MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI MODEL BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS IV SDN 14 TELAGA BIRU KABUPATEN GORONTALO

JURNAL SKRIPSI

NANDITA PUTERI B. PAGARI
F01419014

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO
GORONTALO
2024

PENGESAHAN JURNAL SKRIPSI

Judul Penelitian	:	Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Model Bermain Peran Pada Siswa Kelas IV SDN 14 Telaga Biru
Nama	:	Nandita Puteri B. Pagari
NIM	:	F01419014
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing I

Dr. Thamrin A. Kum, M.Pd
NIDN : 8884540017

Pembimbing II

Yusraningsih H. Pongoliu, S.Pd, M.Pd
NIDN : 0901068504

Mengetahui:

Ketua Program Studi
S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Yulanti S. Mooduto, S.Pd, M.Pd
NIDN : 0916078502

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI MODEL BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS IV SDN 14 TELAGA BIRU

Nandita Puteri B. Pagari [1], Thamrin A Kum [2], Yusraningsih Pongoliu [3]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Gorontalo
Gorontalo, Indonesia 96212
Email : Nandapagari@gmail.com, thmarinkum1@gmail.com,yusraningsihpongoliu@umgo.ac.id,,

ABSTRACT

The purpose of this research was to improve the speaking ability of grade IV students of SDN 14 Telaga Biru, Gorontalo Regency. The results of the research and discussion were obtained in cycle I about students' speaking ability through role play model for grade IV students of SDN 14 Telaga Biru, Gorontalo Regency where the achievement of students who were able to speak from 25 students was 16 students or 64%, while those who were not able to speak were still 9 students (36%). In Cycle II, the results of the achievement of speaking ability of grade IV students of SDN 14 Telaga Biru, Gorontalo Regency can be described. From the 25 students who were able to read quickly, there were 23 students or 92%. Meanwhile, those who were not able to listen were 2 students or 8%. So with the results obtained from cycle I and improved again in cycle II, the speaking ability of grade IV students of SDN 14 Telaga Biru, Gorontalo Regency can improve their abilities by using the role-playing method.

Keywords: Speaking Ability, Role-Playing Model

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN 14 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo. Hasil penelitian dan pembahasan di peroleh pada siklus I tentang kemampuan berbicara siswa melalui model bermain peran pada siswa kelas IV SDN 14 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo dimana capaian siswa yang mampu berbicara dari 25 siswa terdapat 16 orang siswa atau 64%, sedangkan yang belum mampu berbicara masih berjumlah 9 orang siswa 36%. Pada Siklus II dapat di uraikan hasil capaian kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN 14 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo. Dari jumlah siswa 25 yang mampu membaca cepat berjumlah 23 orang siswa atau 92%. Sedangkan yang belum mampu menyimak berjumlah 2 orang siswa atau 8%. Maka dengan hasil yang diperoleh dari siklus I dan diperbaiki lagi pada siklus II maka kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN 14 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo dapat meningkat kemampuannya dengan menggunakan metode bermain peran.

Kata Kunci : Kemampuan Berbicara, Model Bermain Peran

Pendahuluan

Kemampuan berbicara ini dapat dikembangkan dengan mempelajari bahasa Indonesia. Tujuan mata kuliah ini adalah untuk melatih dan mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam berkomunikasi dan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, kemampuan mahasiswa dalam mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis sesuai dengan karakteristik mahasiswa. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, seperti mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Dengan kata lain, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dalam bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulisan.

Tujuan berbicara secara umum adalah karena adanya dorongan keinginan untuk menyampaikan pikiran atau gagasan kepada orang lain (yang diajak berbicara). Sedangkan tujuan secara khusus ialah mendorong orang untuk lebih bersemangat, mempengaruhi orang lain agar mengikuti atau menerima pendapat (gagasannya), menyampaikan sesuatu informasi kepada lawan bicara, menyenangkan hati orang lain, memberi kesempatan lawan bicara untuk berpikir dan menilai gagasannya.

Indikator penting dalam penilaian kemampuan berbicara yaitu mencakupi (1) kefasihan (*fluency*), (2) ketepatan (*accuracy*), dan (3) strategi komunikasi (*oral communicative strategies*). Ketepatan berbicara yang dimaksud meliputi (a) tata bahasa (*grammar*), (b) kosakata (*vocabulary*), dan (c) pelafalan (*pronunciation*).

Menurut Nuraeni (2018 : 25) Dikatakan kemampuan berkomunikasi adalah tindakan menyampaikan informasi dari pembicara kepada pendengar dan bertujuan untuk mengubah pengetahuan, sikap dan kemampuan pendengar sebagai akibat dari informasi yang diterimanya.

Sedangkan menurut Brown dan Yule (Puji Santosa, 2020:34) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan.

Menurut isna (2018:14) mengemukakan tentang kemampuan berbicara merupakan suatu kemampuan mereduksi arah system bunyi arikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Selanjutnya Sunendar (2018:241), mengemukakan kemampuan berbicara merupakan kemampuan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas, disimpulkan berbicara adalah suatu kegiatan kemampuan berbahasa untuk menyampaikan sebuah ide, gagasan, penadapat, pikiran, dan isi hati kepada orang lain dengan menjalin komunikasi dalam lingkup kehidupan sehari-hari.

Untuk mencapai tujuan berbicara, motivasi merupakan pertimbangan penting dalam menentukan kesiapan siswa untuk berkomunikasi. Motivasi mengacu pada kombinasi usaha ditambah keinginan untuk mencapai tujuan belajar, ditambah sikap yang menyenangkan terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Motivasi kedua dilihat sebagai acuan seberapa keras mereka bekerja atau berusaha mempelajari bahasa.

Sementara Slamet (2018:10) menyatakan bahwa tujuan berbicara meliputi: (a) menghibur (b) mengimformasikan (c) menstimulasi (d) mengarahkan. Sedangkan menurut Purba (2018:5) tujuan berbicara dapat berupa: (a) mendorong atau menstimulus (b) menyakinkan (c) mengerakkan (d) menginformasikan (e) menghibur

Sementara Rahasen (2018:98) mengemukakan faktor yang mempengaruhi kemampuan berbicara adalah sebagai berikut: (a) Faktor internal yaitu: bakat, kepercayaan diri, watak, cara berpikir dan asumsi atau persepsi dan (b) faktor eksternal yaitu: guru, lingkungan dan kebiasaan. Penciptaan lingkungan adalah faktor yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa dari guru guru. Kemudian Arifuddin, (2019:90) mengemukakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan pemerolehan kemampuan berbicara yaitu menyangkut faktor internal: usia, bakat, anggapan, aspek kognisi, motivasi, percaya diri, kepribadian danfaktor eksternal, yaitu: situasi bahasa, strategi belajar, pengajar, dan lingkungan.

Menurut Juhji (2018:10) Model bermain peran merupakan cara mendramatisasi perilaku dalam kaitannya dengan masalah sosial dengan tujuan agar siswa dapat menghargai dan

menghargai perasaan orang lain, dapat belajar berbagi tanggung jawab, dan dapat mengambil keputusan secara spontan. Sementara itu Azis (2019:109) bermain peran adalah bertindak menurut peran yang telah ditentukan untuk tujuan tertentu, seperti menghidupkan kembali suasana sejarah, misalnya, mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan kondisi masa depan, misalnya situasi yang mungkin terjadi. dihadapi karena bertambahnya jumlah penduduk. populasi, atau menggambarkan kondisi imajiner yang dapat terjadi di mana saja dan kapan saja.

Selanjutnya Sumarto (2018:76) Model pembelajaran bermain peran adalah model pembelajaran dengan memberikan peran tertentu kepada siswa dan mendramatisasi peran ke dalam sebuah pentas. Bermain peran adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Bentuk pengajaran bermain peran memberikan siswa seperangkat/rangkaian situasi belajar dalam bentuk engagement pengalaman nyata yang dirancang oleh guru.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan model bermain peran merupakan suatu model pembelajaran dengan cara bermain peran yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang serta ada tujuh tahap yaitu pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap-tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi serta pengambilan keputusan.

