



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SKRIPSI

PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS X PKM SMK PERPAJAKAN RIAU



OLEH

DEWI AISYAH LESTARI
11811123547

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1446 H/2025 M



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS X PKM SMK PERPAJAKAN RIAU

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan
(S.Pd.)



OLEH

**DEWI AISYAH LESTARI
11811123547**

UIN SUSKA RIAU

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1446 H/2025 M**

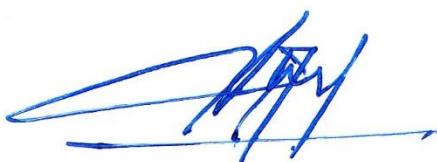
PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X PKM SMK Perpajakan Riau.” yang ditulis oleh Dewi Aisyah Lestari dengan NIM. 11811123547 dapat diterima dan disetujui untuk disajikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 26 Syaban 1446 H
25 Februari 2025

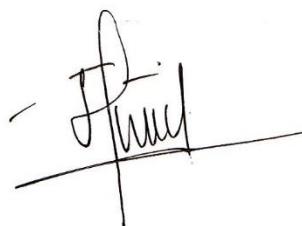
Menyetujui

**Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa Indonesia**



Dr. Nursalim, M.Pd.
NIP : 19660410 199303 1 005

Pembimbing



Vera Sardila, M.Pd.
NIP. 19740215 200701 2 024

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X PKM SMK Perpajakan Riau” yang ditulis oleh Dewi Aisyah Lestari dengan NIM 11811123547 telah diujikan dalam sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 12 Maret 2025. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.

Pekanbaru, 12 Maret 2025

Mengesahkan Sidang Munaqasah

Pengaji I



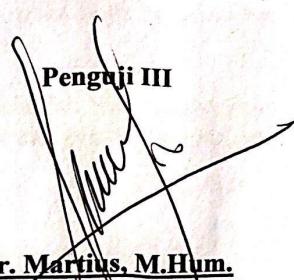
Drs. Akmal, M.Pd.
NIP. 196503121997031001

Pengaji II



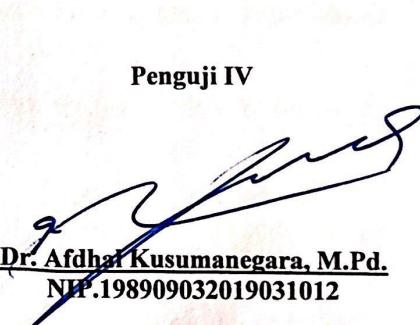
Weli Marlisa, M. Pd.
NIP. 199104132019032026

Pengaji III



Dr. Martius, M.Hum.
NIP. 196601041993031004

Pengaji IV



Dr. Afidah Kusumanegara, M.Pd.
NIP. 198909032019031012

Dekan



Dr. H. Kadar, M. Ag.
NIP. 19650521 199402 1 001



2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Aisyah Lestari
NIM : 11811123547
Tempat/Tgl. Lahir : Pekanbaru, 14 Januari 2000
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X PKM SMK Perpajakan Riau

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 25 Februari 2025
Yang membuat pernyataan,

Dewi Aisyah Lestari


Dewi Aisyah Lestari
NIM 11811123547

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN



Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Kemudian shalawat berserta salam untuk junjungan alam Nabi Muhammad SAW. Dengan melafadzkan “Allahumma Sholli ‘Alaa Sayyidina Muhammad Wa’ala Alihi Sayyidina Muhammad” yang telah memberikan suri tauladan yang baik, sehingga terbukalah berbagai hikmah ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi umat manusia pada akhir zaman.

Skripsi yang berjudul **“Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X PKM SMK Perpajakan Riau”** merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Penulis menyadari bahwa penyusunan ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, terutama dari orang tua tercinta yaitu ayahanda (Zulhaini) dan ibunda (Nur Ainar, S.Hum., S.Pd., Gr.) yang selalu mendoakan serta memberikan kepada anak-anaknya.

Dalam penyusunan skripsi ini, ada kalanya penulis mengalami kesulitan dan kendala yang kemudian akhirnya dengan segala upaya, skripsi ini terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewanya pembimbing. Pada kesempatan ini peneliti juga ingin menyampaikan rasa terima

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- kasih kepada:
1. Bapak Prof. Dr. H. KHairunnas Rajab, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta wakil Rektor I Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag, wakil Rektor II Prof. Dr. H. Mas'ud Zain, M.Pd, wakil Rektor III Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D., yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menuntut ilmu di UIN SUSKA RIAU.
 2. Bapak Dr. H. Kadar, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta Wakil Dekan I Dr. H. Zarkasih, M.Ag, Wakil Dekan II Prof. Dr. Hj. Zubaidah Amir MZ., S.Pd., M.Pd, dan Wakil Dekan III Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons, serta staff dan karyawan yang telah mempermudah segala urusan peneliti selama studi di FTK.
 3. Bapak Dr. H. Nursalim, M.Pd, selaku ketua program Studi, Bapak Drs. Akmal, M.Pd, selaku sekretaris Program Studi dan semua staff yang telah membantu peneliti selama studi di Pendidikan Bahasa Indonesia FTK UIN SUSKA Riau.
 4. Dr. Herlinda, M.A., selaku dosen penasihat Akademik (PA) yang memberikan motivasi agar penulis dapat menyelesaikan perkuliahan program S1 dengan baik.
 5. Dosen pembimbing Skripsi Ibu Vera Sardila, M.Pd. yang telah membimbing, mengarahkan dan memberikan motivasi agar penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
 6. Seluruh dosen PBIndo yang telah banyak memberikan ilmu kepada peneliti

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

selama mengenyam pendidikan dibangku perkuliahan.

Kepada saudari saya Putri Wahyuni, S.Ak. terima kasih atas doa dan dukungannya yang tiada henti selama ini.

Sahabat-sahabat saya yang senantiasa menemani dan memberikan motivasi kepada penulis sesama perkuliahan hingga sampai sekarang. Terimakasih kepada Idola Janzena dan Fitri Wafiq Azizah.

Kepada teman-teman Pendidikan Bahasa Indonesia angkatan 2018 yang sama-sama berjuang menyelesaikan perkuliahan ini, terutama teman sekelas yang bekerja sama dengan baik, banyak membantu dan memberikan motivasi kepada peneliti.

10. Untuk yang terakhir peneliti mengucapkan rasa terimakasih kepada diri sendiri yang kuat dengan segala lika liku perjalanan hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan penulis. Untuk itu, diharapkan kritik dan saran yang positif untuk membantu penyempurnaan dalam tugas akhir ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis dan pembaca. Semoga skripsi dapat menjadi bahan rujukan untuk peneliti lain dimasa mendatang. Terima kasih.

Pekanbaru, 25 Februari 2025
Penulis

Dewi Aisyah Lestari
NIM 11811123547

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Dewi Alsyah Lestari (2022): Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X PKM SMK Perpajakan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa kelas X PKM SMK Perpajakan Riau, mendeskripsikan apakah ada peningkatan yang signifikan dalam penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif model eksperimen menggunakan desain *Pre-Eksperimental* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X PKM SMK Perpajakan Riau, sampel yang diambil adalah semua siswa kelas X PKM yang berjumlah 32 orang. Data yang dikumpulkan menggunakan tes dan observasi, sedangkan data hasil penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, penulis menemukan bahwa hasil belajar siswa yang dilaksanakan sebelum menggunakan metode bermain peran tergolong rendah yaitu nilai rata-rata hasil *pretest* adalah 59. Selanjutnya nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 84. Jadi hasil kemampuan berbicara siswa setelah menggunakan tindakan lebih baik dari pada sebelum menggunakan tindakan. Selain itu persentase kategori hasil belajar siswa juga meningkat yang mana siswa yang tergolong sangat rendah yaitu 0%, rendah 0%, sedang 13%, tinggi 59%, dan sangat tinggi berada pada persentase 28%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan dalam menerapkan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa kelas X PKM SMK Perpajakan Riau.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran, Kemampuan Berbicara

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT**Dewi Aisyah Lestari (2025): The Use of Role-Playing Method in Increasing Student Speaking Ability in Indonesian Language Subject at the Tenth Grade of PKM of Taxation Vocational High School Riau**

This research aimed at describing the increase of Role-Playing method toward student speaking ability at the tenth grade of PKM of Taxation Vocational High School Riau and describing whether there was a significant increase in using Role-Playing method toward student speaking ability. The tenth-grade students at Taxation Vocational High School Riau were the population of this research, the tenth-grade students of class PKM A were the experimental group and the students of class PKM B were the control group. It was quantitative research with true experiment and pretest-posttest control group design. The techniques of collecting data were test, validation sheet questionnaire, documentation, and observation. The analysis method used was descriptive analysis and inferential statistical analysis with t-test. Based on the results of data analysis and hypothesis testing that were carried out, the results of field data for Role-Playing method showed that there was a significant increase in the experimental group. The mean score of student speaking ability in the experimental group was 86, and the control group was 62.3. The results of t-test showed that there was a significant effect of Role-Playing method toward student speaking ability. Thus, Role-Playing method was proven effective in increasing student speaking ability at the tenth grade of PKM A of Taxation Vocational High School Riau.

Keywords: **Role-Playing Method, Speaking Ability, Experiment**

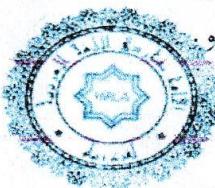
UIN SUSKA RIAU

ملخص

دوي ليستاري، (٢٠٢٢) : استخدام طريقة لعب الأدوار لترقية مهارة الكلام في مادة اللغة الإندونيسية لدى تلميذ الفصل العاشر للفصل العاشر
لقسم الخدمات المصرفية بالمدرسة الثانوية المهنية لتحصيل
الضرائب رياو

هذا البحث يهدف إلى وصف ترقية طريقة لعب الأدوار لترقية مهارة الكلام في مادة اللغة الإندونيسية لدى تلميذ الفصل العاشر للفصل العاشر لقسم الخدمات المصرفية بالمدرسة الثانوية المهنية لتحصيل الضرائب رياو، ووصف ما إذا كان هناك ترقية هامة في استخدام طريقة لعب الأدوار لترقية مهارة الكلام لدى التلاميذ. وهذا البحث هو بحث كمي تجاري باستخدام شبه بحث تجاري، وتصميم مستخدم فيه تصميم مجموعة الاختبار القبلي والبعدي. و مجتمعه تلاميذ الفصل العاشر لقسم الخدمات المصرفية بالمدرسة الثانوية المهنية لتحصيل الضرائب رياو، وعيناته جميع تلاميذ الفصل العاشر لقسم الخدمات المصرفية الذين عددهم ٣٢ شخصا. والبيانات تم جمعها من خلال الاختبار واللاحظة، وتم تحليلها بتحليل وصفي وتحليل إحصائي استنتاجي باستخدام اختبار t . وبناء على نتيجة تحليل البيانات واختبار الفرضية، وجدت الباحثة أن نتيجة تعلم التلاميذ قبل استخدام طريقة لعب الأدوار كانت في المستوى الضعيف حيث أن متوسط نتيجة الاختبار القبلي ٥٩ و متوسط نتيجة اختبار البعد ٨٤. إذن، نتيجة مهارة الكلام التلاميذ بعد استخدام طريقة لعب الأدوار أحسن مما قبله. والنسبة المئوية لنتيجة تعلم التلاميذ أيضا ترقت حيث أن التلاميذ الذين كانوا في المستوى الضعيف ٠٪ وفي المستوى المنخفض ٠٪ وفي المستوى المتوسط ١٣٪ وفي المستوى العالي ٥٩٪ وفي المستوى العالي جدا ٢٨٪. وبناء على اختبار الفرضية تم الحصول على أن قيمة حساب $t = ٤٥,٢٤$ وجدول t ، $١,٦٩$ ، فتكون قيمة حساب $t > جدول t$ أو $15,24 > 1,69$. فاستنتج بأن الفرضية المبدئية مردودة والفرضية البديلة مقبولة. وذلك دال على أن هناك ترقية في استخدام طريقة لعب الأدوار لمهارة الكلام لدى تلاميذ الفصل العاشر للفصل العاشر لقسم الخدمات المصرفية بالمدرسة الثانوية المهنية لتحصيل الضرائب رياو

الكلمات الأساسية: طريقة لعب الأدوار، مهارة الكلام.



