

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR DALAM KETERAMPILAN BERBICARA SISWA
KELAS V MELALUI MODEL *ROLE PLAYING* DI SDN 05 SURAU GADANG KOTA
PADANG**

Evni Melati¹, Syofiani², SyafniGustina Sari¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

E-mail :Evni Melati @ yahoo.co.id

ABSTRACT

This research is motivated by low learning outcomes Indonesian fifth grade students of SDN 05 Padang Surau Tower, The purpose of this research is to improve the learning outcomes of Indonesian students through classroom learning model Role Playing Tower Surau SDN 05 Padang. This type of research is Classroom Action Research (CAR) conducted two cycles. low skills in learning to speak Indonesian students in SDN 05 Padang Surau Tower caused by a theoretical method of learning more information so that students' ability to appreciate and express themselves is not maximized. data obtained using the observation sheet teachers and students. results of research on each cycle showed an increase in students' ability to play a role. where, on the aspects of pronunciation accuracy of the first cycle students: 61.5 to 85.5 in the second cycle, the precision of intonation aspects of the first cycle students: 61.5 to 86.5 in the second cycle, and aspects of accuracy of student expression first cycle: 6, 5 to 88.5 in the second cycle. based on the results of data analysis, it can be concluded that the use of role playing models can improve speaking skills fifth grade students of SDN 05 Padang Surau Tower.

Kata Kunci : Hasil Belajar , Keterampilan Berbicara, Model Role Playing

Pendahuluan

1. Latar Belakang masalah

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran dan pengajaran kepada anak-anak di sekolah yang dirancang untuk memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilannya. Hal ini

sesuai dengan Undang- Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sejalan dengan hal tersebut, Smith (dalam Resmini 2006:3) menyatakan bahwa

Pendidikan adalah kegiatan sistemik untuk menumbuhkembangkan belajar. Berdasarkan penelitian tersebut di atas maka pendidikan, selain bertujuan untuk terwujudnya perubahan perilaku peserta didik dalam ranah kognitif, afektif, psikomotorik, dan aspirasi setelah mengikuti pembelajaran, melainkan pula untuk tumbuhkembangnya budaya belajar.

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) merupakan pondasi utama untuk mengokohkan pendidikan ke jenjang selanjutnya. Oleh sebab itu, pendidikan dan pengajaran di SD harus dipahami oleh guru dengan baik. Guru perlu mengajar dengan baik di SD karena guru mesti menguasai paling kurang lima mata pelajaran yang harus diajarkan. Salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa di Sekolah Dasar (SD) adalah Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia terdiri atas empat aspek keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut merupakan fokus dari tujuan pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini berarti bahwa pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan membina kemampuan

menggunakan bahasa dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak dan berbicara dikategorikan dalam keterampilan lisan, sedangkan keterampilan menulis dan membaca dikategorikan dalam keterampilan berbahasa tulis. Adapun keempat aspek keterampilan ini dalam pelaksanaannya disajikan secara terpadu. Dari empat keterampilan berbahasa tersebut, berbicara merupakan salah satu keterampilan yang perlu ditingkatkan secara berkelanjutan.

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan lisan yang penting karena berbicara merupakan alat komunikasi dengan sesama. Mampu berbicara efektif sangatlah penting dalam segala bentuk interaksi antarmanusia. Ellis, dkk (dalam Resmini 2006:101) menyebutkan bahwa orang dewasa yang memiliki kemampuan berbicara yang baik dapat memperoleh keuntungan-keuntungan sosial maupun profesional.

Menurut Tarigan (dalam Resmini 2006:149), berbicara adalah “keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan”. Kaitan antara pesan dan bahasa lisan sebagai media penyampai sangat erat. Pesan yang diterima oleh pendengar tidaklah dalam wujud asli, tetapi dalam bentuk lain yaitu bunyi bahasa. Pendengar

kemudian mencoba mengalihkan pesan dalam bentuk bunyi bahasa itu menjadi bentuk semula.