Selanjutnya Budiman (2019:85) mengemukakan indikator kemampuan berbicara sebagai berikut: mengemukakan bahwa bahasa tubuh merupakan komunikasi non-verbal. Selain itu bahasa tubuh merupakan nada bicara pembicara. Lebih lanjut Budiman memaparkan manfaat bahasa tubuh. Bahasa tubuh memiliki tiga manfaat utama, yaitu (1) secara sadar menggantikan kata-kata, (2) menguatkan kata-kata, dan (3) menunjukkan suasana hati atau sikap tertentu. Aspek-aspek kemampuan berbicara tersebut akan dapat dijadikan sebagai rubrik penilaian kemampuan berbicara. Selanjutnya Nurgiantoro (2016:14) mengemukakan indikator kemampuan berbicara mencakupi lima indicator. Kelima indicator sebagai berikut : (1) ucapan, (2) tatabahasa, (3) kosakata, (4) kefasihan, dan (5) pemahaman.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan berbicara dapat disimpulkan sebagai berikut: (a) Ucapan (b) Tatabahasa (c) Kosakata (d) Kefasehan (e) Pemahaman.

Berbagai model yang digunakan oleh seorang guru dalam pembelajaran tentunya memiliki berbagai keunggulan dan kelemahan setiap model. Berikut dapat diuraikan keunggulan dan kelemahan model bermain peran. Menurut Juhji (2018:111) sebagai berikut:

Kelebihan

a. melibatkan seluruh siswa berpartisipasi,
b. melatih ketajaman ingatan peserta didik,
c. melatih inisiativitas dan kreativitas peserta didik,
d. membentuk kerjasama,
e. membiasakan untuk dapat menerima dan membagi tanggung jawab,
f. membina bahasa lisan agar menjadi baik dan mudah dipahami orang lain

Kelemahan

a. Siswa yang tidak ikut bermain menjadi tidak aktif dan kreatif.
b. Memerlukan waktu yang banyak untuk persiapan, pelaksanaan, maupun evaluasi.
c. Memerlukan ruangan yang cukup luas.
d. Sering mengganggu kelas.
e. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid, dan ini tidak semua guru memilikinya.

Berdasarkan kenyataan yang diperoleh pada hasil obsevasi awal kemampuan berbicara yang dilakukan pada tangal 03 Oktober 2023 dan pemantauan yang didapatkan pada saat melaksanakan observasi ditahun ajaran 2023/2024 khususnya di kelas IV SDN 14 Telaga Biru Kab. Gorontalo. Hasil observasi tersebut ternyata diperoleh beberapa sebab kurangnya kemampan siswa berbicara sebagai berikut : 1). siswa kurang antusias dalam pembelajaran tentang kemampuan berbicara, (2). siswa kurang percaya diri dalam pembelajaran (3). kurangnya kreativitas guru dalam menyajikan dan mengembangkan materi pembelajaran tentang kemampuan berbicara, (4). Penerapan model kurang optimal

Sesuai dengan permasalahan yang ada, maka peneliti ingin peningkatan kemampuan berbicara

siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat yaitu metode pembelajaran bermain peran. Yakni dimana kita ketahui bersama bahwa metode bermain peran ini siswa akan belajar dengan situasi yang menyenangkan. Karena metode ini adalah metode dimana siswa belajar tidak terpaku hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru akan tetapi proses pembelajaran dengan metode bermain peran ini dimana siswa belajar dengan cara memerankan sendiri agar dapat mengusai bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas, sehingga penulis merasa menarik melakukan penelitian dengan topik "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Model Bermain Peran Pada Siswa Kelas IV SDN 14 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo

Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saat dapat memberi kesan kurang baik,tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 14 Telaga Biru Kab. Gorontalo. Pertama peneliti membuat RPP pembelajaran yang digunakan dalam penelitian. Kemudian penelitian menghubungi guru mitra untuk menilai proses pembelajaran yang dilaksanakan dan bersama-sama nantinya di akhir pembelajaran melakukan refleksi bersama dengan guru mitra agar memperoleh kesimpulan tentang pembelajaran. Selanjutnya peneliti melaksanakan pembelajaran dengan uraian aktivitasnya dimulai dari peneliti mempersiapkan siswa untuk belajar dengan menempati tempat duduk masing-masing dan berdoa serta mengecek kehadiran siswa, peneliti melakukan aktivitas apersepsi tentang materi yg diajarkan, peneliti menjelaskan materi dengan menggunakan langkah-langkah metode bermain peran, peneliti melakukan penilaian proses pembelajaran, peneliti melakukan refleksi bersama-sama guru mitra untuk dapat menentukan kelemahan-kelemahan pembelajaran agar dapat diperbaiki pada pertemuan selanjutnya, peneliti menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi dan salam penutup pada siswa.

Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2023-2024 dengan tidak menggangu proses pembelajaran yang dialkukan oleh guru kelas. Waktu penelitian disesuaikan dengan kalender akademik sekolah. Adapun jumlah siswa kelas IV SDN 14 Telaga Biru Kab. Gorontalo yang dijadikan sebagai subjek penelitian saat sekarang 25 siswa yang terdiri dari siswa laki-laki 13 orang dan perempuan 12 orang. Adapun yang menjadi subjek penelitian Kelas IV dengan jumlah siswa 25. orang yang terdiri dari siswa laki-laki 13 orang dan perempuan 12 orang. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut selain mudah untuk dijangkau yaitu karena sangat cocok untuk dijadikan sebagai lokasi penelitian dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas IV SDN 14 Telaga Biru Kab.Gorontalo.

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini di perlukan instrumen sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Berikut ini adalah instrumen yang digunakan dalam penelitian.

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan menggunakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan objek pengamatan yang ada didalam kelas pada saat kegiatan belajar mengajar kemampuan berbicara. Sebagai pelengkap penilaian dengan aspek keberhasilan, kerja sama, kedisiplinan.

b. Tes

Teknik pengumpulan data menggunakan bentuk tes berbicara yaitu untuk mengukur kemampuan siswa dalam berbicara yang akan dinilai tes ini yaitu siswa berbicara melalui metode bermain peran dengan menilai beberapa aspek sebagai berikut: (1). Aspek ucapan, (2). Aspek tatabahasa, (3) Aspek kosakata, (4). Aspek kefasihan, (5). Aspek pemahaman.

c. Dokumentasi

Pada dasarnya dokumentasi merupakan alat dalam mengumpulkan data dan juga informasi bagi objek yang diteliti. Dalam aktivitas dokumentasi dilakukan secara langsung yaitu

mengambil gambar dengan respoden seperti guru, siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung

d. Wawancara

Menurut Rochiati (2019) "wawancara adalah suatu cara untuk mengetahui situasi tertentu di dalam kelas dilihat dari sudut pandang yang lain. Orang-orang yang di wawancarai dapat termasuk kepala sekolah, guru, siswa, dll. Mereka disebut kunci atau *key informants*, yaitu mempunyai pengetahuan khsusus status atau keterampilan berkomunikasi" Pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang pembelajaran yang selama ini dilakukan di SDN 14 Telaga Biru Kab.Gorontalo dalam meningkatkan hasil kemampuan berbicara siswa, baik mengenai materi, media, metode, dan evaluasi yang digunakan, serta kendala yang di hadapi guru.

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari siklus I tiga kali pertemuan dan siklus II tiga kali pertemuan. Sebelumnya peneliti melakukan observasi awal terhadap subjek penelitian yang merupakan data awal yang menjadi dasar peneliti untuk melakukan tindakan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa berbicara dengan melalui metode bermain peran.

