

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA TEKS
DRAMA DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE
PLAYING* KELAS VIII PUTRA MTS MUHAMMADIYAH
6 BAYAT**

**Diajukan Untuk Melengkapi Sebagian Persyaratan Guna Mencapai
Derajat Sarjana Strata Satu Kependidikan Program Studi
Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia**



Oleh

Muhammad Bayu Ash Shidiq

1811100016

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN

2021/2022

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah disetujui Pembimbing untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten.

PEMBIMBING I :



Dr. Hj. Esti Ismawati, M.Pd.
NIK. 19611018198803 2 0001

Tanggal 18 Juli 2022

PEMBIMBING II :



Wisnu Nugroho Aji, S.Pd, M.Pd.
NIK. 690 815 346

Tanggal 26 Juli 2022

PENGESAHAN

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA TEKS DRAMA DENGAN MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* KELAS VIII MTS MUHAMMADIYAH 6 BAYAT

Diajukan Oleh :

Nama : Muhammad Bayu Ash Shidiq

NIM : 1811100016

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

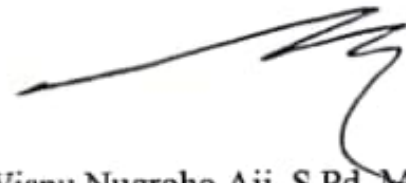
Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Dr. Hj. Esti Ismawati, M.Pd.
NIK. 19611018198803 2 0001

Dosen Pembimbing II



Wisnu Nugroho Aji, S.Pd, M.Pd.
NIK. 690 815 346

Mengetahui,

Dekan FKIP



Ketua Program Studi Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia



Wisnu Nugroho Aji, S.Pd, M.Pd.
NIK. 690 815 346

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MUHAMMAD BAYU ASH SHIDIQ
NIM : 1811100016
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi

Judul : Peningkatan Keterampilan Berbicara Teks Drama
Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Kelas VIII
Putra MTs Muhammadiyah 6 Bayat

Adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam skripsi ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari skripsi ini.

Klaten, 30 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



MUHAMMAD BAYU ASH SHIDIQ

MOTTO

1. *Dan tidak ada kesuksesan bagiku melainkan atas (pertolongan) Allah. (Q.S Hud: 88).*
2. *Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu (Q.S Al Baqarah: 45).*
3. *Maha suci Allah yang menguasai (segala) kerajaan, dan Dia Maha Kuasa atas segala sesuatu. (Q.S Al Mulk: 1).*
4. *Maka nikmat tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan ? (Q.S Ar Rahman: 13).*
5. *Milik-Nyalah kerajaan langit dan bumi Dan hanya kepada Allah segala urusan dikembalikan (Q.S Al Hadid: 5).*
6. *Barang siapa yang melepaskan kesusahan seorang muslim dari kesusahan dunia niscaya Allah SWT akan melepaskan kesusahan di hari kiamat (H.R. Muslim).*

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Puji Syukur hanya milik Allah Subhanahu wa Ta'ala. Suatu kebahagiaan tersendiri bagi penulis untuk dapat menyelesaikan karya tulis ini. Dengan rasa syukur saya persembahkan karya tulis ini untuk :

1. Kedua Orang tuaku (Agus Subagio dan Arti Utami) yang telah memberikan doa di setiap Sholat 5 waktu atau sepertiga malam, dan memberikan semangat dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ke dua kakak dan adikku (Muhammad Bagus Kurniawan dan Bintang Aldora Andrah Yasykur) yang telah mendoakan dan memberi semangat di saat saya mau menyerah.
3. Calon Istriku yang namanya masih dirahasiakan oleh Allah Subhanahu wa Ta'ala yang senantiasa mendoakanku di sepertiga malam dan mungkin di setiap sholat 5 waktu atau mungkin setiap waktu. Semoga kita kelak dipertemukan dalam suatu ikatan yang halal. Aamiin Ya Robbal'alamiin.
4. Dosen-dosen Universitas Widya Dharma Klaten yang telah memberikan ilmunya kepada saya.
5. Teman-teman jurusan/angkatan yang telah memberikan semangat, motivasi dan senantiasa mendo'akan saya.
6. Almamater Universitas Widya Dharma Klaten.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, yang telah melimpahkan rahmat serta hidaya-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul :”Peningkatan Keterampilan Berbicara Teks Drama Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah 6 Bayat Tahun Ajaran 2021/2022.”

