

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DENGAN MEDIA
KARTU PERAN UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA**
(Penelitian pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Cacaban 6 Magelang)

SKRIPSI



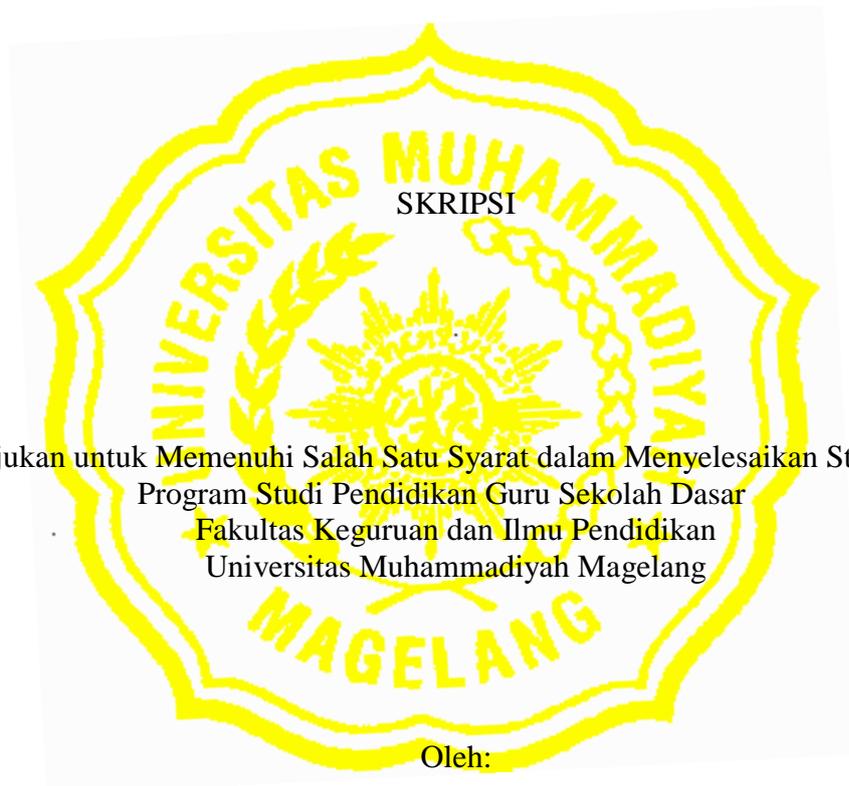
Oleh:

Kiki Rosaliasari

NPM. 15.0305.0191

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DENGAN MEDIA
KARTU PERAN UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA**
(Penelitian pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Cacaban 6
Magelang)



Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:

Kiki Rosaliasari
NPM. 15.0305.0191

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DENGAN MEDIA
KARTU PERAN UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA
(Penelitian pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Cacaban 6 Magelang)

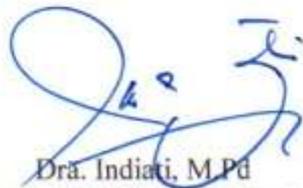
Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Kiki Rosaliasari
NPM. 15.0305.0191

Dosen pembimbing I



Dra. Indiaty, M.Pd
NIP. 19600328 198811 2 001

Magelang, 21 Juni 2019
Dosen Pembimbing II



Agrissto Bintang Aji Pradana., M.Pd.
NIK. 168808154

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DENGAN MEDIA
KARTU PERAN UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA**
(Penelitian pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Cacaban 6 Magelang)

Oleh:

Kiki Rosaliasari

15.0305.0191

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Pendidikan Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Jum'at

Tanggal : 5 Juli 2019

Tim Penguji Skripsi:

- | | | |
|---------------------------------|------------------------|---------|
| 1. Dra. Indiati, M.Pd. | (Ketua / Anggota) | (.....) |
| 2. Agrissto Bintang A.P., M.Pd. | (Sekretaris / Anggota) | (.....) |
| 3. Drs. Tawil. M.Pd., Kons. | (Anggota) | (.....) |
| 4. Rasidi, M.Pd. | (Anggota) | (.....) |

Mengesahkan,
Dekan FKIP


Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons
NIP. 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **Kiki Rosaliasari**
N.P.M : 15.0305.0191
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* Dengan Media Kartu Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan berbicara (Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri cabang 6 Magelang)