Berdasarkan hasil observasi yang diperkuat dengan hasil wawancara dengan ibu Idarmislina pada tanggal 23-27 November 2012, peneliti melihat permasalahan yang dihadapi terletak pada cara pengucapan lafal siswa. Misalnya, siswa kurang bisa membedakan tinggi rendahnya kalimat pada saat berbicara dalam proses pembelajaran, misalnya saja pada saat siswa meminta tolong kepada teman, dalam intonasipengucapan siswa tersebut dengan nada yang keras. Apabila kondisi ini dibiarkan saja, maka mengakibatkan pelajaran Bahasa Indonesia akan semakin terasa sulit untuk dipahami.

Selama peneliti melakukan pengamatan, peneliti melihat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran diantaranya: (1) guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam menerangkan materi pembelajaran dan mencatat materi di papan tulis, (2) metode yang digunakan guru kurang variatif, (3) siswa lebih banyak menjadi pendengar sehingga siswa menjadi pasif dan merasa bosan di dalam kelas, dan (4) siswa merasa jenuh mencatat materi pelajaran.

Dengan kondisi tersebut, maka nilai siswa kurang optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil ujian mid semester 1 siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 05 Surau Gadang Siteba Padang, berjumlah 29 orang dengan rata-rata 64,6. Dari 29 orang siswa 19 siswa di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal dan 10 siswa di atas KKM. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 7.

2. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan peningkatan siswa kelas V keterampilan berbicara dengan lafal yang tepat melalui model *role playing* SDN 05 Surau Gadang.
2. Mendeskripsikan peningkatan siswa kelas V keterampilan berbicara dengan intonasi yang tepat melalui model *role playing* SDN 05 Surau Gadang.
3. Mendeskripsikan peningkatan siswa kelas V keterampilan berbicara dengan

ekspresi yang tepat melalui model *role playing* SDN 05 Surau Gadang.

Metodologi

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto, dkk (2010), “Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu penelitian yang akar permasalahannya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan sehingga sulit dibenarkan jika ada anggapan bahwa permasalahan dalam penelitian tindakan kelas diperoleh dari persepsi atau lamunan peneliti. Penelitian tindakan kelas (PTK) dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan tindakan yang terencana dalam situasi nyata.

Jenis penelitian yang digunakan kualitatif dan penelitian kuantitatif. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan data yang disajikan berupa informasi berbentuk kalimat yang dapat memberikan gambaran tentang motivasi siswa yang mengikuti pembelajaran, sedangkan

penelitian kuantitatif pada dasarnya diperoleh melalui nilai hasil belajar siswa yang dapat dianalisis secara deskriptif menggunakan statistika deskriptif untuk mengolah karakteristik data yang berkaitan dengan menjumlah, mencari rata-rata dan mencari persentase yang diikuti dengan alur berpikirnya.

B. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 05 Surau Gadang Siteba Padang, karena guru dalam proses pembelajaran kurang menggunakan metode atau strategi yang variatif sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

2. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 05 Surau Gadang Siteba Padang yang berjumlah 29 orang yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Proses pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan guru kelas sebagai observer.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilakukan pada bulan Pebruari-Maret semester II (dua), dengan KD 6.2 memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat. Tahun

ajaran 2012/2013 di SD Negeri 05 Surau Gadang Siteba Padang .

C. Prosedur Tindakan

Tahap-tahap pelaksanaan tindakan kelas yaitu sebagai berikut:

(1) Perencanaan

- (a) Sebelum menyusun skenario pembelajaran, peneliti terlebih dahulu mengkaji silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V semester genap.
- (b) Pengkajian dilakukan terhadap mata pelajaran, alokasi waktu dan indikator pencapaian yang diharapkan harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran.
- (c) Menyiapkan perangkat pembelajaran. Peneliti terlebih dahulu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta menyesuaikan dengan alokasi yang ada (Lampiran 1).
- (d) Memilih buku pegangan.
- (e) Menyiapkan media pembelajaran.
- (f) Menyusun tes hasil belajar. Tahap yang dilakukan dalam merancang tes hasil belajar (Lampiran 4).

(2) Pelaksanaan

Tahap ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenai tindakan kelas:

- (a) Guru mengkondisikan kelas (ucapkan salam, berdoa, appersepsi)
- (b) Guru membuka pelajaran dengan berdoa kemudian appersepsi.
- (c) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran.
- (d) Guru menjelaskan konsep baru tentang pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan RPP yang telah disusun (Lampiran 1).
- (e) Guru menjelaskan tentang drama.
- (f) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- (g) Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dan membagi kelompok dua hari sebelum pelaksanaan pembelajaran.
- (h) Memanggil peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- (i) Masing-masing peserta didik duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan, mengamati skenario yang sudah diperagakan.
- (j) Setelah selesai dipentaskan masing-masing peserta didik diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.