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
PENGHARGAAN	ivv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
مُلْكِيَّةِ اِلْهَامِ	ixx
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR BAGAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian	6
a. Bagi Peneliti	6
b. Bagi Pembaca.....	6
c. Bagi Peserta Didik	7
d. Bagi Guru.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Kemampuan Berbicara.....	8
a. Definisi Kemampuan	8
b. Definisi Berbicara.....	9
c. Tujuan Berbicara.....	12
d. Aspek Penilaian Berbicara.....	13
2. Metode Bermain Peran	19
a. Hakikat Metode Bermain Peran.....	19
b. Fungsi Bermain Peran	20
c. Langkah-langkah Metode Bermain Peran	24

d. Kelebihan Metode Bermain Peran.....	27
e. Kekurangan Metode Bermain Peran.....	28
B. Penelitian Relevan	28
C. Konsep Operasional.....	38
D. Kerangka Berpikir	36
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian	39
B. Desain Penelitian.....	39
C. Tempat dan Waktu.....	40
D. Populasi Penelitian	40
1. Populasi	40
2. Sampel.....	41
E. Varibel Penelitian	42
F. Instrumen Penelitian	42
G. Teknik Pengumpulan Data.....	43
H. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Deskripsi Hasil Penelitian	47
1. Deskripsi Hasil Pretest Kemampuan Berbicara Siswa Kelas X PKM SMK Perpajakan Riau Sebelum Diterapkan Metode Bermain Peran.....	47
2. Deskripsi Hasil Posttest Kemampuan Berbicara Siswa Kelas X PKM SMK Perpajakan Riau Setelah Diterapkan Metode Bermain Peran	51
B. Pembahasan	56
BAB V PENUTUP	58
A. Simpulan	58
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Aspek Deskripsi Penilaian Kemampuan Berbicara	16
Tabel 2.2. Aspek Penilaian Kemampuan Berbicara.....	18
Tabel 3.1. Desain Penelitian.....	40
Tabel 3.2 Sampel Penelitian	42
Tabel 3.3 Standar Ketuntasan Hasil Kemampuan Berbicara	45
Tabel 4.1. Skor Nilai Pretest	46
Tabel 4.2. Perhitungan Untuk Mencari Mean (rata-rata) Nilai Pretest	48
Tabel 4.3. Tingkat Kemampuan Berbicara Pretest	49
Tabel 4.4. Deskripsi Ketuntasan Hasil Kemampuan Berbicara.....	50
Tabel 4.5. Skor Nilai Posttest.....	51
Tabel 4.6 Perhitungan Untuk Mencari Mean (rata-rata) Nilai Posttest	52
Tabel 4.7. Tingkat Kemampuan Berbicara Posttest.....	54
Tabel 4.8. Deskripsi Ketuntasan Hasil Kemampuan Berbicara.....	54



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

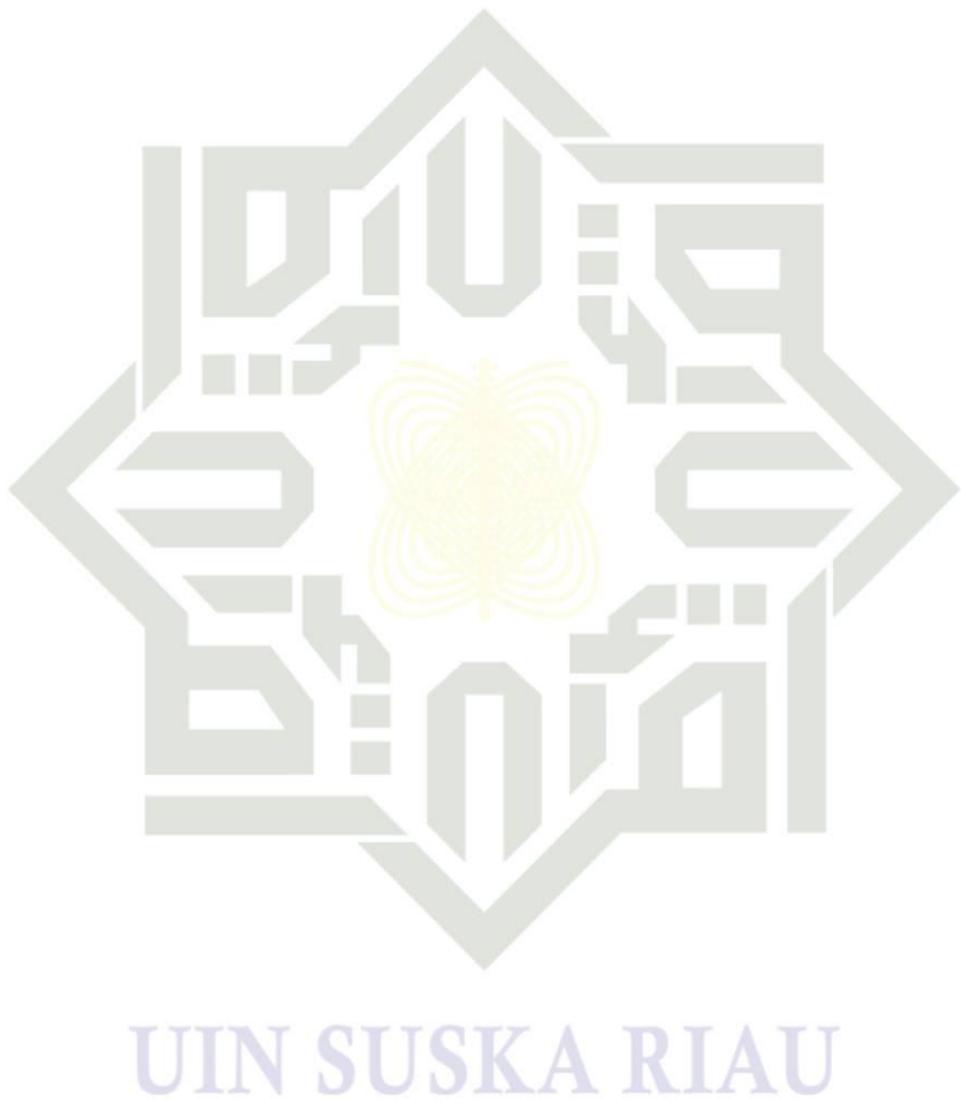
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir	38
-----------------------------------	----

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan merupakan satu landasan kebutuhan manusia, pendidikan memiliki pengaruh yang sangat besar bagi individu. Pendidikan juga merupakan upaya mengembangkan potensi yang ada dalam diri untuk menghasilkan manusia yang berkualitas, mencakup pengetahuan yang harus dimiliki dan moral yang dibentuk dan dilandasi oleh nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan. Pendidikan tidak sekedar menyampaikan informasi pengetahuan kepada peserta didik, melainkan menciptakan situasi, mengarahkan, mendorong dan membimbing aktivitas belajar peserta didik kearah perkembangan optimal.

Undang-undang guru dan dosen nomor 14 Tahun 2005 meengemukakan Bab 1 pasal 1 menjelaskan bahwa guru adalah: pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Bagi seorang guru di dalam melaksanakan tugasnya sebagai tenaga profesional harus memiliki berbagai macam inovasi dalam proses pembelajaran serta memperlihatkan berbagai tujuan yang harus dicapai, agar terciptanya pembelajaran yang efektif.

Guru dalam menjalankan perannya dalam pembelajaran diharapkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mampu mengatasi setiap problematika di dalam pembelajaran serta mampu memenuhi kebutuhan setiap siswa yang dihadapinya. Berdasarkan Permendikbud no. 70 tahun 2013 pola piker pembelajaran pada kurikulum 2013 (k13) adalah pembelajaran berbasis *student center* atau berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik diharapkan lebih interaktif dalam proses pembelajaran, pembelajaran bersifat jejaring yang artinya peserta didik mendapatkan sumber belajar dari mana saja, peserta didik lebih aktif dalam mencari tahu dan pembelajaran berbasis tim atau belajar kelompok.

Dalam proses pembelajaran berbasis tim atau belajar kelompok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentunya bahasa adalah alat yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam berkomunikasi satu dengan yang lain. Bahasa adalah suatu system simbol lisan atbitrer yang dimanfaatkan oleh setiap komponen suatu masyarakat bahasa untuk berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain dengan berdasarkan pada budaya yang dimiliki bersama (Dardjowidjojo:2005). Dengan adanya bahasa, segala sesuatu yang ingin diutarakan dapat tersampaikan dengan baik. Bahasa sendiri merupakan alat pemersatu bangsa. Alat ini dapat digunakan untuk mempermudah berkomunikasi satu dengan yang lain yang masing-masing diantaranya memiliki budaya yang berbeda. Jika ditinjau dari empat komponen keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, rata-rata siswa memiliki kemampuan yang rendah dalam berbicara dibandingkan dengan keterampilan lainnya.

Kemampuan dalam berbicara cukup sulit untuk siswa itu sendiri, hal

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bawa kemampuan berbicara siswa kelas X PKM SMK Perpajakan Riau belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas hanya $9,375\% \leq 90,625\%$.

Hal ini tentu tidak bisa dibiarkan begitu saja karena di kelas X PKM menjadi kelas yang peneliti pilih tersebut merupakan suatu kelas yang mana siswanya harus aktif dan lancar dalam berbicara sebab nantinya ketika mereka terjun ke dunia magang mereka harus bisa berbicara yang baik dan benar. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk memilih sekolah tersebut menjadi lokasi penelitian.

Dalam meningkatkan kualitas maupun kuantitas dalam belajar berbicara seorang siswa, tentunya sangat tergantung dari metode yang digunakan oleh guru. Salah satu contoh metode pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran berbicara adalah dengan menggunakan metode bermain peran. Metode bermain peran dapat melatih siswa tampil percaya diri atau melatih mental untuk tampil di depan umum.

Sugihartono (2007, hlm.83) mengatakan bahwa bermain peran adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dengan cara peserta didik memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun tokoh mati. Melalui bermain peran siswa mencoba mengeksplorasi hubungan, sikap, perasaan, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya. Bermain peran adalah metode yang sangat menyenangkan, karena melibatkan unsur bermain dan memberi keleluasan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa untuk bergerak lebih aktif.

Metode bermain peran tentunya memiliki banyak kelebihan diantaranya, yakni melibatkan siswa dalam pembelajaran yang langsung dan eksperimental. Sehingga dapat meningkatkan minat, antusias, partisipasi belajar, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi karena adanya demonstrasi pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang diperoleh.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa metode bermain peran memiliki teknik pembelajaran yang berbeda sehingga diduga memiliki pengaruh terhadap hasil kemampuan berbicara siswa. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X PKM SMK Perpajakan Riau”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, peneliti telah menetapkan beberapa identifikasi area dan fokus penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Kemampuan berbicara siswa kelas X PKM dalam proses belajar mengajar masih kurang berkembang.
2. Kurangnya penggunaan metode yang kreatif dan inovatif khususnya terhadap kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia.
3. Metode bermain peran jarang digunakan pendidik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas X PKM SMK Perpajakan Riau?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas X PKM SMK Perpajakan Riau.

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat untuk mengetahui penggunaan metode bermain peran dalam kemampuan berbicara peserta didik.

Manfaat Teoritis

Adapun manfaat penelitian ini secara teoritis yaitu dapat mengembangkan teori yang berkaitan dengan metode bermain peran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa dan sebagai referensi bagi para pengajar dan peneliti selanjutnya.

Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sarana untuk mengasah dan meningkatkan kemampuan serta kreativitas peneliti dalam melakukan penelitian eksperimen untuk meningkatkan kemampuan berbicara

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa dengan menggunakan metode bermain peran.

b. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sehingga wawasan para pembaca bertambah dan dapat menjadi pertimbangan untuk memotivasi gagasan-gagasan baru yang lebih kreatif dan inovatif di masa yang akan datang.

c. Bagi Peserta Didik

Sebagai bahan kajian dan juga acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa serta memberikan suasana baru sehingga siswa lebih tertarik dalam proses belajar.

d. Bagi Guru

Sebagai bahan kajian dan juga acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan metode pembelajaran sesuai dengan kondisi siswa serta memberikan sumbangan pemikiran bagi guru sebagai alternatif metode pembelajaran yang lebih menyenangkan.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A Kajian Teori

1. Hakikat Kemampuan Berbicara

a. Definisi Kemampuan

Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya mengenai pengertian kemampuan yakni:

1. Menurut Mc Shane dan Glinow dalam Buyung (2007) kemampuan adalah “kecerdasan-kecerdasan alami dan kepabilitas dipelajari yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu tugas. Kecerdasan adalah bakat alami yang membantu para siswa mempelajari tugas-tugas tertentu lebih cepat dan mengerjakannya dengan lebih baik”.
2. Menurut Robbins (2006), kemampuan (*ability*) adalah kapasitas individu untuk melaksanakan berbagai tugas dalam pekerjaan tertentu. Pada umumnya seluruh kemampuan seorang
3. individu pada hakikatnya tersusun dari dua perangkat faktor yakni dari kemampuan intelektual dan kemampuan fisik.
 - a) Kemampuan intelektual, merupakan suatu kemampuan yang diperlukan untuk menjalankan kegiatan mental.
 - b) Kemampuan fisik, merupakan kemampuan yang diperlukan dalam melaksanakan tugas-tugas yang menuntut stamina, kecekatan, kekuatan, dan keterampilan serupa.
4. Menurut Soelaiman (2007) kemampuan merupakan sifat yang sudah ada dibawa lahir atau dipelajari yang memungkinkan seseorang dapat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyelesaikan suatu pekerjaan, baik secara mental maupun secara fisik. Seseorang dalam suatu organisasi, meskipun dimotivasi dengan baik, tetapi tidak semua orang memiliki kemampuan untuk mengerjakan sesuatu dengan baik. Kemampuan dan keterampilan memainkan peranan utama dalam perilaku dan kinerja individu. Keterampilan adalah kecacapan yang berhubungan dengan tugas yang dimiliki dan dipergunakan oleh seseorang pada waktu yang tepat.

Dari uraian di atas dapat diringkas dan disimpulkan bahwa kemampuan adalah sifat secara alami yang dimiliki seseorang yaitu keterampilan, kesiapan, kesanggupan, dan kecerdasan diri seseorang dalam mengerjakan tugas atau menyelesaikan tuganya dengan baik.

b. Definisi Berbicara

Kegiatan berbicara merupakan hal yang memang menjadi kebutuhan saat ini, banyak menjadi perhatian bagi pembaca untuk mengetahui trik-trik dan teori yang jitu agar pembacanya sukses dan yang pasti tidak akan ditinggalkan oleh audien (pendengar). Membahas tentang berbicara, tentunya tidak terlepas dari dunia pendidikan yang memposisikan kegiatan ini berada pada tingkatan teratas. Aktivitas yang dilakukan pengajar mulai masuk kelas hingga mengakhiri proses pembelajaran tidak terlepas dari aktivitas berbicara.

Selain tuntutan tersebut harus dikuasai pengajar, peserta didik juga untuk terus menggali kemampuannya berlatih komunikasi lisan dengan baik. Seperti halnya yang terjadi di sekolah-sekolah, peserta

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

didik dituntut untuk kritis dalam berkomunikasi terlebih komunikasi lisan.

Menurut Tarigan (2015, hlm.16) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Sebagai perluasan dari batasan ini dapat kita katakan bahwa berbicara merupakan suatu system tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan.

Lebih jauh lagi berbicara merupakan suatu bentuk perilaku dari manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantic, dan linguistik sedemikian ekstensif, secara luas sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial. Dengan demikian, maka berbicara itu lebih dari pada hanya sekedar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata. Berbicara adalah suatu alat untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak.

Berbicara merupakan instrumen yang mengungkapkan kepada penyimak hampir-hampir secara langsung apakah sang pembicara memahami atau tidak, baik bahan pembicaraannya maupun para penyimaknya; apakah dia bersikap tenang serta dapat menyesuaikan diri

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau tidak, pada saat dia mengomunikasikan gagasan-gagasannya; dan apakah dia waspada serta antusias atau tidak (Mulgrave, 1954, hlm.3-4).

Rustica C. Carpio dan Anacleta M. Encarnacion (2005, hlm. ix) mengungkapkan bahwa berbicara adalah bagian dari kehidupan normal manusia, sebuah alat, sebagai mana adanya, bagi interaksi dan saling mempengaruhi antar sesama manusia. Dengan kata lain kegiatan berbicara merupakan alat manusia yang paling langsung untuk saling memahami, sebuah alat utama manusia untuk bergaul dengan sesama.

Selanjutnya Brown (1983, hlm. 140) menyoroti bahwa kegiatan berbicara adalah alat untuk menyampaikan pendapat, perasaan, ide dan sebagainya dengan aktivitas artikulasi dan bunyi yang memberikan konstruksi kreatif dalam linguistik. Burhan Nurgiantoro (2001, hlm. 276) menyatakan bahwa berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, setelah mendengarkan. St. Y. Slamet (2008, hlm. 31) menambahkan bahwa berbicara merupakan alat komunikasi yang umum dalam masyarakat. Sependapat dengan argumen sebelumnya berbicara merupakan aktivitas komunikasi yang mengharapkan hubungan antara penutur selaku pembicara dan penanggap tutur selaku pendengar.

Berdasarkan pengertian yang telah diuraikan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan bercakap-cakap mengucapkan bunyi-bunyi untuk menyatakan ataupun menyampaikan maksud ataupun gagasan, pikiran sehingga maksud

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tersebut dapat tersampaikan dan dipahami oleh orang lain. Sedangkan pengertian kemampuan berbicara peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan berbicara adalah keterampilan, kesiapan, kesanggupan, dan kecerdasan diri seseorang dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan juga perasaan dalam berkomunikasi di dalam bermasyarakat.

c. Tujuan Berbicara

Setiap kegiatan atau usaha tidak akan lepas dari tujuan, maksudnya setiap kegiatan atau usaha tersebut pasti ingin mencapai suatu tujuan tertentu. Begitu juga dengan mata pelajaran bahasa Indonesia dalam materi teks biografi yang bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tertulis (Depdikbud, 2006, hlm.231-232).

Maidar (1998, hlm.11) berpendapat bahwa tujuan utama dari berbicara yaitu untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, maka sebaiknya si pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Pembicara harus mampu mengevaluasi terhadap setiap para pendengar, dan dia harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum mampun perorangan.

Sedangkan menurut Hendri Guntur Tarigan (2015, hlm.16-17)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengemukakan bahwa pada dasarnya pembicara mempunyai tiga maksud umum, yakni: (a) memberitahukan, melaporkan, (*to inform*), (b) menjamu, menghibur (*to entertain*), dan (c) membujuk, mengajak, mendesak, meyakinkan (*to persuade*).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama dalam berbicara adalah untuk berkomunikasi langsung dengan pembicara dan pendengar.

d. Aspek Penilaian Berbicara

Ujian bicara sama halnya dengan ujian mengarang merupakan suatu ujian yang paling sukar dalam menentukan ketepatan penilaian. Ujian bicara digunakan untuk mengukur kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar melalui percakapan/lisan. Karena hasil pengukuran ujian bicara diperoleh melalui percakapan/lisan, maka hal yang diukur atau diuji difokuskan pada kemampuan penguasaan system tanda-tanda bahasa lisan, bukan gagasan atau isi pembicaraan pembicaraan atau bentuk susunan isi pembicaraan yang dikemukakan.

Sistem tanda-tanda berbahasa lisan yang dimaksud adalah: (1) lafal atau ucapan (vokal, konsonan, dan intonasinya), (2) tatabahasa, (3) kosakata, (4) kefasihan (kemudahan dan ketepatan bicara), dan (4) pemahaman (Harris, 1969), (Brown dan Yule, 1983).

Keterampilan berbicara dapat diukur melalui berbagai macam kegiatan yang dilaksanakan di kelas. Misalnya kegiatan-kegiatan: (1)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berbicara tentang apa yang diketahui, didengar, dibaca, dilihat, diamati, diingini, dipikirkan, ditonton, dialami, dirasakan; (2) berpidato, berceramah; (3) bercerita; (4) berdiskusi, seminar, (5) berwawancara; (6) bertanya-jawab; (7) bercakap-cakap; (8) berkampanye; (9) memperkenalkan, membawakan acara; (10) berbicara melalui telepon.

Secara khusus aspek yang dinilai di dalam ujian berbicara adalah didasarkan pada ruang lingkup dan tingkat kedalaman pembelajaran serta tujuan pengajarannya yang sudah ditetapkan di dalam kurikulum.

Secara umum aspek yang dapat dinilai di dalam ujian berbicara diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Aspek Kebahasaan, Diantaranya:

- a) Ketepatan pengucapan/pelafalan: vokal, konsonan, intonasi, dan tekanan.
- b) Ketepatan penempatan tekanan kata/ungkapan.
- c) Ketepatan penggunaan: nada/irama, pilihan kata, ungkapan, istilah, variasi kata, tata bentukan, struktur kalimat, ragam kalimat, majas.

2) Aspek Pengungkapan, diantaranya:

- a) Kelancaran (tidak banyak mengulang-ulang kata yang sama)
- b) Tempo bicara (lambat, sedang, cepat, terlalu cepat)
- c) Menirukan/ mengkopi kebiasaan pembicara lain atau tidak.
- d) Kenyaringan suara
- e) Gerak-gerik dan mimik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- f) Nada (tidak monoton)
- g) Faih, jelas, sederhana, dan mudah dipahami.
- h) Terampil tidaknya untuk mengatasi kesulitan bila kehilangan jalan pikiran.
- i) Gaya menyampaikan/ berbicara.
- 3) Aspek Penampilan dan sikap, diantaranya:
 - a) Keberanian dan semangat, menghormati, menghargai, percaya diri, memikat lawan bicara, akrab, memberi dorongan/motivasi.
 - b) Pandangan mata
 - c) Terkontrol tidaknya gerak-gerik anggota badan.
 - d) Posisi tangan, anggota badan (seperti: menggaruk-garuk telinga, kumis, jenggot, menggigit bibir, mempermainkan kancing baju).
 - e) Rasa takut, cemas, kurang konsentrasi, tegang, gugup, hati-hati, emosi.
 - f) Ketepatan waktu yang diberikan.
 - g) Keterbukaan/kejujuran.
 - h) Dapat merasakan reaksi pendengar/lawan bicara.
- 4) Aspek Materi yang dibicarakan, misalnya:
 - a) Tingkat penguasaan materi/topik yang dibicarakan.
 - b) Tingkat penguasaan bahan pendukung.
 - c) Kesesuaian/relevansi dengan topik yang dibicarakan.
 - d) Tingkat penalaran (berpikir sistematis, ajek/konsisten, logis, tepat, dan benar)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e) Mampu menangkap maksud dan arah pembicaraan.

2.1 Tabel Aspek Deskripsi Penilaian Kemampuan Berbicara

Aspek Penilaian	Deskripsi	Skor		
1	Lafal	Tekanan ucapannya baku (tidak terdengar bahasa asing/daerah) Ucapannya selalu dapat dipahami Melafalkan dengan sulit Ucapannya susah sekali dipahami, sehingga sering diminta untuk mengulangi apa yang dikatakan.	4 3 2 1	
	2	Tata Bahasa	Tidak membuat kesalahan tatabahasa atau susunan kata. Sedikit sekali membuat kesalahan tata bahasa/susunan kata, tetapi tidak mengaburkan arti Sering membuat kesalahan tatabahasa dan susunan kata, sehingga sewaktu-waktu mengaburkan arti. Kesalahan tata bahasa dan susunan kata menyebabkan pembicarannya sukar dipahami, sehingga ia harus sering mengubah bentuk ungkapan/kalimat	4 3 2 1
		3	Penggunaan kata yang ungkapannya baik sekali Kadang-kadang menggunakan kata yang tidak tepat. Sering menggunakan kata yang salah/ tidak tepat, sehingga percakapannya terbatas. Salah menggunakan kata dan sangat terbatas kata yang digunakan, menyebabkan pembicaranya sukar sekali untuk dipahami	4 3 2 1
			Pembicarannya lancer sekali. Kecepatan berbicara sedikit dipengaruhi oleh kesulitan bahasa	4 3
		4	Kecepatan dan kelancaran berbicara banyak dipengaruhi oleh kesulitan-kesulitan berbahasa. Sering agak ragu-ragu dalam berbicara, sehingga sering terpaksa berdiam diri karena penguasaan bahasanya terbatas.	2 1
			Dapat memahami tanpa menemui kesulitan Dapat memahami semua percakapan secara normal.	4 3
			Dapat memahami sebagian besar percakapan dengan banyak pengulangan-pengulangan	2
			Sulit mengikuti percakapan orang lain.	1

Safari: 1997: 82-84)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Burhanudin Nurgiyantoro (2001:58) ter berbicara merupakan suatu cara untuk melakukan penilaian yang berbentuk tugas-tugas yang harus dikerjakan siswa. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes praktik berbicara, yaitu melalui penampilan kelompok yang sudah dibagi guru secara heterogen maju di depan kelas mempresentasikan hasil kelompok kecil mereka tentang teks biografi dengan menggunakan metode bermain peran. Tes ini dilakukan untuk mengukur tingkat kemampuan berbicara siswa.

Kegiatan penilaian dengan tes perlu dilakukan, hal ini disebabkan untuk mengurangi unsur subjektivitas. Jika hanya mengandalkan penilaian yang hanya yang hanya mengandalkan teknik observasi maka ada kemungkinan terjadinya unsur subjektivitas. Dalam hal ini penelitian menggunakan tipe *rating scale*. *rating scale* adalah instrumen pengukuran non tes yang menggunakan suatu prosedur terstruktur untuk memperoleh informasi tentang sesuatu yang diobservasi yang menyatakan posisi tertentu dalam hubungannya dengan yang lain (Asnawi Zaenal dan Noehi Nasution, 2005: 112).

rating scale biasa digunakan dalam pengumpulan data dengan metode angket, observasi dan wawancara terstruktur, yaitu sebagai panduan dalam melaksanakan observasi maupun wawancara terstruktur. *rating scale* berbentuk *check list* digunakan sebagai panduan dalam observasi dan wawancara terstruktur.

2.2 Tabel Aspek Penilaian Kemampuan Berbicara

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Metode Bermain Peran

a. Hakikat Metode Bermain Peran

Menurut Akhmad Sudrajad dalam artikel *Pendekatan Pembelajaran* (Gogel:2010) bermain peran adalah salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut dalam kehidupan peserta didik. Selanjutnya Santrock (1995:272) menyatakan bahwa bermain peran merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dilakukan oleh seseorang maupun berkelompok untuk memperoleh kesenangan.

Menurut Davies dalam artikel *Role Playing Game* (2010), penggunaan model pembelajaran bermain peran dapat membantu peserta belajar dalam mencapai tujuan efektif. Ada empat asumsi yang mendasari bahwa model pembelajaran ini sejajar dengan model pembelajaran lain, yaitu:

- 1) Menekankan suatu situasi berdasarkan pengalaman ‘di sini dan di sana’.
- 2) Memberi kemungkinan untuk mengungkapkan perasaan yang tak dapat dikenali tanpa memainkan peran orang lain.
- 3) Mengansumsikan bahwa emosi dan ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkat melalui proses kelompok.
- 4) Mengansumsikan bahwa proses psikologis yang tersembunyi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berupa sikap, nilai, perasaan, dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi bermain peran secara spontan dan kemudian dianalisis.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa serta siswa juga ikut serta dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah-masalah social.

b. Fungsi Bermain Peran

Menurut Subagyo (2013, hlm.14-18), bermain peran memiliki fungsi sebagai berikut:

1) Mengatasi Kesulitan Diri

Bermain peran adalah salah satu proses latihan calon pemeran yang dilakukan dengan menggunakan daya imajinasi sendiri.

Calon pemeran banyak mengalami hambatan dalam pekerjaannya. Hambatan bisa dari luar dan dari dalam dirinya. Hambatan dari luar berhubungan dengan budaya dan lingkungan (ada yang bilang bahwa pemain teater itu seperti orang gila, karena biasa berbicara sendiri, sedih sendiri, bahagia sendiri, dan lain-lain). Sedangkan yang dating dari dalam berhubungan dengan susah kerja sama dengan orang lain, tidak percaya diri, susah disiplin, susah konsentrasi, tidak bisa dialog dengan wajar dan logis, dan lain-lain.

Usaha meminimalkan hambatan yang biasa dirasakan oleh

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

calon pemeran membutuhkan suasana kebebasan, sehingga calon pemeran tidak merasa tertekan. Dalam bermain peran suasana kebebasan selalu dijaga, sehingga akan memunculkan suasana kebahagian dan keceriaan. Bermain peran juga digunakan sebagai media latihan dialog dengan sesama, dialog bermain peran berbeda dengan dialog pada naskah lakon yang ditulis oleh penulis lakon.

Dialog dalam bermain peran disusun sendiri oleh pemain, sehingga akan lebih mudah mengucapkan. Kalau belum terbiasa dengan menyusun dialog yang sulit, maka bisa dilatih dengan cara memperkenalkan diri dan menceritakan pengalaman sendiri (monolog). Latihan kemudian ditingkatkan dengan dialog dengan masalah yang ada disekitar kita. Kunci untuk bisa melakukan dialog adalah menanggapi dialog yang dilakukan oleh teman main. Dengan terbiasa dialog dengan lawan main, terbiasa menanggapi dialog maupun gerak teman main, maka akan meningkatkan kepercayaan diri dan konsentrasi.

2) Meningkatkan Kemampuan Simpati dan Empati

Berempati adalah proses kejiwaan seseorang yang bisa merasakan apa yang dialami orang lain, baik itu rasa bahagia maupun rasa sedih. Proses bermain peran sebenarnya proses mainkan peran yang bukan diri sendiri dan ini membutuhkan proses pemindahan jiwa, dari jiwa pemeran ke jiwa peran. Proses pemindahan tidak hanya sekedar melibatkan logika tapi juga

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melibatkan rasa. Keterlibatan rasa dalam proses pemindahan inilah yang melibatkan simpati dan empati.

Seorang pemeran akan merasa simpati pada orang lain dalam menciptakan peran yang akan dimainkan. Kalau tidak bisa merasa simpati maka pemeran tidak bisa merasakan apa yang dirasakan oleh peran tersebut. Sedangkan seorang pemeran bekerja tidak hanya melibatkan logika tetapi juga melibatkan batin atau rasa.

Seorang pemeran ketika berperan di atas panggung akan bermain dengan pemeran lain. Kalau tidak ada rasa simpati dan kerja sama antar pemeran maka akan terjadi persaingan yang tidak sehat dan saling menonjolkan diri. Sikap seperti ini bukan hanya merugikan pemeran tetapi juga akan merusak seni yang telah dibangun dengan susah payah.

3) Mengembangkan Pola Pikir Adaptif

Pola pikir adaptif adalah kemampuan berpikir seseorang untuk beradaptasi dengan berbagai lingkungan dan masalah. Dalam permainan bermain peran, pemeran selalu dihadapkan dengan sebuah masalah yang baru yang harus diselesaikan. Permasalahan itu bisa dari peran yang dimainkan, konteks cerita, maupun status. Masalah dikembangkan dari kehidupan keseharian dan permasalahan ini bisa diurai dan disimulasikan dengan bermain peran.

Anak yang terbiasa dengan permainan bermain peran, akan terbiasa menghadapi masalah, baik masalah yang ada dalam bermain

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peran maupun masalah dalam kehidupan.

4) Media Pengolah Emosi

Pemeran ketika memain peran yang digariskan oleh kerangka lakon sangat membutuh emosi untuk mengekspresikan atau memainkan peran tersebut. Bahkan untuk mewujudkan peran tersebut terkadang seorang pemeran membutuhkan ingatan emosi. Ingatan emosi adalah salah satu perangkat pemeran untuk bisa mengungkapkan atau melakukan hal-hal yang berada di luar dirinya (Suyatna, 1998).

5) Meningkatkan *Interpersonal Skill*

Interpersonal skill adalah keterampilan untuk memahami orang lain agar mampu bekerja sama. Dalam bermain peran, *interpersonal skill* ini sangat diperlukan karena kalau tidak ada keterampilan ini maka bermain peran tidak akan berjalan dengan baik.

6) Media Pemecah Masalah

Bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide itu terpendam karena pola hidup yang mekanis dan dapat diangkat ke taraf sadar, kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan masalah tidak selalu dating dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat atau penonton terhadap masalah yang diperankan. Dengan demikian, pelaku bermain peran maupun penonton dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memecahkan masalah, yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan diri secara optimal dan memunculkan banyak alternatif pemecahan masalah.

7) Membentuk Individu Bertanggung Jawab

Bermain peran adalah permainan berpura-pura yang memainkan peran yang telah disepakati bersama. Pemeran harus bertanggung jawab pada peran yang dimainkan. Hal ini melatih pemeran untuk bertanggung jawab kepada peran yang dimainkan. Bermain peran juga menggunakan aturan yang disepakati sebelum dimainkan, dan aturan pada konteks apa peran tersebut dimainkan.

c. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Adapun langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran menurut (Uno, 2011, hlm. 26-28).

1) Pemanasan

Langkah pertama, guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian selanjutnya dari proses pemanasan ini yaitu menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berpikir

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tentang hal tersebut dan memprediksi akhir dari cerita.

2) Memilih Partisipan

Langkah kedua, memilih pemain (partisipan). Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa itu sendiri yang mengusulkan akan memainkan tokoh dalam teks biografi dan mendeskripsikan peran-perannya.

3) Menata Panggung (ruang kelas)

Langkah ketiga, menata panggung. Dalam hal ini guru akan mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan dalam bermain peran. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Yang paling sederhana adalah hanya membahas scenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran. Misalnya siapa dulu yang muncul, kemudian diikuti oleh siapa, dan seterusnya. Sementara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesoris lain seperti kostum dan lain-lain. Konsep sederhana memungkinkan untuk dilakukan karena intinya bukan kemewahan panggung, tetapi proses bermain peran itu sendiri.