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 21 Juni 2019

Yang membuat pernyataan,



Kiki Rosaliasari
15.0305.0191

MOTTO

قَوْلًا وَقُولُوا لِلَّهِ اتَّقُوا الَّذِينَ آمَنُوا أَيُّهَا يَا

سَدِيدًا

وَمَنْ ۖ نُّنُوبُكُمْ لَكُمْ وَيَعْفِرُ أَعْمَالَكُمْ لَكُمْ يُصْلِحُ

عَظِيمًا فَوْزًا فَازَ فَقَدْ وَرَسُولُهُ اللَّهُ يُطِعِ

“Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu sekalian kepada Allah dan katakanlah perkataan yang benar, niscaya Allah memperbaiki amalan-amalanmu dan mengampuni dosa-dosamu. Barangsiapa mentaati Allah dan RasulNya, maka sesungguhnya ia telah mendapat kemenangan yang besar”

[Al-Ahzab : 70-71]

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Ibuku tercinta Supriyati yang tiada henti memanjatkan do'a terbaik serta memberikan dukungan.
2. Almamaterku Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DENGAN MEDIA
KARTU PERAN UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Cacaban 6 Magelang)

**Kiki Rosaliasari
15.0305.0191**

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara melalui penerapan metode *role playing* dengan kartu peran. Sehingga proses pembelajaran dirancang secara kolaborasi dengan guru kelas 4 SD Negeri Cacaban 6 Magelang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan metode *role playing* dengan media kartu peran.

Desain penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Cacaban 6 Magelang pada kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 33. Penelitian ini berbentuk siklus, pada setiap siklus terdiri dari empat tahap meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua siklus dimana setiap siklus terdapat tiga kali pertemuan, tindakan dalam penelitian ini menggunakan metode *role playing* dengan media kartu peran. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes praktek, sedangkan untuk metode analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* dengan media kartu peran pada siswa kelas IV SD Negeri Cacaban 6 Magelang, terdapat peningkatan nilai rata-rata keterampilan berbicara dari mulai prasiklus dengan nilai rata-rata 50,0, siklus I 72,28 menjadi 83,03 di siklus II. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* dengan kartu peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa.

Kata kunci: *Role Playing*, kartu Peran, Keterampilan Berbicara

APPLICATION OF ROLE PLAYING METHOD WITH THE ROLE CARD
MEDIA TO INCREASE SKILLS SPEAK

(Research on Grade IV Students at Cacaban 6 Elementary School, Magelang)

Kiki Rosaliasari

15,0305,0191

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the improvement of speaking skills through the application of the role playing method with role cards. So that the learning process was designed in collaboration with the 4th grade teacher at SD Negeri Cacaban 6 Magelang aimed at improving speaking skills using the role playing method with role card media.

The design of this study uses Classroom Action Research. It was conducted at Cacaban 6 Public Elementary School Magelang in class IV with of 33 students as participant. It was two cycles where each cycle had three meetings. The method of data collection in this study were observation and performance test, while for the method of data analysis employed quantitative descriptive.

The results showed, there was an increase in the average worse of speaking skills starting from pre-cycle with an average worse of 50.0, cycle I 72.28 to 83, 03 in cycle II. Based on the results of the study concluded that the use of the role playing method with role cards can improve speaking skills in students.

Keyword : *Role Playing, Role cards, Speaking Skills*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Dengan Media Kartu Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa (Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD negeri Cacaban 6 Magelang” ini dapat penulis selesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata I Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan tugas akhir skripsi ini tidak lepas dari dorongan, saran, masukan, kritik, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Ari Suryawan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Dra. Indiati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Agrissto Bintang Aji Pradana , M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran selalu memberikan saran, kritik, serta masukan yang dapat mendukung terselesainya tugas akhir skripsi ini.

5. Tatik Priyanti, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah SD Negeri Payaman 1 dan Ibu Sukarti, S.Pd. SD selaku Wali Kelas IV SD Negeri Cacaban 6 Magelang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian, serta siswa-siswi Kelas IV SD Negeri Cacaban 6 Magelang yang telah bersedia menjadi responden dalam skripsi ini.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas kritik, saran, dan bantuannya dalam pengerjaan skripsi ini.

