

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING*  
PADA SISWA KELAS VII  
MADRASAH TSAWIYAH MIFTAHUL ULUM  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**ARTIKEL E-JOURNAL**



diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Oleh :**

EKA WAHYUNI  
NIM 100388201290

**PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MARITIM RAJA ALI HAJI  
TANJUNGPINANG  
2016**

**PERSETUJUAN PENERBITAN ARTIKEL *E-JOURNAL***

Judul Arikel : Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan  
Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa  
Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Miftahul Ulum  
Kawal Tahun Pelajaran 2015/2016  
Nama Penyusun : Eka Wahyuni  
NIM : 100388201290  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia  
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 16 Agustus 2017

Telah memenuhi syarat untuk diunggah ke *e-journal*.

Pembimbing I,



Drs. Suhardi, M.Pd  
NIDN. 1015086502

Pembimbing II,



Tety Kurmalasari, Ph.D  
NIDN. 1027097004

Tanjungpinang, Agustus 2017

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Indah Pujiastuti, M.Pd.  
NIP 198812262014042003

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eka Wahyuni  
NIM : 100388201290  
Kelas : C9  
Semester : XIV (Empat Belas)  
Tahun Akademik : 2010  
Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Miftahul Ulum Kawal Tahun Pelajaran 2015/2016

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Sarjana, baik di Universitas Maritim Raja Ali Haji maupun diperguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat oranglain yang telah ditulis atau dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan secara acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini, dan sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Tanjungpinang, Agustus 2017

Yang membuat pernyataan



Eka Wahyuni  
Nim 100388201290

## ABSTRAK

### PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS VII MADRASAH TSANAWIYAH MIFTAHUL ULUM KAWAL TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Oleh : Eka Wahyuni

NIM 100388201290

**Kata Kunci** :berbicara, *role playing*.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dan berbicara siswa dengan menggunakan metode *role playing*. Subjek penelitian ini adalah Siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Miftahul Ulum Kawal Tahun Pelajaran 2015/2016. Instrument pada penelitian ini menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa dalam peningkatan keterampilan berbicara.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Untuk mendapatkan data peneliti menggunakan teknik tes, observasi dan dokumentasi foto. Hasil penelitian ini menunjukkan aktivitas siswa dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus satu 75% meningkat pada siklus dua menjadi 83%. Hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang direncanakan. Selain itu keterampilan berbicara siswa secara klasikal pada siklus satu 72,85% meningkat pada siklus dua menjadi 77,14%, dan sudah mencapai indikator ketuntasan minimal secara klasikal yaitu  $\geq 75\%$ ,

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Hakikat pembelajaran Bahasa Indonesia adalah peningkatan kemampuan siswa berbahasa Indonesia secara baik dan benar. Untuk menunjang tercapainya pembelajaran diperlukan kemampuan guru memilih metode yang sesuai tujuan pembelajaran. Metode yang dipakai dalam pembelajaran bahasa harus efektif dan efisien, sehingga tujuan pembelajaran mudah dicapai. Metode *role playing* merupakan metode yang tepat untuk melatih berbicara dan membangun rasa percaya diri pada siswa di dalam kelas. Berbicara adalah keterampilan berbahasa yang bersifat produktif.

### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia siswa?
2. Apakah metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas VII Madrasah Tsawiyah Miftahul Ulum ?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Siswa lebih ekspresif dalam kegiatan pembelajaran terutama pada pembelajaran bahasa mengenai keterampilan berbicara.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan berbicara dengan menggunakan metode role playing pada siswa kelas VII Miftahul Ulum Kawal Tahun Pelajaran 2015/2016

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wacana ilmiah yang dapat menjadi topik penelitian mengenai keefektifan berbicara siswa dengan metode role playing

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

- Memberikan solusi positif terhadap pembelajaran siswa

#### **b. Bagi siswa**

- Agar siswa menjadi lebih aktif dan disiplin dalam berbagai hal terutama dalam pembelajaran bahasa

#### **c. Bagi peneliti**

- Menjadi dasar awal untuk mengetahui perkembangan siswa terhadap keterampilan siswa dalam berbicara

## **1.7 Definisi Istilah**

Dari judul penelitian, maka peneliti membuat definisi istilah yang dianggap penting, yaitu keterampilan, berbicara, media *role playing*.

1.7.1 Keterampilan berasal dari kata terampil yang berarti cakap atau cekatan. Kata terampil merupakan kata dasar dari kata keterampilan yang mendapat imbuhan ke-an.



## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### 1.1.1 Hakikat Bahasa.