(k) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.

(l) Guru memberikan kesimpulannya.

(3) Pengamatan

Kegiatan ini dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*. Pelaksanaan kegiatan ini bersamaan dengan pelaksanaan tindakan pembelajaran.

(4) Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali upaya yang sudah dilakukan. Dalam tahap ini, guru berusaha menemukan hal-hal yang sudah dirasakan memuaskan hati karena sudah sesuai dengan rancangan dan secara cermat mengenai hal-hal yang masih perlu diperbaiki. Refleksi dilakukan setiap akhir siklus, refleksi bertujuan untuk melihat sejauh mana ketercapaiannya indikator keberhasilan. Apabila indikator keberhasilan sudah tercapai, maka siklus berhenti sampai siklus pertama. Apabila belum berhasil, maka dilanjutkan pada siklus kedua, dan seterusnya.

D. Jenis Data dan Sumber Data

1. Data

Jenis data dalam penelitian ini berupa data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang dikumpulkan, diolah, dan disajikan oleh peneliti dari sumber utama, sedangkan data sekunder adalah data pelengkap yang berfungsi melengkapi data yang diperlukan oleh data primer. Data tersebut adalah tentang hal-hal yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan tindakan dan hasil pembelajaran yang berupa informasi.

2. Sumber Data

(1) Data Primer

- a. Siswa kelas V SD Negeri 05 Surau Gadang Siteba Padang Tahun ajaran 2012/2013
- b. Peneliti (mahasiswa) untuk melihat hasil belajar Bahasa Indonesia.
- c. Guru kelas yang bersangkutan untuk melihat implementasi PTK.

(2) Data sekunder

Nilai mid semester I tahun ajaran 2012/2013 pada kelas V SD Negeri 05 Surau Gadang Siteba Padang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan observasi dan wawancara.

Berikut uraiannya:

(1) Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati latar kelas tempat berlangsungnya pembelajaran. Dengan berpedoman pada lembar-lembar pengamatan, peneliti mengamati apa yang terjadi selama proses pembelajaran.

(2) Wawancara

Wawancara digunakan untuk memperkuat data observasi yang terjadi di kelas. Wawancara dilakukan kepada observer yang melakukan tindakan interview langsung di kelas, terutama yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data, yaitu:

1. Lembaran Observasi

Observasi yang dilakukan terhadap siswa yaitu ketika pembelajaran berlangsung yang dapat memberikan data tentang ketrampilan berbicara siswa dalam proses pembelajaran data ini dapat dijadikan

sebagai bahan refleksi untuk perbaikan. Observasi yang dilakukan terhadap siswa secara individu. Lembar observasi diisi oleh observer setiap kali dilakukan action. Lembar observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data berkaitan dengan ketrampilan berbicara siswa dalam pembelajaran.

2. Tes Hasil Belajar

Tes yang diberikan kepada siswa berbentuk tes uraian materi tes berhubungan dengan kompetensi dasar yang dituntut dalam materi tersebut. Tes diberikan kepada siswa (bukan kelompok) setelah selesai satu siklus penelitian. Hal ini berarti setelah masing-masing siklus dilaksanakan diikuti dengan pemberian tes hasil belajar.

G. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran diukur dengan menggunakan kriteria ketuntasan minimum (KKM). KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 70 dan indikator pada hasil belajar siswa adalah :

1. Kemampuan siswa dalam proses ketepatan lafal pada keterampilan berbicara meningkat dari 24% - 72%.
2. Kemampuan siswa dalam proses ketepatan intonasi pada keterampilan berbicara meningkat dari 24% - 72%.

3. Kemampuan siswa dalam proses ketepatan ekspresi pada keterampilan berbicara meningkat dari 24% - 72%.

H. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan model analisis data kualitatif yakni analisis data dimulai dengan menelaah sejak pengumpulan data sampai seluruh data terkumpul. Data tersebut direduksi berdasarkan masalah yang diteliti, diikuti penyajian data dan terakhir penyimpulan atau verifikasi. Tahap analisis yang demikian dilakukan berulang-ulang begitu data selesai dikumpulkan pada setiap tahap pengumpulan data dalam setiap tindakan. Tahap analisis tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Menelaah data yang telah dikumpulkan baik melalui observasi, pencatatan dengan menggunakan proses transkripsi hasil pengamatan, penyeleksian dan pemilihan data. Seperti mengelompokkan data pada siklus I dan siklus II. Kegiatan menelaah data dilaksanakan sejak awal data dikumpulkan.

2. Reduksi data meliputi pengategorian dan pengklasifikasian. Semua data yang telah terkumpul diseleksi dan dikelompokkan sesuai dengan fokus. Data yang telah dipisahkan tersebut lalu diseleksi mana yang relevan dan mana yang tidak relevan dianalisis dan yang tidak dibuang.

3. Menyajikan data dilakukan dengan cara mengorganisasikan informasi yang sudah reduksi, data tersebut mula-mula disajikan terpisah, tetapi setelah tindakan dirangkum dan disajikan secara terpadu sehingga diperoleh sajian tunggal berdasarkan fokus pembelajaran Bahasa Indonesia. Menyimpulkan hasil penelitian tindakan yang merupakan penyimpulan akhir penelitian. Kegiatan dilakukan dengan cara 1) peninjauan kembali lembar pengamatan, 2) bertukar pikiran dengan ahli, teman sebaya, dan guru serta kepala sekolah. Analisis data dilakukan terhadap data yang telah direduksi baik data perencanaan pelaksanaan, maupun evaluasi. Analisis data dilakukan dengan cara-cara terpisah-pisah.

Hal ini dimaksudkan agar dapat ditemukan berbagai informasi yang spesifik dan berfokus kepada berbagai informasi yang mendukung pembelajaran

dan yang menghambat pembelajaran. Dengan demikian pengembangan dan perbaikan atas berbagai kekurangan dapat dilakukan tepat pada aspek yang bersangkutan.

Hasil dan Pembahasan

1. Pembahasan Siklus I

Dari hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model *role playing* di kelas V diketahui bahwa guru membuat rancangan pembelajaran sebelum pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Dari hasil penelitian siklus I diperoleh bahwa penggunaan model *role playing* belum terlaksana dengan baik, hal ini dapat terlihat dari hasil pengamatan nilai rata-rata pada siklus I 61,5 selama model *role playing* dilaksanakan terdapat keuntungan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia karena dalam menggunakan metode ini siswa berani untuk berbicara di depan teman-temannya dan dapat memahami materi dengan baik .

Perencanaan yang dibuat pada siklus I belum sesuai dengan yang telah dilaksanakan. Ada beberapa tahap pembelajaran yang belum terlaksana dengan baik, sehingga secara otomatis penggunaan model *role playing* pada siklus I ini juga

belum terlaksana secara optimal. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi dengan guru kelas V, penyebab terlaksananya penggunaan model *role playing* pada siklus I ini adalah kurangnya pemahaman siswa tentang bermain peran dan kurangnya arahan dan bimbingan dari guru ketika siswa melakukan bermain peran. Seharusnya guru sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*, guru harus dapat menanamkan konsep bermain peran dengan baik, agar siswa paham apa yang akan dilakukannya. Dan guru memberikan arahan dan bimbingan dengan baik karena bermain peran ini merupakan hal yang baru bagi siswa. Guru seharusnya bisa memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa sehingga dalam pelaksanaan bermain peran siswa benar-benar merasakan kejadian yang sebenarnya, agar siswa dapat menanamkan dalam diri pentingnya memiliki perilaku jujur, disiplin dan bersih dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bermain peran ini juga dapat mengembangkan aspek afektif dan psikomotor dari siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh pada siklus I maka direncanakan untuk melakukan siklus II dengan tujuan agar siswa lebih berani dalam keterampilan berbicara khususnya pada lafal, intonasi dan

ekspresi dan lebih dapat melakukan bermain peran lebih baik dari yang sebelumnya. Model *role playing* bertujuan agar dapat mengembangkan aspek afektif dan psikomotor siswa sehingga dapat belajar aktif dan menyenangkan. Oleh sebab itu, peneliti melanjutkan kepada siklus II agar tujuan yang diharapkan dari penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran dapat terlaksana dengan baik .

