

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA LISAN
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SUB TEMA KEGIATAN
MALAM HARI MELALUI METODE BERMAIN PERAN
(*ROLE PLAYING METODE*) PADA SISWA KELAS 1
SD NEGERI PAKIS TAHUN 2014/2015**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai
derajat Sarjana S-1**



**Oleh :
SRI HARTINI
A54F121025**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2014**

LEMBAR PERSETUJUAN

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA LISAN
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SUB TEMA KEGIATAN
MALAM HARI MELALUI METODE BERMAIN PERAN
(*ROLE PLAYING METODE*) PADA SISWA KELAS I
SD NEGERI PAKIS TAHUN 2014/2015**

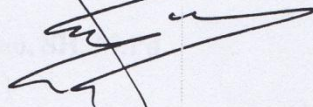
Yang dipersiapkan dan Disusun oleh:

SRI HARTINI

A54F121025

Disetujui untuk dipertahankan di depan Dewan Penguji skripsi Sarjana S-1

Pembimbing



Drs. Sutan Syahrir Zabda, MH.

NIK. 142

Tanggal : 2014

PENGESAHAN

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA LISAN
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SUB TEMA KEGIATAN
MALAM HARI MELALUI METODE BERMAIN PERAN
(*ROLE PLAYING METODE*) PADA SISWA KELAS 1
SD NEGERI PAKIS TAHUN 2014/2015**

Disusun oleh :

**SRI HARTINI
A54F121025**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada hari Sabtu, tanggal 20 Desember 2014
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Drs. Sutan Syahrir Zabda, MH
2. Drs. M. Yahya, M.Si
3. Drs. Suwarno, SH, M.Pd

()
()
()

Surakarta, 30 Desember 2014

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,




**Prof. Dr. Harsun Joko Prayitno, M.HUM.
NIDN 00-280465-01
NIP. 19650428 199303 1 001**

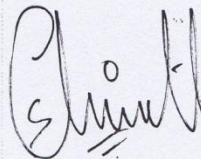
PERNYATAAN

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 di kemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, 30 Desember 2014

Penulis



SRI HARTINI
A54F121025

MOTTO

1. Aja rumangsa bisa, nanging bisua ngrumangsani
2. Jangan melihat siapa yang mengatakan, tetapi dengarlah apa yang dikatakan
3. Pengalaman adalah guru terbaik.

PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah SWT saya persembahkan karya ini kepada:

1. Suamiku yang telah memberikan segalanya
2. Anak-anaku Aprilano dan Sena yang membuat saya selalu semangat
3. Teman-teman seperjuangan di Universitas Muhammadiyah Surakarta

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah seru sekalian alam yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah- Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian ini dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Dalam Pembelajaran Tematik Sub Tema Kegiatan Malam Hari Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing Metode*) Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Pakis Tahun 2014/2015”.

Laporan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan guru, serta peneliti lain pada umumnya untuk menggunakan dan mengembangkan metode role playing pada pembelajaran berlangsung.

Laporan penelitian ini dapat terselesaikan karena adanya bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang dalam dan tulus kepada:

1. Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.HUM , Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Drs. Sutan Syahrir Zabda, MH. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta dan dosen pembimbing I.
3. Drs. M. Yahya, M.Si, selaku dosen pembimbing II
4. Drs. Suwarno, SH, M.Pd, selaku dewan penguji III
5. Bapak dan Ibu dosen FKIP UMS, khususnya Progdi PGSD yang tulus ikhlas memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
6. Rekan-rekan mahasiswa yang telah banyak membantu dan memberikan dorongan dalam penyusunan laporan penelitian ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan pahala dan ridlo dari Allah SWT.

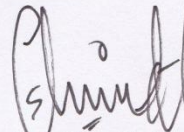
Laporan penelitian yang sangat sederhana ini sudah barang tentu masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan Laporan penelitian ini. Akhirnya

semoga Allah SWT memberikan rahmat, taufik dan hidayah –NYA serta memberikan maaf atas segala kesalahan penulis dan semoga laporan penelitian ini ada gunanya dan manfaatnya bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya. Amiin.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pati, 30 Desember 2014

Penulis



Sri Hartini

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN 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. Pembatasan Masalah	2
C. Rumusan Masalah	2
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
A. Kajian Teori.....	4
1. Konsep Pembelajaran Tematik.....	4
2. Pengertian Bahasa.....	6
3. Bahasa Lisan.....	6
4. Indikator Kemampuan Berbahasa Lisan.....	7
B. Konsep Metode Role Playing.....	8
1. Pengertian.....	8

	2.	Tujuan Metode Role Playing.....	9
	3.	Kelemahan dan Kelebihan Role Playing.....	10
	4.	Langkah Pembelajaran Role Playing.....	12
	C.	Kerangka Berpikir.....	15
	D.	Hepotesis Tindakan.....	16
BAB III		METODE PENELITIAN	17
	A.	Setting Penelitian.....	17
	B.	Subyek Penelitian.....	17
	C.	Prosedur Penelitian.....	17
	D.	Jenis dan Sumber Data.....	18
	E.	Tehnik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	19
	F.	Tehnik Validasi Data.....	20
	G.	Tehnik Analisis Data.....	20
	H.	Indikator Kinerja.....	21
	I.	Jadwal Penelitian.....	21
BAB IV		HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	22
	A.	Deskripsi Latar Penelitian.....	22
	B.	Refleksi Awal.....	27
	C.	Deskripsi Penelitian Siklus.....	28
	1.	Deskripsi Siklus I.....	28
	2.	Deskripsi Siklus II.....	34
	D.	Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	40
	1.	Hasil Penelitian dan Pembahasan Siklus I.....	40
	2.	Hasil Penelitian dan Pembahasan Siklus II.....	41
	E.	Keterbatasan Penelitian.....	44
BAB V		SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	45
	A.	Simpulan.....	45
	B.	Implikasi.....	45

C. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN – LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Kemampuan Berbahasa Lisan Siswa Siklus I.....	31
Tabel 2	: Rekapitulasi Kemampuan Berbahasa Lisan Siswa Siklus I....	32
Tabel 3	: Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	33
Tabel 4	: Kemampuan Berbahasa Lisan Siswa Siklus II.....	36
Tabel 5	: Rekapitulasi Kemampuan Berbahasa Lisan Siswa Siklus II....	37
Tabel 6	: Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	38
Tabel 7	: Daftar Nilai Akhir Siswa Siklus I.....	40
Tabel 8	: Rekapitulasi Nilai Akhir Siswa Siklus I.....	41
Tabel 9	: Daftar Nilai Akhir Siswa Siklus II.....	42
Tabel 10	: Rekapitulasi Nilai Akhir Siswa Siklus II.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Kerangka Berpikir Peneliti.....	15
Gambar 2	: Model Penelitian.....	18
Gambar 3	: Denah Lokasi SD Negeri Pakis.....	22
Gambar 4	: Diagram Hasil Observasi Keterampilan Berhasa Lisan Siklus I	33
Gambar 5	: Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	34
Gambar 6	: Diagram Hasil Observasi Keterampilan Berhasa Lisan Siklus II	38
Gambar 7	: Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	39
Gambar 8	: Diagram Rekapitulasi Nilai Siklus I.....	41
Gambar 9	: Diagram Rekapitulasi Nilai Siklus II.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: RPP Sebelum Siklus.....	49
Lampiran 2	: Penilaian Sebelum Siklus.....	54
Lampiran 3	: RPP Siklus I.....	58
Lampiran 4	: Penilaian Siklus I.....	63
Lampiran 5	: RPP Siklus II.....	67
Lampiran 6	: Penilaian Siklus II.....	72
Lampiran 7	: Skenario Bermain Peran	76
Lampiran 8	: Surat Ijin Riset.....	77
Lampiran 9	: Surat Tanda Bukti Penelitian.....	78
Lampiran 10	: Jadwal Bimbingan.....	79
Lampiran 11	: Dokumentasi Kegiatan.....	80

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA LISAN
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SUB TEMA KEGIATAN
MALAM HARI MELALUI METODE BERMAIN PERAN
(*ROLE PLAYING METODE*) PADA SISWA KELAS 1
SD NEGERI PAKIS TAHUN 2014/2015**

Sri Hartini, A54F121025, Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas
Pendidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, xv + 87
halaman (termasuk lampiran)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Dalam Pembelajaran Tematik Sub Tema Kegiatan Malam Hari Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing Metode*) Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Pakis Tahun 2014/2015. Bahasa lisan adalah bahan yang dihasilkan alat ucap (organ of speech) dengan fonem sebagai unsur dasar. Dalam ragam bahasa lisan ini, pembicara dapat memanfaatkan tinggi rendah suara atau tekanan, air muka, gerak tangan atau isyarat untuk mengungkapkan ide. Untuk mewujudkan hal tersebut guru berusaha meningkatkan kemampuan berbahasa lisan siswa melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing Metode*). Metode bermain peran (*role playing*) adalah mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan strategi pemecahan masalah dengan cara memperagakan secara bersama-sama sehingga tercipta interaksi yang baik. Permasalahan yang dirumuskan penulis dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah Apakah metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa lisan siswa? Setelah dianalisa penggunaan metode bermain peran (*Role Playing Metode*), dan dari hasil observasi siswa mampu berbahasa lisan dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan presentase siswa yang tuntas dengan nilai di atas 75 ada 11 anak atau 92%. Dengan demikian peneliti mengajukan saran sebaiknya para guru melaksanakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dan keterampilan guru yang akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, dengan metode Bermain Peran (*Role Playing Metode*) dapat meningkatkan keterampilan berbahasa lisan siswa. Maka pendekatan tersebut bisa digunakan sebagai acuan untuk pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbahasa lisan yang lainnya dengan situasi dan kondisi yang sama.

Kata Kunci : *Metode Bermain Peran (Role Playing Metode), Kemampuan Berbahasa Lisan*

Surakarta, Desember 2014
Penulis,

Sri Hartini