Selama mengerjakan skripsi ini penulis banyak menerima bantuan berupa petunjuk, bimbingan maupun pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhorma t:

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, Rektor Universitas Widya Dharma Klaten
2. Bapak Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten
3. Ibu Dr. Hj. Esti Ismawati, M.Pd, Dosen pembimbing utama yang memberikan petunjuk dan pengarahan sehingga penyusun skripsi ini dapat selesai
4. Bapak Wisnu Nugroho Aji, S.Pd, M.Pd, Ketua Program Studi pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten dan Dosen pendamping yang telah memberikan bimbingan dan dorongan sehingga penyusunan skripsi ini dapat selesai
5. Bapak Muh. Suranto, M.Pd, sebagai kepala sekolah MTs Muhammadiyah 6 Bayat
6. Siswa Kelas VIII Putra MTs Muhammadiyah 6 Bayat

7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi

Klaten, 28 Juli 2022

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Bayu' with a stylized flourish at the end.

Muhammad Bayu Ash Shidiq

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	II
PENGESAHAN	III
SURAT PERNYATAAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
ABSTRAK	XI
BAB I.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH.....	7
C. PEMBATAAN MASALAH.....	7
D. RUMUSAN MASALAH	8
E. TUJUAN PENELITIAN	8
F. MANFAAT PENELITIAN.....	8
BAB II	11
LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN.....	11
A. HAKIKAT PEMBELAJARAN DRAMA	12
1. Pengertian Berbicara.....	12
2. Keterampilan Berbicara	13
3. Pengertian belajar	14
4. Tujuan Berbicara.....	16
B. MODEL PEMBELAJARAN <i>ROLE PLAYING</i>	18
1. Pengertian <i>Role Playing</i>	18
2. Tujuan <i>Role Playing</i>	20
3. Langkah-Langkah Pembelajaran Bermain Peran	20
4. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i>	22
5. Cara Mengatasi Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	23
C. KARAKTERISTIK MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA	24
1. Pengertian Drama dalam Bahasa Indonesia.....	24
2. Tujuan Pembelajaran Drama	25
3. Materi Pembelajaran Drama	28
D. HIPOTESIS TINDAKAN	35
BAB III.....	36
METODOLOGI PENELITIAN	36

A. SETTING PENELITIAN	36
B. FAKTOR YANG DISELIDIKI.....	36
C. RENCANA TINDAKAN.....	36
D. PROSEDUR PENELITIAN	37
E. DATA DAN CARA PENGAMBILAN	39
F. TEKNIK PENGUMPULAN DATA	42
G. TEKNIK ANALISIS DATA	43
H. INDIKATOR KEBERHASILAN	44
BAB IV	46
PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN	46
A. DESKRIPSI HASIL PENELITIAN.....	46
1. Identitas Sekolah.....	46
B. HASIL VALIDASI INSTRUMEN PEMBELAJARAN.....	50
1. Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	50
2. Hasil Validasi Lembar Kegiatan Siswa (LKS)	55
3. Hasil Wawancara (<i>Pretest</i>) Peneliti Dengan Guru	57
4. Hasil Validasi Soal Tes Hasil Belajar.....	59
5. Hasil Validasi Aktivitas Siswa	62
BAB V.....	98
PENUTUP	98
A. KESIMPULAN.....	98
B. SARAN.....	101
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN.....	105

ABSTRAK

Muhammad Bayu Ash Shidiq, NIM 1811100016. Skripsi: Peningkatan Keterampilan Berbicara Teks Drama Pada Siswa Kelas VIII Putra MTs Muhammadiyah 6 Bayat Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia; Jurusan Pendidikan bahasa dan sastra indonesia; Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Widya Dharma Klaten.