Bahasa adalah kesatuan perkataan beserta sistem penggunaannya yang berlaku umum dalam pergaulan antaranggota suatu masyarakat atau bangsa. Secara umum fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Bahasa sebagai wahana komunikasi bagi manusia, baik komunikasi lisan maupun komunikasi tulis. Keterampilan berasal dari kata terampil yang berarti cakap atau cekatan. Pada hakikatnya berbicara adalah keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Salah satu ciri khusus berbicara adalah fana (*transitory*). Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi agar dapat menyampaikan pokok pikiran secara efektif. Metode pembelajaran adalah cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda di bawah kondisi yang berbeda (Uno, 2009:16). Metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati dengan menggunakan bantuan rangkaian gambar elektronis yang disertai unsur-unsur suara.

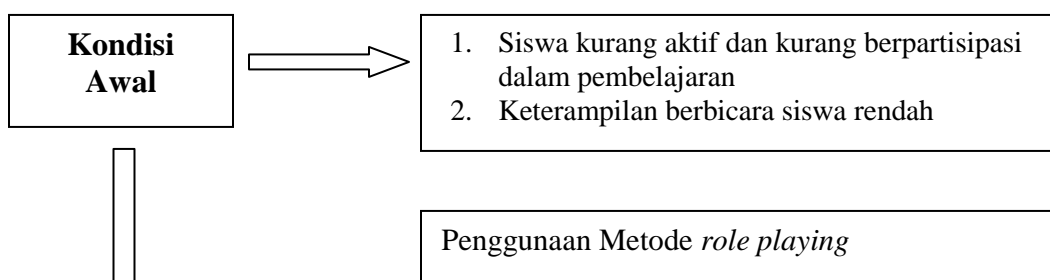
#### 1.2 Penelitian relevan.

**1.2.1** Penelitian yang dilakukan oleh Putri Kumala Dewi tahun 2011 Universitas Malang. Judul penelitiannya adalah Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Teknik Diskusi Jigsaw Siswa Kelas VII SMP Negeri Malang. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berbicara siswa dari segi kuantitas pertanyaan dan respon siswa, kelancaran mengajukan pertanyaan dan respon, keberanian bertanya dan merespon, etika bertanya dan merespon, dan bahasa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan bagi siswa untuk mempertahankan dan meningkatkan kemampuan berbicara dalam teknik diskusi, dari segi kualitas pertanyaan dan respon, kelancaran, keberanian, etika, dan bahasa dengan teknik diskusi jigsaw.

#### 2.4 Kerangka Konseptual

Untuk lebih memudahkan dalam proses analisis permasalahan yang telah dikemukakan diatas maka digunakan kerangka pemikiran sebagai berikut :







**Bagan 2.1** Bagan kerangka berfikir

## **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

Untuk melakukan penelitian maka penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut :

### **3.1 Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Miftahul Ulum Kawal sebanyak 35 siswa yang terdiri dari 19 perempuan dan 16 laki-laki.

### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.**

#### **3.2.1 Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Miftahul Ulum Kawal, Kelurahan Kawal, Kecamatan Gunung Kijang, Kabupaten Bintan.

#### **3.2.2 Waktu Penelitian.**

Penelitian ini dilakukan selama lebih kurang tiga bulan yaitu dimulai pada bulan Februari 2017 sampai dengan April 2017.

### **3.3 Metode dan Teknik Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model Penelitian tindakan Arikunto (2011:16) mengungkapkan secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui pada penelitian tindakan, yaitu (1) perencanaan (2) Pelaksanaan (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi.

#### **3.3.3 Teknik Pengumpul Data**

Dalam penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan tes lisan.

### **HASIL-HASIL PENELITIAN**

Hasil penelitian pada BAB 4, maka dapat disimpulkan peningkatan keterampilan berbicara menggunakan metode *role playing* terdapat peningkatan dari siklus satu sampai siklus dua dengan perolehan hasil data prasiklus memperoleh rata-rata 67 dengan hasil ketuntasan klasikal 54,28%, Pada siklus satu pertemuan pertama memperoleh rata-rata 72,34 dengan hasil ketuntasan klasikal 71,42%, Pada siklus satu pertemuan dua memperoleh rata-rata 73,84 dengan hasil ketuntasan klasikal 74,28%. Pada siklus dua pertemuan pertama memperoleh rata-rata 75,08 dengan hasil ketuntasan klasikal 77,14%, dengan demikian keterampilan berbahasa dan aktivitas siswa dengan metode *role playing* meningkat pada siklus kedua.

Hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang direncanakan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara siswa secara klasikal dari siklus satu dan siklus dua juga meningkat, yaitu pada siklus satu 72,85% dan pada siklus dua meningkat menjadi 77,14%, dan sudah mencapai indikator ketuntasan minimal secara klasikal yaitu  $\geq 75\%$ .

Berdasarkan hipotesis penelitian ini Keterampilan Berbicara dengan menggunakan metode *role playing* ada peningkatan aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa Kelas VII Madrasah Tsawiyah Miftahul Ulum melalui teknik bertelepon.



## KESIMPULAN DAN SARAN

### 6.1 Simpulan.

Berdasarkan hasil penelitian pada BAB 4, maka dapat disimpulkan peningkatan keterampilan berbicara menggunakan metode role playing terdapat peningkatan dari siklus satu sampai siklus dua dengan perolehan hasil data prasiklus memperoleh rata-rata 67 dengan hasil ketuntasan klasikal 54,28%, Pada siklus satu pertemuan pertama memperoleh rata-rata 72,34 dengan hasil ketuntasan klasikal 71,42%, Pada siklus satu pertemuan dua memperoleh rata-rata 73,84 dengan hasil ketuntasan klasikal 74,28%. Pada siklus dua pertemuan pertama memperoleh rata-rata 75,08 dengan hasil ketuntasan klasikal 77,14%, dengan demikian keterampilan berbahasa dan aktivitas siswa dengan metode role playing meningkat pada siklus kedua. Hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang direncanakan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara siswa secara klasikal dari siklus satu dan siklus dua juga meningkat, yaitu pada siklus satu 72,85% dan pada siklus dua meningkat menjadi 77,14%, dan sudah mencapai indikator ketuntasan minimal secara klasikal yaitu  $\geq 75\%$ . Berdasarkan hipotesis penelitian ini Keterampilan Berbicara dengan menggunakan metode *role playing* ada peningkatan aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa Kelas VII Madrasah Tsawiyah Miftahul Ulum melalui teknik bertelepon.

### 6.2 Saran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pengembangan pengajaran Keterampilan berbicara dengan menggunakan metode role playing siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Miftahul Ulum Kawal Tahun Pelajaran 2015/2016. Peneliti menyarankan beberapa hal antara lain :

1. Sekolah diharapkan memberi sarana dan prasarana yang mendukung untuk meningkatkan kualitas pendidiknya agar mampu meningkatkan kualitas sekolah.
2. Guru diharapkan menggunakan metode role playing untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, sehingga mampu menarik perhatian dan siswa lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
3. Siswa diharapkan agar lebih meningkatkan keterampilan berbicara, meningkatkan aktivitas dalam belajar, mengembangkan imajinasi dan penghayatan bermain peran serta memperbaiki hasil belajar.
4. Peneliti yang akan melakukan penelitian diharapkan dapat memberi inovasi dalam penggunaan metode role palying kepada peserta didik agar kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- A'la, Miftahun. 2011. *Quantum Teaching*. Yogyakarta: Diva Press.
- Alek dan Achmad. 2011. *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta : Kencana Prenada media group
- Amri, Sofan, dan Ahmadi, Khoirul. 2010. *Kontruksi pengembangan pembelajaran pengaruhnya terhadap mekanisme dan prektik kurikulum*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya
- Anita, Sri. 2012. *Strategi belajar mengejar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arsyad, Mukti. 2002. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Aqib, Zaenal. 2011. *Penelitian tindakan kelas untuk guru*. Bandung: Yrama Widya
- Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Dewi. Putri Kumala. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Teknik Diskusi Jigsaw Siswa Kelas VII SPM Negeri Malang*. Universitas Malang
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Faisal, Muh. 2008. *Kajian bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas
- Fathoni, Abdurrahmat. 2006. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Hamdani. 2011. *Straregi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses belajar mengajar*. Jakarta : PT. Bumi aksara
- Hubert. 2016. *“Incorporating Classroom Debate into University EFL Seaking Courses”* Universitas Kyoto Sangyo Jepang.
- Moleong, Lexy J. 1989. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmem Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat jendral pendidikan tinggi departemen pendidikan nasional



- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo
- Santosa, Puji. 2010. *Materi dan pembelajaran bahasa Indonesia*. Jakarta : Universitas Teerbuka
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar baru algensindo
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Padagogia.
- Sulaeiman, Amir Hamzah. 2002. *Media audio-visual untuk pengajaran, penerangan dan penyuluhan*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Suryosubroto. 2009. *Proses belajar mengajar disekolah*. Jakarta : Rineka cipta
- Tarigan, Guntur Henry. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung
- Uno. B, Hamzah. 2009. *Perencanaan pembelajaran*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Zaini, Hisyam.dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani