati	Realisasi	
		Ya (√)	Tidak(√)
1.	Keterampilan membuka pelajaran: a. Menarik perhatian siswa b. Membuat apersepsi c. Menyampaikan tujuan pembelajaran d. Memberi <i>pre-test</i>	√ √ √	√
2.	Keterampilan menjelaskan materi: a. Kejelasan b. Penekanan hal penting c. Penggunaan metode secara tepat d. Penggunaan sumber belajar secara tepat	√ √ √ √	
3.	Interaksi pembelajaran: a. Mendorong siswa aktif b. Kemampuan mengelola kelas c. Memberi bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan	√ √ √	
4.	Keterampilan bertanya: a. Penyebaran b. Pemindahan giliran c. Pemberian waktu berfikir	√ √ √	
5.	Keterampilan memberikan penguatan: a. Penguatan verbal b. Penguatan non verbal		√ √
6.	Keterampilan menggunakan waktu: a. Menggunakan waktu secara proporsional b. Memulai dan mengakhiri pembelajaran sesuai jadwal c. Memanfaatkan waktu secara efektif	√ √ √	
7.	Keterampilan menutup pelajaran: a. Meninjau kembali isi materi b. Melakukan <i>post test</i>		√ √

Panjatan, 07 Mei 2014  
Observer

(Mahbub Misbahudin)

**Lampiran XI****LEMBAR OBSERVASI GURU**

**Hari / Tanggal** : Senin, 12 Mei 2014  
**Jam** : 07.35 – 09.30 WIB  
**Kegiatan** : Siklus I Pertemuan I

No	Aspek yang diminati	Realisasi	
		Ya (√)	Tidak(√)
1.	Keterampilan membuka pelajaran: a. Menarik perhatian siswa b. Membuat apersepsi c. Menyampaikan tujuan pembelajaran d. Memberi <i>pre-test</i>	√ √ √	√
2.	Keterampilan menjelaskan materi: a. Kejelasan b. Penekanan hal penting c. Penggunaan metode secara tepat d. Penggunaan sumber belajar secara tepat	√ √ √	√
3.	Interaksi pembelajaran: a. Mendorong siswa aktif b. Kemampuan mengelola kelas c. Memberi bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan	√ √ √	
4.	Keterampilan bertanya: a. Penyebaran b. Pemindahan giliran c. Pemberian waktu berfikir	√ √ √	
5.	Keterampilan memberikan penguatan: a. Penguatan verbal b. Penguatan non verbal	√ √	
6.	Keterampilan menggunakan waktu: a. Menggunakan waktu secara proporsional b. Memulai dan mengakhiri pembelajaran sesuai jadwal c. Memanfaatkan waktu secara efektif	√	√ √
7.	Keterampilan menutup pelajaran: a. Meninjau kembali isi materi b. Melakukan <i>post test</i>		√ √

Panjatan, 12Mei 2014  
Observer

(Mahbub Misbahudin)

**Lampiran XII****LEMBAR OBSERVASI SISWA SIKLUS I PERTEMUAN I**

SEKOLAH : MI Ma'arif Bojong

HARI / TANGGAL : Senin, 12 Mei 2014

WAKTU : 07.35 – 09.30 WIB

SIKLUS / PERTEMUAN : I / I

Aspek yang diamati	Indikator	Realitas			
		1 (TS)	2 (KS)	3 (S)	4 (SS)
Motivasi	1. Siswa yang memperhatikan guru dengan baik			√	
	2. Siswa yang semangat menjawab pertanyaan			√	
	3. Siswa yang bertanya kepada guru tentang materi yang belum jelas			√	
	4. Siswa yang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran			√	
	5. Siswa yang aktif dalam pembelajaran			√	
	6. Siswa yang tertarik dengan materi pembelajaran			√	
	7. Siswa yang terlihat antusias dalam proses pembelajaran			√	
	8. Siswa yang terlihat memiliki rasa ingin tahu dalam proses pembelajaran			√	
	9. Siswa yang memperhatikan dalam proses pembelajaran			√	
	10. Siswa yang memerankan tugasnya dengan sungguh-sungguh		√		

Panjatan, 12 Mei 2014

Mahbub Misbahudin

### Lampiran XIII

#### Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Strategi Bermain peran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Ma`arif Bojong Panjatan

Adik-adik...

Sebelum mulai, isi dulu ya data berikut ini...

Nama : .....

Hari / Tanggal : .....

Siklus / Pertemuan : .....

Petunjuk Pengisian:

1. Jangan lupa membaca basmalah dulu sebelum mengisi angket
2. Isilah angket dengan jujur dan berdasarkan kenyataan sebenarnya
3. Satu pernyataan hanya diisi satu jawaban
4. Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pilihan adik-adik
5. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan keadaan kamu dengan kriteria:  
S = Selalu  
K = Kadang-Kadang  
T = Tidak Pernah
6. Angket ini tidak berpengaruh pada nilai adik-adik
7. Jangan lupa setelah selesai ucapkan hamdalah ya...  
Di isi yuk...

No	Pernyataan	Jawaban		
		S	K	T
1	Saya senang dan nyaman mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan strategi bermain peran			
2	Belajar dengan menggunakan strategi bermain peran menjadikan saya memperhatikan pelajaran Bahasa Indonesia			
3	Strategi belajar yang diterapkan mendorong saya untuk lebih berpartisipasi dalam pembelajaran			
4	Semula saya takut mengemukakan pendapat, tetapi dengan strategi pembelajaran bermain peran ini, saya belajar untuk berani berbicara			
5	Cara belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan strategi seperti ini sangat menarik			
6	Saya sangat tertantang dengan materi pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan strategi			

	bermain peran			
7	Belajar bahasa Indonesia dengan cara ini menyenangkan karena menuntut saya untuk aktif dalam proses pembelajaran			
8	Pembelajaran dengan menggunakan strategi bermain peran mendorong saya bertanya kepada teman atau guru bila menjumpai hal yang belum dipahami			
9	Saya senang strategi pembelajaran bermain peran ini, karena secara tidak langsung memaksa saya untuk aktif dalam belajar			
10	Menurut saya pembelajaran Bahasa Indonesia sangat mengasyikkan			
11	Kemauan belajar saya meningkat setelah guru menerapkan strategi pembelajaran bermain peran			
12	Ketika di rumah, saya mengulang dan mempraktikkan peran yang disampaikan guru			
13	Saya sangat menikmati pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan strategi bermain peran			
14	Saya menyukai proses pembelajaran dengan menggunakan strategi bermain peran ini karena memberikan pengetahuan dan kegiatan baru yang tidak saya dapatkan sebelumnya			
15	Saya sangat tertarik dengan strategi pembelajaran bermain peran ini, karena ternyata mampu mengajarkan cara-cara berkomunikasi dengan baik			
16	Saya tahu dengan jelas apa tujuan dari proses pembelajaran yang dilaksanakan			
17	Pembelajaran dengan menggunakan strategi bermain peran dapat meningkatkan keberanian saya untuk berbicara dengan teman-teman saya			
18	Saya sangat antusias belajar Bahasa Indonesia setelah diterapkan strategi bermain peran			
19	Menurut saya, strategi pembelajaran bermain peran ini dapat menumbuhkan rasa ingin tahu saya yang tinggi			
20	Kemauan belajar saya meningkat setelah guru menerapkan strategi pembelajaran bermain peran			

### KISI-KISI ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

No	Aspek Motivasi	No. Butir	Jumlah
1	Rasa Senang	1, 3, 7, 9, 11, 13, 20	7
2	Perhatian	2, 5, 10	3
3	Rasa Tertarik	4, 6, 14	3
4	Rasa Ingin Tahu	8, 15, 16, 19	4
5	Antusiasme	12, 17, 18	3
Jumlah			20



## Lampiran XIV

### HASIL WAWANCARA

Metode Pengumpulan Data : Wawancara Pasca Tindakan Siklus I

Hari / Tanggal : Senin, 12 Mei 2014

Jam : 10.00 – 10.15 WIB

Lokasi : Kelas II

Sumber Data :

1. Farhan Adiansah
2. Arsyida Khairatin N
3. Daim Anjassyah
4. Hesti Candra P
5. Aina Minkhatul M
6. Olivia Oktaviandra
7. Luqman hakim

Penulis : Anak-anak sudah pada jajan apa belum ini?