4) Menyiapkan Pengamat (*observer*)

Langkah keempat, guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun siswa ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

5) Memainkan Peran (manggung)

Langkah kelima, permainan peran dimulai. Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih kebingungan memainkan perannya dan bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya siswa tersebut lakukan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, maka guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

6) Diskusi dan Evaluasi

Langkah keenam, guru dan siswa mendiskusikan permainan bermain peran sebelumnya dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

7) Memainkan Peran Ulang (manggung ulang)

Langkah ketujuh, setelah diskusi dan evaluasi selesai maka dilanjutkan dengan permainan peran ulang. Seharusnya, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

8) Diskusi dan Evaluasi Kedua

Langkah kedelapan, dalam pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realistik. Sebab pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli, ia membeli barang dengan harga yang tidak realistik. Hal ini tentu dapat menjadi bahan diskusi. Contoh lain, seorang siswa memerankan peran orang tua yang galak. Kegalakan yang dilakukan orang tua ini dapat dijadikan bahan diskusi.

9) Berbagi Pengalaman dan Kesimpulan

Langkah kesembilan, pada langkah ini siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana siswa dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, siswa akan belajar tentang kehidupan.

d. Kelebihan Metode Bermain Peran

Menurut Subagyo (2013, hlm.6), kelebihan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sebagai berikut:

- 1) Media belajar kerjasama antar personal.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Media belajar bahasa yang baik dan benar.
- 3) Peserta didik bisa mengambil keputusan dengan cepat dan berekspresi secara utuh.
- 4) Media evaluasi pengalaman pada waktu permainan berlangsung.
- 5) Memberi kesan yang kuat dan tahan lama dalam ingatan.
- 6) Memberi pengalaman yang menyenangkan.
- 7) Membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri peserta.
- 8) Menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 9) Peserta dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik makna yang terkandung dalam permainan tersebut.
- 10) Meningkat kemampuan professional peserta.

e. Kekurangan Metode Bermain Peran

Menurut Oemar (2004), kekurangan metode bermain peran adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran dalam pelajaran bahasa Indonesia materi teks biografi mereka menjadi kurang kreatif.
- 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menjadi kurang bebas.

- 4) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.
- 5) Metode ini membutuhkan ketekunan, kecermatan, dan waktu cukup lama.

B. Penelitian Relevan

Pada bagian ini akan dijelaskan hasil-hasil penelitian terdahulu yang bias dijadikan acuan dalam topik penelitian ini. Penelitian terdahulu telah dipilih sesuai dengan permasalahan dalam penelitian ini, sehingga diharapkan mampu menjelaskan maupun memberikan referensi bagi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Berikut dijelaskan beberapa penelitian terdahulu yang telah dipilih.

Pertama, penelitian Alfyani Syach (2020) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa dengan Metode *Student Facilitator and Explaining* pada pembelajaran bahasa Indonesia”. Dalam penelitian ini pelajaran bahasa Indonesia sangat ditekankan mengenai pentingnya meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, runtut dan efektif, secara lisan maupun tulisan. Namun, dalam kenyataannya dilapangan pembelajaran keterampilan berbicara masih dianaktirikan karena pembelajaran lebih difokuskan pada materi ujian. Artinya, jika siswa memiliki nilai yang tinggi pada mata pelajaran bahasa Indonesia, belum tentu siswa memiliki keterampilan berbicara yang baik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sebagai dampaknya, siswa cenderung malu dan tidak percaya diri dalam mengutarakan setiap pendapat atau pernyataan yang sebenarnya ada dibenak siswa. Kenyataan di SDN Tanjungpura II juga membuktikan bahwa metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung lebih banyak memberikan ceramah dalam pembelajaran berbicara. Misalnya pada saat pembelajaran membaca, keterampilan berbicara bentuknya hanya menjawab pertanyaan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Perolehan data hasil pengamatan proses pembelajaran dari siklus I sampai dengan siklus III dengan perolehan PBM siswa siklus I mencapai 63%, siklus II mencapai 75% dan siklus III mencapai 94% sedangkan perolehan hasil observasi guru siklus I mencapai 66%, siklus II mencapai 72% dan siklus III Mencapai 94% pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Persamaan penelitian ini dengan Alfyan Syach adalah sama-sama meneliti tentang kemampuan berbicara. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah pada metode pembelajaran yang digunakan. Penelitian tersebut berfokus dengan menggunakan metode bermain peran.

Kedua, penelitian oleh Mamluatul Hikmah (2022), yang berjudul “Aplikasi Tiktok sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Keterampilan Berbicara untuk Siswa SMA”. Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media sosial Tiktok dalam pembelajaran bahasa Indonesia keterampilan berbicara. Aplikasi tersebut dapat menjadi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

inovasi pendidik dalam memilih media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif.

Hasil penelitian ini adalah terdapat 15 kompetensi dasar pada keterampilan berbicara yang dapat menggunakan media sosial Tiktok sebagai alternatif media pembelajaran. Hal tersebut juga disesuaikan dengan ranah psikomotorik yang memperhatikan keterampilan berbicara pada jenjang SMA.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penelitian Mamluatul adalah sama-sama meneliti tentang kemampuan berbicara. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Mamluatul hikmah adalah terdapat pada metode yang digunakan. Penelitian tersebut berfokus menggunakan metode penelitian kualitatif dengan media aplikasi Tiktok, sedangkan penelitian ini berfokus menggunakan metode kuantitatif dengan media bermain peran.

Ketiga, penelitian oleh Annisa Wulandari (2024) yang berjudul “Analisis Kemampuan Berbicara Melalui Kegiatan Presentasi dengan Memanfaatkan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X IPS-1 SMA Sinar Husni Helvetia Medan Tahun Pelajaran 2023/2024”. Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berbicara melalui kegiatan presentasi dengan memanfaatkan aplikasi canva. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan interpretasi data secara mendalam dengan menggunakan instrumen tes yaitu berupa tes lisan.

Siswa kelas X IPS-1 di SMA Sinar Husni memiliki kemampuan komunikasi lisan yang kurang efektif, menurut pengamatan Anisa selama

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

onservasi. Siswa umumnya tidak nyaman menyuarakan pikiran dan ide mereka di depan teman-temannya. Kurangnya persiapan, rasa tidak percaya diri, dan pengalaman menyampaikan prestasi lisan adalah beberapa penyebabnya. Latihan presentasi yang menggabungkan teknologi sebagai alat pembelajaran dapat membantu siswa mengungkapkan kemampuan berbicara di depan umum di era digital ini.

Hasil yang diperoleh dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X IPS-1 dengan menggunakan aplikasi canva untuk kemampuan berbicara melalui kegiatan presentasi dengan memanfaatkan aplikasi canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan nilai rata-rata mencapai 82,99 yaitu baik.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Annisa adalah sama-sama meneliti tentang kemampuan berbicara yang membedakan penelitian ini dengan penelitian Annisa terletak pada kegiatan pembelajarannya dimana penelitian ini melakukan kegiatan bermain peran sedangkan penelitian Annisa melakukan kegiatan presentasi dengan memanfaatkan aplikasi canva.

Keempat, penelitian oleh Susi dari hastining (2023) yang berjudul “Media Poster Digital Etnobotani Wujud Sesaji pada Sastra Pentas Sebagai Bahan Ajar Mapel Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas X di SMK Darul Ulum 1 Peterongan Jombang”. Hasil penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan membentuk siswa dalam mencintai budaya local melalui media dan bahan ajar poster digital etnobotani wujud sesaji pada sastra pentas. Penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ini menggunakan metode rancangan desain penelitian tindakan kelas dengan perlakuan pada 2 siklus.

Hasil penelitian penerapan poster digital etnobotani dalam bentuk sesaji pada mata pelajaran bahasa Indonesia guna meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik di SMK Darul Ulum 1 Peterongan Jombang memiliki dampak yang cukup besar bagi siswa. Hasil dari penelitian ini ada 85% siswa di kelas yang berjumlah 17 orang siswa pada kelas akuntansi. Siswa mampu dan mau mengungkapkan pendapat mereka dan menceritakan berbagai bentuk sesaji yang ada dan berkembang di daerah mereka dengan penuh antusias.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Susi Darihastining adalah sama-sama meneliti tentang kemampuan berbicara siswa. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Susi adalah pada metode pembelajaran yang digunakan. Penelitian tersebut berfokus pada media poster digital etnobotani sedangkan penelitian ini berfokus pada metode bermain peran.

Kelima, penelitian oleh Cecep Wahyu Hoerudin (2023) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia pada Anak Usia Dini”. Permasalahan dalam penelitian ini adalah perkembangan bahasa anak berada pada masa-masa yang sangat mengagumkan dan memiliki potensi yang tidak terbatas untuk dikembangkan. Pembelajaran yang sangat konvensional menyebabkan anak bosan dan tidak termotivasi untuk mengembangkan bahasanya oleh karena itu diperlukan media-media pembelajaran yang bervariasi dalam pengembangan kemampuan berbahasa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada anak.

Metode yang digunakan Cecep yaitu pelaksanaan pengabdian dengan 3 tahapan yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Hasil penelitian kegiatan PKM dilaksanakan sebanyak 2x pertemuan dengan rincian pertemuan 1 digunakan untuk menyampaikan materi sedangkan pertemuan 2 untuk melakukan bimbingan latihan/ praktik agar semua peserta memiliki kemampuan berbicara bahasa Indonesia pada anak usia dini sesuai dengan tujuan dari kegiatan PKM. Selama 2x pertemuan peserta menunjukkan ketertarikan yang sangat tinggi untuk belajar, dibuktikan dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan saat kegiatan berlangsung.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Cecep Wahyu Hoerudin adalah sama-sama meneliti tentang kemampuan berbicara siswa. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Cecep adalah pada metode pembelajaran yang digunakan. Penelitian tersebut dengan metode pelaksanaan program pengabdian sedangkan penelitian ini berfokus dengan menggunakan metode bermain peran.

Konsep Operasional

Konsep operasional merupakan konsep yang dibuat untuk menjelaskan dan memberikan batasan-batasan terhadap konsep teoretis agar tidak terjadi kesalah pahaman dan juga mempermudah dalam penelitian. Adapun variabel yang akan dioperasionalkan yaitu metode bermain peran (variabel X) atau variabel bebas dan kemampuan berbicara (variabel Y) atau variabel terikat.

- a) Bermain Peran (X)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Langkah-langkah yang mendukung metode bermain peran ini adalah:

Tahap Awal.

- 1) Guru memberikan informasi tentang indikator yang akan dicapai.
- 2) Guru memotivasi siswa, agar suasana tidak menjadi tegang.

Tahap Pelaksanaan

- 1) Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
- 2) Guru membentuk siswa dengan beberapa kelompok yang terdiri dari siswa.
- 3) Guru memberi penjelasan kepada setiap kelompok tentang materi teks biografi (bermain peran).
- 4) Ketua kelompok menjelaskan materi kepada siswa yang ada pada kelompoknya.
- 5) Guru menjelaskan kembali tata cara pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran dan mengaitkan dengan materi teks biografi agar tidak terjadi miskonsepsi.
- 6) Guru menyiapkan panggung (ruang kelas), menata tempat duduk dan arena bermain peran.

Tahap Akhir

- 1) Dibagian penutup bermain peran setiap kelompok mempresentasikan ulasan atau kesimpulan sesuai teks biografi
- 2) Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lainnya untuk menanggapi dan mengomentari hasil presentasi kelompok yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sedang tampil di depan kelas (observer).