Kemampuan peserta didik kelas VIII Putra MTs Muhammadiyah 6 Bayat pada semester II tahun ajaran 2021/2022 dalam keterampilan berbicara teks drama masih rendah. Dari 12 siswa hanya 4 siswa atau sebesar 40%. Penyebab rendahnya hasil belajar ditandai dengan pemilihan metode yang kurang tepat sehingga siswa merasa bosan. Tindakan untuk menyelesaikan permasalahan ini dengan menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah a) meningkatkan keterampilan berbicara teks drama dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas VII Putra MTs Muhammadiyah 6 bayat semester genap tahun ajaran 2021/2022.

Tempat Penelitian di MTs Muhammadiyah 6 Bayat. Waktu penelitian yaitu 12 April 2021 sampai dengan 16 April 2021. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII Putra MTS Muhammadiyah 6 Bayat tahun pelajaran 2021/2022. Pengumpulan data dengan siswa tampil drama secara kelompok.

Setelah dilaksanakan tindakan dengan menggunakan metode *role playing*, proses keterampilan berbicara teks drama dikelas VIII Putra MTs Muhammadiyah 6 Bayat semester genap tahun ajaran 2021/2022 mengalami peningkatan. Minat belajar, kreatifitas siswa, kerja sama dan semangat belajar, rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran teks drama dengan menggunakan metode *role playing* berkembang menjadi lebih baik. Presentase hasil belajar (angket) pada siklus I sebesar 50%. Dan pada siklus II meningkat 40% menjadi 90%. Setelah dilaksanakan tindakan dengan menggunakan metode *role playing*, hasil belajar berupa keterampilan berbicara siswa kelas VIII Putra Mengalami peningkatan. Pada hasil wawancara siswa yang tuntas sebesar 40%, pada siklus satu mengalami peningkatan sebesar 50%, dan pada siklus kedua meningkat menjadi 90% dari hasil prasiklus ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 10% dan pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 40%. Dapat dilihat bahwa terdapat nilai positif yang ditunjukkan dengan kemampuan berbicara siswa pada teks drama dengan metode *role playing* yang ditunjukkan dengan hasil perhitungan dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan berbasis metode *role playing*.

Kata kunci : *Keterampilan Berbicara teks drama, kemampuan berbicara menggunakan metode role playing Kemampuan berbicara dengan teks drama metode role playing kelas VIII Putra MTs Muhammadiyah 6 Bayat.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan berbicara dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah, keterampilan merupakan kecakapan untuk menyelesaikan tugas; bahasa merupakan kecakapan seorang untuk memakai bahasa dalam menulis, membaca, menyimak, berbicara. Menurut Gordon pengertian keterampilan adalah keterampilan untuk mengoprasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Pengertian di atas biasanya cenderung pada psikomotor. Menurut Nadler pengertian keterampilan berbicara adalah pengertian keterampilan (*Skill*) kegiatan yang memerlukan praktik atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas.

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan manusia. melalui pendidikan seorang dapat dipandang terhormat, memiliki karir yang baik serta dapat bertingkah laku sesuai norma-norma yang berlaku. Dalam menghadapi era globalisasi pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia ditentukan oleh sejauh mana penyelenggaraan pendidikan dapat meningkatkan mutu pendidikan baik dari segi proses maupun hasil. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan meningkatkan kualitas proses pembelajaran, antara lain dengan menggunakan model pembelajaran penggunaan media pembelajaran berupa alat peraga dan prasana.

Berdasarkan UU No. 20 tentang SISDIKNAS (sistem pendidikan nasional) disebutkan 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.

Drama diartikan sebagai ” *a literary composition that tell a story, usually of hu-man conflict, by means of dialogue and action, to be performed by actor* atau ‘suatu karangan yang mengisahkan suatu cerita yang mengandung konflik yang disajikan dalam bentuk dialog atau laga, dan dipertunjukkan oleh para aktor di atas pentas”(Mardianto,2012:152).