Arsyida : Sudah Bu! Gimana Bu wawancaranya jadi apa enggak ni Bu?

Penulis : Bagus deh kalau sudah jajan! Ya jadi dong! Ayo ke sini saja! (menuju meja guru)

Farhan : Mau diwawancarai tentang apa to Bu?

Penulis : Ya diwawancarai soal peragaan peran tadi, sayang!

Farhan : Oh, iya Bu! Enggak sulit kan Bu?

Penulis : Ya jelas tidak lah! Ok... Mulai sekarang aja ya? Apa yang kalian rasakan setelah belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan strategi bermain peran tadi?

Farhan : Enak Bu, asyik!

Hesti : Asyik sama senang!

Arsyida : Seru! Senang!

Daim : Asyik Bu!

Luqman : Menyenangkan Bu!

Oliv : Bagus!

Aina : Suka deh!

Penulis : Apakah adik-adik senang belajar dengan menggunakan strategi bermain peran? Alasannya kenapa?

Farhan : Senang! Karena enak!

Hesti : Senang! Karena asyik!

Arsyida : Senang! Karena seru!

Daim : Senang, karena asyik Bu!

Luqman : Biasa saja Bu, karena sulit menghafal!

Oliv : Senang, karena main peran Bu!

Aina : Senang Bu, *soale* sama teman-teman main bareng Bu!

Penulis : Adik-adik lebih senang belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan strategi bermain peran atau menggunakan strategi lain seperti diskusi, tanya jawab atau ceramah?

Farhan : Lebih senang peran!

Hesti : Senang peran, karena asyik!

Arsyida : peran, karena suka!

Daim : Lebih suka tanya jawab Bu!  
 Luqman : Saya suka peran Bu!  
 Oliv : Suka peran Bu!  
 Aina : Bermain perankaya' tadi Bu!  
 Penulis : Menurut adik-adik belajar dengan menggunakan strategi bermain peran itu susah atau mudah?  
 Farhan : Gampang!  
 Hesti : Kadang gampang kadang susah!  
 Arsyida : Gampang-gampang susah!  
 Daim : Sedikit susah pas menghafal Bu!  
 Luqman : Susah tapi seru Bu!  
 Oliv : Lumayan gampang!  
 Aina : Gampang Bu!  
 Penulis : Apakah adik-adik suka belajar bahasa Indonesia dengan strategi yang telah dilaksanakan? Apa alasannya?  
 Farhan : Suka, karena gampang!  
 Hesti : Suka, karena senang!  
 Arsyida : Suka, karena enak!  
 Daim : Ya suka-suka aja Bu!  
 Luqman : Suka Bu, karena asyik!  
 Oliv : Suka, karena asyik!  
 Aina : Suka, karena bisa main peran Bu!  
 Penulis : Menurut adik-adik suka mana antara strategi yang digunakan ini tadi dengan strategi yang digunakan oleh Bu Iin Widiarti?  
 Farhan : Lebih suka bermain peran!  
 Hesti : peran!  
 Arsyida : Sama! peran!  
 Daim : Suka peran Bu!  
 Luqman : peran!  
 Oliv : Ya suka peran Bu!  
 Aina : Lebih suka peran Bu!  
 Penulis : Apakah adik-adik merasa lebih paham belajar dengan menggunakan strategi bermain peran?  
 Farhan : Jadi lebih paham  
 Hesti : Paham!  
 Arsyida : Paham!  
 Daim : Bisa Bu!  
 Luqman : Paham Bu!  
 Oliv : Iya paham!  
 Aina : Paham Bu!  
 Penulis : Menurut adik-adik, apakah ada hal yang menarik dari pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan strategi bermain peran tadi? Apa yang menarik menurut kalian?  
 Farhan : Saat menjadi narrator!  
 Hesti : Saat menjadi penjual!  
 Arsyida : Bisa lebih paham!

Daim : Bermain peran Bu!  
Luqman : Suruh ber peran jadi cewek Bu!  
Oliv : Main peran sama teman Bu!  
Aina : Suruh main peran itu seru Bu!  
Penulis : Ini pertanyaan terakhir. Ada tidak kesulitan ketika kalian bermain peran?  
Farhan : Tidak ada kesulitan, tapi belum bisa menghafal!  
Hesti : Nggak ada sulitnya!  
Arsyida : Saat suruh menghafal peran!  
Daim : Ada pas ssuruh menghafal!  
Luqman : Ada pas main peran!  
Oliv : Tidak ada Bu!  
Aina : Nggak ada kok Bu!  
Penulis : Ya sudah, makasih ya semuanya, sekarang kalian boleh duduk lagi!



## Lampiran XV

### HASIL WAWANCARA

**Metode Pengumpulan Data : Wawancara Pasca Tindakan**

**Hari / Tanggal : Rabu, 4 Juni 2014**

**Jam : 10.30 – 10.45 WIB**

**Lokasi : Perpustakaan MI Ma`arif Bojong Panjatan**

**Sumber Data : Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia KelasII  
(Ibu Iin Widiarti, S.Fil)**

Penulis : Ini Bu, mau wawancara sedikit ya Bu, yang pertama itu tentang bagaimana pendapat Ibu tentang penerapan strategi Bermain peran yang telah diterapkan selama ini?

Bu Iin Widiarti : Ya, menarik perhatian siswa mbak! Siswa semakin aktif dan dapat memancing siswa untuk mengeluarkan pendapatnya. Sehingga yang tadinya tidak ada keberanian untuk berbicara, setelah bermain peranbersama teman-teman, akhirnya siswa ada keberanian untuk maju dan menunjukkan kemampuan dirinya, yang pasti sangat menarik.

Penulis : Terus, menurut Ibu, apakah strategi bermain peran dapat meningkatkan ketrampilan berbicara dan motivasi belajar siswa?

Bu Iin Widiarti : Oh, ya jelas! Karena dengan dengan seperti itu kita melatih siswa untuk mempelajari dulu apa yang akan ditampilkan. Dan nantinya akan ada kekompakan dari kelompok apa yang akan ditampilkan. Kemudian mimik, intonasi, dan kreasi siswa banyak ditampilkan pada bermain peran.

Penulis : Apa saja kendala yang terdapat dalam penerapan strategi bermain peran ini?

Bu Iin Widiarti : Hmm, ya itu mungkin anak perlu hafalan untuk bermain peran. Kadang anak terpaku pada naskah. Sebenarnya tanpa naskah kalau mereka dilatih untuk menampilkan peran tanpa naskah, maka kemampuan berbicaranya akan lebih pas dengan apa yang ingin disampaikan oleh anak. Karena mereka saling untuk menampilkan peran yang terbaik.