Magelang, 21 Juni 2019

Penulis

Kiki Rosaliasari

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Keterampilan Berbicara	10
B. Metode <i>Role Playing</i>	14
C. Media Kartu Peran	20
D. Metode <i>Role Playing</i> dengan media Kartu Peran	24
E. Metode <i>Role Playing</i> Dengan Media Kartu Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa	25
F. Penelitian Relevan	27
G. Kerangka Berfikir	29

BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Desain Penelitian	30
B. Identifikasi Variabel Penelitian	31
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	31
D. Subjek Penelitian	32
E. Setting Penelitian	32
F. Indikator keberhasilan.....	32
G. Metode Pengumpulan Data.....	33
H. Instrumen Penelitian	34
I. Prosedur Penelitian	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	40
B. Pembahasan	55
BAB V PENUTUP	59
A. Simpulan	59
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

TABEL		Halaman
1	Sintak Pembelajaran <i>Role Playing</i>	26
2	Kisi-kisi Tes Keterampilan Berbicara.	34
3	Lembar Observasi.....	35
4	Siklus Penelitian.....	37
4	Kriterian Penilaian.....	38
5	Penilaian Pratindakan.....	39
6	Analisis Keterampilan Berbicara Pratindakan	41
7	Penilaian Siklus I.....	47
8	Penilaian Siklus II	54

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	Halaman
1 Kerangka Berfikir.....	29
2 Siklus Perencanaan PTK	30
3 Diagram Penialian Pratindakan	41
4 Bermain Peran Sikap Kepahlawanan	43
5 Bermain Peran Musyawarah	44
6 Bermain Peran Luka Memar	45
7 Bermain Peran Balaputradewa	46
8 Bermain Peran Sultan Hassanudin	50
9 Memahami Teks Raja Purnawarman	51
10 Diagram Siklus I ke Siklus II	52

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
1 Surat Ijin Penelitian dan Surat Keterangan Penelitian	64
2 Perangkat Pembelajaran	68
3 Lembar Validasi	134
4 Data Hasil Penelitian	152
5 Hasil Penelitian Observasi.....	155
6 Buku Bimbingan Skripsi	161
7 Surat Pernyataan Kolaborasi	167
8 Dokumentasi.....	168

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum 2013 merupakan pembelajaran yang menekankan pada aspek afektif atau perubahan perilaku dan kompetensi yang ingin dicapai adalah kompetensi yang berimbang antara sikap, keterampilan dan pengetahuan, dengan demikian proses pembelajaran dalam kurikulum ini dirancang secara konseptual dan menyenangkan. Perancangan pembelajaran secara konseptual dilakukan untuk memberi makna kepada siswa tentang materi yang dipelajari karena pembelajaran lebih didekatkan pada kehidupan keseharian siswa. selain itu penekanan pada aspek afektif atau perubahan tingkah laku diharapkan mampu membentuk perilaku/karakter yang seharusnya dimiliki oleh siswa sebagai karakter yang harus dimiliki setiap siswa seperti jujur, disiplin, mandiri, demokrasi, bertanggung jawab, rasa ingin tahu dan lain-lain. Dengan demikian kompetensi yang berimbang antara perubahan perilaku , ketrampilan dan pengetahuan yang ingin dicapai dapat terwujud.

Sesuai dengan uraian di atas maka kurikulum 13 dijabarkan menjadi kompetensi-kompetensi yang harus dicapai baik dari segi sikap, ketrampilan, dan pengetahuan. Kompetensi – kompetensi yang sudah ditetapkan merupakan acuan dalam mengembangkan pembelajaran yang harus dilakukan guru. Kompetensi – kompetensi ini bukan hanya menjadi acuan untuk mengembangkan pembelajaran tetapi juga merupakan salah satu unsur dalam penetapan KKM, yaitu dari unsur kesulitan materi.

Terdapat penekanan kompetensi dalam kurikulum 2013 yang berimbang antara perubahan perilaku, ketrampilan dan pengetahuan. Agar mampu berperilaku santun, jujur, berani dan memiliki ketrampilan komunikasi yang mampu membawakan pesan verbal maupun non verbal sehingga masing-masing bisa memahami satu sama lain dan berinteraksi secara efektif dibutuhkan sebuah rancangan pembelajaran khusus yang diintegrasikan pada materi ajar dan berlangsung pada kegiatan belajar mengajar. Salah satu keterampilan perubahan yang harus dimiliki siswa adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara bukanlah sebuah keterampilan yang dimiliki siswa dengan sendirinya, melalui proses pembiasaan.