Perolehan data observasi awal merupakan uraian gambaran hasil capaian dari pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas IV SDN 14 Telaga Biru Kab. Gorontalo, pada kegiatan pembelajaran tentang berbicara siswa kelas IV tahun ajaran 2023/2024. Yang menjadi acuan peneliti untuk melakukan tindakan lanjutan dari apa yang telah diajarkan sebelumnya, dengan hasil perolehan capaian sebagai berikut: dari jumlah siswa 25 Siswa yang mampu berbicara ada 9 siswa atau mencapai 36%. Sedangkan yang tidak mampu berbicara terdapat 16 siswa atau mencapai 64%. Dimana dalam kegiatan observasi awal guru memfokuskan guru pada kemampuan siswa berbicara dengan beberapa aspek yang dinilai pada siswa untuk mengukur kemampuan siswa berbicara:

a. Aspek ucapan,
b. Aspek tatabahasa,
c. Aspek kosakata,
d. Aspek kefasihan,
e. Aspek pemahaman

Berdasarkan hasil dari observasi awal yang telah diuraikan pada latar belakang, maka peneliti memperoleh suatu gambaran tentang kemampuan siswa berbicara yang dimiliki oleh siswa masih sangat rendah. Untuk itu peneliti menyiapkan segala sesuatu yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan metode bermain peran dalam hal untuk dapat meningkatkan kemampuan siswa berbicara.

Siklus I

Selanjutnya hasil perolehan data yang diperoleh peneliti pada pertemuan III siklus I, peneliti melakukan analisis dan refleksi yang dilaksanakan pada akhir pertemuan dengan tujuan untuk mengetahui hasil yang telah diperoleh apakah tindakan yang telah dilakukan pada pertemuan III dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan berbicara siswa yang belum mencukupi standar indikator kinerja, untuk itu peneliti bekerja sama dengan guru mitra mengadakan kegiatan refleksi untuk menilai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan III. Adapun hasil yang dicapai pada pelaksanaan siklus I pertemuan III kemampuan berbicara melalui model bermain peran dapat diuraikan sebagai berikut:

Sementara aktivitas guru pada siklus I pertemuan III dari 20 aspek yang diamati pada kriteria sangat baik 6 aspek atau mencapai 30%, kriteria baik 8 atau mencapai 40%, kriteria cukup 4 atau mencapai 20%, sedangkan kriteria kurang 2 aspek atau mencapai 10%. Sehingga ketercapaian pada kriteria sangat baik dan baik mencapai 70%. Sedangkan kriteria cukup dan kurang mencapai 30%.

Selanjutnya pada aktivitas siswa siklus I pertemuan III dari 20 aspek yang diamati kriteria sangat baik 6 aspek atau mencapai 30%, kriteria baik 8 aspek atau mencapai 40%, kriteria cukup 6 aspek atau 30%. Sehingga ketercapaian kriteria sangat baik dan baik mencapai 70%. Sedangkan kriteria cukup dan kurang mencapai 30%.

Berdasarkan hasil kemampuan berbicara siswa pada pertemuan III siklus I dapat diuraikan sebagai berikut: dari 25 siswa keseluruhan jumlah siswa, terdapat 16 siswa yang mampu berbicara atau mencapai 64%. Sedangkan yang tidak

mampu berbicara berjumlah 9 siswa atau mencapai 36%.

Berdasarkan hasil capaian dari pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa serta kemampuan siswa dalam berbicara melalui metode bermain peran yang telah diajarkan masih sangat rendah, sehingga peneliti dan wali kelas sebagai guru mitra kembali melakukan refleksi untuk melihat kelemahan-kelemahan proses pembelajaran yang terdapat pada pertemuan III siklus I yang kemudian akan diperbaiki oleh peneliti pada saat melaksanakan proses pertemuan pada siklus II.

Dengan rendahnya kemampuan berbicara melalui metode bermain peran siswa pada pertemuan III siklus I, maka peneliti dan guru kelas sebagai mitra akan menyempurnakan kembali proses pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus II dengan meningkatkan aspek-aspek yang masih rendah dan capaian kemampuan siswa berbicara yang masih rendah.

Adapun kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada pertemuan III siklus I yang dilaksanakan oleh peneliti,

Pada Aspek Guru

1. Peneliti belum melibatkan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran,
2. peneliti belum menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran,
3. peneliti belum menunjukan sik ap terbuka terhadap respon siswa,
4. peneliti belum menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar,
5. peneliti belum memantau kemajuan belajar selama proses,
6. peneliti belum melaksanakan evaluasi test akhir pembelajaran.

Pada aspek siswa

1. siswa belum memaparkan hasil kesimpulan kelompok,
2. Siswa belum tertarik pada materi yang di sajikan dengan media pembelajaran
3. siswa belum terasa terbimbing,
4. siswa belum mampu mengemukakan pendapatnya dengan lancar,
5. siswa belum secara aktif terlibat pada kegiatan refleksi dan kesimpulan materi pembelajaran,
6. siswa belum melaksanakan evaluasi dengan senang.

Berikut diagram keseluruhan pertemuan 1 s-d pertemuan 3 pada siklus I sebagai berikut:

Diagram : 1 Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Bermain Peran Pada Siswa Kelas IV SDN 14 Telaga Biru Siklus I Pertemuan I s/d Pertemuan III



Berdasarkan diagram 1. Akumulasi kemampuan siswa berbicara melalui model bermain peran siswa kelas IV SDN 14 Telaga Biru Kab. Gorontalo pada siklus I pertemuan I diperoleh kemampuan siswa berbicara mencapai 44%, pertemuan II mencapai 60% dan pertemuan III mencapai 64%

SIKLUS II

Hasil kemampuan berbicara siswa SDN 14 Telaga Biru Kab. Gorontalo pada pertemuan III siklus II dapat diuraikan sebagai berikut: dari 25 siswa keseluruhan jumlah siswa, terdapat 23 siswa yang mampu berbicara atau mencapai 92%. Sedangkan yang tidak mampu berbicara berjumlah 2 siswa atau mencapai 8%.

Selanjutnya capaian kemampuan siswa berbicara melalui model pembelajaran bermain peran yang diperoleh guru pada pertemuan II siklus II, Hasil kemampuan berbicara siswa pada pertemuan II siklus II dapat diuraikan sebagai berikut: dari 25 siswa keseluruhan jumlah siswa, terdapat 21 siswa yang mampu berbicara atau mencapai 84%. Sedangkan yang tidak mampu berbicara berjumlah 4 siswa atau mencapai 16%.

Selanjutnya capaian kemampuan siswa berbicara melalui model pembelajaran bermain peran yang diperoleh guru pada pertemuan III siklus II, Hasil kemampuan berbicara siswa pada pertemuan III siklus II dapat diuraikan sebagai berikut: dari 25 siswa keseluruhan jumlah siswa, terdapat 23 siswa yang mampu berbicara atau mencapai 92%. Sedangkan yang tidak mampu berbicara berjumlah 2 siswa atau mencapai 8%.

Adapun kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada pertemuan III siklus II yang dilaksanakan oleh peneliti,

Pada Aspek Guru

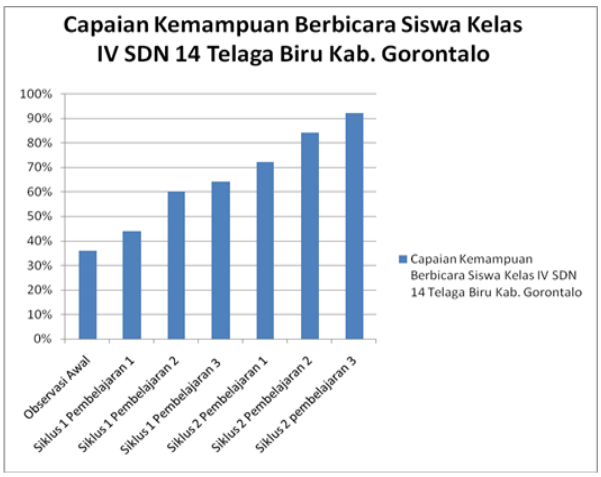
1. Peneliti belum menunjukan sikap terbuka terhadap respon siswa,
2. Peneliti belum melakukan refleksi dan menyimpulkan materi pembelajaran dengan melibatkan siswa