Dengan peningkatan keterampilan berbicara kepada siswa cukup penting untuk melatih mental siswa dalam hal berbicara di depan maupun sama orang lain. Karena kalau keterampilan berbicara terbatas akan mengganggu siswa dalam berkomunikasi atau tampil di depan. Keterampilan berbicara harus dilatihkan kepada murid sejak dini karena melatih keterampilan berbicara siswa itu cukup sulit dan tidak instan apalagi setiap siswa memiliki kepribadian yang berbeda-beda jadi harus terus dilatih supaya berkembang dan lebih maksimal lagi dengan penelitian ini guru juga berharap siswa dapat berkembang dan lebih mahir berbicara di depan. Menurut Henry Guntur Tarigan, keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jarak praktik dan banyak latihan. Keterampilan berbicara memiliki maksud tersendiri yaitu untuk melatih kemampuan siswa dalam hal berbicara di depan kelas dan

berkomunikasi dengan orang banyak agak bisa menangkap pembicara dengan baik. Kemampuan berbicara itu tidak dapat datang sendiri harus dikembangkan dimana ketika ia belajar contoh di sekolah jadi harus di kembangan karena di situ tempat siswa belajar dan menuntut ilmu.

Keterampilan berbicara jika dilatihkan secara terus menerus dengan harapan mampu membuat siswa semakin berkembang dan percaya diri ketika berbicara ke depan karena dengan seringnya dilatih siswa jadi bisa menggunakan bahasa yang sopan, mudah di pahami, penggunaan bahasa yang tepat.

Dengan adanya pemilihan model-model pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam metode pembelajaran yang dirasa cocok oleh siswa itu sendiri, dengan itu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, ketika siswa memilih metode atau model pembelajaran harus yang sesuai dengan apa yang diajarkan oleh guru supaya mencapai hasil yang tepat dan sesuai target.

Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang memiliki peran penting terhadap siswa karena bahasa merupakan alat komunikasi antara manusia jadi siswa harus bisa berbahasa Indonesia karena juga merupakan bahasa Nasional.

Siswa dituntut mempelajari bahasa Indonesia dari sekolah dasar sampai atas maupun mahasiswa karena bahasa Indonesia memiliki peran yang cukup besar dalam kehidupan sehari hari, bahasa Indonesia juga melatih kita dalam berbagai hal seperti : Berbicara, membaca, menulis. Dengan berlatih/mempelajari bahasa Indonesia siswa mendapat manfaat yang cukup banyak seperti : siswa jadi mahir berbahasa dengan baik dan benar, siswa dapat melatih keterampilan berbicara, membaca dan menulis .

Kesulitan dalam berbicara, seperti halnya kesulitan dalam menyimak, disebabkan oleh berbagai faktor, salah satu faktor yang menimbulkan kesulitan dalam berbicara adalah yang datang dari teman bicaranya (Ahmad Rofi'uddin & Darmiyati Zuhdi).

Dari hasil wawancara dengan Kepala Madrasah MTs Muhammadiyah 6 Bayat, peneliti memperoleh informasi bahwa usaha untuk meningkatkan aktivitas hasil belajar masih mengalami hambatan/kesulitan, terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan banyak siswa yang mengira pembelajaran bahasa Indonesia itu sulit dan banyak bacanya jadi banyak siswa yang merasa bosan ketika pelajaran dimulai. Dengan ini peran guru sangat penting karena berpengaruh kepada tingkat pemahaman siswa. Namun, menurut kepala sekolah masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga banyak siswa yang merasa bosan. Dalam pembelajaran ini pengetahuan yang diterima siswa lebih banyak, namun siswa hanya menerima pengetahuan dari guru dan siswa cepat lupa dengan materi yang disampaikan oleh guru dengan itu siswa tidak terbiasa untuk berfikir kritis dan kreatif.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru MTs Muhammadiyah 6 Bayat, peneliti memperoleh dari hasil wawancara bahwa hasil pembelajaran bahasa Indonesia di MTs Muhammadiyah 6 Bayat masih rendah. Dalam kegiatan pembelajaran siswa cenderung kurang aktif, kurang memperhatikan pembelajaran dan kurang konsentrasi. Ketika guru bertanya paham atau tidak pada materi yang baru di sampaikan banyak murid yang menjawab paham, tapi ketika guru menyuruh untuk

mengerjakan ke depan siswa banyak yang belum memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil *pretest*/pra siklus yang dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 23 Maret 2022 di kelas VIII PUTRA MTs Muhammadiyah 6 Bayat, hanya sekitar 40% siswa yang nilainya mencapai KKM. Berikut tabel hasil *Pretest*/Pra siklus yang sudah dilakukan oleh peneliti.