- 3) Penutup
- b) Kemampuan Berbicara (Y)

Meningkatkan kemampuan berbicara adalah skor yang didapatkan dari proses berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks biografi. Skor ini menggambarkan peningkatan kemampuan berbicara siswa.

Aspek-aspek yang dinilai dalam meningkatkan kemampuan berbicara antara lain:

- 1) Lafal
- 2) Tata bahasa
- 3) Kosa kata
- 4) Kefasihan
- 5) Pemahaman

D Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran menurut Uma Sekaran dalam *bukunya Business Research* (1992), merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Dengan kata lain Kerangka pikir merupakan bagian dari teori yang menjelaskan tentang alasan atau argument dari rumusan hipotesis, menggambarkan alur pemikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain tentang hipotesis yang diajukan.

Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas X PKM SMK Perpajakan Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ditemukannya permasalahan bahwa nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks biografi tergolong rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara kelas X PKM yaitu metode bermain peran. Metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang membagi siswanya menjadi beberapa kelompok. Lalu guru hanya perlu membimbing membuat kesimpulan maupun menambahkan apabila ada yang kurang jelas.

Sebelum proses pembelajaran berlangsung, terlebih dahulu kelas diuji dengan memberikan tes awal (*pretest*). Kemudian kelas diberi pengajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*treatment, pemberian perlakuan*). Selanjutnya untuk melihat perbandingan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks biografi maka akan diberi tes akhir (*posttest*).

Bagan 2.1. Kerangka Berpikir

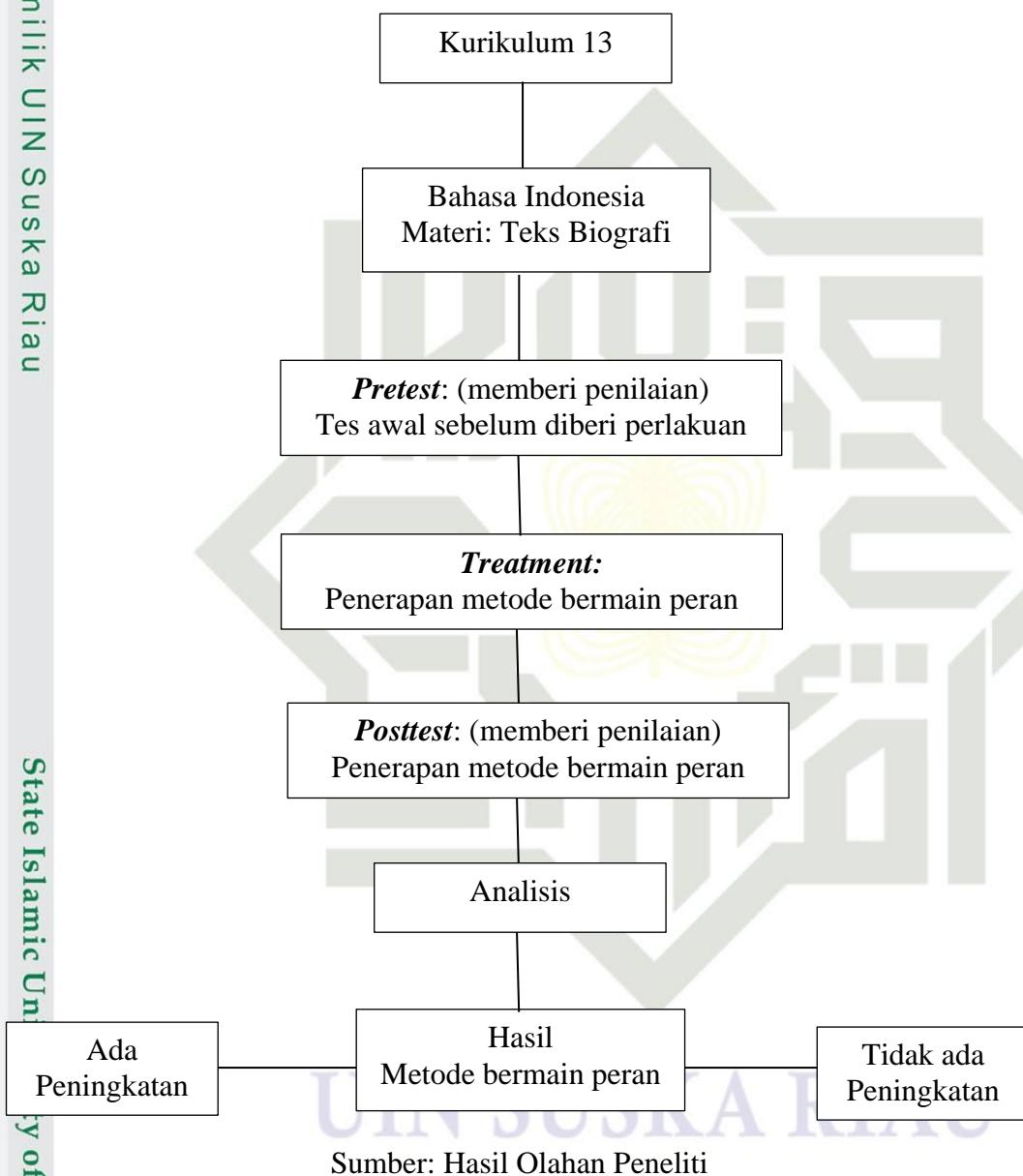
Untuk memaksimalkan kemampuan berbicara, tentunya pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode bermain peran. Metode bermain peran telah dipertimbangkan dan mempunyai kecocokan dengan materinya, di mana metode bermain peran ini melibatkan peserta didik secara penuh dan memberikan pelajaran yang bermakna pada peserta didik. Peserta didik termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik dan terlibat penuh dari awal persiapan pembelajaran hingga evaluasi pembelajaran.

Tujuan akhir dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Indonesia. Berdasarkan uraian di atas kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat diuraikan pada bagai di bawah ini:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Menurut Sugiyono (2015, hlm.109) Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen, yaitu jenis *PreExperimental Design*. Di mana desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh sebab masih ada terdapat variabel luar yang juga berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Oleh karena itu hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, sampel tidak dipilih secara random. Penelitian di sini menggunakan satu kelas sampel eksperimen saja dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas X PKM SMK Perpajakan Riau.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen diartikan sebagai pendekatan penelitian kuantitatif yang paling penuh, artinya memenuhi semua persyaratan untuk menguji hubungan sebab akibat.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen jenis *One-Group Pretest Posttest Design*. Dalam penelitian ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.1. Desain Penelitian

Sebelum	Perlakuan	Sesudah
O ₁	X	O ₂

(sumber: Sugiyono, 2015)

Keterangan:

O₁: Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O₂: Nilai *Posttest* (sesudah diberi perlakuan)

X: Perlakuan yang diberikan

Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Perpajakan Riau. Khususnya kelas X PKM semester 2 tahun ajaran 2021/2022. Pemilihan tersebut berdasarkan beberapa pertimbangan, yakni:

- 1) SMK tersebut pernah digunakan peneliti melakukan PPL sehingga memudahkan pelaksanaan penelitian.
- 2) Guru kelas X PKM mengalami kesulitan dalam meningkatkan keterampilan berbicara.
- 3) Sekolah tersebut belum pernah digunakan sebagai objek penelitian sejenis sehingga terhindar kemungkinan adanya penelitian ulang. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2022

D. Populasi Penelitian
1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas X PKM SMK Perpajakan Riau dengan jumlah siswa 32 orang siswa.

3. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi sebagai contoh untuk dikenali penelitian. Sampel juga merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut yang diharapkan dapat mewakili populasi dalam penelitian. Apa yang diteliti dalam sampel kesimpulannya dapat digunakan dalam populasi, sehingga teknik pengambilan sampel harus benar-benar representatif.

Sampling adalah cara pengambilan sampel. Teknik sampling adalah cara menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data dalam penelitian dengan memperhatikan sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representatif. Teknik sampling pada dasarnya dapat dikelompokan menjadi 2, yaitu teknik sampling *non probabilitas* dan teknik sampling *probabilitas*. Teknik sampling yang digunakan peneliti adalah *non probabilitas*.

Teknik sampling *non probabilitas* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Jenis sampling *non probabilitas* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau sering disebut sensus. Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel. Menurut Arikunto jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih dari 100, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh dari populasi yang diambil, yaitu seluruh siswa kelas X PKM SMK Perpajakan Riau.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	X PKM	12	20	32

E. Variabel Penelitian

variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat nilai dari objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Variabel utama dalam penelitian ini terdiri dari dua macam variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan timbulnya variabel *dependent* (terikat). Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan metode bermain peran (Role Playing). Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berbicara.

F. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan yaitu tes hasil kemampuan berbicara dengan jenis pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum metode bermain peran (Role Playing), sedangkan posttest dilakukan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran (Role Playing).

G. Teknik Pengumpulan Data

Ada dua teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologi. dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Dalam mengumpulkan data, peneliti melakukan observasi dengan melihat keadaan sekolah, proses belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan melihat keterampilan berbicara di kelas X PKM SMK Perpajakan Riau.

2. Tes

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

data yang akan dilakukan sebagai berikut:

- a. Tes awal (Pretest):** tes awal dilakukan sebelum treatment, pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan berbicara yang dimiliki oleh siswa sebelum digunakannya metode bermain peran.
- b. Treatment (pemberian perlakuan):** dalam hal ini peneliti menggunakan metode bermain peran.
- c. Tes akhir (posttest):** setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah posttest untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain peran.

H. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Kemudian dibandingkan. Untuk membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *post-test*. Pengajuan perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (t-test). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Grup Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

Analisis Data Statistik Deskriptif

Analisis data statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

Rata-rata (Mean)**Data Tunggal**

$$\bar{x} = \frac{x_1 + x_2 + x_3 + \dots + x_n}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = rataan (mean)

x_i = data ke $-i$

$\sum x$ = jumlah data

n = banyaknya data

Data kelompok

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

\bar{x} = rataan (mean)

x_i = nilai tengah kelompok data ke $-i$

f_i = frekuensi kelas i

\sum = notasi sigma (jumlah)

Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P: Angka persentase

f: Frekuensi yang dicari persentasenya

n: Banyaknya sampel responden

(Arikunto, 2021)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dengan analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dirancangkan oleh depdikbud (2003) yaitu:

Tabel 3.3 Standar Ketuntasan Hasil Kemampuan Berbicara

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Kemampuan Berbicara
0-49	Sangat rendah
50-69	Rendah
70-79	Sedang
80-89	Tinggi
90-100	Sangat tinggi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A: Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang mengkaji tentang penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa kelas X PKM SMK Perpajakan Riau, maka dapat disimpulkan bahwa secara umum kemampuan berbicara pada siswa kelas X PKM sebelum menerapkan metode bermain peran tergolong rendah yaitu dengan kategori sangat rendah 6,25%, rendah 81,25%, sedang 3,125%, tinggi 9,375%, sangat tinggi 0%.

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum metode bermain peran memberikan adanya peningkatan terhadap kemampuan berbicara pada siswa kelas X PKM hal ini dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi yaitu 28%, tinggi 59%, sedang 13%, rendah 0%, dan sangat rendah berada pada presentase 0%.