Penulis : Apakah Ibu pernah menerapkan strategi ini sebelumnya?

Bu Iin Widiarti : Sudah pada tahun-tahun kemarin. Karena materi-materinya tentang berbicara maka harus dimainkan perankan. Cuma yang kali ini, perannya sudah dibagi, sehingga anak akan lebih siap untuk bermain peran. Kalau saya baru besok akan melakukan bermain peran. Sekarang anak harus mempersiapkan diri dulu untuk tampil. Jadi, anak benar-benar siap tampil dan tidak malas-malasan. Di kelas II juga hari ini tadi sudah memperagakan peran.

## Lampiran XVI

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

#### A. Identitas

Satuan Pendidikan	: MI Ma'arif Bojong
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas / Semester	: II / 2 (Genap)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

#### B. Standar Kompetensi

Menyampaikan kembali pesan pendek

#### C. Kompetensi Dasar

Mengucapkan kembali secara lisan pesan yang didengarkan

#### D. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Siswa dapat menghafalkan pesan yang didengarkan
2. Siswa dapat memperagakan drama
3. Siswa dapat menjelaskan pesan yang diperagakan

#### E. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari tentang materi “Menyampaikan kembali pesan pendek” dengan menggunakan pendekatan rasional dan strategi bermain peran, siswa diharapkan dapat:

1. Menghafalkan pesan yang didengarkan
2. Memperagakan drama
3. Menjelaskan cerita yang diperagakan

#### F. Nilai Karakter yang diharapkan

1. Rasa hormat dan perhatian
2. Tekun
3. Berani
4. Percaya diri
5. Tanggung jawab

#### G. Materi Ajar

“Menyampaikan kembali pesan yang didengarkan”

Uraian materi:

1. Contoh Naskah Pesan

2. Memperagakan Drama

**H. Materi Pembelajaran**

(terlampir)

**I. Pendekatan dan Strategi Pembelajaran**

1. Pendekatan Pembelajaran : Pendekatan rasional
2. Strategi Pembelajaran :Strategi bermain peran

**J. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<i>Kegiatan Awal (15 menit)</i>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a</li> <li>2. Guru menanyakan kabar siswa dan memberikan motivasi kepada siswa</li> <li>3. Guru melakukan presensi</li> <li>4. Guru memberikan <i>pre test</i> dengan menanyakan "Penggunaan ejaan itu meliputi apa saja anak-anak, yang bisa silakan angkat !"</li> <li>5. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan "Anak- anak pernah bermain peranatau belum?"</li> <li>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab salam dan berdo'a</li> <li>2. Siswa menjawab kabar mereka "baik atau tidak baik"</li> <li>3. Siswa menjawab "hadir Bu!"</li> <li>4. Siswa dengan antusias menjawab <i>pre test</i></li> <li>5. Siswa dengan antusias menjawab apersepsi</li> <li>6. Siswa mendengarkan dengan seksama</li> </ol>
<i>Kegiatan Inti (40 menit)</i>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eksplorasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menjelaskan macam-macam kegiatan</li> <li>b. Guru mencontohkan dialog dalam naskah pesan pendek</li> </ol> </li> <li>2. Elaborasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menjelaskan arti bermain peran</li> <li>b. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa mendengarkan dengan sungguh-sungguh</li> <li>b. Siswa memperhatikan</li> <li>a. Siswa mendengarkan dengan seksama</li> <li>b. Siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing untuk berbagi tugas dan</li> </ol>

<p>4 dan 5 siswa untuk menirukan dialog dalam naskah pesan</p> <p>c. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya drama</p> <p>3. Konfirmasi</p> <p>a. Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan</p> <p>b. Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dalam bermain peran dan memberikan penguatan dan menyimpulkan</p>	<p>menghafalkan naskah pesan sesuai dengan perannya</p> <p>c. Siswa memperagakan naskah pesan Dalam kegiatan ini, siswa menggunakan strategi bermain peran</p> <p>a. Siswa yang masih belum paham dan ada kesulitan bertanya pada guru</p> <p>b. Siswa mendengarkan dengan seksama</p>
<p><i>Kegiatan Penutup ( 10 menit)</i></p>	
<p>1. Guru meminta siswa menjelaskan pesan yang diperankan</p> <p>2. Guru memberikan kesimpulan dari proses pembelajaran</p> <p>3. Guru memberikan pesan untuk disampaikan kepada orang tuanya, kemudian diperagakan pertemuan berikutnya</p> <p>4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam</p>	<p>1. Siswa dengan antusias menjawab pertanyaan guru</p> <p>2. Siswa mendengarkan dengan seksama</p> <p>3. Siswa menerima naskah drama yang diberikan oleh guru dan menghafalkannya</p> <p>4. Siswa mengucapkan hamdalah dan menjawab salam</p>

## K. Media Pembelajaran

1. Sumber Belajar
  - a. H. Suyatno, dkk. 2008. *Indahnya Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Untuk SD/MI Kelas II, Jakarta, Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
2. Alat Belajar
  - a. Teks naskah PESAN
  - b. Lembar angket
  - c. Lembar observasi

## L. Penilaian

Format Penilaian:

1. Lembar observasi keterampilan berbicara

Siklus I Pertemuan I

Hari / Tanggal : Senin, 12 Mei 2014

No Absen	A			B			C			D			E			Total Skor	Presentase
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
17																	
Jumlah																	
Rata-rata																	
Presentase																	

## Materi Pembelajaran

*Contoh Naskah Pesan*

Suatu hari ani sendirian di rumah tiba-tiba paman Andi menelepon,

Paman Andi : assalamu`alaikum ini andi ya.

Andi : wa`alaikum salam ya paman

Paman Andi : sampaikan kepada ayah dan ibu ya ! hari ini paman tidak jadi datang ke rumahmu sebab paman mendapat tugas mendadak dari atasan paman

Andi : ya paman, nanti saya sampaikan

Paman Andi : assalamu`alaikum

Andi : wa`alaikum salam

Tidak lama kemudian ayah dan ibu andi pulang, andi menyampaikan pesan paman andi kepada ayah dan ibu andi

Andi : ayah, tadi paman telepon

Ayah Andi : paman pesan apa?

Andi : paman berpesan bahwa paman tidak jadi datang sebab ada tugas mendadak dari atasannya.

Ayah Andi : ya terimakasih.

Menyetujui Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia  (Iin Widiarti, S.Fil)	Panjatan ,12 Mei 2014 Penulis  (Mahbub Misbahudin)
---	---



## Lampiran XVII

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

#### A. Identitas

Satuan Pendidikan	: MI Ma'arif Bojong
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas / Semester	: II / II (Genap)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

#### B. Standar Kompetensi

Menyampaikan kembali pesan pendek

#### C. Kompetensi Dasar

Mengucapkan kembali secara lisan pesan yang didengarkan

#### D. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Siswa dapat mengucapkan kembali teks naskahperan
2. Siswa dapat memperagakanperan menyampaikan pesan
3. Siswa dapat menjelaskan pesan yang diperagakan

#### E. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari tentang materi “Menyampaikan kembali pesan pendek” dengan menggunakan pendekatan rasional dan strategi bermain peran, siswa diharapkan dapat:

1. Mengucapkan kembali naskah pesanpendek
2. Memperagakan peranberpesan
3. Menjelaskan pesan yang diperagakan

#### F. Nilai Karakter yang diharapkan

1. Rasa hormat dan perhatian
2. Tekun
3. Berani
4. Percaya diri
5. Tanggung jawab

#### G. Materi Ajar

“Mengucapkan kembali secara lisan pesan yang didengar”