Tabel Pretest dan hasil wawancara dengan guru

NO	Keterangan	Hasil Pretest
1	Nilai Terendah	20
2	Nilai Tertinggi	90
3	Rata-Rata kelas	85%
4	KKM	85
5	%Ketuntasan	40%
6	%Ketidaktuntasan	60%

Dari pretest di atas dari data nilai yang tertinggi adalah 90 dan nilai terendah 20, padahal nilai rata-rata kelas 85 %, sedangkan *Pretest*/Pra Siklus ketuntasan semuanya hanya 40%. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 6 Bayat tahun 2021/2022 masih sangat rendah.

Berdasarkan wawancara dengan ketua kelas VIII MTs Muhammadiyah 6 Bayat. Dari hasil wawancara peneliti menemukan bahwa banyak siswa yang belum lengkap dalam menulis dan masih banyak yang belum memahami mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Banyak siswa merasa bahwa pembelajaran bahasa Indonesia itu sulit dan banyak bacaan, sehingga murid bosan. Selain itu, siswa belum siap dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru. Siswa juga kurang memperhatikan ketika guru menerangkan jadi banyak siswa yang belum bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru dan guru juga belum menggunakan metode pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam teks drama dengan menggunakan metode *role playing* karena dengan menggunakan metode *role playing* dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif. Teknik ini juga sangat efektif untuk mengukur seberapa kemampuan siswa dalam kemampuan berbicara dan bermain peran.

Alasan peneliti memilih metode *role playing* karena metode ini cocok digunakan dalam materi teks drama dan metode ini dapat membentuk karakter anak sekaligus menjadi sarana yang efektif untuk mengasah kreativitas serta membangun rasa percaya diri anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Banyak siswa yang kurang paham mengenai metode pembelajaran, banyak pendidik yang cenderung memilih metode diskusi, ceramah sehingga siswa merasa jenuh untuk terlibat dalam kegiatan belajar-mengajar.
2. Kurangnya minat siswa dalam hal maju kedepan bila ditunjuk oleh gurunya, jadi banyak siswa belum bisa maksimal dalam kegiatan belajar.
3. Banyak siswa yang kemampuan berbicara masih rendah karena kurang percaya diri dan kesulitan dalam merangkai kata kata.
4. Minat siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia cukup rendah.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari perkembangan masalah yang terlalu luas maka perlu adanya pembatasan masalah, meliputi :

1. Penelitian dilakukan di MTs Muhammadiyah 6 Bayat Klaten.
2. subjek penelitian adalah siswa kelas VIII PUTRA MTs Muhammadiyah 6 Bayat Klaten tahun ajaran 2020/2021.
3. Hasil belajar siswa akan dilihat dengan tes tes akhir atau *pre test* bisa *post test*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. “Bagaimana peningkatan keterampilan berbicara pada teks drama dengan menggunakan metode *role playing*” ?.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara teks drama dengan menggunakan metode *ROLE PLAYING* pada siswa kelas VIII PUTRA MTs Muhammadiyah 6 Bayat Klaten Tahun Pelajaran 2021-2022.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat Teoretis dapat dibagi menjadi 2 :

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pada dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia utamanya pada peningkatan mutu pembelajaran bahasa Indonesia melalui materi teks drama dan metode *Role Playing*.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan secara teoretis dan kontribusi pada model pembelajaran bagi pembaca dan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bahasa Indonesia melalui pembelajaran *Role Playing*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi yang nyata pada siswa dalam usaha untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

A. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi siswa dalam memperhatikan dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran siswa yang aktif kreatif inovatif demi tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa untuk mengatasi masalah pembelajaran yang selama ini banyak dikeluhkan oleh siswa. Selain itu, juga membantu dalam mengembangkan metode dan model pembelajaran yang tepat dalam mengerjakan bahasa Indonesia.