B: Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru dalam mengajarkan materi pelajaran, yang pertama-tama harus diperhatikan oleh seorang guru adalah bagaimana memilih suatu metode dalam pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan karena dengan pemilihan metode yang tepat dapat membantu murid untuk meningkatkan kemampuan berbicara.
2. Dari hasil penelitian yang diperoleh, peneliti mengharapkan metode

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bermain peran sebaiknya dijadikan sebagai salah satu penerapan metode pembelajaran di kelas X karena dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

3. Diharapkan pada pihak sekolah agar memaksimalkan sarana dan prasarana misalnya buku cetak dan alat tulis serta alat peraga yang akan membantu dalam proses pembelajaran di sekolah.
4. Kepada calon peneliti, akan dapat mengembangkan dan memperkuat metode bermain peran serta memperkuat hasil penelitian ini

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, M. (2007). *Nulis Yuk! Novel Cerpen Bagi Pemula*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Brown, G. & Yule, G. (1983). *Teaching The Spoken Language: An Approach Based On The Analysis of Conversational English*. Cambridge: University Perss.
- Burhan, Nurgiyantoro. (2001). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Carpio, Rustica dan Anacleta M. Encarnacion. (2005). *Private and Public Speaking*. Diterjemahkan oleh A. Rahman Zainuddin dengan judul, *Private and Public Speaking*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Dardjowidjojo, S. (2005). *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Darihastining, Susi, Chalimah Chalimah, and Alifiyah Mila Rizka. "Media Poster Digital Etnobotani Wujud Sesaji pada Sastra Pentas Sebagai Bahan Ajar Mapel Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas X di SMK Darul Ulum 1 Peterongan Jombang." *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*. 3.2 (2023): 250-261.
- Harris, D.P. (1969). *Testing English as a Second Language*. USA: Mc Graw-Hill, Inc.
- Hikmah, M., & Haryadi, H. (2022). Aplikasi Tiktok sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Keterampilan Berbicara untuk Siswa SMA. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 6 (2), 369-377.
- Hoerudin, C.W. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia pada anak usia dini. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1 (1), 59-68.
- Maidar G Mukti Arsjad. (1998). *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Airlangga.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan wajar UIN Suska Riau.

- Mc Shane & Glinow. (2007). *Organizational Behavior*, Fourth Edition, McGraw Hill International Edition, 2008. Prentice Hall.
- Mulgrave, Dorothy. (1954). *Speech*. New York: Barnes & Noble, Inc.
- Oemar, Hamalik. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Robbins, Stephen P. (2006). *Perilaku Organisasi Edisi Bahasa Indonesia*. Cetakan ke 2. Jakarta: PT Indeks, Kelompok Gramedia.
- Safari. (1997). *Pengujian dan Penilaian Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta: PT. Kartanegara.
- Soelaiman. (2007). **Manajemen Kinerja**: Langkah Efektif untuk Membangun, Mengendalikan dan Evaluasi Kerja. Cetakan Kedua. Jakarta: PT. Intermedia Personalia Utama.
- St. Y. Slamet. (2008). *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar*. Surakarta: UNS Press.
- Subagyo, Heru. (2013). *Roleplay*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyatna, Anirun. (1998). *Menjadi Aktor*. Bandung: STB, Taman Budaya Jawa Barat dan PT. Rekamedia Multiprakarsa.
- Syach, A., Sugandi, D., & Putra, F. D. H. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa dengan Metode *Student Facilitator and Explaining* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 1 (2), 155-168.
- Tarigan, Hendry Guntur. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Hendry Guntur. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Uno, Hamzah B. (2011). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulandari, A., & Sitepu, T. (2024). Analisis Kemampuan Berbicara Melalui Kegiatan Presentasi dengan Memanfaatkan Aplikasi Canva pada

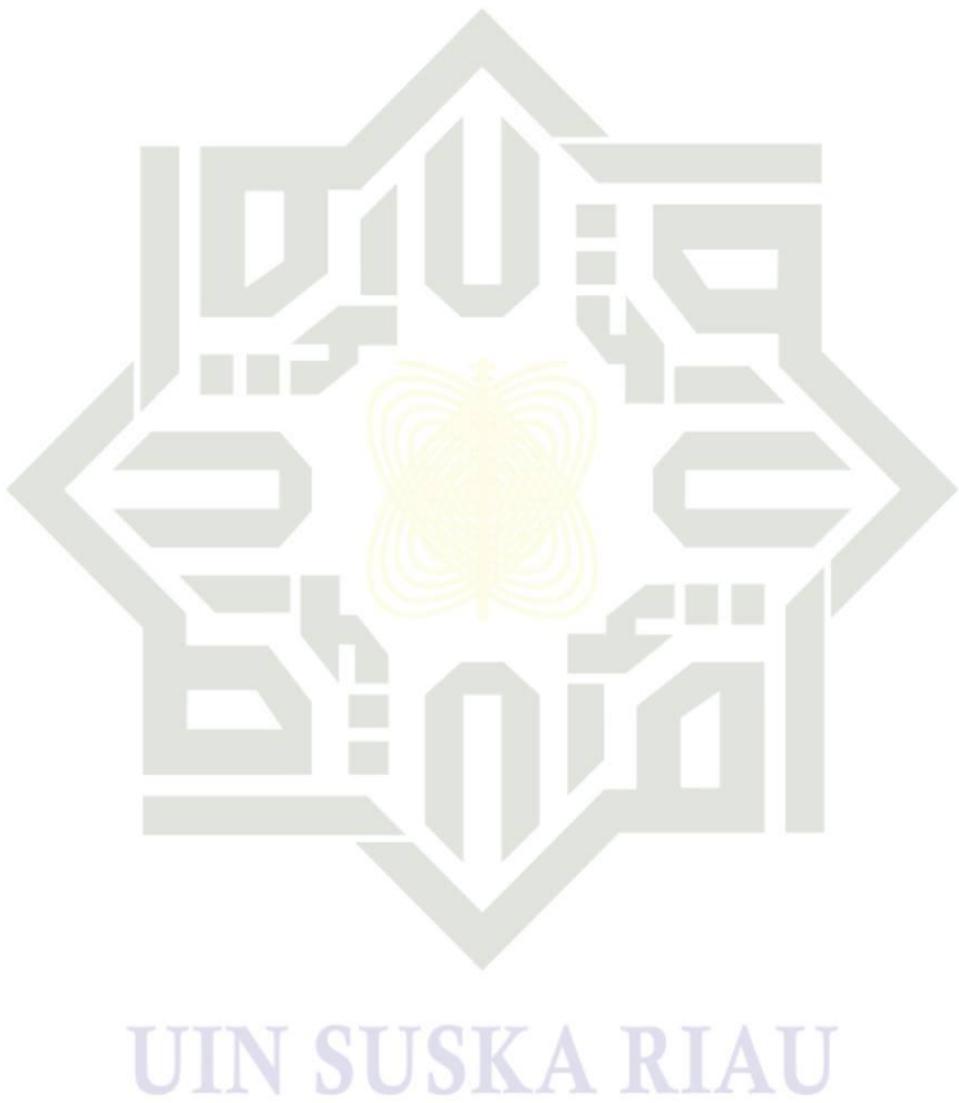


- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X IPS-1 SMA Sinar Husni Helvetia Medan Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4 (2), 705-714.





© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**KELAS EKSPERIMENT**

Satuan Pendidikan	: SMK Perpajakan Riau
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Materi Pokok	: Teks Biografi
Kelas/ Semester	: X/Genap
Tahun Pelajaran	: 2022/2023
Alokasi Waktu	: 2 JP x 45 menit (1x pertemuan)
Kompetensi Inti (KI)	
<p>K1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>K2: Mzenghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong-royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berintegrasi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak dilingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.</p>	
<p>K3: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusian, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	
<p>K4: Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak</p>	

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

A. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
4.15 Menceritakan kembali isi teks biografi baik lisan maupun tulis.	4.15.1 Merancang kerangka teks biografi berdasarkan informasi tokoh 4.15.2 Mendemonstrasikan teks biografi berdasarkan informasi tokoh.

B. Tujuan Pembelajaran

Melalui metode bermain peran, siswa diharapkan:

1. Mampu merancang kerangka teks biografi sesuai dengan informasi tokoh dengan tepat.
2. Mampu meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan kerjasama dalam menyusun teks biografi.
3. Mampu mendemonstrasikan teks biografi di depan kelas (bermain peran).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Materi Pembelajaran

1. Faktual: Contoh teks biografi
2. Konseptual: Struktur teks biografi, unsur-unsur teks biografi
3. Prosedural: Langkah-langkah mendemonstrasikan teks biografi
4. Metakognitif: Menerapkan keteladanan tokoh dalam teks biografi dalam kehidupan sehari-hari

D. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Bermain Peran
3. Metode : Diskusi, kolaborasi, bermain peran

E. Media dan Alat

1. Media : Teks biografi
2. Alat : Infocus, laptop, papan tulis, spidol

F. Sumber Belajar

1. Suherli, dkk.2017. *Buku Guru Bahasa Indonesia Kelas X revisi tahun 2017*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
2. Suherli, dkk.2017. *Buku Peserta didik Bahasa Indonesia Kelas X revisi tahun 2017*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
3. Materi pembelajaran dari laman *youtube* berkaitan langkah menyusun teks biografi. Sumber:
<https://www.youtube.com/watch?v=fGFrV7ipWhM>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

G. Kegiatan Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjangkan syukur kepada Tuhan TME dan berdoa untuk memulai pembelajaran. 2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. 3. Guru menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajukan pertanyaan tentang pemahaman peserta didik terhadap materi sebelumnya dengan pengalaman peserta didik. <p>Motivasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. <p>Langkah-langkah pengaplikasian metode bermain peran: (rencana/persiapan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan KD, dan metode pembelajaran yang akan digunakan. 2. Guru membagi kelompok bermain peran sesuai dengan peran yang akan dimainkan. 3. Guru menjelaskan kembali tata cara pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran dan mengaitkannya dengan materi teks biografi agar tidak terjadi miskonsepsi. 4. Guru membimbing peserta didik untuk menempati kelompok yang sudah ditentukan. 	5 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kegiatan Inti

	<p>Masing-masing kelompok terdiri dari 6-8 anggota per kelompoknya.</p> <p>5. Guru menyiapkan panggung (ruang kelas), menata tempat duduk dan arena bermain peran.</p>	
	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyangkan slide teks biografi dengan power point. 2. Guru dan peserta didik melakukan pengamatan tentang teks biografi (literasi). 3. Guru mengajak peserta didik untuk menghubungan hasil pengamatan dengan penjelasan teoritis yang dipahami peserta didik dari pengetahuan sebelumnya. <p>Pertanyaan</p> <p>Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk menjawab dan mengajukan pertanyaan.</p> <p>Menalar</p> <p>Kegiatan/pelaksanaan metode bermain peran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 6-8 siswa. 2. Guru mengecek skenario bermain peran yang sudah dipersiapkan siswa sesuai dengan tema yaitu teks biografi. 3. Guru menjelaskan pembagian waktu bermain peran, yaitu ada pembuka, proses, dan penutup berupa ulasan teks biografi. 4. Masing-masing kelompok secara bergiliran menampilkan kreatifitasnya sesuai alokasi waktu yang sudah ditentukan. 5. Kelompok yang tidak tampil akan bertindak sebagai penonton (observer) melakukan penilaian antar teman. 6. Guru mengawasi jalannya metode bermain peran dan menilai keterampilan siswa dengan menggunakan instrumen penilaian. <p>Komunikasi</p> <p>Guru menanyakan kepada siswa bagaimana kesan yang mereka dapatkan selama pembelajaran berlangsung.</p> <p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dibagian penutup bermain peran setiap kelompok mempresentasikan ulasan atau 	35 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. kesimpulan sesuai teks biografi. 2. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lainnya untuk menanggapi dan mengomentari hasil presentasi kelompok yang sedang tampil di depan kelas (observer). 3. Guru memberikan refleksi ulasan tambahan. <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat rangkuman simpulan pelajaran. 2. Guru melakukan penilaian atau evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. 3. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. 4. Sebelum menutup pembelajaran guru mengajak peserta didik secara bersama memberikan tepuk tangan yang meriah terhadap kelompok yang bermain lebih aktif dan kreatif. 5. Guru menutup pelajaran 	5 menit
----------------	---	---------

H. Penilaian

1. Proses : Partisipasi siswa dalam kegiatan bermain peran.
2. Produk individu. : Hasil kemampuan berbicara yang dikembangkan secara

Kampar, Maret 2023

Peneliti

Dewi Aisyah Lestari

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LEMBAR VALIDASI TES UNJUK KERJA KEMAMPUAN BERBICARA
KELAS X SMK PERPAJAKAN RIAU**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maszurah Karolina, S.Pd.
NIM : 19980504172083
Pekerjaan : Guru Bahasa Indonesia SMK Perpajakan Riau
Pangkat/Golongan : -

Telah melakukan validasi terhadap tes unjuk kerja yang disusun oleh Dewi Aisyah Lestari NIM 11811123547 tahun masuk 2018. Yang bersangkutan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan akan melakukan penelitian dengan judul penelitian “Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X PKM SMK Perpajakan Rian”.