Uraian materi:

1. Contoh naskah pesan

2. Memperagakan peran menyampaikan pesan

## H. Materi Pembelajaran

(terlampir)

## I. Pendekatan dan Strategi Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Pendekatan rasional

Strategi Pembelajaran : Strategi bermain peran

## J. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<i>Kegiatan Awal (20 menit)</i>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a</li> <li>2. Guru menanyakan kabar siswa dan memberikan motivasi kepada siswa</li> <li>3. Guru melakukan presensi</li> <li>4. Guru memberikan <i>pre test</i> dengan meminta siswa untuk menceritakan peran yang telah diperagakan pada pertemuan sebelumnya"</li> <li>5. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan "Bagaimana perasaan kalian ketika bermain peran? Adakah kesulitan yang kalian hadapi saat bermain peran?"</li> <li>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab salam dan berdo'a</li> <li>2. Siswa menjawab kabar mereka</li> <li>3. Siswa menjawab "hadir Bu!"</li> <li>4. Siswa dengan antusias menjawab <i>pre test</i></li> <li>5. Siswa dengan antusias menjawab apersepsi.</li> <li>6. Siswa mendengarkan dengan seksama</li> </ol>
<i>Kegiatan Inti (65 menit)</i>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eksplorasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menjelaskan tata cara bermain peran</li> <li>b. Guru mencontohkan dialog dalam bermain peran</li> </ol> </li> <li>2. Elaborasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa mendengarkan dengan sungguh-sungguh</li> <li>b. Siswa memperhatikan dengan seksama</li> </ol>

<p>a. Guru meminta siswa untuk berkumpul dengan teman kelompoknya masing-masing</p> <p>b. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya peran</p> <p>3. Konfirmasi</p> <p>a. Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan</p> <p>b. Guru meluruskan kesalahan siswa dalam bermain peran dan memberikan penguatan dan menyimpulkan</p>	<p>a. Siswa berkumpul dengan kelompoknya untuk bermain peran</p> <p>b. Siswa memperagakan peran Dalam kegiatan ini, siswa menggunakan strategi bermain peran</p> <p>a. Siswa yang masih belum paham dan ada kesulitan bertanya pada guru</p> <p>b. Siswa mendengarkan dengan seksama</p>
<p><i>Kegiatan Penutup ( 20 menit)</i></p>	
<p>1. Guru meminta siswa menjelaskan cerita yang di perankan</p> <p>2. Guru memberikan kesimpulan dari proses pembelajaran</p> <p>3. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menghafalkan naskah peran pada buku paket halaman 141-142</p> <p>4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam</p>	<p>1. Siswa dengan antusias menjawab pertanyaan guru</p> <p>2. Siswa mendengarkan dengan seksama</p> <p>3. Siswa menerima mendengarkan dengan seksama</p> <p>4. Siswa mengucapkan hamdalah dan menjawab salam</p>

#### **K. Media Pembelajaran**

1. Sumber Belajar
  - H. Suyatno, dkk. 2008. *Indahnya Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Untuk SD/MI Kelas II, Jakarta, Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
2. Alat Belajar : Teks naskah peran, Lembar angket, Lembar observasi, Lembar Wawancara

## L. Penilaian

Format Penilaian:

Lembar observasi keterampilan berbicara

Siklus I Pertemuan II

Hari / Tanggal : Selasa, 13 Mei 2014

No Absen	A			B			C			D			E			Total Skor	Presentase
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
17																	
Jumlah																	
Rata-rata																	
Presentase																	

### Materi Pembelajaran

#### Pesan

Sampaikan kepada orang tuamu ya

Kalian besok pagi dipulangkan pukul Sembilan

Bapak dan ibu guru akan mengadakan rapat

Untuk persiapan ujian

#### Isi pokok

Besok pulang pukul Sembilan

Sebab bapak ibu guru akan rapat

#### Pesan

Sampaikan kepada ayahmu nanti malam pak rt akan menemui ayahmu

Sampaikan kepada orang tuamu besok pengambilan rapor dimulai pukul sembilan  
Sampaikan kepada ayah atau ibumu pembayaran seragam paling lambat tanggal 20  
september

Menyetujui Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia  (Iin Widiarti, S.Fil)	Panjatan ,13 Mei 2014 Penulis  (Mahbub Misbahudin)
---	---



## Lampiran XVIII

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

#### A. Identitas

Satuan Pendidikan	: MI Ma'arif Bojong
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas / Semester	: II / II (Genap)
Alokasi Waktu	: 3 x 35 Menit

#### B. Standar Kompetensi

Menceritakan kembali cerita anak

#### C. Kompetensi Dasar

Menceritakan kembali cerita yang didengar

#### D. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Siswa dapat menceritakan cerita anak
2. Siswa dapat memperagakan peran
3. Siswa dapat menjelaskan cerita yang diperagakan

#### E. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari tentang materi “Menceritakan kembali cerita yang didengar” dengan menggunakan pendekatan rasional dan strategi bermain peran, siswa diharapkan dapat:

1. Menceritakan kembali cerita yang didengar
2. Memperagakan atau bercerita didepan teman-temannya
3. Berbicara dengan bahasa yang baik

#### F. Nilai Karakter yang Diharapkan

1. Rasa hormat dan perhatian
2. Tekun
3. Berani
4. Percaya diri
5. Tanggung jawab

#### G. Materi Ajar

“Menceritakan kembali cerita yang didengar”

Uraian materi:

1. Contoh Naskah cerita tolong menolong

2. Menceritakan cerita anak “tolong menolong”

## H. Materi Pembelajaran

(terlampir)

## I. Pendekatan dan Strategi Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran :Pendekatan rasional

Strategi Pembelajaran :Strategi bermain peran

## J. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<i>Kegiatan Awal ( 15 menit)</i>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam dan mengucapkan basmalah dengan siswa</li> <li>2. Guru menanyakan kabar dan memberikan motivasi kepada siswa</li> <li>3. Guru melakukan presensi dengan cara menanyakan adakah siswa yang tidak hadir</li> <li>4. Guru memberikan <i>pre test</i> dengan meminta siswa untuk menceritakan peran pada pertemuan sebelumnya</li> <li>5. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan “Bagaimana perasaan kalian ketika bermain peran? Adakah kesulitan yang kalian hadapi saat bermain peran?”</li> <li>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab salam dan mengucapkan basmalah bersama bersama</li> <li>2. Siswa memberitahu kabar mereka dan termotivasi</li> <li>3. Siswa memberikan informasi</li> <li>4. Siswa dengan antusias menjawab <i>pre test</i></li> <li>5. Siswa dengan antusias menjawab apersepsi</li> <li>6. Siswa mendengarkan dengan seksama</li> </ol>
<i>Kegiatan Inti (50 menit)</i>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eksplorasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menjelaskan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam bermain peran</li> </ol> </li> <li>2. Elaborasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru meminta siswa untuk berkumpul dengan teman</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa mendengarkan dengan sungguh-sungguh</li> <li>a. Siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing</li> </ol>

