

**PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
BERBANTUKAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS VII
SMPN 2 KAMAL**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Trunojoyo Madura
Sebagai Salah Satu Prasyarat Untuk Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Oleh

**GRASIA WAHYU KHARISMA
NIM 130621100114**

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA
2017**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

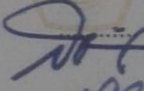
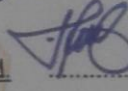
**PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUKAN
MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA KELAS VII SMPN 2 KAMAL**

Oleh:

**GRASIA WAHYU KHARISMA
130621100114**

telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan
di depan Dewan Penguji dan disetujui
pada tanggal: 18 Mei 2017

Menyetujui,

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I	<u>Khusaul Khotimah, S.S., M.Pd.</u> NIP 198512132014042001		18 Mei 2017
Pembimbing II	<u>Ahmad Jami'ul Amil, S.Pd., M.pd.</u> NIP 198907032015041002		18 Mei 2017
Ketua Prodi PBSI	<u>Ira Fatmawati, S.S., M.Pd.</u> NIP 197909142010122003		18 Mei 2017

LEMBAR PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Skripsi
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Trunojoyo Madura
dan Diterima untuk Memenuhi Persyaratan
Memproleh Gelar Sarjana (S1)
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Pada Tanggal: 20 Juni 2017



Dewan Penguji

Tanda Tangan

Tanggal

1. Khusna Khotimah, S.S., M.Pd
NIP 198512132014042001

20 Juni 2017.

2. Wahid Khoirul Ikhwan, S.Pd., M.Pd
NIP 198907032015041002

20 Juni 2017.

3. Ira Fatmawati, S.S., M.Pd
NIP 197909142010122003

20 Juni 2017

SURAT PERNYATAAN

Saya yang betanda tangan di bawah ini:

Nama : Grasia Wahyu Kharisma
Tempat Tanggal Lahir : Bangkalan, 13 Agustus 1994
NIM : 130621100114
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul "Pengaruh penerapan metode *role playing* berbantuan boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa SMPN 2 Kamal" adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka.
2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Bangkalan, 18 Mei 2017
Yang membuat pernyataan,

Grasia Wahyu Kharisma

MOTTO

KETIKA KAMU MERASA BERUNTUNG, INGAT!!! SATU
DOA IBU BAPAKMU ALLAH KABULKAN

Dari Abu Hurairah radhiyallahu'anhu, beliau berkata, "Seorang datang kepada Rasulullah shalallahu'alaihi wassallam dan berkata,

"Wahai Rosulullah, kepada siapakah aku harus berbakti pertama kali?"

Nabi shallallahu alaihi wassallam menjawab

"Ibumu"

Dan orang tersebut kembali bertanya

"Kemudian siapa lagi?"

Nabi shallallahu alaihi wassallam menjawab

"Ibumu"

Orang tersebut bertanya lagi, "Kemudian siapa?"

Beliau menjawab

"Ibumu"

Orang tersebut bertanya kembali, "Kemudian siapa?"

Nabi shallallahu alaihi wassallam menjawab,

"Kemudian Ayahmu"

(HR. Bukhari no 5971 dan muslim no 2548)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat, taufik, hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Bapak ibu tercinta, R. Haris Kusuma dan Dra. Sri Wahyuningsih, M.Pd atas doa, semangat, pengorbanan yang selalu tercurah tiada henti
2. Saudara-Saudara tercinta, Yurike Chyntia Ariestiana dan R. Heby Rivaldo yang selalu memberikan dukungan serta doa.
3. Rendy Teguh Wibowo yang selalu memberikan semangat serta dukungan yang tiada henti untuk menyelesaikan skripsi ini dan selalu membantu memberikan ilmu-ilmu yang belum pernah diperoleh.
4. Sahabat-sahabat tercinta
 - a. Ulul. A. Husna, Tasrifah, Nurdin Faqot yang telah memberikan semangat serta dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini, selalu mengingatkan revisi-revisi serta selalu meluangkan waktu untuk membantu dalam pengambilan data. Selalu sabar dalam mendengarkan curahan serta keluh kesah dalam menyelesaikan skripsi, selalu meluangkan waktu membagi ilmu kepada peneliti. Terima kasih sudah bersedia menjadi sahabat.
 - b. Ifa Kusmiati yang telah banyak membantu mendapatkan referensi buku dalam penyelesaian skripsi ini.
 - c. Desyana Kusuma Ningtias, sahabat semenjak SMP, Terima kasih oyonk sudah bersedia menjadi orang yang selalu ada dan memberikan semangat serta dukungan dalam hidup dan juga membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Teman-teman PBSI C'13 yang telah memberikan semangat serta cerita manis, suka duka bersama.

Grasia Wahyu Kharisma. 2017. Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan media boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMPN 2 Kamal. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: (1) Khusnul Khotimah, S.S., M.Pd. (2) Ahmad Jami'ul Amil, S.Pd M.Pd.

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mencari pengaruh pada Penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMPN 2 kamal. Penelitian ini menggunakan design *True eksperimental* dengan bentuk design *pretest posttest control grup design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 2 Kamal. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling*, dengan pengambilan secara acak menggunakan teknik lempar koin, yang kemudian didapat kelas VII-B dengan 23 siswa sebagai kelas eksperimen, dan kelas VII-E dengan 24 siswa sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data diperoleh melalui tes unjuk kerja yang dilakukan oleh siswa, Sedangkan observer dalam penelitian ini adalah guru bahasa Indonesia. Kemudian data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan statistik dengan rumus uji-t. Hasil uji-t *Independent* diperoleh nilai Thitung 4,1724 > Ttabel 2.01. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMPN 2 Kamal. Rata-rata persentase keseluruhan aktivitas siswa pada kelas eksperimen *pretest* dan *posttest* sebesar 69% dan 82% secara keseluruhan, siswa kelas eksperimen dikategorikan sangat aktif, sedangkan pada kelas kontrol *pretest* dan *posttest* persentase aktivitas siswa diperoleh 66% dan 76% dengan kategori aktif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa sangat aktif dalam pembelajaran berbicara dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan.

Kata Kunci: Keterampilan berbicara, metode *role playing*, media boneka tangan

Grasia Wahyu Kharisma. 2017. *The Effect of Implementation of Role Playing Method with Hand Puppet Media on the Speaking Skill of Seventh Grade Students of SMPN 2 Kamal*. Skripsi, Indonesian Literature and Language education Program, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisors: (1) Khusnul Khotimah, S.S., M.Pd. (2) Ahmad Jami'ul Amil, S.Pd M.Pd.

ABSTRACT

Abstract: *This study has an objective to find the effect of the implementation of role playing method with hand puppet media on the speaking skill of seventh grade students of SMPN 2 Kamal. This study used true experimental design with pretest posttest control grup design. The population of this study is all seventh grade students of SMPN 2 Kamal. Sampling of this study used simple random sampling, with random picking by using a coin-throw technique, which then obtained class VII-B with 23 students as experimental class, and class VII-E with 24 students as control class. Data collection is obtained through performance test conducted by students, while the observer in this study is an Indonesian language teacher. Then, the collected data are analyzed by using statistic with t-test formula. The results of the Independent t-test obtain the value of Tcount that is 4,1724 > Ttabel that is 2.01. Based on the results of the study, it can be concluded that there is a significant effect of the implementation of role playing method with hand puppet media on the speaking skill of seventh grade students of SMPN 2 Kamal. The average of overall percentage of students' activity in pretest and posttest experimental class is 69% and 82%, the students of experimental class are categorized as very active, whereas in pretest and posttest control class, the percentage of students' activity obtains 66% and 76% with active category. Therefore, it can be concluded that the students' activity is very active in speaking class by using role playing method with hand puppet media.*