2. Pembahasan Siklus II

Perencanaan yang dibuat pada siklus II telah dapat terlaksana dengan baik. Pelaksanaan pembelajaran telah sistematis dengan perencanaan sehingga pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* pada siklus II ini sudah terlaksana dengan baik. Dengan menggunakan model *role playing* ini nampak siswa lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pada siklus II : 85,5. Terutama ketika siswa diajak melakukan bermain peran dalam keterampilan berbicara khususnya pada lafal, intonasi, dan ekspresi, banyak siswa yang berani untuk tampil kedepan untuk ikut dalam kegiatan bermain peran. Dapat dilihat siswa lebih bersemangat karena pembelajarannya dianggap menyenangkan. Siswa ikut langsung dalam

pembelajaran sehingga keberanian dan keaktifan siswa dapat tumbuh dengan baik. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia ini bukan hanya dapat dilakukan dengan metode ceramah saja tetapi dapat dengan menggunakan metode lain yang dapat mengembangkan aspek afektif dan psikomotor siswa salah satunya adalah dengan model *role playing*.

Dalam melaksanakan bermain peran, guru dapat memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa. Sebelum melakukan bermain peran guru telah memberikan penjelasan tentang bermain peran kepada siswa, dan dapat membimbing siswa dengan baik. Pada tahap melakukan diskusi sederhana, guru banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab, sehingga dapat menumbuhkan keberanian bagi siswa untuk berbicara dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat. Dengan adanya keinginan siswa untuk bermain peran berarti telah menunjukkan adanya keterampilan proses afektif dan psikomotor dalam pembelajaran sehingga siswa paham tentang pembelajaran Bahasa Indonesia yang sebenarnya. Bagi siswa yang telah ikut bermain peran dalam keterampilan berbicara khususnya pada lafal, intonasi dan ekspresi dengan baik guru memberikan penghargaan berupa hadiah kepada siswa,

sehingga siswa lebih termotivasi untuk ikut dalam bermain peran.

Materi tentang perilaku jujur dan kebersihan dalam kehidupan sehari-hari yang dilakukan dengan menggunakan model *role playing* dapat membentuk pribadi siswa sehingga dapat tertanam dalam dirinya, karena siswa kelas tinggi mudah mengingat sesuatu dengan mencontoh apa yang dilihat dan dirasakannya. Sehingga siswa diharapkan dapat memiliki sikap yang sesuai dengan yang diharapkan dari pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah dipelajari siswa.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berarti model *role playing* dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus II, sudah terlaksana dengan baik dan guru telah berhasil dalam menggunakan model *role playing* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara pada lafal, intonasi

dan ekspresi di kelas V SD Negeri 05 Surau Gadang Siteba Padang. Dapat dilihat pada tabel nilai siklus I dan II.

Tabel 2. Persentase Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Melalui Model Role Playing di SDN 05 Surau Gadang Kota Padang

Siklus	Jumlah	Rata-Rata	Keterangan
I	1566	54	Kurang Baik
II	2376	88	Sangat Baik

Kesimpulan

Berdasarkan data, hasil penelitian, dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan model *role playing* dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model *Role Playing* adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati, (2) pembelajaran Bahasa Indonesia dengan

menggunakan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam keterampilan berbicara khususnya pada lafal, intonasi, dan ekspresi siswa kelas V SDN 05 Surau Gadang Siteba Padang. Hal itu dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 54 dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 88 hal ini merupakan bukti pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 05 Surau Gadang Siteba Padang.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Arsyad, Maidar, dkk. 1988. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia* Jakarta : Gelora Aksara Pratama

Dimiyati.Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Gusmirawati.2010. Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa melalui Metode Bermain Peran di Kelas II SDN 17 Sintoga Kecamatan SintogaKabupaten Padang

Pariaman”.Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Hamalik, Oemar. 2011.*Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara

<http://edusogem.blogspot.com/2010/2011>

Kunandar.2007. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses Guru*.Jakarta : Raja Grafindo Persada

Mustakim. 1994.*Membina Kemampuan Berbahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Resmini, Novi, dkk. 2006. *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. bandung : UPI Press

Sudjana,Nana.1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Taufik, Taufina, dkk.2011, *Mozaik Pembelajaran Inovatif*. Padang: SukaBina