B. Bagi Siswa

Siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode *role playing*. Metode ini dapat mengaktifkan atau membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran yang akan dibawakan oleh guru. Siswa juga

mendapatkan pembelajaran yang baru dan bisa melatih atau lebih termotivasi dan berpartisipasi dalam mengikuti proses pembelajaran ini.

Dalam penelitian ini siswa diharapkan dapat semakin meningkatkan hasil belajar teks drama dengan menggunakan metode *role playing*, khususnya pada pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII PUTRA MTs Muhammadiyah 6 Bayat.

Meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan menambah percaya diri terhadap siswa. Meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia.

C. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi/meningkatkan kualitas dan kekreatifan pembelajaran di sekolah dengan menggunakan metode yang tepat. Dengan penelitian ini semoga bisa meningkatkan hasil pembelajaran siswa kelas VIII PUTRA MTs Muhammadiyah 6 Bayat pada pembelajaran teks drama dengan metode *role playing*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab di atas, disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia melalui metode bermain peran dapat meningkat. Keterampilan berbicara siswa kelas VIII Putra MTs Muhammadiyah 6 Bayat. Tindakan pembelajaran siklus I siswa dalam menggunakan metode *role playing* berdasarkan naskah percakapan keterampilan berbicara siswa sedikit mengalami kendala. Tindakan siklus II mengalami peningkatan. Pembelajaran keterampilan berbicara melalui metode *role playing* berdasarkan naskah drama menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara siswa. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas yang telah diperoleh. Pada saat sebelum dilaksanakan tindakan, nilai rata-rata kelas yang diperoleh 50%. Setelah dilaksanakan tindakan siklus I nilai rata-rata 85%. pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 86%. selain dari rata-rata nilai kelas, pencapaian nilai KKM.

Dari hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan Penerapan pembelajaran dengan teknik pembelajaran metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar bahasa Indonesia siswa MTs Muhammadiyah 6 Bayat tahun ajaran 2021/2022. Hal ini dibuktikan

dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I dan Siklus II yang di tinjau dari beberapa aspek :

- Mempersiapkan alat tulis, buku dan teks drama yang telah diberikan Peneliti.
- Memperhatikan penjelasan peneliti, hampir seluruh siswa sudah memperhatikan penjelasan peneliti dengan baik dan berusaha untuk memahaminya dengan menanyakan hal-hal yang belum dipahami oleh siswa.
- Mencatat hal-hal penting yang telah dijelaskan oleh peneliti.
- Menghafal teks drama yang diberikan oleh peneliti hampir semua siswa sudah menjalankannya dengan baik.
- Siswa mampu menjawab pertanyaan dari peneliti dengan baik.
- Siswa aktif dalam berdiskusi kelompok dan sebagian siswa sudah berpartisipasi dengan aktif dalam diskusi kelompok.
- Siswa menjalankan pembelajaran teks drama dengan menggunakan metode *role playing* dengan baik.

2. Penerapan pembelajaran dengan teknik *metode role playing* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa MTs Muhamadiyah 6 Bayat tahun pelajaran 2021/2022. Hal ini dibuktikan dengan adanya nilai rata-rata kelas yang telah melebihi target dan pada evaluasi akhir siklus dan presentase ketuntasan belajar siswa dari siklus I

ke siklus II meningkat. Pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 85% dengan ketuntasan klasikal 85%. Kemudian pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 86% dengan presentase ketuntasan klasikal 85%. Hal ini menunjukkan dampak pembelajaran teks drama dengan menggunakan metode *role playing* bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa.