<p>kelompoknya untuk bermain peran</p> <p>b. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya peran</p> <p>c. Guru meminta siswa memberikan penilaian kepada teman-temannya</p> <p>3. Konfirmasi</p> <p>a. Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan</p> <p>b. Guru meluruskan kesalahan dan memberikan masukan kepada siswa dalam bermain peran dan memberikan penguatan dan menyimpulkan</p>	<p>b. Siswa memperagakan peran Dalam kegiatan ini, siswa menggunakan strategi bermain peran</p> <p>c. Siswa memberikan penilaian</p> <p>a. Siswa yang masih belum paham dan ada kesulitan bertanya pada guru</p> <p>b. Siswa mendengarkan dengan seksama</p>
<p><i>Kegiatan Penutup ( 35 menit)</i></p>	
<p>1. Guru meminta siswa menjelaskan cerita yang di perankan</p> <p>2. Guru menyimpulkan materi peran</p> <p>3. Guru membagikan angket motivasi kepada siswa</p> <p>4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam</p>	<p>1. Siswa dengan antusias menjawab pertanyaan guru</p> <p>2. Siswa mendengarkan dengan seksama</p> <p>3. Siswa mengisi angket tersebut</p> <p>4. Siswa mengucapkan hamdalah dan menjawab salam</p>

#### K. Media Pembelajaran

##### 1. Sumber Belajar

H. Suyatno, dkk. 2008. *Indahnya Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Untuk SD/MI Kelas II, Jakarta, Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

##### 2. Alat Belajar

- ✓ Teks naskah peran
- ✓ Lembar angket
- ✓ Lembar observasi
- ✓ Lembar wawancara
- ✓ Lembar penilaian

#### L. Penilaian

Format Penilaian:

##### 1. Lembar observasi keterampilan berbicara

Siklus II Pertemuan I

Hari / Tanggal : Senin, 26 Mei 2014

No Absen	A			B			C			D			E			Total Skor	Presentase
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
17																	
Jumlah																	
Rata-rata																	
Presentase																	

**Materi Pembelajaran**

Cerita

Tolong-menolong

Hujan deras turun berhari-hari  
 Hingga tanggul sungai pun jebol  
 Rumah penduduk terendam banjir  
 Bahkan rumah nek minah roboh

Untung pak rt menolongnya  
 Nek minah ditampung di rumah pak rt  
 Lalu warga mengadakan musyawarah  
 Mereka mengumpulkan uang iuran  
 Uang itu dibelikan bahan bangunan

Untuk membangun rumah nek minah

Setelah banjir surut penduduk berkumpul  
Bapak-bapak bergotong royong  
Mereka mendirikan rumah nek minah  
Ibu-ibu menyiapkan makanan  
Anak-anak membantu semampunya  
Semua bekerja dengan gembira

Rumah nek minah berdiri kembali  
Nek minah sangat bahagia  
Ia berterima kasih kepada para tetangga

Menyetujui Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia  (Iin Widiarti, S.Fil)	Panjatan , 26 Mei 2014 Penulis  (Mahbub Misbahudin)
---	--

## Lampiran XIX

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

#### A. Identitas

Satuan Pendidikan	: MI Ma'arif Bojong
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas / Semester	: II / II (Genap)
Alokasi Waktu	: 3 x 35 Menit

#### B. Standar Kompetensi

Menceritakan kembali cerita anak

#### C. Kompetensi Dasar

Menceritakan kembali cerita yang didengar

#### D. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Siswa dapat menceritakan kembali cerita yang didengar
2. Siswa dapat memperagakan perannya
3. Siswa dapat menjelaskan cerita yang diperagakan

#### E. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari tentang materi “Menceritakan kembali cerita yang didengar” dengan menggunakan pendekatan rasional dan strategi bermain peran, siswa diharapkan dapat:

1. Menceritakan kembali cerita yang didengar
2. Memperagakan peran cerita
3. Menjelaskan cerita yang diperagakan

#### F. Nilai Karakter yang Diharapkan

1. Rasa hormat dan perhatian
2. Tekun
3. Berani
4. Percaya diri
5. Tanggung jawab

#### G. Materi Ajar

“Menirukan Dialog dalam Naskah peran”

Uraian materi:

1. Contoh Naskah cerita

2. Menceritakan kembali cerita

## H. Materi Pembelajaran

(terlampir)

## I. Pendekatan dan Strategi Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran :Pendekatan rasional

Strategi Pembelajaran :Strategi bermain peran

## J. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<i>Kegiatan Awal ( 15 menit)</i>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam dan mengucapkan basmalah dengan siswa</li> <li>2. Guru menanyakan kabar dan memberikan motivasi kepada siswa</li> <li>3. Guru melakukan presensi dengan cara menanyakan adakah siswa yang tidak hadir</li> <li>4. Guru memberikan <i>pre test</i> dengan meminta siswa untuk menceritakan peran pada pertemuan sebelumnya</li> <li>5. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan “Bagaimana perasaan kalian ketika bermain peran? Adakah kesulitan yang kalian hadapi saat bermain peran?”</li> <li>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab salam dan mengucapkan basmalah bersama bersama</li> <li>2. Siswa memberitahu kabar mereka dan termotivasi</li> <li>3. Siswa memberikan informasi</li> <li>4. Siswa dengan antusias menjawab <i>pre test</i></li> <li>5. Siswa dengan antusias menjawab apersepsi</li> <li>6. Siswa mendengarkan dengan seksama</li> </ol>
<i>Kegiatan Inti (50 menit)</i>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eksplorasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menjelaskan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam bermain peran</li> </ol> </li> <li>2. Elaborasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru meminta siswa untuk</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa mendengarkan dengan sungguh-sungguh</li> <li>a. Siswa berkumpul dengan</li> </ol>

berkumpul dengan teman kelompoknya untuk bermain peran b. Guru melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya peran c. Guru meminta siswa memberikan penilaian kepada teman-temannya 3. Konfirmasi a. Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan b. Guru meluruskan kesalahan dan memberikan masukan kepada siswa dalam bermain peran dan memberikan penguatan dan menyimpulkan	kelompoknya masing-masing b. Siswa memperagakan peran Dalam kegiatan ini, siswa menggunakan strategi bermain peran c. Siswa memberikan penilaian a. Siswa yang masih belum paham dan ada kesulitan bertanya pada guru b. Siswa mendengarkan dengan seksama
<i>Kegiatan Penutup ( 35 menit)</i>	
1. Guru meminta siswa menjelaskan cerita yang di perankan 2. Guru menyimpulkan materi peran 3. Guru membagikan angket motivasi kepada siswa 4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam	1. Siswa dengan antusias menjawab pertanyaan guru 2. Siswa mendengarkan dengan seksama 3. Siswa mengisi angket tersebut 4. Siswa mengucapkan hamdalah dan menjawab salam

## K. Media Pembelajaran

### 1. Sumber Belajar

H. Suyatno, dkk. 2008. *Indahnya Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Untuk SD/MI Kelas II, Jakarta, Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

### 2. Alat Belajar

- ✓ Teks cerita anak
- ✓ Lembar angket
- ✓ Lembar observasi
- ✓ Lembar wawancara
- ✓ Lembar penilaian

## L. Penilaian

Format Penilaian:

1. Lembar observasi keterampilan berbicara

Siklus II Pertemuan II

Hari / Tanggal : Rabu, 28 Mei 2014

No Absen	A			B			C			D			E			Total Skor	Presentase
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
17																	
Jumlah																	
Rata-rata																	
Presentase																	

### Materi Pembelajaran

Semut yang pemberani

Disebuah hutan hiduplah berbagai jenis binatang, salah satunya semut

Semut paling kecil tubuhnya, ia sering diejek binatang lain

Hai semut teriak kera, kamu binatang tidak berguna

Tubuhmu kecil jalanmu lambat

Pada suatu hari singa mengamuk

Singa ingin memangsa semua binatang lain dihutan

Rubah kera dan rusa ketakutan  
Mereka lari tunggang langgang sedangkan semut tetap santai  
Ia masuk kerumahnya di dalam tanah

Beberapa hari kemudian  
Semua binatang berkumpul  
Mereka ingin melawan singa  
Tapi tidak ada yang berani

Tiba-tiba semut bicara  
Ayo ikutlah denganku  
Semut memasuki gua sendirian  
Ia melihat singa sedang tidur  
Semut masuk kedalam telinga singa  
Gendang telinga singa digigitnya  
Semut menggigitnya berulang-ulang

Singa terbangun kesakitan  
Tolong aku tolong  
Tubuhnya menabrak-nabrak dinding gua  
Gua itu akhirnya runtuh  
Singa pun mati terkubur

Semut keluar dari gua  
Binatang lain terkesima  
Mereka berterima kasih kepada semmut

Makanya lain kali jangan suka meremehkan makhluk lain  
Kata semut  
Sejak itu binatang lain tidak ada yang neremehkan semut.

