

**UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN PESAN
MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
PADA SISWA KELAS VI SDN 03 JATIPURWO
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1 pada
Program Sarjana Kependidikan bagi Guru dalam Jabatan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PSKGJ- PGSD)**



**MARJITO
NIM A54A100009**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2013**

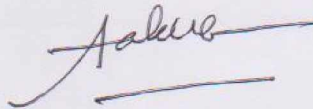
PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta

pada hari : Sabtu
tanggal : 19 Januari 2013

Telah disetujui oleh:

Pembimbing



Drs. Yakub Nasucha, M.Hum.

NIP 19570513 198403 1 001

PENGESAHAN

Dengan Judul Skripsi:

**UPAYA KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN PESAN
MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
PADA KELAS VI SDN 03 JATIPURWO
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

MARJITO

NIM A54A100009

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 2 Pebruari 2013

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

1. Drs. Yakub Nasucha, M.Hum (.....)
2. Drs. H. Saring Marsudi, SH, M.Pd (.....)
3. Drs. H. Muhroji, M.Si. (.....)

Surakarta, 12 Februari 2013

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



547

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak/dikemudian hari terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, 19 Januari 2013


Marjito

NIM. A54A100009

MOTTO

*The biggest enemy in our life is emptiness,
so go stright a head to fight !.*

Setiap kesuksesan dimulai dari mimpi. Selalu ingat kita memiliki di dalam diri kita kekuatan, kesabaran, dan semangat untuk meraih bintang bintang untuk mengubah dunia.

An intelligent man is sometimes forced to be drunk to spend time with his fools.
Ernest Hemingway

*Glory is like a circle in the water,
Which never ceaseth to enlarge itself,
Till by broad spreading it disperses to naught.*

William Shakespeare

PERSEMBAHAN

Dengan sepenuh hati, Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Ayah dan Ibu tercinta sebagai wujud bakti penulis atas do'a, jerih payah dan pengorbanan, serta kasih sayangnya yang dicurahkan selama ini.
2. Irna Setyoningsih, S. Pd, Istri penulis yang telah memberikan dukungan dan semangat.
3. Arya Joaquin Hillstone, anakku tersayang.
4. Mu'minatus sholichah, adikku.
5. Hillstone Big Family, keluarga besar penulis.
6. Keluarga Besar SDN 03 Jatipurwo, terimakasih atas semua bantuan dan kerjasamanya.
7. Semua teman mahasiswa Program PSKGJ-PGSD.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi PSKGJ- PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini berkat bantuan serta bimbingan para dosen pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. H, Sofyan Anif, M. Si, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, yang telah berkenan memberikan pengesahan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Sutan Syahrir Zabda, M. H, Ketua Program Studi PSKGJ- PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, yang telah berkenan memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
3. Bapak Drs. Yakup Nasucha, M. Hum, Dosen Pembimbing yang telah memberikan dorongan semangat dan berkenan memberikan saran dan petunjuk atas penyusunan skripsi ini
4. Semua pihak yang tidak bisa kami sebut satu persatu atas partisipasinya dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini, serta berharap mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Surakarta, Januari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LatarBelakangMasalah	1
B. Pembatasan Masalah.....	4
C. PerumusanMasalah	5
D. TujuanPenelitian	5
E. Manfaat dan Kegunaan Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Pustaka	7
1. Pengertian Pembelajaran.....	7
2. Pengertian Strategi Pembelajaran.....	8

3. Strategi Pembelajaran Sosio Drama (<i>Role Playing</i>).....	11
4. Keterampilan berbicara.....	17
B. Penelitian yang Relevan	18
C. KerangkaBerpikir.....	20
D. HipotesisTindakan	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Pendekatan Penelitian.....	23
B. Tempat Penelitian.....	24
C. Waktu Penelitian	24
D. Penentuan Subyek Penelitian	25
E. Metode Pengumpulan Data.....	25
F. Keabsahan Data	26
G. Instrumen Penelitian.....	26
H. Deskripsi Per Siklus	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Refleksi Awal... ..	36
B. Hasil Penelitian.....	38
Deskripsi Per Siklus.....	38
1. Siklus I.....	38
a. Rencana Penelitian Pembelajaran.....	38
b. Tindakan dan Observasi.....	38
c. Data Hasil Observasi.....	39
d. Data Hasil Keterampilan Siswa dalam Menyampaikan Pesan.....	41
e. Hasil Evaluasi Siklus ke-1.....	42

f. Refleksi.....	42
g. Revisi.....	44
2. Siklus II.....	45
a. Rencana Penelitian Pembelajaran.....	45
b. Tindakan dan Observasi.....	46
c. Data Hasil Observasi.....	47
d. Data Hasil Keterampilan Siswa dalam Menyampaikan Pesan.....	49
e. Hasil Evaluasi Siklus ke-1.....	49
f. Refleksi.....	50
g. Revisi.....	51
3. Siklus III.....	53
a. Rencana Penelitian Pembelajaran.....	53
b. Tindakan dan Observasi.....	54
c. Data Hasil Observasi.....	55
d. Data Hasil Keterampilan Siswa dalam Menyampaikan Pesan.....	56
e. Hasil Evaluasi Siklus ke-1.....	57
f. Refleksi.....	58
g. Revisi.....	59
C. Pembahasan Penerapan Strategi Pembelajaran <i>Role Playing</i>	61
1. Pembahasan Pengelolaan Pembelajaran dengan Strategi <i>Role Playing</i>	61
2. Pembahasan Penilaian Keterampilan Siswa dalam Menyampaikan Pesan...62	
3. Pembahasan Hasil Nilai Tes Evaluasi.....65	
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	66
A. Simpulan	66

B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas	25
Tabel 4.1 Data Penilaian Awal keterampilan menyampaikan pesan.....	37
Tabel 4.2 Data penilaian pembelajaran sikluske-1	39
Tabel 4.3 Perolehan Hasil Nilai siklus ke-1 keterampilan menyampaikan pesan ..	42
Tabel 4.4 Data penilaian pembelajaran sikluske-2.....	47
Tabel 4. 5 Perolehan Hasil Nilai siklus ke-2 keterampilan menyampaikan pesan...	49
Tabel 4. 6 Data penilaian pembelajaran sikluske-3.....	51
Tabel 4. 7 Perolehan Hasil Nilai siklus ke-3 keterampilan menyampaikan pesan...	56
Tabel 4.8 Hasil evaluasi Keterampilan Berbicara, menyampaikan pesan Sebelum dan Setelah Tindakan pada.....	61
Tabel 4.9 Data perkembangan jumlah siswa dalam menyampaikan pesan.....	62

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Skema uraian kerangka berfikir Penelitian	21
Gambar 3. 1 Fase fase Penelitian Tindakan Kelas	28
Gambar 4.1 Grafik Jumlah Siswa Yang Memenuhi Kriteria Runtut, Baik, dan Benar dalam Menyampaikan pesan.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pedoman Observasi Keterampilan Menyampaikan Pesan.....	71
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	72
Lampiran 3	Hasil Evaluasi Keterampilan menyampaikan Pesan	86
Lampiran 4	Foto Kegiatan	90
Lampiran 6	Data Individu Ketrempilam menyampaikan pesan.....	92

**UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN PESAN MELALUI
STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA PADA SISWA KELAS VI
SDN 03 JATIPURWO TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Marjito, A54A100009, Jurusan PSKGJ-PGSD
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,
2012, 61 halaman.

ABSTRAK

Permasalahan penelitian ini adalah apakah penggunaan strategi *role playing* dapat meningkatkan keterampilan menyampaikan pesan pada siswa kelas VI SDN 03 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013. Tujuan penelitian ini terdiri dari tujuan khusus dan tujuan umum. Tujuan khususnya adalah untuk meningkatkan keterampilan menyampaikan pesan melalui strategi *Role Playing* pada siswa kelas VI SDN 03 Jatipuro Kecamatan Jatipuro tahun pelajaran 2012/2013. Sedangkan tujuan umumnya adalah setelah keterampilan menyampaikan pesan meningkat maka (1) perhatian siswa terhadap pembelajaran meningkat, (2) keaktifan siswa dalam proses pembelajaran meningkat, (3) ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia meningkat, (4) kreatifitas serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 03 Jatipurwo Jatipuro tahun pelajaran 2012/2013 yang jumlahnya 11 anak (6 laki-laki dan 5 perempuan). Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model mengalir yaitu meliputi tahap reduksi data, tahap penyajian data dan tahap verifikasi / penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian (1) Keterampilan siswa dalam menyampaikan pesan meningkat, siswa mampu menyampaikan pesan secara **runtut, baik** dan **benar**. Aktivitas siswa dalam peningkatan keterampilan menyampaikan pesan dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui strategi *Role Playing* siswa lebih aktif, bermotivasi dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. (2) Peningkatan keterampilan menyampaikan pesan pada siswa kelas VI SDN 03 Jatipurwo setelah penerapan strategi pembelajaran *Role Playing* meningkat yang terlihat dari jumlah siswa yang mampu menyampaikan pesan secara runtut, baik, dan benar yaitu sebelum tindakan hanya 2 siswa itupun hanya memenuhi kriteria runtut dan baik saja serta hanya pada taraf keterampilan sedang. Padasiklus I sebanyak tiga siswa(27,27%). Padasiklus II sebanyak enam siswa (54,45 %). Padasiklus III sebanyak delapan siswa (72,27 %).

Kata kunci: Keterampilan menyampaikan pesan dengan strategi *Role Playing*, meningkat.