Pada aspek siswa

1. siswa belum mampu mengemukakan pendapatnya dengan lancar,

Dengan hasil yang dicapai pada pembelajaran III siklus II, maka indikator kinerja dapat tercapai. Sehingga peneliti tidak perlu melanjutkan lagi pada siklus selanjutnya karena hasil kemampuan berbicara siswa melalui metode bermain peran siswa kelas IV SDN 14 Telaga Biru Kab. Gorontalo telah melewati indikator kinerja yang ditetapkan. Berikut grafik capaian kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN 14 Telaga Biru Kab. Gorontalo melalui model pembelajaran bermain peran pada pelaksanaan siklus I sampai siklus II yang telah peneliti laksanakan.

Diagram 2. Kemampuan Siswa Berbicara Melalui Model Pembelajaran Bermain Peran Pada Siswa Kelas IV SDN 14 Telaga Biru Kab. Gorontalo Siklus I s/d Siklus II



Berdasarkan diagram 2. Akumulasi kemampuan berbicara siswa melalui model bermain peran siswa kelas IV SDN 14 Telaga Biru Kab. Gorontalo pada Observasi awal 36%, Siklus I pertemuan I 44%, siklus I pertemuan II 60% pertemuan III 80% siklus II pertemuan I diperoleh kemampuan berbicara siswa mencapai 74%, pertemuan II kemampuan berbicara siswa mencapai 75%. Sehingga terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 30%.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik simpulan bahwa kemampuan berbicara siswa setelah melaksanakan pembelajaran pada siklus I dan Siklus II dapat meningkat melalui model bermain peran siswa kelas IV SDN 14 Telaga Biru Kab. Gorontalo.

Peningkatan tersebut dibuktikan dengan hasil pelaksanaan tindakan kelas siklus I tiga kali pertemuan dimana capaian siswa yang mampu berbicara dari 25 siswa terdapat 16 orang siswa atau 64%, sedangkan yang belum mampu berbicara masih berjumlah 9 orang siswa 36%. Dengan hasil capaian pada siklus I maka peneliti yang dibantu oleh wali kelas sebagai guru mitra melaksanakan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Setelah dilaksanakan tindakan kelas dengan memperbaiki aspek-aspek yang masih rendah pada siklus I maka dapat diperoleh peningkatan pada siklus II yang dapat diuraikan hasil capaian kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN 14 Telaga Biru Kab. Gorontalo sebagai berikut: dari jumlah siswa 25 yang mampu membaca cepat berjumlah 23 orang siswa atau 92%. Sedangkan yang belum mampu menyimak berjumlah 2 orang siswa atau 8%. Maka dengan hasil yang diperoleh dari siklus I dan diperbaiki lagi pada siklus II maka Kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN 14 Telaga Biru Kab. Gorontalo dapat meningkat kemampuannya dengan menggunakan model bermain peran.

Daftar Pustaka

Arifudin.2019. *Proses Belajar Mengajar Berbicara*. Bandung. Bumi Aksara

Azis.2019. *Metode dan Model-model Mengajar*. Bandung: Alfabeta

Brown2019. *Analisis Wacana* (”edisi terjemahan oleh Soetikno dari Judul Asli Discourse Analysis”). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Budiman.2019. *Kemampuan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: UnIersitas Terbuka.

Isnan.2018. *Kemampuan Berabahasa Indonesia SD*. Jakarta: Rineka Cipta

Juhji.2018.*Model Pembelajaran Untuk Calon Guru SD/MI*. Serang: Media Madani

Nuraeni.2018. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Kelas Indonesia Kelas Tinggi*, Jakarta: Depdikbu

Rahasen.2018. *Teknik Pembelajaran Sastra dan Bahasa*. Surabaya. SIC

Slamet.2018. *Tehnik Pengajaran Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa

Sumarto.2018. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka

Sunendar.2018. *Sari Mata Kuliah MKDU Bahasa Indonesia I*.Bandung: Pioner Jaya