Menyetujui Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia  (lin Widiarti, S.Fil)	Panjatan , 28 Mei 2014 Penulis  (Mahbub Misbahudin)
---	--

## Lampiran XX

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

#### A. Identitas

Satuan Pendidikan : MI Ma'arif Bojong  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Kelas / Semester : II / II (Genap)  
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

#### B. Standar Kompetensi

Menceritakan kegiatan sehari-hari

#### C. Kompetensi Dasar

Menceritakan kegiatan dengan bahasa yang mudah dipahami

#### D. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian kegiatan
2. Siswa dapat menceritakan kegiatan sehari-hari
3. Siswa dapat menanggapi cerita kegiatan teman

#### E. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari tentang materi “Menceritakan Kegiatan dengan bahasa yang mudah dipahami” dengan menggunakan pendekatan rasional dan strategi bermain peran, siswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian kegiatan
2. Menceritakan kegiatan dengan bahasa yang mudah dipahami
3. Menanggapi cerita kegiatan teman

#### F. Nilai Karakter yang Diharapkan

1. Rasa hormat dan perhatian
2. Tekun
3. Berani
4. Percaya diri
5. Tanggung jawab

#### G. Materi Ajar

“Menceritakan Kegiatan sehari-hari”

Uraian materi:

1. Pengertian Kegiatan

2. Menceritakan Kegiatan sehari-hari
3. Menanggapi Cerita Teman hari

#### H. Materi Pembelajaran

1. Menceritakan Kegiatan sehari-hari
2. Menanggapi Cerita Teman

#### I. Pendekatan dan Strategi Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Pendekatan rasional  
 Strategi Pembelajaran : Strategi bermain peran

#### J. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<i>Kegiatan Awal ( 15 menit)</i>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam dan mengucapkan basmalah dengan siswa</li> <li>2. Guru menanyakan kabar dan memberikan motivasi kepada siswa</li> <li>3. Guru melakukan presensi</li> <li>4. Guru memberikan <i>pre test</i> dengan meminta siswa untuk menceritakan peran pada pertemuan sebelumnya</li> <li>5. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan “Kalian pernah mempunyai kegiatan yang menarik atau belum? Kegiatan itu tentang apa?”</li> <li>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab salam dan mengucapkan basmalah bersama bersama</li> <li>2. Siswa memberitahu kabar mereka dan termotivasi</li> <li>3. Siswa memberikan informasi</li> <li>4. Siswa dengan antusias menjawab <i>pre test</i></li> <li>5. Siswa dengan antusias menjawab apersepsi</li> <li>6. Siswa mendengarkan dengan seksama</li> </ol>
<i>Kegiatan Inti ( 40 menit)</i>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eksplorasi           <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menjelaskan pengertian kegiatan</li> </ol> </li> <li>2. Elaborasi           <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru meminta siswa untuk maju ke depan kelas dan</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa mendengarkan dengan sungguh-sungguh</li> <li>a. Siswa maju ke depan kelas dan menceritakan kegiatan yang pernah</li> </ol>

<p>menceritakan kegiatan yang pernah dialami</p> <p>b. Guru meminta siswa memberikan tanggapan terhadap cerita teman</p> <p>3. Konfirmasi</p> <p>a. Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan</p> <p>b. Guru meluruskan kesalahan dalam menceritakan kegiatan, memberikan penguatan, dan menyimpulkan</p>	<p>dialami</p> <p>b. Siswa menanggapi cerita teman</p> <p>a. Siswa yang masih belum paham dan ada kesulitan bertanya pada guru</p> <p>b. Siswa mendengarkan dengan seksama</p>
<i>Kegiatan Penutup ( 15 menit)</i>	
<p>1. Guru meminta siswa menjelaskan pengertian kegiatan</p> <p>2. Guru menyimpulkan materi tentang menceritakan kegiatan yang didengar</p> <p>3. Guru meminta siswa untuk membuat cerita kegiatan pribadi</p> <p>4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam</p>	<p>1. Siswa dengan antusias menjawab pertanyaan guru</p> <p>2. Siswa mendengarkan dengan seksama</p> <p>3. Siswa mendengarkan dengan seksama</p> <p>4. Siswa mengucapkan hamdalah dan menjawab salam</p>

#### K. Media Pembelajaran

##### 1. Sumber Belajar

H. Suyatno, dkk. 2008. *Indahnya Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Untuk SD/MI Kelas II, Jakarta, Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

##### 2. Alat Belajar

- a. Teks kegiatan sehari-hari
- b. Lembar observasi
- c. Lembar penilaian

#### L. Penilaian

Format Penilaian:

Lembar observasi keterampilan berbicara  
Siklus III Pertemuan I

Hari / Tanggal : Senin, 2 Juni 2014

No Absen	A			B			C			D			E			Total Skor	Presentase
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
17																	
Jumlah																	
Rata-rata																	
Presentase																	

### Materi Pembelajaran

#### A. Contoh teks kegiatan sehari-hari

##### Lomba Balap Karung

Teman-teman

Aku pernah ikut lomba balap karung

Aku ikut lomba saat peringatan tujuh belasan dikampungku

Lombanya dilaksanakan pada hari minggu di lapangan

Wah ramai sekali

Aku dan semua teman di kampungku ikut

Yang menonton banyak sekali

Mereka menonton dipinggir lapangan

Waktu lomba ada anak yang jatuh

Yang menonton tertawa

Anak yang jatuh itu juga tertawa  
Aku juga hamper saja jatuh  
Akhirnya garis akhir dapat aku lewati  
Tetapi aku tidak menang  
Aku hanya menjadi juara kedua  
Aku mendapat hadiah  
Buku tulis dan pensil

#### B. Menanggapi Cerita Teman

Setelah mendengar cerita temanmu tadi, berikan tanggapanmu dengan menanyakan hal-hal yang menarik! Selain itu, berikan komentar tentang hal berikut ini:

1. Bagaimana sikap temanmu pada saat bercerita?
2. Bagaimana keberanian temanmu bercerita di depan kelas?
3. Apa ceritanya berurutan atau tidak?

Menyetujui Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia  (Iin Widiarti, S.Fil)	Panjatan , 2 Juni 2014 Penulis  (Mahbub Misbahudin)
---	--

## Lampiran XXI

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

#### A. Identitas

Satuan Pendidikan	: MI Ma'arif Bojong
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas / Semester	: II / II (Genap)
Alokasi Waktu	: 3 x 35 Menit

#### B. Standar Kompetensi

Menceritakan kegiatan sehari-hari

#### C. Kompetensi Dasar

Menceritakan kegiatan dengan bahasa yang mudah dipahami

#### D. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian kegiatan
2. Siswa dapat menceritakan kegiatan sehari-hari
3. Siswa dapat menanggapi cerita kegiatan teman

#### E. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari tentang materi “Menceritakan kegiatan dengan bahasa yang mudah dipahami” dengan menggunakan pendekatan rasional dan strategi bermain peran, siswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian kegiatan
2. Menceritakan kegiatan sehari-hari
3. Menanggapi cerita kegiatan teman

#### F. Nilai Karakter yang diharapkan

1. Rasa hormat dan perhatian
2. Tekun
3. Berani
4. Percaya diri
5. Tanggung jawab

#### G. Materi Ajar

“Menceritakan kegiatan dengan bahasa yang mudah dipahami”

Uraian materi:

1. Pengertian Kegiatan

2. Menceritakan Kegiatan sehari-hari
3. Menanggapi Cerita Teman

#### H. Materi Pembelajaran

1. Menceritakan Kegiatan sehari-hari
2. Menanggapi Cerita Teman

#### I. Pendekatan dan Strategi Pembelajaran

1. Pendekatan Pembelajaran : Pendekatan rasional
2. Strategi Pembelajaran : Strategi bermain peran

#### J. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<i>Kegiatan Awal ( 15 menit)</i>	
1. Guru mengucapkan salam dan mengucapkan basmalah dengan siswa	1. Siswa menjawab salam dan mengucapkan basmalah bersama bersama
2. Guru menanyakan kabar dan memberikan motivasi kepada siswa	2. Siswa memberitahu kabar, mereka dan termotivasi
3. Guru melakukan presensi	3. Siswa memberikan informasi
4. Guru memberikan <i>pre test</i> dengan meminta siswa untuk menceritakan peran pada pertemuan sebelumnya	4. Siswa dengan antusias menjawab <i>pre test</i>
5. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan “Kalian pernah mempunyai kegiatan yang menarik atau belum? Kegiatan itu tentang apa?”	5. Siswa dengan antusias menjawab apersepsi
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	6. Siswa mendengarkan dengan seksama
<i>Kegiatan Inti ( 70 menit)</i>	
1. Eksplorasi	
a. Guru menjelaskan pengertian kegiatan	a. Siswa mendengarkan dengan sungguh-sungguh
2. Elaborasi	
a. Guru meminta siswa untuk maju ke depan kelas dan menceritakan kegiatan yang pernah dialami	a. Siswa maju ke depan kelas dan menceritakan kegiatan yang pernah dialami
b. Guru meminta siswa	b. Siswa menanggapi cerita teman

<p>memberikan tanggapan terhadap cerita teman</p> <p>3. Konfirmasi</p> <p>a. Guru bertanya kepada siswa adakah kesulitan yang dirasakan</p> <p>b. Guru meluruskan kesalahan dalam menceritakan kegiatan, memberikan penguatan, dan menyimpulkan</p>	<p>a. Siswa yang masih belum paham dan ada kesulitan bertanya pada guru</p> <p>b. Siswa mendengarkan dengan seksama</p>
<i>Kegiatan Penutup ( 20 menit)</i>	
<p>1. Guru meminta siswa menjelaskan pengertian kegiatan</p> <p>2. Guru menyimpulkan materi tentang menceritakan kegiatan yang didengar</p> <p>3. Guru meminta siswa untuk membuat percakapan tentang kegiatan</p> <p>4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam</p>	<p>1. Siswa dengan antusias menjawab pertanyaan guru</p> <p>2. Siswa mendengarkan dengan seksama</p> <p>3. Siswa mendengarkan dengan seksama</p> <p>4. Siswa mengucapkan hamdalah dan menjawab salam</p>

#### K. Media Pembelajaran

Sumber Belajar :

H. Suyatno, dkk. 2008. *Indahnya Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Untuk SD/MI Kelas II, Jakarta, Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Alat Belajar : Teks kegiatan sehari-hari, Lembar observasi , Lembar penilaian

#### L. Penilaian

Format Penilaian:

1. Lembar observasi keterampilan berbicara

Siklus III Pertemuan II

Hari / Tanggal : Selasa, 3 Juni 2014

No Absen	A			B			C			D			E			Total Skor	Presentase
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1																	
2																	

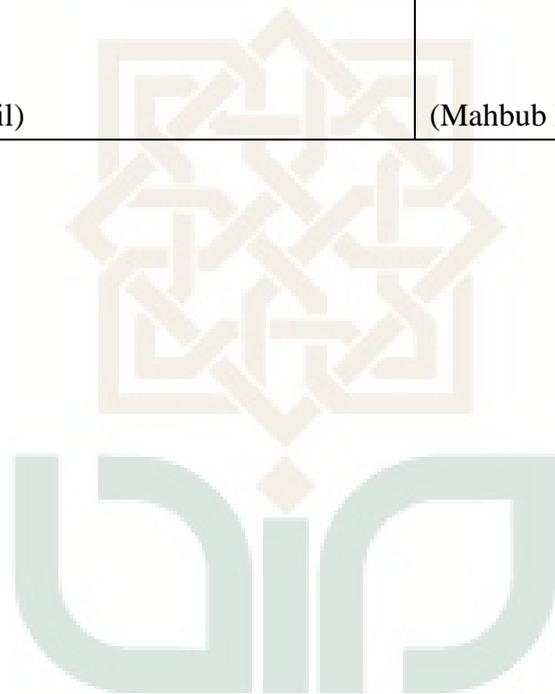


## B. Menanggapi Cerita Teman

Setelah mendengar cerita temanmu tadi, berikan tanggapanmu dengan menanyakan hal-hal yang menarik! Selain itu, berikan komentar tentang hal berikut ini:

1. Bagaimana sikap temanmu pada saat bercerita?
2. Bagaimana keberanian temanmu bercerita di depan kelas?
3. Apa ceritanya berurutan atau tidak?

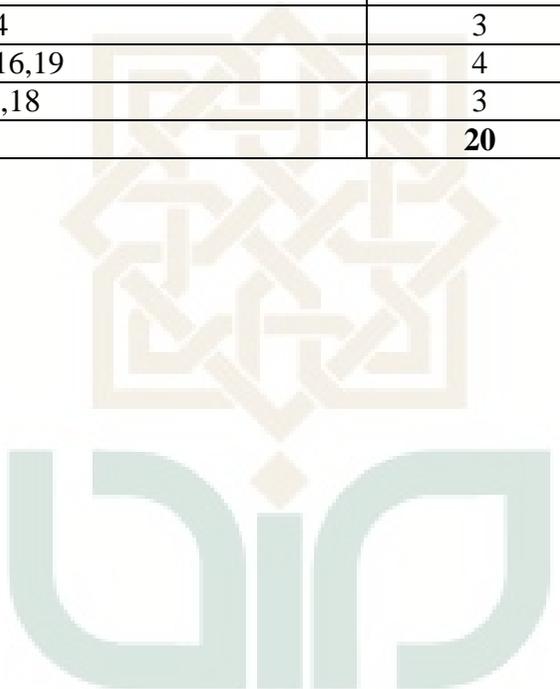
Menyetujui Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia  (Iin Widiarti, S.Fil)	Panjatan , 3 Juni 2014 Penulis  (Mahbub Misbahudin)
---	--