3. Langkah-langkah penggunaan metode *role playing* :

- a. Persiapan guru. Fase ini guru memilih dan menetapkan media yang di pakai untuk mencapai sebuah tujuan. Dalam hal ini pemilihan dan pertimbangan metode patut di perhatikan.
- b. Persiapan kelas. Pada fase ini siswa atau kelas harus mempunyai persiapan sebelum mereka menerima pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.
- c. Peneliti membagi siswa dalam 2 kelompok yang terdiri dari 6 siswa untuk mendiskusikan permasalahan yang diberikan oleh peneliti.
- d. Guru menyajikan materi pelajaran.
- e. Guru menyuruh siswa untuk menghafal dan berdiskusi dengan kelompok sesuai dengan teks drama yang diberikan oleh guru.
- f. Guru menyuruh salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok.
- g. Guru mengevaluasi kebenaran hasil diskusi kelompok.

- h. Guru dan siswa melakukan teknik pembelajaran metode role playing dengan langkah-langkah sebagai berikut:
- Guru menyuruh siswa untuk menghafal teks drama dan menampilkan hasil drama yang telah mereka pelajari.
 - Guru memberikan 10 menit kepada siswa untuk menghafal teks drama lalu mempresentasikan ke depan.
 - Guru meminta salah satu kelompok maju ke depan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang mendukung dalam pembelajaran teks drama dengan menggunakan metode *role playing* adalah kerjasama dalam kelompok, kebebasan berpendapat, kemandirian. Partisipasi guru dan siswa dalam pembelajaran dilandasi dengan segala ide yang berkembang. Yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah guru sebagai fasilitator, menyediakan bimbingan teori yang digunakan, menyajikan suasana kebebasan berpendapat.

B. Saran

Dengan mencermati hasil penelitian di atas, maka penulis dapat mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada Guru

- a. Guru memilih materi yang tepat dan efektif, metode *role playing*. Umumnya topik-topik yang berhubungan dengan non prinsip dapat dikembangkan dengan metode ini.
- b. Guru hendaknya menyajikan materi yang memicu suasana tidak kaku, guru harus membuah siswa senang supaya siswa dapat berfikir, membangun dan menemukan pengetahuan sendiri.

2. Bagi Pembaca

- a. pembaca hendaknya memperhatikan penjelasan pembimbing dengan sungguh-sungguh tentang materi yang mau diambil sehingga dapat memahami materi yang dipelajari serta dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pembimbing.

3. Kepada peneliti berikutnya

Peneliti berharap masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Sistem kerja peneliti sangat baik jika diawali dari fokus permasalahan yang paling dominan dan memerlukan penanganan. Hal ini dilakukan supaya proses belajar mengajar di sekolah berjalan dengan baik dan pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal dengan mencapai hasil belajar siswa yang sesuai dengan harapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rofi'uddin & Darmiyati Zuhdi. (1998/1999). Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Giyanta . 2013. Peningkatan Kemampuan dan Prestasi Belajar.
- Handayani trisni. 2017. Penerapan Metode *role playing* untuk Meningkatkan Kompetensi Belajar pada Mata Kuliah MSDM. UHAMKA : Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Harymawan RMA. 1993. Dramaturgi. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Iskandarwassid & Dadang Sunendar. (2011). Strategi Pembelajaran Bahasa. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Isnaini. 2013. Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa kelas V sekolah dasar negri 2 wates. Universitas Negeri Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Ismawati, Esti. 2012. Perencanaan Pengajaran Bahasa. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Ismawati Esti. 2016. Metode Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra. Yogyakarta : Penerbit Ombak.
- Kastari Puji Asih. 2015. Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Dengan Teknik Pembelajaran *One Minute Paper* pada Siswa Kelas VIII F SMP N 1 Jogonalan. UNWIDHA : Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Kundharu Saddhono & Slamet. (2012). Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi). Bandung: Karya Putra Darwati.
- Kurniawan M. Bagus. 2019. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Siswa Kelas VII SMP N 4 Klaten. UNWIDHA : Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan.
- Mulyasa. (2012). Praktik Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Pratiwi Yuni, Siswiyanti Frida. 2014. Teori Drama dan Pembelajarannya. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Sarly, Yessy Nur Endah. 2015. Psikologi pendidikan. Yogyakarta: Parama Publisng.

Thobroni, M & Arif Mustofa. 2013. Belajar & Pembelajaran. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media

Triyono. 2016. Merancang dan Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas. UNS Press.