

**PENERAPAN METODE SIMULASI BERMAIN PERAN / *ROLE PLAYING*
UNTUK PENINGKATAN KETRAMPILAN BERBICARA
BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 2 JAGOAN SAMBI BOYOLALI
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Guna mencapai derajat

Sarjana S-1

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

RULI TRINA APRILIA

A54D090016

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2013

PERSETUJUAN

**PENERAPAN METODE SIMULASI BERMAIN PERAN / *ROLE PLAYING*
UNTUK PENINGKATAN KETRAMPILAN BERBICARA
BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 2 JAGOAN SAMBI BOYOLALI
TAHUN PELAJARAN 2012**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

RULI TRINA APRILIA

A54D090016

Telah Disetujui dan Disahkan oleh Pembimbing
Untuk Dipertahankan Dihadapan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Mengetahui

Pembimbing,



DR. ANAM SUTOPO, M.Hum

Tanggal: Maret 2013

PENGESAHAN

**PENERAPAN METODE SIMULASI BERMAIN PERAN / *ROLE PLAYING*
UNTUK PENINGKATAN KETRAMPILAN BERBICARA
BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 2 JAGOAN SAMBI BOYOLALI
TAHUN PELAJARAN 2012/**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

RULI TRINA APRILIA

A.54D090016

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal, 17 April 2013

dan telah dinyatakan memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji:

1. Dr. Anam Sutopo, M.Hum
2. Drs. Sutan Syahrir Zabda, M.Hum
3. Drs. M. Yahya, M.Si

Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Drs. Sofyan Anif, M.Pd.

NIK. 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 ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggungjawab sepenuhnya.

Surakarta, Maret 2013



RULI TRINA APRILIA

A.54D090016

MOTTO

Ilmu adalah barang buruan, tulisan adalah talinya, oleh karena itu, ikatlah barang buruan dengan tali yang kukuh.

Kegagalan hanyalah suatu batu ganjalan yang kecil, yang tak mungkin akan menghambat jalanmu di kemudian hari.

Berusaha dan berdoa kunci kesuksesan seseorang.

PERSEMBAHAN

Dari hati yang paling dalam dalam skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orangtuaku tercinta Bapak DJIMAN dan Ibu WIDAYATI.
2. Kakak - kakak tersayang ISSRONI MAMADDI dan SENDI YUNI ARIFIN

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullaahi Wabarakaatuh

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan limpahan rahmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Metode Simulasi Bermain Peran / *Role Playing* untuk Peningkatan Ketrampilan Berbicara Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambi Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013”. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan seluruh pengikutnya hingga akhir zaman. Semoga kita mendapatkan syafaat beliau di *yaumul* akhir.

Penulis menyadari laporan penelitian ini dapat selesai atas bantuan dan dorongan dari semua pihak, maka dari itu perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. H. Sofyan Anif, M.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan ijin penulis melakukan penelitian ini.
2. Bapak Drs. Sutan Syahrir Zabda, M.Hum selaku Ketua Pengelola PSKGJ FKIP UMS dan Ibu Juyinah, S.Pd selaku pengelola Pokjar Kabupaten Boyolali.
3. Bapak Dr. Anam Sutopo, M.Hum selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan selama penelitian ini berlangsung.

4. Bapak Kepala Sekolah dan teman-teman guru SD N 2 Jagoan, Kecamatan Sambu, Kabupaten Boyolali yang banyak membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
5. Murid-murid Kelas IV SD N 2 Jagoan, Kecamatan Sambu, Kabupaten Boyolali.
6. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya PTK ini

Jazakumullah, semoga Allah SWT memberikan balasan atas segala amal baik yang dikerjakan dan semoga amal ini dapat menjadi bekal diakhirat kelak. Penulis menyadari penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan proposal ini.

Wassalaamu'alaikum Warahmatullaahi Wabarakaatuh

Surakarta, Maret 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7

BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR.....	11
A. Diskripsi Teori	11
1. Ketrampilan Berbicara.....	11
2. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	17
3. Metode Simulasi	20
4. Metode Simulasi Bermain Peran.....	21
B. Kajian Penelitian yang Relevan	24
C. Kerangka Pemikiran	26
D. Hipotesis Tindakan	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Setting Penelitian	32
B. Subyek Penelitian	33
C. Strategi Penelitian	33
D. Prosedur Penelitian	33
E. Data dan Sumber Data	38
F. Teknik Pengumpulan Data	39
G. Validitas Data	41
H. Teknik Analisis Data	41
I. Pencapaian Indikator	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Deskripsi Latar Penelitian	43
B. Kondisi Awal	47
C. Analisis Pencarian Fakta	50