**Lampiran XXII**  
**Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Siswa Siklus I**

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Farhan Adiansah	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
2	Daim Anjassyah	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	Aina Minkhatul M	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	Luqman hakim	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3
5	Aufa Ahmad A	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2
6	Najwa Dafinatul M	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2
7	Ihwan Basuki Saputra	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	Zulfa Rafiqah	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3
9	Dian Nur Cahyana	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
10	Eka Nur Hasanah	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11	Rizkiana Lestari N	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
12	Muh Rafli	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2
13	Agung Dwi Nugroho	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2
14	Olivia Oktaviandra	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3
15	Hesti Candra P	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2
16	Maula Azahra	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2
17	Arsyida Khairatin N	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Jumlah		39	39	39	35	39	35	39	35	36	37	38	35	38	40	35	36	37	36	37	37

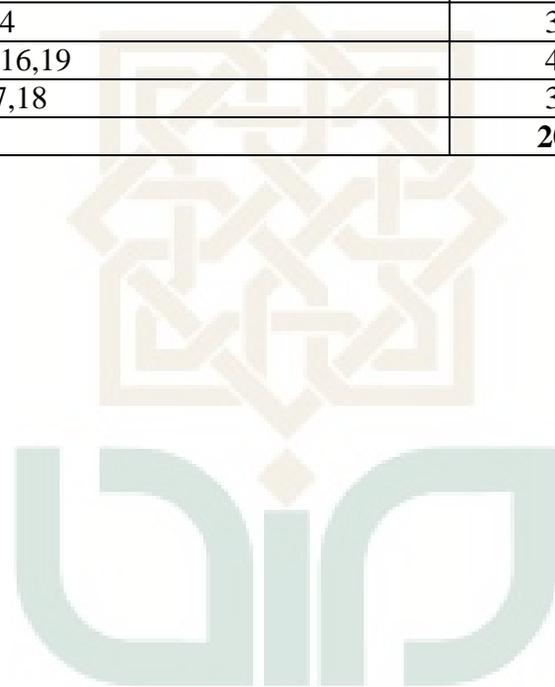
No	Aspek Motivasi	No. Butir	Jumlah	Presentase	Keterangan
1	Rasa Senang	1,3,7,9,11,13,20	7	74.51%	Cukup
2	Perhatian	2,5,10	3	75.16%	Cukup
3	Rasa Tertarik	4,6,14	3	71.90%	Cukup
4	Rasa Ingin Tahu	8,15,16,19	4	70.10%	Cukup
5	Antusiasme	12,17,18	3	70.59%	Cukup
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>	<b>72.45%</b>	<b>Cukup</b>



**Lampiran XXIII**  
**Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Siswa Siklus II**

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Farhan Adiansah	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
2	Daim Anjassyah	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2
3	Aina Minkhatul M	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2
4	Luqman hakim	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3
5	Aufa Ahmad A	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2
6	Najwa Dafinatul M	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2
7	Ihwan Basuki Saputra	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2
8	Zulfa Rafiqah	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3
9	Dian Nur Cahyana	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	1	3	2	2
10	Eka Nur Hasanah	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11	Rizkiana Lestari N	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2
12	Muh Rafli	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2
13	Agung Dwi Nugroho	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2
14	Olivia Oktaviandra	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3
15	Hesti Candra P	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2
16	Maula Azahra	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2
17	Arsyida Khairatin N	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Jumlah		40	41	41	41	40	38	44	38	38	38	41	40	41	43	40	40	39	39	41	37	

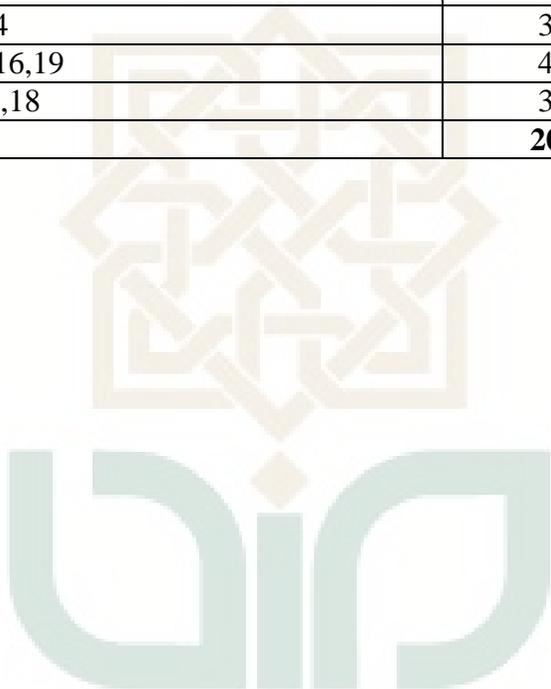
No	Aspek Motivasi	No. Butir	Jumlah	Presentase	Keterangan
1	Rasa Senang	1,3,7,9,11,13,20	7	78.99%	Baik
2	Perhatian	2,5,10	3	77.78%	Baik
3	Rasa Tertarik	4,6,14	3	79.74%	Baik
4	Rasa Ingin Tahu	8,15,16,19	4	77.94%	Baik
5	Antusiasme	12,17,18	3	77.12%	Baik
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>	<b>78.31%</b>	<b>Baik</b>



**Lampiran XXIV**  
**Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Siswa Siklus III**

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Farhan Adiansah	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2
2	Daim Anjassyah	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2
3	Aina Minkhatul M	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2
4	Luqman hakim	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	Aufa Ahmad A	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2
6	Najwa Dafinatul M	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2
7	Ihwan Basuki Saputra	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2
8	Zulfa Rafiqah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
9	Dian Nur Cahyana	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	1	3	2
10	Eka Nur Hasanah	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
11	Rizkiana Lestari N	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2
12	Muh Rafli	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2
13	Agung Dwi Nugroho	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2
14	Olivia Oktaviandra	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
15	Hesti Candra P	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16	Maula Azahra	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
17	Arsyida Khairatin N	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2
Jumlah		43	45	44	44	44	42	46	43	44	40	44	46	43	45	42	43	44	41	45	39

No	Aspek Motivasi	No. Butir	Jumlah	Presentase	Keterangan
1	Rasa Senang	1,3,7,9,11,13,20	7	84.87%	Baik
2	Perhatian	2,5,10	3	84.31%	Baik
3	Rasa Tertarik	4,6,14	3	85.62%	Baik
4	Rasa Ingin Tahu	8,15,16,19	4	84.80%	Baik
5	Antusiasme	12,17,18	3	85.62%	Baik
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>	<b>85.05%</b>	<b>Baik</b>



## **Curriculum Vitae**

### **DATA PRIBADI**

1. Nama Lengkap : Mahbub Misbahudin
2. Tempat, Tanggal Lahir : Kulon Progo, 5 Juli 1980
3. Jenis Kelamin : Laki-laki
4. Agama : Islam
5. Status : Menikah
6. Alamat : Jomboran, Janten, Temon, Kulon Progo.
7. Tinggi / Berat Badan : 174 cm / 60 kg
8. Telepon : 081392831619
9. e-mail : mahbub\_misbahudin@yahoo.com

### **RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL**

1. (1993) Lulus SDN Janten
2. (1996) Lulus MTsN Janten
3. (1999) Lulus SMK MF 1 Wates
4. (2010) Lulus UNU SURAKARTA
5. (2014) Lulus UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### **NON FORMAL**

1. (1999 - 2003) API (Asrama Perguruan Islam Tegalrejo Magelang)