Keywords: *Speaking skill, role playing method, hand puppet media*

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis haturkan kehadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat, taufik, hidayah-Nya, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Dalam penyusunan proposal ini penulis menyadari adanya kekurangan dan keterbatasan. Namun berkat bantuan bimbingan, petunjuk serta dorongan dari semua pihak , akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu. Maka dengan kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Drs. Ec. H. Muh Syarif, M.Si, selaku Rektor Universitas Trunojoyo Madura yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di Universitas Trunojoyo Madura.
2. Sulaiman, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di Fakultas Ilmu Pendidikan
3. Ira Fatmawati, S.S., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Trunojoyo Madura
4. Khusnul Khotimah, S.S., M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan kesabaran dalam memberikan petunjuk, bimbingan dan pengarahan kepada penulis demi perbaikan penyusunan skripsi ini.
5. Ahmad Jami' ul Amil, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan kesabaran dalam memberikan petunjuk, bimbingan dan pengarahan kepada penulis demi perbaikan penyusunan skripsi ini.

6. Semua dosen PBSI yang telah memberikan ilmu serta pengalaman yang berharga kepada penulis. Semoga ilmu yang telah diberikan dapat bermanfaat bagi sesama.
7. Drs. Mistaryono, S.H., M.M selaku Kepala Sekolah SMPN 2 Kamal yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Drs. Supai Muchdi selaku guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMPN 2 Kamal yang telah membimbing penulis dalam melakukan penelitian.
9. Ibu Yunita Puspitasari, S.Pd. selaku guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMPN 1 Socah yang telah bersedia membantu peneliti untuk melakukan uji coba instrumen.
10. Bapak R. Haris Kusuma dan Ibu Sri Wahyuningsih yang telah memberikan doa restu, kasih sayang dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keterbatasan pengetahuan penulis membuat tulisan ini masih jauh dari sempurna, untuk itu berbagai saran dan kritik dari semua pihak merupakan masukan yang sangat berguna bagi penulis. Akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini dapat berguna bagi semua pihak.

Bangkalan, 18 Mei 2017

Yang menyatakan,

Grasia Wahyu Kharisma

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
ASBTRAK (INDONESIA)	vii
ABSTRAK (INGGRIS)	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Hipotesis.....	8
1.6 Definisi Operasional.....	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1	Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	11
2.2	Landasan Teori.....	16
2.2.1	Hakikat Strategi Pembelajaran.....	16
2.2.2	Hakikat Metode <i>Role Playing</i>	17
2.2.2.1	Penegertian Metode.....	17
2.2.2.2	Metode <i>Role Playing</i>	19
2.2.2.3	Alasan Penggunaan Metode <i>Role Playing</i>	19
2.2.2.4	Tujuan Penggunaan Metode <i>Role Playing</i>	20
2.2.2.5	Manfaat <i>Role Playing</i>	23
2.2.2.6	Langkah-langkah Penggunaan <i>Role Playing</i>	24
2.2.3	Hakikat Media Pembelajaran Boneka Tangan.....	25
2.2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	25
2.2.3.2	Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran.....	26
2.2.3.3	Klasifikasi Media Pembelajaran.....	28
2.2.3.4	Boneka Tangan.....	30
2.2.4	Hakikat Berbicara.....	32
2.2.4.1	Pengertian Berbicara.....	32
2.2.4.2	Berbicara sebagai Seni dan Ilmu.....	32
2.2.4.3	Ragam Seni Berbicara.....	35
2.2.4.4	Metode Penyampaian dan penilaian Berbicara.....	36

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Rancangan Penelitian.....	39
3.2	Populasi dan Sampel.....	41

3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.3.1	Metode Observasi.....	42
3.3.2	Tes.....	42
3.3.3	Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	43
3.3.4	Instrumen Penelitian.....	43
3.4	Teknik Analisis Data.....	46
3.4.1	Uji Validitas.....	46
3.4.2	Uji Reliabilitas.....	48
3.4.3	Uji Normalitas.....	48
3.4.4	Uji Homogenitas.....	49
3.4.5	Uji t.....	50
3.4.6	Uji Gain.....	50
3.4.1	Analisis Aktivitas Siswa.....	51

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian.....	53
4.1.1	Sampel dan Jadwal Penelitian.....	53
4.1.2	Hasil Validitas Konstruk Pada Instrumen.....	54
4.1.3	Hasil Uji Coba Instrumen.....	58
4.1.3.1	Validitas.....	58
4.1.3.2	Reliabilitas.....	59
4.1.4	Hasil Tes Unjuk Kerja Siswa.....	61
4.1.4.1	Hasil <i>Pretes</i>	61
4.1.4.2	Hasil <i>Posttest</i>	63
4.1.5	Uji Prasyarat.....	65

4.1.5.1 Uji Normalitas.....	65
4.1.5.2 Uji Homogenitas.....	66
4.1.5.3 Uji-t.....	67
4.1.5.4 Uji Gain.....	69
4.1.6 Analisis Aktivitas Siswa.....	70

4.2 Pembahasan

4.2.1 Keterlaksanaan Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Berbicara Siswa.....	74
4.2.2 Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Berbicara Siswa.....	81

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan.....	84
5.2 Saran.....	85
5.3 Relevansi Terhadap Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87

LAMPIRAN

BIODATA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	15
Tabel 2.2 Langkah-Langkah Penggunaan Metode <i>Role Playing</i>	24
Tabel 3.3 <i>Posttest Control Group Design</i>	39
Tabel 3.4 Lembar Tes.....	43
Tabel 3.5 Aspek Penilaian Unjuk Kerja Siswa.....	44
Tabel 3.6 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	45
Tabel 3.7 Aspek Penilaian Aktivitas Siswa (Individu).....	45
Tabel 3.8 Aspek Penilaian Aktivitas Siswa (Kelompok).....	46
Tabel 3.9 Klasifikasi koefisien reliabilitas.....	48
Tabel 3.10 Interpretasi Gain ternormalisasi yang dimodifikasi.....	51
Tabel 3.11 Interpretasi Aktivitas Siswa.....	52
Tabel 4.12 Jadwal Penelitian.....	54
Tabel 4.13 Validitas Instrumen Aspek Penilaian Unjuk Kerja Siswa.....	54
Tabel 4.14 Validitas Instrumen Aspek Penilaian Aktivitas Siswa.....	55
Tabel 4.15 Validitas Instrumen Cerita Fabel.....	56
Tabel 4.16 Validitas Instrumen RPP.....	56
Tabel 4.17 Hasil Uji Validitas.....	58
Tabel 4.18 Hasil Uji Reliabilitas.....	60
Tabel 4.19 Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	61
Tabel 4.20 Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	63
Tabel 4.21 Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen.....	65
Tabel 4.22 Hasil Uji Normalitas Kelompok Kontrol.....	66
Tabel 4.23 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	67

Tabel 4.24 Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	67
Tabel 4.25 Uji Signifikan (Uji-t).....	68
Tabel 4.26 Hasil Uji Gain Ternormalisasi.....	69
Tabel 4.27 Hasil Uji Aktivitas Siswa.....	73

DAFTAR GAMBAR

2.1 Berbicara Sebagai Seni dan Ilmu.....	31
2.2 Ragam Seni Berbicara.....	33
3.3 Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	38
4.4 Persentase Hasil Uji Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen <i>Pretest</i>	71
4.5 Persentase Hasil Uji Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen <i>Posttest</i>	72
4.6 Persentase Hasil Uji Aktivitas Siswa Kelas Kontrol <i>Protest</i>	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Lampiran 2	Cerita Fabel
Lampiran 3	Aspek Penilaian Unjuk Kerja Siswa
Lampiran 4	Aspek Penilaian Observasi Aktivitas Siswa
Lampiran 5	Nama –Nama Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Lampiran 6	Perhitungan Uji Validitas
Lampiran 7	Perhitungan Uji Reliabilitas
Lampiran 8	Hasil Unjuk Kerja Siswa dan Nilai Aktivitas Siswa
Lampiran 9	Perhitungan Uji Normalitas Secara Manual
Lampiran 10	Perhitungan Uji Homogenitas Secara Manua
Lampiran 11	Perhitungan Uji-t
Lampiran 12	Perhitunga Uji-gain
Lampiran 13	Nilai Unjuk Kerja Siswa
Lampiran 14	Nilai Observasi Aktivitas siswa
Lampiran 15	Hasil Validasi Konstruk
Lampiran 16	Surat Ijin Penelitian
Lampiran 17	Surat Keterangan Penelitian
Lampiran 18	Dokumentasi Penelitian