

Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Menerapkan Metode Sosiodrama (*Role Playing*) di Kelas IV (Empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022

Rosdayani¹

¹Guru Kelas IV SDN Serewa Kec. Praya Tengah Lombok Tengan, NTB.

Email: rosdiyanisdnserewa@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara dengan menerapkan metode sosiodrama (*Role Playing*) di Kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 27 orang siswa terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Metode penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus tindakan. Tiap-tiap siklus terdiri atas empat tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan hasil tindakan, dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil analisis data dapat ditarik simpulan sebagai berikut bahwa metode sosiodrama (*Role Playing*) dapat meningkatkan keterampilan berbicara di Kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022. Peningkatan ini dapat dilihat dari ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus I yaitu sebesar 59, 26% dan siklus II meningkat menjadi 92,59%. Peningkatan ini pula dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru sebesar 13 dengan kategori baik pada siklus I dan meningkat menjadi 18 dengan kategori sangat baik pada siklus II. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I sebesar 46 dengan kategori aktif, meningkat menjadi 67 dengan kategori sangat aktif pada siklus II. Berdasarkan hasil analisis siklus I dan II diperoleh peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 33, 33%. Simpulan penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara dengan menerapkan metode sosiodrama (*Role Playing*) di Kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022

Kata Kunci : keterampilan berbicara, Sosiodrama (*role playing*)

PENDAHULUAN

Pembangunan yang dilakukan seluruh wilayah Indonesia untuk mewujudkan cita-cita bangsa salah satunya melalui pembangunan SDM yang dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan suatu bangsa. Pembangunan SDM ini salah satunya dengan cara peningkatan kualitas pendidikan mengingat pendidikan adalah sebagai salah satu dasar untuk menghasilkan SDM yang berkualitas.

Upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia merupakan tugas besar dan berjangka waktu panjang karena masalahnya menyangkut pendidikan, sehingga harus melalui proses yang baik dan terarah. Iklim belajar dan mengajar yang dapat membutuhkan rasa percaya diri dan budi daya belajar dikalangan masyarakat terus dikembangkan agar tumbuh sikap dan perilaku yang kreatif, inovatif dan keinginan untuk maju (Marimba, 2005 : 31).

Dalam pendidikan terjadi proses belajar mengajar antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Berhasil tidaknya pembelajaran tentu melibatkan banyak faktor pendukung, yang terpenting adalah bagaimana seorang pendidik (guru) dapat menjalankan tugas dan fungsinya sebagai pengajar di kelas serta penguasaan materi pelajaran.

Metode mengajar yang tepat sangat berperan dalam membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Bahkan siswa akan semakin bersemangat dan merasa senang untuk belajar bila metode mengajar guru sangat menarik dan mudah dipahami. Sebaliknya bila metode yang digunakan tidak menarik, sukar dimengerti dan membosankan bagi siswa.

Jika dicermati faktor tersebut disimpulkan guru masih kurang kreatif dan variatif dalam menggunakan media dan strategi pembelajaran. Penerapan dan pemodelan dalam berbicara belum dilakukan. Menurut peneliti keterampilan sejenisnya mestinya harus sering latihan agar keterampilan imajinasi, ide dan bakat siswa dapat tumbuh dan berkembang. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti bersama guru

merancang pembelajaran berbicara dengan strategi pemodelan sosiodrama (*role playing*). Diharapkan dengan sosiodrama siswa menguasai masing tokoh dan karakter yang dilakoninya sehingga siswa tergugah untuk berbicara lebih terampil. Dalam pengajaran terdapat banyak jenis metode yang dapat diterapkan dalam belajar mengajar.

Dalam mengimplementasikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Mulyasa (2003:14) mengetengahkan lima model pembelajaran yang dianggap sesuai dengan tuntutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan adalah.

1. Pembelajaran kontekstual (*contextual teaching learning*),
2. Sosiodrama (*role playing*),
3. Pembelajaran partisipatif (*participative teaching and learning*),
4. Belajar tuntas (*mastery learning*),
5. Pembelajaran dengan modul (*modular instruction*).

Dalam penulisan ini penulis mengetengahkan suatu metode yaitu metode sosiodrama (*role playing*). Sosiodrama (*role playing*) merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik (Mulyasa, 2003:145). Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, keterampilan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui sosiodrama, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Berpijak pada uraian di atas, peneliti dan guru beranggapan bahwa efektifitas pembelajaran keterampilan dan keterampilan berbicara akan dapat ditingkatkan melalui penerapan strategi pemodelan seperti *sosiodrama (Role playing)*. Atas dasar itulah peneliti mengangkat judul tentang “Upaya meningkatkan keterampilan berbicara dengan menerapkan metode sosiodrama (*Role Playing*) di Kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022”.

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

1. Tempat penelitian

Tempat penelitian ini yaitu di SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah di Kelas IV (empat) tahun pelajaran 2021/2022.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap sejak bulan Januari s.d. Maret 2022,

Subjek dan Observer

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam kegiatan penelitian ini semua siswa kelas IV (empat) yang berjumlah 27 orang yang terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 13 orang perempuan.

2. Observer Penelitian

Peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan yang bertindak sebagai observer dan kolaborator adalah guru kelas yang mengajar di kelas lain yaitu Samsul Rijal, S.Pd.

Variabel Penelitian

Dalam rangka memperjelas variabel-variabel yang dipergunakan dalam penelitian ini, maka selanjutnya perlu dijelaskan variabel-variabel penelitian secara operasional. Variabel-variabel dimaksud adalah sebagai berikut:

1. **Keterampilan berbicara adalah**

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mekanistik. Semakin banyak berlatih, semakin dikuasai dan terampil seseorang dalam berbicara. Tidak ada orang yang langsung terampil berbicara tanpa melalui proses latihan (Kundharu Saddhono dan Slamet, 2012: 36).

2. Pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Hamdani, 2011: 87).

Rancangan dan Langkah-langkah Penelitian

Untuk menjelaskan tentang rancangan penelitian, kiranya beberapa hal yang memerlukan penjelasan sebagaimana langkah awal penelitian tindakan kelas. Adapun tahapan pelaksanaan PTK ini meliputi 4 langkah pokok yaitu : perencanaan, implemetasi, observasi, dan evaluasi serta refleksi. Untuk lebih jelasnya akan dideskripsikan sebagai berikut:

1. Rencana : Rencana tindakan apa yang akan dilakukan peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan berbicara dengan menerapkan metode sosiodrama (*Role Playing*) di Kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022.
2. Tindakan : Apa yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya memperbaiki dan keterampilan berbicara dengan menerapkan metode sosiodrama (*Role Playing*) di Kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022 sehingga kondisi yang diharapkan dapat tercapai.
3. Pengamatan : Peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang telah dilakukan dalam penelitian.
4. Refleksi : Peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan atas dampak dari dan dengan menggunakan berbagai kriteria tertentu yang telah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan hasil refleksi tersebut peneliti dapat melakukan modifikasi dan perbaikan dalam hal-hal yang dinilai.

SIKLUS I

a. Tahap Perencanaan

Ide awal : meningkatkan keterampilan berbicara dengan menerapkan metode sosiodrama (*Role Playing*) di Kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022.

Temuan awal : saat ini pembelajaran berbicara adalah pembelajaran yang dilakukan siswa dengan cara menghafal, keseluruhan proses pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, mengajar berpusat pada guru, siswa terlihat pasif, berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Diagnosa (hipotesis) : Melalui metode *role playing* akan dapat meningkatkan keterampilan berbicara dengan menerapkan metode sosiodrama (*Role Playing*) di Kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022.

Rencana tindakan:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang sub pokok bahasan berbicara dengan menggunakan metode *role playing*.
- a) Format tugas : pembiasaan kelompok kecil yang nantinya akan bertugas pertama kali menggunakan metode *role playing* di dalam kelas. Guru menjelaskan maksud

pembelajaran dan tugas kelompok yang akan dikerjakan. Guru menjelaskan garis besar tentang materi pokok bermain peran.

- b) Kegiatan kelompok: masing-masing kelompok bekerja sama mencoba melakukan permainan peran dengan skenario yang di buat oleh guru dengan tujuan siswa dapat menemukan hal-hal yang dikerjakan siswa secara kelompok dengan arahan guru.
- 2) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai proses belajar mengajar siswa dan guru.
- 3) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran dan lembar kerja siswa (LKS) berupa scenario bermain peran.
- 4) Mempersiapkan soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa yaitu tes yang akan diberikan pada setiap akhir siklus berupa teks bermain peran.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

Tindakan ini dilakukan akan berpedoman pada perencanaan yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan yang memungkinkan untuk diubah. Selama pembelajaran berlangsung, guru mengajarkan materi kepada siswa dengan menggunakan RPP yang telah dibuat. Sedangkan peneliti/observer mengamati aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran keterampilan berbicara dengan menerapkan metode sosiodrama (*Role Playing*) di Kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah.

c. Tahap observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat peneliti. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung bagaimana proses pembelajaran siswa pada saat pembelajaran berlangsung yang pegang dan diamati oleh guru pengamat (observer)/kolaborasi..

d. Tahap refleksi

Pada tahap ini peneliti menganalisis dari proses pelaksanaan pembelajaran dan mencari permasalahan yang muncul saat pembelajaran dan apa yang perlu diperbaiki untuk tindakan selanjutnya.

SIKLUS II

a. Tahap perencanaan

1) Rencana Tindakan

Merencanakan ulang kegiatan untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan menerapkan metode sosiodrama (*Role Playing*) di Kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah.

2) Membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang sub pokok bahasan keterampilan berbicara dengan menerapkan metode sosiodrama (*Role Playing*) di Kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah dengan menggunakan metode *role playing*.

Format tugas: pembagaian kelompok kecil yang nantinya akan berperan dalam permainan peran di dalam kelas. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang akan dikerjakan. Guru menjelaskan apa yang akan dilakukan dan dipersiapkan siswa.

Kegiatan kelompok: masing-masing kelompok bekerja sama mencoba melakukan permainan peran dengan tujuan siswa dapat menemukan hal-hal yang yang dikerjakan siswa secara kelompok dibawah arahan dari guru.

3) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai proses belajar siswa

4) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran dan lembar kerja siswa (LKS) berupa teks bermain peran.

5) Mempersiapkan soal tes untuk siswa yaitu tes yang akan diberikan pada setiap akhir siklus.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

Tindakan ini dilakukan akan berpedoman pada perencanaan yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan yang memungkinkan untuk diubah. Selama pembelajaran berlangsung, guru mengajarkan materi kepada siswa dengan menggunakan RPP yang telah dibuat. Sedangkan peneliti mengamati aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran di kelas.

c. Tahap observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat peneliti. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung bagaimana proses pembelajaran siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

d. Tahap refleksi

Pada tahap ini peneliti peneliti mencermati hasil pembelajaran dan hasil observasi pada akhir siklus I dan siklus II. Pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan apakah siklus itu dilanjutkan atau dihentikan atas dasar hasil keterampilan berbicara dengan menerapkan metode sosiodrama (*Role Playing*) di Kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah.

Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2011: 193) terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data atau disebut dengan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu :

- a. **Tes**, yaitu instrumen pengumpulan data untuk mengukur keterampilan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes keterampilan berbicara dengan menerapkan metode sosiodrama (*Role Playing*) di Kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan tes bermain peran pada pertemuan akhir pembelajaran di setiap siklus.
- b. **Observasi**, untuk mendapatkan data proses pembelajaran di kelas yang sumber datanya adalah guru dan siswa. Observasi atau disebut juga pengamatan adalah kegiatan pemusatan perhatian pada suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indra (Suharsimi Arikunto, 2002:133). Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal yang akan diamati atau diteliti. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi untuk mengamati perilaku siswa dan guru pada saat pembelajaran berlangsung.
- c. **Dokumentasi**, teknik dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi untuk memberikan gambaran secara konkret mengenai aktivitas siswa dan guru pada saat pembelajaran dan untuk memperkuat data yang diperoleh. Pada penelitian ini, dokumentasi berupa dokumen nilai awal

siswa yang diperoleh dari guru kelas V dan dokumentasi yang dilakukan dengan cara mengambil foto siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung serta mengumpulkan hasil tes yang telah dikerjakan siswa.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tes

Dalam penelitian tindakan kelas ini soal tes digunakan untuk mengukur hasil keterampilan berbicara dengan menerapkan metode sosiodrama (*Role Playing*) di Kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022 setelah melaksanakan pembelajaran dengan penerapan metode *role playing*. Tes dilaksanakan pada tiap-tiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah melaksanakan pembelajaran keterampilan berbicara.

b. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah sebuah format isian yang digunakan selama observasi dilakukan. Instrumen Observasi yang digunakan berupa *Check List* yaitu pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi sehingga observer tinggal memberi tanda cek (√) tentang aspek yang diobservasi. *Check List* digunakan untuk mengamati partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana guru melaksanakan kegiatan pembelajaran.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan berupa skor penilaian sebelum dan sesudah dilaksanakan metode *role playing* pada materi keterampilan berbicara dan foto-foto pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.

Teknik Analisa Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis tersebut untuk menggambarkan bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan dan perubahan ke arah lebih baik jika dibandingkan dengan keadaan sebelumnya. Pendekatan kuantitatif, dimana semua informasi atau data diwujudkan dalam bentuk angka, analisisnya berdasarkan angka tersebut dengan analisis statistik. Pada akhir setiap siklus I dan II dihitung nilai rata-ratanya. Kemudian dideskripsikan hasil rerata tes siswa tersebut. Jika hasil tes siswa mengalami kenaikan sesuai standar nilai yang telah ditentukan, maka diasumsikan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil keterampilan berbicara dengan menerapkan metode sosiodrama (*Role Playing*) di Kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022:

Untuk dapat menarik kesimpulan dari data yang diperoleh, maka teknik analisis yang ditetapkan adalah metode statistika.

1. Data Hasil Observasi

a. Observasi Aktivitas Guru

1). Menentukan Skor

Data tentang aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dianalisis secara deskriptif kualitatif. Indikator tentang aktivitas guru yang diamati adalah sebanyak 5 indikator dan setiap indikator terdapat 3 deskriptor.

Adapun indikator untuk aktivitas guru sebagai berikut :

a. Perencanaan dan persiapan pembelajaran

- b. Sikap dan keterampilan guru dalam proses pembelajaran sosiodrama (*Role Playing*)
- c. Penguasaan materi pembelajaran dengan teknik sosiodrama (*Role Playing*)
- d. Implementasi langkah-langkah pembelajaran teknik sosiodrama (*Role Playing*)
- e. Keterampilan menutup pembelajaran
- 2). Menentukan skor aktivitas guru maksimal ideal
 - a. Banyaknya indikator = 5
 - b. Skor maksimal setiap indikator = 4
 - c. Skor minimal setiap indikator = 1

Jadi untuk skor maksimal semua indikator adalah : $5 \times 4 = 20$
 Sedangkan skor minimal semua indikator adalah : $5 \times 1 = 5$
- 3). Menentukan Mean Ideal (MI) dan Standar Deviasi Ideal (SDI)
 Analisis data aktivitas guru menggunakan MI (Mean Ideal) dan SDI (Standar Deviasi Ideal) dengan rumus:

$$MI = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$$

$$SDI = \frac{1}{6} \times MI (\text{skor max} - \text{skor min})$$

Keterangan :
 MI : Mean Ideal
 SDI : Standar Deviasi Ideal

b. Observasi Aktivitas Siswa

- 1). Menentukan skor
 Data tentang aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dianalisis secara deskriptif kualitatif. Indikator tentang aktivitas siswa yang diamati adalah 5 indikator dan setiap indikator terdapat 4 deskriptor. Adapun indikator aktivitas siswa yang diamati pada penelitian ini adalah :
 - a) Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran
 - b) Antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran
 - c) Interaksi siswa dengan guru
 - d) Interaksi siswa dengan siswa
 - e) Partisipasi siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran

Data aktivitas siswa dianalisis dengan cara sebagai berikut:

 - (a). Skor 4 diberikan jika $\geq 75\%$ siswa memenuhi deskriptor yang telah ditetapkan.
 - (b). Skor 3 diberikan jika $\geq 50\%$ dan $< 75\%$ siswa memenuhi deskriptor yang telah ditetapkan.
 - (c). Skor 2 diberikan jika $\geq 25\%$ dan $< 50\%$ siswa memenuhi deskriptor yang telah ditetapkan.
 - (d). Skor 1 diberikan jika $\leq 25\%$ siswa memenuhi deskriptor yang telah ditetapkan.
- 2). Menentukan skor aktivitas maksimal yang ideal
 - a) Banyaknya indikator = 5
 - b) Skor maksimal setiap indikator = 20
 - c) Skor minimal setiap indikator = 4

Jadi untuk skor maksimal semua indikator adalah $5 \times 16 = 80$
 Sedangkan skor minimal semua indikator adalah $5 \times 4 = 20$
- 3). Menentukan Mean Ideal (MI) dan Standar Deviasi Ideal (SDI)
 Analisis data aktivitas belajar siswa menggunakan MI (Mean Ideal) dan SDI (Standar Deviasi) dengan rumus:

$$MI = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$$

$$SDI = \frac{1}{6} \times MI$$

Keterangan :

Mi : Mean Ideal
 SDi : Standar Deviasi Ideal

- (a) Menentukan kriteria aktivitas belajar
 (b) Menghitung data aktivitas hasil belajar siswa
 Untuk mengetahui data hasil tes belajar teknik sosiodrama (*Role Playing*) siswa akan dianalisis dengan rumus :

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

Keterangan :

KK = Ketuntasan klasikal
 P = Jumlah siswa yang memperoleh nilai $\geq$ KKM
 N = Jumlah siswa yang mengikuti tes

4). Mencari keterampilan Kelompok

- Keterampilan tinggi
- a. Batas atas = $M + 1 SD$
- Keterampilan sedang
- b. Batas bawah = $M - 1 SD$
- Keterampilan rendah

5). Menetapkan Skor Maksimal Ideal (SMI) yaitu sebesar 100 dengan perincian sebagai berikut.

a. Alur	0-25
b. Penokohan	0-25
c. Dialog	0-25
d. <u>Aktng</u>	0-25 +
Jumlah	100

6). Mencari Keterampilan Kelompok

Mencari Indeks Prestasi Kelompok dengan rumus

$$IPK = \frac{M}{SMI} \times 100$$

Pedoman Penentuan Indeks Prestasi Kelompok

$IPK \geq 90$	= Sangat tinggi
$75 \leq IPK < 90$	= Tinggi
$55 \leq IPK < 75$	= Normal
$35 \leq IPK < 55$	= Sedang
$IPK < 30$	= Rendah

I. Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah hasil keterampilan berbicara dengan menerapkan metode sosiodrama (*Role Playing*) di Kelas IV

(empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah diharapkan akan mengalami peningkatan dari total pencapaian sebelumnya menjadi minimal nilai 65. Hasil belajar siswa dikatakan meningkat belajar secara individu apabila mencapai nilai 65. Sedangkan untuk peningkatan hasil belajar secara klasikal jika mencapai 75% dari jumlah siswa mendapat nilai 65.

Dalam penelitian harus ada tujuan dan indikator keberhasilan yang menjadi pedoman atau standarisasi. Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan PTK dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu PBM di kelas. Indikator kinerja harus realistic dan dapat diukur (jelas cara mengukurnya).

Dalam penelitian ini yang menjadi indikator kinerja keberhasilan adalah berpedoman pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Bidang studi Bahasa Indonesia di kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022 adalah sebesar 70.

Tabel 3.1 Pedoman observasi aktivitas guru dalam kegiatan Pembelajaran

Skor perolehan	Kategori
Skor 16 – 20	Sangat baik
Skor 11 – 15	Baik
Skor 6 - 10	Kurang baik
Skor 1 - 5	Tidak baik

Sedangkan pedoman penentuan keberhasilan observasi siswa dalam pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 3.2 Pedoman observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran

Skor perolehan	Kategori
Skor 61 – 80	Sangat aktif
Skor 41 – 60	Aktif
Skor 21 - 40	Kurang aktif
Skor 1 - 20	Tidak aktif

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian diawali dengan kegiatan observasi awal pada siswa kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022 pada proses pembelajaran keterampilan berbicara pada pelajaran Bahasa Indonesia. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa saat mengungkapkan perasaan (berbicara) dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi keterampilan berbahasa masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan terhadap siswa kelas IV (empat) Sekolah Dasar Negeri Serewa Kecamatan Praya Tengah pada waktu pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, metode pembelajaran yang peneliti gunakan adalah metode ceramah, yaitu guru menjelaskan materi di depan kelas, siswa menghafalkan materi dan berdiskusi kemudian mengerjakan soal. Hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV (empat) menunjukkan bahwa pada saat proses belajar mengajar, siswa terlihat kurang aktif dan terlihat kurang termotivasi

dalam mengikuti pelajaran terutama jika mengungkapkan pendapat secara lisan (malu berbicara).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV (empat), dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Penelitian tindakan kelas berlangsung selama dua siklus. Berikut deskripsi pelaksanaan tindakan Siklus I dan Siklus II.

1. Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 17 Januari 2022. Dalam pertemuan tersebut dilaksanakan pembelajaran secara maksimal alokasi waktu x 35 menit jam 07.30-08.40 wita. Pada siklus ini materi yang dibahas adalah menjelaskan tentang keterampilan berbicara dengan menerapkan *role playing* dengan langkah-langkah pembelajarannya yaitu :

- (a) Mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik;
- (b) Memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas dengan karakter siswa;
- (c) Menyusun tahap-tahap bermain peran;
- (d) Menyiapkan lembar pengamatan kegiatan bermain peran;
- (e) Pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing;
- (f) Diskusi dan evaluasi;
- (g) Pengambilan kesimpulan.

Adapun data hasil observasi kegiatan pembelajaran pada siklus I yaitu:

a. Observasi Aktivitas Guru

Data aktivitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sosiodrama (*Role Playing*) diperoleh dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru. Adapun hasil observasi aktivitas guru siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Indikator	Skor
1.	Perecanaan dan persiapan penyelenggaraan pembelajaran keterampilan berbicara dengan sosiodrama (<i>Role Playing</i>)	3
2.	Sikap dan keterampilan guru dalam proses pembelajaran dengan sosiodrama (<i>Role Playing</i>)	3
3	Penguasaan materi pembelajaran berbicara	2
4.	Implementasi langkah-langkah pembelajaran metode sosiodrama (<i>Role Playing</i>)	3
5.	Keterampilan menutup pelajaran	2
Total skor		13
Kriteria		Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat total skor aktivitas guru pada siklus I sebesar 13, diperoleh dari jumlah skor pada setiap indikator. Berdasarkan kriteria aktivitas guru yang tercantum pada bab III maka aktivitas guru pada siklus I dapat dikategorikan baik, karena terletak pada interval $11 \leq A_g < 15$.

Guru telah melakukan semua indikator dan deskriptor yang sudah ditentukan. Kegiatan guru dalam mempersiapkan rencana pembelajaran sudah tergolong baik,

hanya saja pelaksanaan setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum maksimal.

Selama proses pembelajaran pada siklus I berdasarkan pengamatan observer terdapat kekurangan pada aktivitas guru yang perlu mendapatkan tindakan perbaikan pada siklus selanjutnya, kekurangan yang dimaksud diantaranya sebagai berikut :

1. Guru masih kurang optimal dalam membimbing siswa berlatih berbicara dengan metode sosiodrama (*Role Playing*)
2. Belum mencerminkan komunikasi yang baik antara guru dengan siswa secara maksimal
3. Kurangnya penguatan dalam mengajak siswa untuk terus berlatih memainkan peran masing-masing.
4. Guru belum menguasai kelas secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran.
5. Keterampilan menutup pelajaran masih kurang.

Berdasarkan kekurangan pada siklus I, maka akan direncanakan kegiatan perbaikan sebagai tindak lanjut untuk meningkatkan hal-hal yang masih dianggap kurang.

Adapun kegiatan perbaikan yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Guru memberikan bimbingan dan pengarahan tentang cara bermain peran sesuai acting perang/ tokoh serta guru harus bisa menguasai kelas agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar.
2. Guru meningkatkan interaksi dengan siswa melalui pendekatan seperti mengajukan pertanyaan kepada siswa, mendatangi bangku siswa untuk membimbing secara langsung berbicara acting sesuai perannya sehingga guru bisa mengetahui letak kekurangan siswa dan menyuruh siswa untuk bertanya tentang apa yang tidak di mengerti.
3. Guru harus lebih ekstra dalam mengajak siswa untuk berkomunikasi.

b. Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan analisis hasil observasi aktivitas siswa dari tiap indikator yang ditetapkan terdapat dua indikator yang belum maksimal dilakukan oleh sebagian besar siswa yaitu interaksi siswa dengan guru dan partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil belajar (data terlampir).

Adapun hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Indikator	Skor
1.	Kesiapan siswa menerima pelajaran.	10
2.	Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bermain peran /sosiodrama (<i>Role Playing</i>)	9
3	Interaksi siswa dengan guru	9
4.	Intraksi siswa dengan siswa	9
5.	Partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil belajar	9
Total skor		46
Kreteria		Aktif

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, dapat dilihat total skor aktivitas siswa pada siklus I sebesar 46, diperoleh dari jumlah skor pada setiap indikator. Berdasarkan

kriteria aktivitas siswa yang tercantum pada BAB III pada siklus I dapat dikategorikan aktif, karena terletak berada pada interval $41 \leq A_s \leq 60$.

Selama proses pembelajaran pada aktivitas siswa terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu mendapatkan tindakan perbaikan pada siklus selanjutnya, kekurangan yang dimaksud diantaranya sebagai berikut :

1. Kurangnya interaksi antara siswa dan guru
2. Kurangnya kesiapan siswa dalam menerima pelajaran
3. Kurangnya partisipasi siswa dalam menyimpulkan pembelajaran.

Berdasarkan kekurangan tersebut, maka akan direncanakan kegiatan perbaikan sebagai tindak lanjut untuk meningkatkan hal-hal yang masih dianggap kurang. Adapun kegiatan perbaikan yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Memberikan motivasi kepada siswa untuk bertanya dan berani mengeluarkan pendapatnya tentang materi yang belum dimengerti, dengan cara memberikan penghargaan kepada siswa yang mengeluarkan pendapat, siswa yang menyimpulkan materi dan bagi siswa yang mendapatkan nilai tertinggi dalam evaluasi.
2. Guru harus bisa menguasai kelas agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar.
3. Guru meningkatkan interaksi siswa dengan siswa melalui pendekatan seperti mengajukan pertanyaan kepada siswa, mendatangi bangku siswa untuk membimbing secara langsung sehingga guru bisa mengetahui letak kekurangan siswa.

c. Hasil Evaluasi pembelajaran berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) Siklus I

Evaluasi dilaksanakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa terhadap materi pembelajaran berbicara dengan metode sosiodrama (*Role Playing*). Evaluasi dilaksanakan untuk mengukur sejauh mana keterampilan siswa terhadap materi keterampilan berbicara pada siklus I dengan rincian hasil sebagai berikut.

.Tabel 4.3. Rekapitulasi Hasil evaluasi pembelajaran dengan teknik sosiodrama (*Role Playing*) Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Ket. Ketuntasan		Ket. Keterampilan		
			Tuntas	Tdk Tuntas	Tinggi	Sedang	Rendah
1	Abelkis Ersu Uki Winata	73	√			√	
2	Riska Aulia	70	√			√	
3	Abdul Aziz	67		√			√
4	Abdul Gani	72	√			√	
5	Ahyar Rosyidi	67		√			√
6	Desi Fitri	76	√		√		
7	Dewi Lestari	82	√		√		
8	Diana Safira	67		√			√
9	Ela Febriana	80	√		√		
10	Evita	75	√			√	
11	Hafizatun Ilmi	73	√			√	
12	Haekal Gedong	81	√		√		

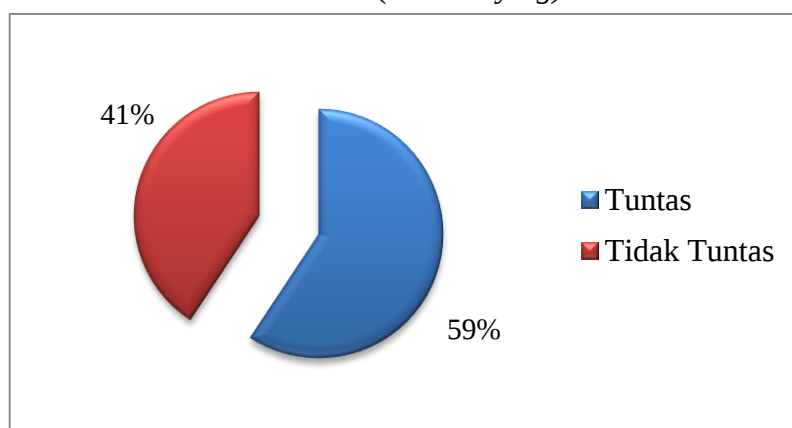
13	L. Habib Ilham Kusuma	67		√			√
14	M. Kibar Fabregas	80	√		√		
15	Muhamad Paril	73	√			√	
16	Muhamad Raspati	65		√			√
17	Mutiara Ning Ramadhani	78	√		√		
18	Nusaun Nasyroh	82	√		√		
19	Rena Monalisa	69		√			√
20	Rifki Maulana	68		√			√
21	Riko Ramadhani	68		√			√
22	Riska Andini	74	√			√	
23	Satria Efendi	75	√			√	
24	Sulistiana Andini	68		√			√
25	Suryadi Pratama	78	√		√		
26	Wiwin Marlina	67		√			√
27	Safa Olipia Ristiani	64		√			√
Jumlah Nilai		1959			8 org	8 org	11 org
Nilai Rata-rata		72.56					
KKM		70					
Jumlah siswa		27					
Jumlah siswa tuntas			16 org				
Jumlah siswa tidak tuntas				11 org			
Nilai tertinggi		82					
Nilai terendah		64					
Ketuntasan klasikal Siklus I		59,26					

Sumber Data : Data diolah, 2022

Berdasarkan hasil tabel evaluasi pembelajaran sosiodrama (*Role Playing*) di atas, skor tertinggi yang didapat siswa adalah 82 dan skor terendah 64. Nilai rata-rata pada siklus I sebesar 72,56. Prosentase ketuntasan klasikal yang diperoleh yaitu 59,26% kategori normal.

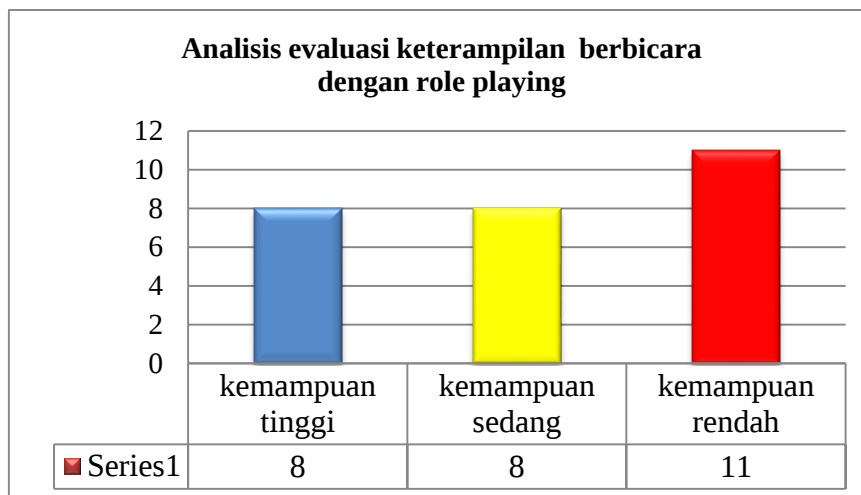
Dari hasil kalkulasi siswa tuntas 16 orang (59,26%) dan siswa tidak tuntas 11 orang atau 40,74%. Dengan demikian pembelajaran berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) pada siswa kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022 digambarkan ketuntasannya dalam digaram sebagai berikut.

Diagram 4.1. Rekapitulasi Hasil evaluasi pembelajaran dengan teknik sosiodrama (*Role Playing*) Siklus I



Berdasarkan hasil konversi nilai evaluasi belajar siklus I digambarkan bahwa siswa yang memiliki keterampilan kategori tinggi sebanyak 8 orang siswa atau 29,63%, siswa yang memperoleh pemahaman kategori sedang sebanyak 8 orang atau 29,62% dan siswa yang memiliki keterampilan rendah adalah 11 orang atau 40,74%. Grafik prosentase hasil analisis evaluasi belajar berbicara dengan teknik *role playing* kata dapat ditampilkan sebagai berikut :

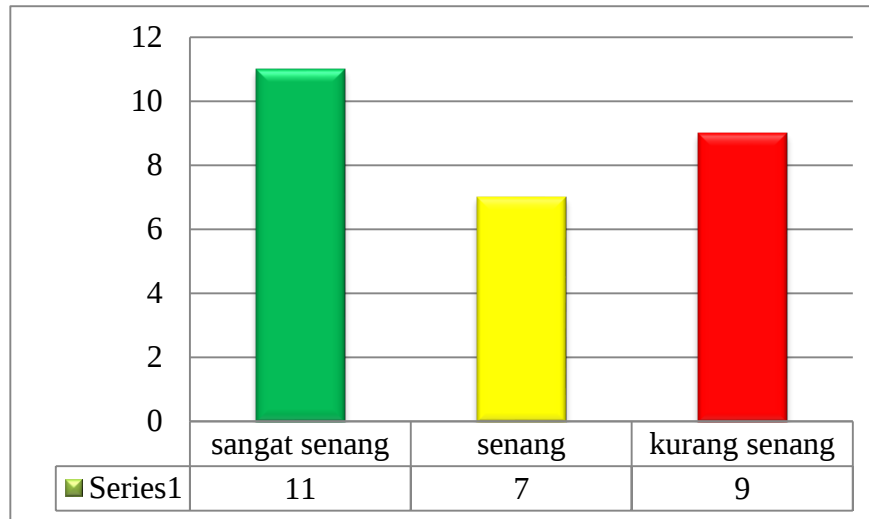
Diagram 4.2. Rekapitulasi Hasil evaluasi kemampuan berbicara dengan teknik sosiodrama (*Role Playing*) Siklus I



Dari nilai rata-rata tersebut dapat dikatakan bahwa, keterampilan berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) pada siswa kelas kelas IV (empat) Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022 masih banyak yang belum mencapai standar ketuntasan minimal 70. Selain itu, prosentasi ketuntasan belajar (klasikal) siswa juga belum mencapai standar yang telah ditetapkan oleh penulis yaitu 75%.

Pada akhir pembelajaran siklus I selain menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa peneliti juga menggunakan jurnal siswa untuk melihat sejauh mana keterampilan peneliti dalam menjelaskan materi berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) pada siswa IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022. Jurnal siswa yang diberikan terdiri atas dua pertanyaan dan diisi secara individu yaitu meliputi (1) Bagaimana pendapatmu mengenai cara dan gaya mengajar gurumu materi berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*)? Jurnal ini dijadikan acuan dalam merefleksikan proses pembelajaran berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) yang telah berlangsung. Diskripsi pembelajaran berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) adalah 11 orang siswa menyatakan sangat senang atau 23,91%, dan 7 orang menyatakan senang atau 15,22%, kemudian 9 orang menyatakan kurang senang 19,57% seperti diagram berikut.

Diagram 4.3 : Jurnal siswa dalam pembelajaran berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) Siklus I



Berdasarkan hasil jurnal siswa pada siklus I, tanggapan siswa mengenai proses pembelajaran berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) sebaiknya dengan cara yang kreatif agar lebih menyenangkan lebih inovatif, memperbanyak latihan, dan pada saat mengajar tidak terlalu cepat dalam menjelaskan teori.

d. Mencari Kemampuan Individual

Berdasarkan kriteria penelitian yang digunakan, maka selanjutnya dapat digunakan Standar Maksimal Ideal (SMI), Mean (M) dan Standar Deviasi Ideal (SDI), ketuntasan klasikal. Adapun rumus untuk menentukan Standar Maksimal Ideal (SMI), Mean (M) dan Standar Deviasi Ideal (SDI) seperti yang tertera dalam Bab III. Dari rumus tersebut maka dapat ditentukan komponen-komponen tersebut sebagai berikut.

1. Menentukan SMI = 100

2. Menentukan MI = $\frac{1}{2} \times (ST - SR) = \frac{1}{2} \times (82 + 64) = 73,00$

3. Menentukan nilai R = $ST - SR = 82 - 64 = 18$

4. Menentukan SDI = $\frac{1}{6} \times R = \frac{1}{6} \times 18 = 3,00$

5. Menentukan konversi kemampuan Individu

a. Batas atas = MI + 1 SD $\longrightarrow$ Kemampuan tinggi

b. Batas bawah = MI - 1 SD $\longrightarrow$ Kemampuan sedang

$\longrightarrow$ Kemampuan rendah

Jika dianalisis dan dikonversi sebagai berikut :

- Kemampuan tinggi MI+1SD $\longrightarrow$ MI + 3SD ke atas
 $73,00 + 1 (3,030) = 76,00 \longrightarrow 73,00 + 3 (3,00) = 82,00$
- Kemampuan sedang MI - 1SD $\longrightarrow$ MI + SD

$$\begin{array}{lcl}
 73,00 - 1 (3,00) = 70,00 & \longrightarrow & 73,00 + 1 (3,00) = 76,00 \\
 2. \text{ Kemampuan rendah MI} - 3SD & \longrightarrow & \text{MI} - 1SD \text{ dibawah} \\
 73,00 - 3 (3,00) = 64,00 & \longrightarrow & 73,00 - 1(3,00) = 70,00
 \end{array}$$

Berpedoman pada pola di atas maka dapat diterjemahkan bahwa setiap siswa yang memperoleh skor 76,00 – 82,00 ke atas dinyatakan memiliki kemampuan tinggi, siswa yang memperoleh skor 70,00 s.d. 76,00 dinyatakan memiliki kemampuan sedang, dan siswa yang memperoleh skor 64,00 – 69,00 dinyatakan memiliki kemampuan rendah (data terlampir).

Berdasarkan hasil konversi nilai evaluasi belajar siklus I digambarkan bahwa siswa yang memiliki kemampuan kategori tinggi sebanyak 8 orang siswa atau 29,63%, siswa yang memperoleh pemahaman kategori sedang sebanyak 8 orang atau 29,63% dan siswa yang memiliki kemampuan rendah adalah 11 orang atau 40,74%.

e. Mencari Kemampuan Kelompok

Untuk mencari nilai kemampuan kelompok dalam pembelajaran materi berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) pada siswa IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022, dicari dengan menggunakan rumus.

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Di mana

M = Kemampuan kelompok

$\sum fx$ = Skor keseluruhan

N = Jumlah siswa (responden)

Berdasarkan data di atas, maka dapat ditentukan komponen-komponen yang diperlukan dalam menemukan kemampuan kelompok yaitu: jumlah keseluruhan nilai kemampuan belajar materi berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) pada siswa IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022 sebagai berikut.

$$\sum fx = 1959$$

$$N = 27$$

Selanjutnya memasukkan data kedalam rumus, yaitu

$$M = \frac{\sum fx}{N} = \frac{1959}{27} = 73,00$$

f. Mencari Indeks Prestasi Kelompok (IPK)

$$\begin{array}{lcl}
 \text{IPK} & = & \frac{M}{SMI} \times 100 \\
 & & \frac{73,00}{100} \times 100 \\
 & = & 73,00
 \end{array}$$

Pedoman Penentuan Indeks Prestasi Kelompok (IPK)

IPK $\geq$ 90 = Sangat tinggi

75 $\leq$ IPK < 89 = Tinggi

55 $\leq$ IPK < 75 = Normal

$$35 \leq \text{IPK} < 55 = \text{Sedang}$$

$$\text{IPK} < 30 = \text{Rendah}$$

Dari hasil analisis data di atas diketahui bahwa Indeks Prestasi Kelompok (IPK) = 73,00 ini menunjukkan bahwa kemampuan daya serap siswa pada materi berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) pada siswa IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022, memiliki kemampuan **normal**.

1. SIKLUS II

Siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 14 Pebruari 2022. Siklus ini pelaksanaannya sama dengan siklus I yakni dilakukan satu kali pertemuan (2 x 35 menit). Pada siklus ini materi yang disampaikan adalah kelanjutan materi pada pertemuan pertama yaitu berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II hampir sama dengan siklus I, namun pada siklus II dilakukan perbaikan berdasarkan kekurangan yang ada pada siklus I. Hal ini dilakukan agar aktivitas dan hasil belajar siswa pada kegiatan berikutnya memperoleh hasil yang lebih optimal.

Berikut adalah pemaparan hasil observasi kegiatan guru dan kegiatan siswa dengan Penerapan Pembelajaran berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022 pada siklus II.

a. Observasi Aktivitas Guru

Data aktivitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sosiodrama (*Role Playing*) diperoleh dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru oleh observer. Adapun hasil observasi aktivitas guru siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam pembelajaran dengan sosiodrama (*Role Playing*) Siklus II

No	Indikator	Skor
1.	Pereencanaan dan persiapan penyelenggaraan pembelajaran	4
2.	Sikap dan keterampilan guru dalam proses pembelajaran	4
3	Penguasaan materi pembelajaran	4
4.	Implementasi langkah-langkah pembelajaran berbicara dengan sosiodrama (<i>Role Playing</i>)	3
5.	Keterampilan menutup pelajaran	3
Total skor		18
Kreteria		Sangat baik

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat dilihat total skor aktivitas guru pada siklus II sebesar 18 diperoleh dari jumlah skor pada setiap indikator. Berdasarkan kriteria aktivitas guru yang tercantum pada bab III maka aktivitas guru pada siklus II dapat dikategorikan sangat baik, karena terletak berada pada interval $16 \leq A_g \leq 20$

Pada siklus II, guru melakukan pembelajaran dengan baik dan menarik perhatian siswa serta menyenangkan dalam menjelaskan materi kelanjutan berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*). Selain itu interaksi dengan siswa sudah aktif, meskipun teknik yang digunakan tergolong baru, guru menyampaikan materi tentang

penerapan pembelajaran berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) dengan jelas dan rinci dan menyenangkan siswa dengan perannya. Kegiatan membimbing cukup konsentrasi, guru pun bisa melaksanakannya dengan baik. Hal ini disebabkan persiapan mengajar telah disusun dengan rapi sebelum dilakukan pembelajaran siklus II.

b. Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan analisis hasil observasi aktivitas siswa dari tiap indikator yang ditetapkan terdapat indikator yang belum maksimal dilakukan oleh sebagian besar siswa yaitu antusiasme siswa dan interaksi siswa dengan guru dalam menyimpulkan hasil belajar (data terlampir).

Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa pembelajaran dengan sosiodrama (*Role Playing*) Siklus II

No	Indikator	Skor
1.	Kesiapan siswa menerima pelajaran.	14
2.	Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sosiodrama (<i>Role Playing</i>)	12
3	Interaksi siswa dengan guru	12
4.	Intraksi siswa dengan siswa	13
5.	Partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil belajar	14
Total skor		67
Kreteria		Sangat Aktif

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat total skor aktivitas siswa pada siklus II sebesar 67 diperoleh dari jumlah skor pada setiap indikator. Berdasarkan kriteria aktivitas siswa yang tercantum pada bab III maka aktivitas siswa pada siklus II dapat dikategorikan sangat aktif, karena terletak berada pada interval $61 \leq A_s \leq 80$. Pada pelaksanaan siklus II, aktivitas siswa sudah mengalami peningkatan. Siswa melakukan aktivitas pembelajaran dengan sangat baik.

c. Hasil Evaluasi pembelajaran berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) Siklus II

Evaluasi dilaksanakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa terhadap materi pembelajaran berbicara dengan metode sosiodrama (*Role Playing*). Evaluasi dilaksanakan untuk mengukur sejauh mana keterampilan siswa terhadap materi keterampilan berbicara pada siklus II dengan rincian hasil sebagai berikut.

Tabel 4.6. Rekapitulasi Hasil evaluasi pembelajaran dengan sosiodrama (*Role Playing*) Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Ket. Ketuntasan		Ket. Keterampilan		
			Tuntas	Tdk Tuntas	Tinggi	Sedang	Rendah
1	Abelkis Ersu Uki Winata	73	√			√	
2	Riska Aulia	82	√		√		
3	Abdul Aziz	78	√		√		
4	Abdul Gani	72	√			√	
5	Ahyar Rosyidi	75	√			√	

6	Desi Fitri	76	√			√	
7	Dewi Lestari	86	√		√		
8	Diana Safira	76	√			√	
9	Ela Febriana	85	√		√		
10	Evita	75	√			√	
11	Hafizatun Ilmi	72	√			√	
12	Haekal Gedong	83	√		√		
13	L. Habib Ilham Kusuma	65		√			√
14	M. Kibar Fabregas	80	√		√		
15	Muhamad Paril	75	√			√	
16	Muhamad Raspati	86	√		√		
17	Mutiara Ning Ramadhani	78	√		√		
18	Nusaun Nasyiroh	79	√		√		
19	Rena Monalisa	78	√		√		
20	Rifki Maulana	76	√			√	
21	Riko Ramadhani	78	√		√		
22	Riska Andini	83	√		√		
23	Satria Efendi	75	√			√	
24	Sulistiana Andini	62		√			√
25	Suryadi Pratama	73	√			√	
26	Wiwin Marlina	82	√		√		
27	Safa Olipia Ristiani	79	√		√		
Jumlah Nilai		2082			14 org	11 org	2 org
Nilai Rata-rata		77.11					
KKM		70					
Jumlah siswa		27					
Jumlah siswa tuntas			25 org				
Jumlah siswa tidak tuntas				2 org			
Nilai tertinggi		86					
Nilai terendah		62					
Ketuntasan klasikal Siklus II		92,59					

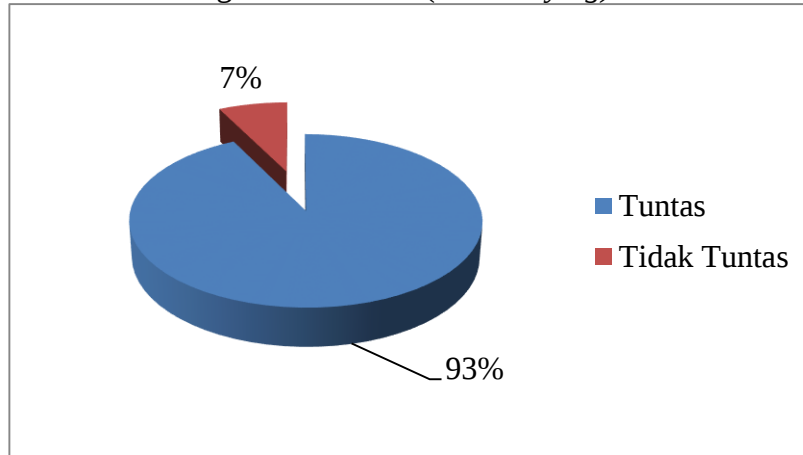
Sumber data : Data diolah, 2022

Berdasarkan hasil tabel evaluasi belajar materi keterampilan berbicara yang diajarkan dengan sosiodrama (*Role Playing*) siklus II pada Kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022 di atas hasilnya cukup memuaskan karena terjadi kenaikan hasil belajar dari siklus sebelumnya.

Berdasarkan hasil konversi nilai evaluasi belajar siklus II digambarkan bahwa siswa yang memiliki keterampilan berbicara kategori tinggi sebanyak 14 orang siswa atau 51,85%, siswa yang memperoleh pemahaman kategori sedang sebanyak 11 orang atau 40,74% dan siswa yang memiliki keterampilan rendah adalah 2 orang atau 7,41%. Sedangkan persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh yaitu 92,59%. Nilai tertinggi dalam siklus II adalah 86 dan nilai terendah adalah 62. Dari nilai rata-rata tersebut dapat dikatakan bahwa, keterampilan berbicara yang diajarkan dengan sosiodrama (*Role Playing*) pada Kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022

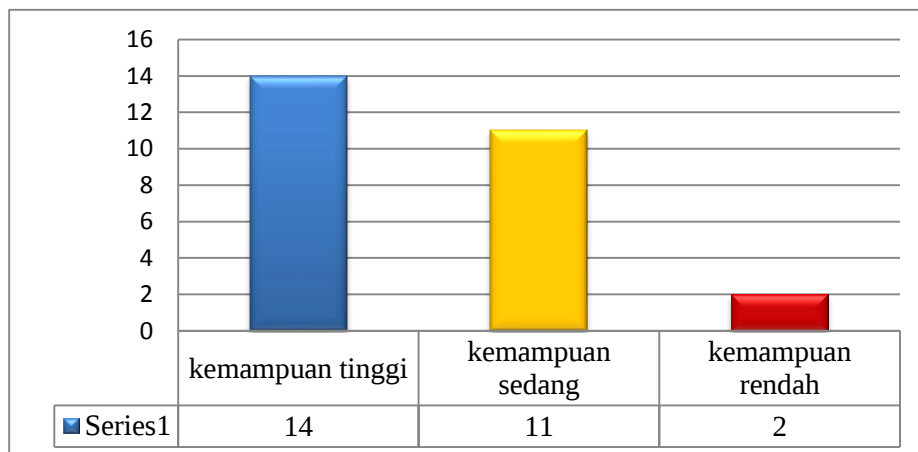
memiliki prosentasi ketuntasan belajar (klasikal) siswa sudah mencapai standar yang telah ditetapkan oleh penulis yaitu 75%. Dengan demikian penelitian ini dihentikan pada siklus II.

Diagram 4.3. Rekapitulasi Hasil evaluasi pembelajaran dengan sosiodrama (*Role Playing*) Siklus II



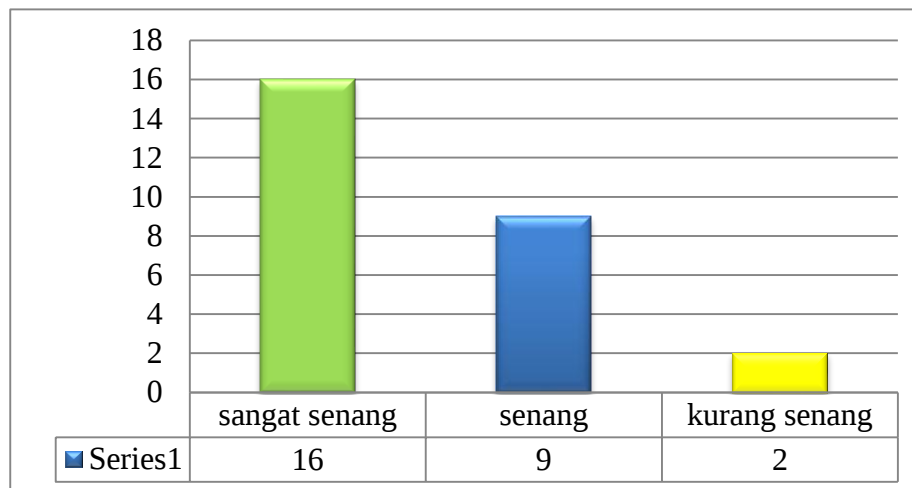
Berdasarkan hasil konversi nilai evaluasi belajar siklus I digambarkan bahwa siswa yang memiliki keterampilan kategori tinggi sebanyak 14 orang siswa atau 81,85%, siswa yang memperoleh pemahaman kategori sedang sebanyak 11 orang atau 40,74% dan siswa yang memiliki keterampilan rendah adalah 2 orang atau 7,41%. Grafik prosentase hasil analisis evaluasi belajar berbicara dengan teknik *role playing* kata dapat ditampilkan sebagai berikut :

Diagram 4.4. Rekapitulasi Hasil jurnal evaluasi kemampuan berbicara dengan teknik sosiodrama (*Role Playing*) Siklus II



Berdasarkan hasil jurnal siswa pada siklus II, diketahui bahwa dari 27 siswa, sebanyak 16 orang siswa atau 59,26% menyatakan sangat senang dan senang, 9 orang siswa atau 33,33% menyatakan kurang senang, dan 2 orang siswa atau 7,41% menyatakan kurang senang, seperti diagram berikut.

Diagram 4.4 : Jurnal siswa untuk melihat sejauh mana senang atau tidak senang dengan sosiodrama (*Role Playing*) pada Kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022 Sklus II



Perubahan-perubahan yang dilakukan pada siklus II ini ternyata terbukti bisa merubah perolehan hasil belajar siswa, dengan ketercapaian prosentase ketuntasan klasikal dari siklus I sebesar 59,26% meningkat menjadi 92,59% pada siklus II terjadi peningkatan 23,40%. Sedangkan rata-rata nilai pada siklus I sebesar 70,47 sedangkan pada siklus II sebesar 74,55 mengalami peningkatan sebesar 33,33%. Pencapaian ini sudah memenuhi target dari guru (peneliti) yang menetapkan standar ketuntasan sesuai KKM mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu 70 dan ketuntasan klasikal sebesar 75%. Sehingga penelitian ini berhenti di siklus II dan tidak di lanjutkan kesiklus selanjutnya.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur PTK yang telah ditetapkan dari awal dengan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan evaluasi yang dilanjutkan dengan refleksi. Tahap perencanaan siklus I dan II yang dilakukan adalah menyiapkan rencana pembelajaran, lembar observasi untuk mencatat aktivitas guru dan siswa sebagai salah satu penentu indikator keberhasilan, mengukur keterampilan pemahaman materi berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) sebagai penilaian sekaligus sebagai bahan evaluasi dan merencanakan hasil analisis.

Berdasarkan hasil analisis data pelaksanaan tindakan pada siklus I menunjukkan bahwa prosentase ketuntasan klasikal dari siklus I sebesar 59,26% artinya 40,74% siswa belum tuntas. Hal ini disebabkan oleh:

1. Kurangnya antusias belajar siswa karena guru dalam mengajar masih menggunakan pola konvensional.
2. Guru masih kurang optimal dalam membimbing siswa dalam berlatih berbicara.
3. Kurangnya interaksi siswa dengan guru.
4. Pada saat dibagikan lembar kerja (kartu sosiodrama) sudah ada siswa yang aktif mengerjakannya, akan tetapi masih banyak siswa yang kurang fokus berlatih memainkan peran.

5. Siswa masih ragu atau kurang berani dalam mengeluarkan pendapat, pertanyaan dan menyimpulkan hasil pembelajaran.

Sedangkan berdasarkan hasil analisis siklus II diperoleh ketuntasan belajar siswa yakni 92,59%. Keberhasilan ini juga diperkuat karena adanya peningkatan ketuntasan yang terjadi dari siklus I ke siklus II sebesar 33,33%.

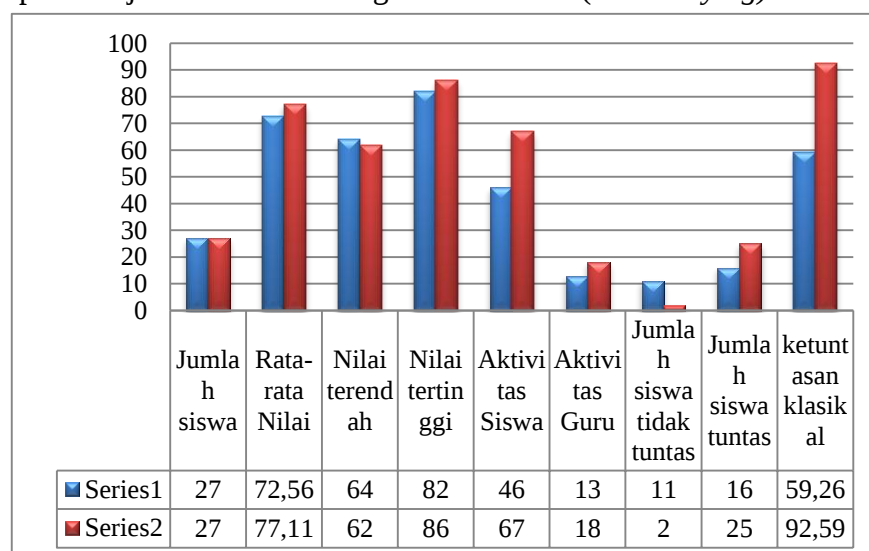
Adapun perbandingan hasil belajar siswa siklus I dan siklus II dapat digambarkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.7 Perbandingan nilai hasil evaluasi belajar keterampilan berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) pada kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022 pada Siklus I Siklus II

No	Aspek	Hasil siklus I	Hasil siklus II
1.	Jumlah siswa	27 orang	27 orang
2.	Rata-rata Nilai	72,56	77,11
3.	Nilai terendah	64	62
4.	Nilai tertinggi	82	86
5.	Aktivitas Siswa	46	67
6.	Aktivitas Guru	13	18
7.	Jumlah siswa tidak tuntas	11	2
8.	Jumlah siswa tuntas	16	25
9.	Ketuntasan klasikal	59,26	92,59
Peningkatan prosentase dari siklus I ke siklus II		33,33%	

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa apabila aktivitas belajar siswa meningkat maka hasil belajar siswa pun meningkat. Melalui penerapan pembelajaran berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) secara optimal, maka rata-rata nilai hasil belajar siswa serta ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan pada siklus II sehingga telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yang digambarkan sebagai berikut.

Diagram 4.5 : Perbandingan hasil evaluasi siklus I dan siklus II penerapan pembelajaran berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*)



Berdasarkan gambaran tabel maupun diagram di atas disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi pada siklus I ke siklus II cukup menunjukkan hasil yang optimal dan memuaskan setelah melakukan upaya pembelajaran berbicara dengan sosiodrama (*Role Playing*) dengan peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 33,33%.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil analisis data dapat ditarik simpulan sebagai berikut bahwa metode sosiodrama (*Role Playing*) dapat meningkatkan keterampilan berbicara di Kelas IV (empat) SDN Serewa Kecamatan Praya Tengah Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022. Peningkatan ini dapat dilihat dari ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus I yaitu sebesar 59,26% dan siklus II meningkat menjadi 92,59%. Peningkatan ini pula dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru sebesar 13 dengan kategori baik pada siklus I dan meningkat menjadi 18 dengan kategori sangat baik pada siklus II. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I sebesar 46 dengan kategori aktif, meningkat menjadi 67 dengan kategori sangat aktif pada siklus II. Berdasarkan hasil analisis siklus I dan II diperoleh peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 33,33%.

B. Saran

Adapun saran-saran yang dapat disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Dalam proses belajar mengajar sebaiknya tetap melakukan interaksi atau kerjasama baik pada saat menyelesaikan permasalahan ataupun pada saat mempelajari suatu materi pelajaran, serta harus tetap mempersiapkan diri pada saat akan memulai maupun pada saat mengikuti proses belajar mengajar dengan sungguh-sungguh.

2. Bagi guru

Dalam proses belajar mengajar sebaiknya guru dapat menerapkan metode bervariasi seperti membuat kartu kata atau permainan serta model lainnya agar dapat meningkatkan hasil belajar pada masing-masing pelajaran yang diampunya serta menyenangkan.

3. Bagi sekolah

Lembaga sekolah senantiasa dapat melakukan kegiatan workshop atau pelatihan sejenisnya dalam penerapan model atau pola pembelajaran yang menyenangkan kepada peserta didik serta pemanfaatan media pembelajaran yang edukatif dan kontekstual serta menyenangkan.

4. Bagi peneliti berikutnya

Peneliti yang ingin mengkaji tentang hal yang sama diharapkan untuk mengkaji secara lebih mendalam mengenai metode ini, serta kekurangan-kekurangan pada penelitian ini diharapkan dapat diminimalisasi agar mendapatkan hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad D Marimba, 2005. *Filsafat Pengantar Pendidikan Islam*. Bandung: PT Al Ma'arif
- Eddy S.K., 2004. *Keterampilan Berbicara*. Bandung : Rineka Cipta.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
-----<http://id.wikipedia.org/wiki/Keterampilan>
.....<http://milmanyusdi.blogspot.com/2011/07/pengertian-keterampilan.html>
- Iskandarwassid & Dadang Sunendar. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Kundharu Saddhono & Slamet. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati
- Miftahul Huda. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mulyasa, 2003. *Majemen Berbasis Sekolah, Konsep Strategis dan Implementasi*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Nana Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Saeful B. dkk, 2002. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Universitas Negeri Surabaya : Univesity Press.
- Sanjaya, Wina, 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Estándar Proses Pendidikan*. Prenada Media Group, Jakarta
- Sudrajad M., 2006. *Model Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto, dkk. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tika, Pabundu Moh. 2004. *Metode Penelitian*, Grasindo: Jakarta.
- Tim Penyusun Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Uno Hamzah B. (2009). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wardhani, IGAK, 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka: Jakarta
- Wayan Nurkancana, 1991. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya : Usaha Nasional.
- Zuhaerini dkk, 2003. *Beberapa Alternatif Pembelajaran di Sekolah Dasar*. BP : Jakarta