A. Petunjuk

1. Melalui lembar validasi ini, Bapak/Ibu diminta untuk memberikan pendapat dan penilaian atau validasi terhadap tes unjuk kerja ini.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu!

Keterangan:

No	Penilaian	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Netral (N)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3. Jika Bapak/Ibu memberi penilaian Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS) pada butir-butir pernyataan, mohon tuliskan catatan perbaikan pada kolom yang telah disediakan. Jika Bapak/Ibu memberi penilaian Sangat Setuju (SS), Setuju (S), atau Netral (N) pada butir-butir pernyataan, maka Bapak/Ibu tidak perlu menuliskan catatan perbaikan.
4. Jika Bapak/Ibu merasa perlu untuk memberi catatan secara umum demi perbaikan instrumen ini, mohon tuliskan pada bagian saran secara umum.

B. Saran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Mohon Bapak/Ibu menuliskan identitas lengkap di akhir lembar validasi tes unjuk kerja ini.

Za milik UIN Suska Riau	3	URAIAN	PENILIAN				
			SS	S	N	TS	STS
		Aspek Petunjuk					
		a. Petunjuk instrumen dinyatakan secara jelas	√				
		b. Kriteria skor yang diberikan dinyatakan secara jelas	√				
		Aspek Cakupan Instrumen Penilaian					
		a. Butir-butir pernyataan pada tes unjuk kerja dinyatakan dengan jelas	√				
		b. Kompetensi yang ingin dicapai dan disajikan dalam tes	√				
		Aspek Bahasa					
		a. Menggunakan ejaan yang disempurnakan		√			
		b. Menggunakan istilah yang sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasan	√				
		c. Struktur kalimat yang digunakan baku	√				
		d. Bahasa disesuaikan dengan tahap perkembangan	√				
		e. Bahasa yang digunakan sederhana, lugas, dan mudah dipahami		√			

Demikian pernyataan ditulis agar dapat digunakan semestinya

Pekanbaru, 13 April 2022



Mazurah Zulkarolina, S.Pd.
NIGKY 19980504172083

INSTRUMEN PENELITIAN TES UNJUK KERJA KEMAMPUAN BERBICARA SISWA KELAS X PKM SMK PERPAJAKAN RIAU

A: Pengantar

Terlebih dahulu peneliti mendoakan semoga Ananda selalu berada dalam keadaan sehat dan dilindungi oleh Allah SWT. Peneliti juga mengucapkan terima kasih atas kesediaan Ananda untuk meluangkan waktu mengerjakan tes ini. Tes ini diberikan dalam rangka pengumpulan data penelitian yang berjudul “Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X PKM SMK Perpajakan Riau” pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Selain itu, hasil tes juga dimaksudkan sebagai masukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, terutama di kelas X PKM SMK Perpajakan Riau. Sesuai dengan tujuan diharapkan Ananda mengerjakan tes dengan sungguh-sungguh. Ananda tidak akan dirugikan karena hasil tes tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Atas kerjasama dan bantuan Ananda, peneliti mengucapkan terima kasih.

B: Petunjuk Umum

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rubik Penilaian Kemampuan Berbicara

No	Aspek penilaian	Deskripsi	Skor
1	Lafal	Tekanan ucapannya baku (tidak terdengar bahasa asing/daerah)	4
		Ucapannya selalu dapat dipahami	3
		Melafalkan dengan sulit	2
		Ucapannya susah sekali dipahami, sehingga sering diminta untuk mengulangi apa yang dikatakan.	1
2	Tata Bahasa	Tidak membuat kesalahan tatabahasa atau susunan kata.	4
		Sedikit sekali membuat kesalahan tata bahasa/ susunan kata, tetapi tidak mengaburkan arti	3
		Sering membuat kesalahan tatabahasa dan susunan kata, sehingga sewaktu-waktu mengaburkan arti.	2
		Kesalahan tata bahasa dan susunan kata menyebabkan pembicaraannya sukar dipahami, sehingga ia harus sering mengubah bentuk ungkapan/kalimat	1
3	Kosa Kata	Penggunaan kata yang ungkapannya baik sekali	4
		Kadang-kadang menggunakan kata yang tidak tepat.	3
		Sering menggunakan kata yang salah/ tidak tepat, sehingga percakapannya terbatas.	2
		Salah menggunakan kata dan sangat terbatas kata yang digunakan, menyebabkan pembicaranya sukar sekali untuk dipahami	1
4	Kefasihan	Pembicaraannya lancer sekali.	4
		Kecepatan berbicara sedikit dipengaruhi oleh kesulitan bahasa	3
		Kecepatan dan kelancaran berbicara banyak dipengaruhi oleh kesulitan-kesulitan berbahasa.	2
		Sering agak ragu-ragu dalam berbicara, sehingga sering terpaksa berdiam diri karena penguasaan bahasanya terbatas.	1
5	Pemahaman	Dapat memahami tanpa menemui kesulitan	4
		Dapat memahami semua percakapan secara normal.	3
		Dapat memahami sebagian besar percakapan dengan banyak pengulangan-pengulangan	2
		Sulit mengikuti percakapan orang lain.	1

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sumber: (Safari: 1997: 82-84)

Penutup

Sebelum rubrik penilaian keterampilan berbicara dikumpulkan, periksalah kembali apakah rubrik penilaian sudah lengkap dan Ananda sudah menuliskan nama dikertas tersebut!

Atas kerjasama dan bantuan Ananda, peneliti mengucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 13 April 2022

Yang Menyatakan

Dewi Aisyah Lestari
NIM 1181112354

UIN SUSKA RIAU



Dokumentasi:

Gambar 1. Penampilan Teks Biografi



Gambar 2. Diskusi Kelompok



Gambar 3. Bermain Peran (Teks Biografi RA Kartini)



Gambar 4. Bermain Peran (Teks Biografi RA Kartini)

UIN SUSKA RIAU



Gambar 5. Bermain Peran (Teks Biografi Ir. Soekarno)



Gambar 6. Bermain Peran (Teks Biografi Ir. Soekarno)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كالجية التربيية والتجعلية
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampahan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/7867/2022
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 28 Juni 2022 M

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

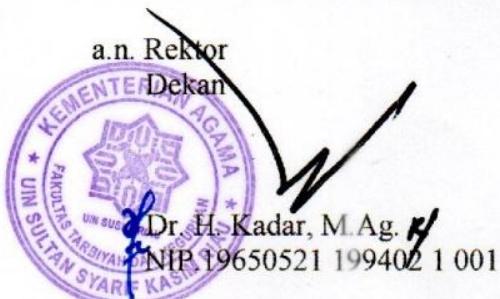
Nama	: DEWI AISYAH LESTARI
NIM	: 11811123547
Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/ 2022
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X PKM SMK Perpajakan Riau
Lokasi Penelitian : SMK Perpajakan Riau

Waktu Penelitian : 3 Bulan (28 Juni 2022 s.d 28 September 2022)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau



YAYASAN SYAKSHIYATUL UMMAH

SMK PERPAJAKAN RIAU

Jl. Pasir Putih/Purnama, Dusun III Bencah Limbat Pandau Jaya
Website: www.smkperpajakanriau.sch.id Email: smkperpajakanriau@gmail.com
Telp.  (0761) 8442620 - Hp. 0812-6130-7732/ 0853-6381-5588

Kampar, 20 April 2022

Nomor : 587/SMK-Per/EX/IV/2022

Lamp : -

Perihal : Konfirmasi Izin Prariset

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Sultan Syarif Kasim Riau

Di –

Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/5524/2022, dengan perihal Mohon Izin Melakukan Prariset tertanggal 13 April 2022, maka Kepala SMK Perpajakan Riau menerangkan nama mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Dewi Aisyah Lestari
NIM	: 11811123547
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan Universitas UIN Suska Riau

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut kami terima untuk melaksanakan Prariset di SMK Perpajakan Riau.

Demikianlah surat ini dibuat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Dr. DECKY SAPUTRA, M.Pd.I
NIGTY 19850804171001





UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/5524/2022
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : ***Mohon Izin Melakukan PraRiset***

Pekanbaru, 13 April 2022

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SMK Perpajakan Riau
di
Tempat

Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

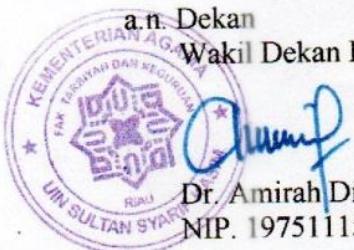
Nama	:	DEWI AISYAH LESTARI
NIM	:	11811123547
Semester/Tahun	:	VIII (Delapan)/ 2022
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan III



Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 P E K A N B A R U
 Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/48859
 TENTANG

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN
 PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**



Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU**, Nomor : **Un.04/F.II/PP.00.9/7867/2022** Tanggal 28 Juni 2022, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

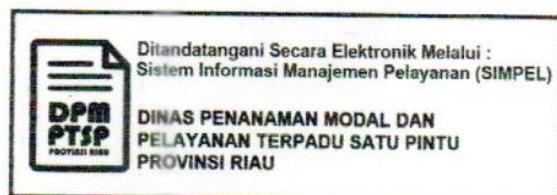
1. Nama	:	DEWI AISYAH LESTARI
2. NIM / KTP	:	118111235470
3. Program Studi	:	PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
4. Jenjang	:	S1
5. Alamat	:	PEKANBARU
6. Judul Penelitian	:	PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS X PKM SMK PERPAJAKAN RIAU
7. Lokasi Penelitian	:	SMK PERPAJAKAN RIAU

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 30 Juni 2022



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau
3. DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Dewi Aisyah Lestari, lahir di Pekanbaru pada tanggal 14 Januari 2000, anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Zulhaini dan Ibu Nur Ainar, S.Hum., S.Pd., Gr. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di Sekolah Dasar Negeri 024 Tarai Bangun pada tahun 2012. Setelah tamat sekolah dasar penulis melanjutkan pendidikan ditingkat menengah pertama di SMP Negeri 4 Tambang dan selesai pada tahun 2015, kemudian penulis melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA Negeri 2 Tambang dan selesai pada tahun 2018. Pada tahun 2018 penulis diterima sebagai mahasiswa di jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Atas izin dan pertolongan Allah SWT, kedua orang tua, keluarga besar, sahabat dan teman-teman semua, penulis bisa berhasil menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi dengan skripsi yang berjudul “Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X PKM SMK Perpajakan Riau”.

UIN SUSKA RIAU