D. Deskripsi Pelaksanaan Masing-masing Siklus	50
E. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	70
BAB V KESIMPULAN, SARAN, DAN IMPLIKASI	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran	79
C. Implikasi	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 1.	Jadwal Kegiatan	32
Tabel 2.	Jumlah Siswa SD Negeri 2 Jagoan Tahun Pelajaran 2012/2013	47
Tabel 3.	Kondisi Awal Ketrampilan berbicara Siswa	48
Tabel 4.	Kondisi Awal Hasil Belajar Siswa	49
Tabel 5.	Hasil Observasi Ketrampilan berbicara Siswa Siklus I	56
Tabel 6.	Hasil Hasil Belajar Siswa Siklus I	57
Tabel 7.	Hasil Observasi Ketrampilan berbicara Siswa Siklus II	66
Tabel 8.	Hasil Hasil Belajar Siswa Siklus II	68
Tabel 9.	Data Peningkatan Ketrampilan berbicara Siswa	72
Tabel 10.	Hasil Belajar Siswa sebelum siklus, Siklus I dan Siklus II	73
Tabel 11.	Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa	74

DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 1.	Kerangka Pemikiran	30
Gambar 2.	Tahapan Penelitian Tindakan Kelas	34
Gambar 3.	Kegiatan Pembelajaran Siklus I	53
Gambar 4.	Grafik Peningkatan Ketrampilan Berbicara Siswa Siklus I	56
Gambar 5.	Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I	58
Gambar 6.	Kegiatan Pembelajaran Siklus II	62
Gambar 7.	Grafik Peningkatan Ketrampilan Berbicara Siswa Siklus II	67
Gambar 8.	Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus II	69
Gambar 9.	Grafik Peningkatan Ketrampilan Berbicara Siswa	75
Gambar 10.	Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa	75

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	84
Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	93
Lampiran 3 : Pedoman Observasi Siklus I.....	103
Lampiran 4 : Pedoman Observasi Siklus II.....	105
Lampiran 5 : Pedoman Aspek Keterampilan Berbicara Siklus I.....	107
Lampiran 6 : Pedoman Aspek Keterampilan Berbicara Siklus II.....	109
Lampiran 7 : Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Siklus I.....	111
Lampiran 8 : Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Siklus II.....	113
Lampiran 9 : Ijin Riset Penelitian	115
Lampiran 10 : Surat Keterangan	116
Lampiran 11 : Jadwal Pembimbingan	117
Lampiran 12 : Berita Acara Ujian Skripsi	118

ABSTRAK

PENERAPAN METODE SIMULASI BERMAIN PERAN / *ROLE PLAYING* UNTUK PENINGKATAN KETRAMPILAN BERBICARA BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 JAGOAN SAMBI BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Ruli Trina Aprilia, A54D090016, Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta, 2013, 81 halaman.

Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui apakah metode simulasi bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan ketrampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di SD Negeri 2 Jagoan Sambu Boyolali tahun pelajaran 2012/2013 atau tidak. 2) untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman ketrampilan berbicara Bahasa Indonesia dengan metode simulasi bermain peran (*role playing*), dan 3) untuk menjelaskan langkah-langkah mengajar ketrampilan berbicara Bahasa Indonesia dengan metode simulasi (*role playing*) pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambu Boyolali tahun pelajaran 2012/2013.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dengan menerapkan metode simulasi bermain peran / *Role Playing* yang dilakukan dalam dua siklus. Subyek penelitian yang dikenai tindakan adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambu Boyolali yang berjumlah 15 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis data model analisis interaktif, yang terdiri dari: reduksi data, memaparkan data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian dengan menerapkan metode simulasi bermain peran / *Role Playing* menunjukkan adanya peningkatan ketrampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian diperoleh: 1) metode simulasi bermain peran / *Role Playing* dapat meningkatkan ketrampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambu Boyolali tahun pelajaran 2012/2013. Peningkatan rata-rata ketrampilan berbicara siswa dari keempat aspek tersebut mencapai 81,66% dan rata-rata peningkatan hasil belajar mencapai 73,46%, sehingga indikator pencapaian keaktifan belajar sebesar 70% dapat tercapai. 2) peningkatan yang dicapai oleh siswa selama penelitian ini berlangsung sebesar 14,06 hal ini diperoleh dari nilai hasil akhir yang ditunjukkan oleh hasil siklus II sebesar 73,46% dikurangi nilai awal yang diperoleh dari pre test sebesar 59,40%, dan 3) Langkah-langkah mengajar ketrampilan berbicara dengan metode simulasi bermain peran / *Role Playing* pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambu Boyolali tahun pelajaran 2012/2013 adalah sebagai berikut a) pendahuluan, b) penjelasan materi, c) memberi contoh rekaman percakapan, d) membagi kelompok, e) siswa memainkan peran, f) siswa bersama guru mendiskusikan hasil isi peran, g) guru menandakan materi pelajaran, h) guru menyimpulkan dan memberi nasehat, dan i) penutup. Berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode simulasi bermain peran / *Role Playing* dapat meningkatkan ketrampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambu Boyolali, tahun pelajaran 2012/2013.

Kata kunci: *ketrampilan, berbicara, role playing dan kelas IV*