Menurut Sukatmi (2009: 27) mengungkapkan “Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan.” Kemampuan ini ditandai oleh adanya karakteristik-karakteristik psikologis tertentu yang sangat mendukung dalam menciptakan dan membina hubungan antar pribadi yang baik dan memuaskan. Burhan Nurgiantoro (Umi Fauziah, 2011:7) menyatakan bahwa “berbicara merupakan suatu kemampuan mengucapkan kata-kata (bunyi artikulasi) yang diekspresikan untuk menyampaikan buah pikiran atau gagasan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan kemampuan seseorang dalam menyampaikan ide, pendapat, pikiran, perasaan, informasi dan pesan

melalui bahasa lisan kepada orang lain dengan maksud tertentu dengan menguasai aspek kebahasaan dan nonkebahasaan.

Keterampilan berbicara sangat penting untuk dimiliki oleh peserta didik sebagai makhluk sosial, dimana manusia tidak bisa hidup sendiri dan akan selalu membutuhkan orang lain, Kebutuhan untuk memahami orang lain, berkomunikasi dengan orang lain , membangun hubungan dengan orang lain akan berjalan dengan baik jika peserta didik memiliki ketrampilan komunikasi yang tinggi sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri, mendapatkan penghargaan dari orang lain, membangun hubungan yang harmonis dengan orang lain. Namun sebaliknya kekurangan kemampuan siswa dalam berbicara berakibat terganggunya kehidupan sosial siswa tersebut. Hal ini akan berdampak pada kehidupan sosialnya seperti sangat pemalu, menarik diri dari pergaulan, berpisah atau putus hubungan dengan seseorang yang pada akhirnya menyebabkan kesepian. Jika peserta didik kurang memiliki ketrampilan komunikasi maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya.

SD Negeri Cacaban 6 terutama di kelas 4 telah menggunakan kurikulum 2013 sehingga di sekolah tersebut memiliki rencana program belajar yang sesuai dengan kurikulum 2013. Di dalam kurikulum 2013 tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja yang menjadi bahan penilaian tetapi terdapat aspek-aspek yang lain seperti aspek afektif dan psikomotorik. Hal ini tercermin pada 4 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan sebagai acuan.

Namun demikian, siswa di SD Negeri Cacaban 6 Magelang kelas 4 masih memiliki keterampilan berbicara yang masih rendah. Berdasarkan pada hasil observasi saat pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas 4 SD Negeri Cacaban 6 Magelang, dapat diidentifikasi beberapa faktor yang melatarbelakangi masalah rendahnya keterampilan berbicara pada siswa yakni, (1) siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran keterampilan berbicara, sehingga siswa jarang memperhatikan dan mengikuti pembelajaran dengan baik, (2) siswa merasa takut, ragu-ragu, dan tidak percaya diri saat mengemukakan pendapat di dalam kelas. Hal ini membuat siswa tidak berani bertanya kepada guru saat ada materi yang belum dimengerti, dan dengan tidak adanya pertanyaan dari siswa, guru menganggap materi ini sudah bisa dikuasai oleh siswa, (3) kurangnya kesempatan yang dimiliki siswa untuk melatih keterampilan berbicara. Karena tidak terbiasa berbicara di dalam kelas, ketepatan penggunaan bahasa siswa masih kurang serta kurang mampu menyusun kata-kata yang runtut, (4) proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode yang konvensional sehingga mengurangi minat siswa dalam belajar. Uraian dari kondisi tersebut adalah bukti bahwa belum semua siswa memiliki ketrampilan berbicara yang cukup, hal ini tidak dapat dibiarkan secara terus menerus karena jika tidak dibenahi ketrampilan berbicara siswa akan terhambat di masa perkembangannya. Dalam hal ini faktor eksternal dan internal menjadi penyebab terhambatnya pengembangan kemampuan interpersonal pada peserta didik.

Beberapa peneliti pernah melakukan penelitian terkait tentang metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara, yang pertama Putra (2016), hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran meningkat. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari antusiasnya siswa dan semakin tertibnya siswa dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan keterampilan berbicara nampak dari rata-rata perolehan nilai siswa dari pratindakan 58,26 meningkat menjadi 70,84 pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 78,66 pada siklus II.

Kedua, Lorensius Oyen, dkk (2016), hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa pada base line, siswa yang tuntas yaitu 14 orang sedangkan yang tidak tuntas 18 orang dengan nilai rata – rata 71,25 dari 32 siswa, meningkat pada siklus I terlihat dari jumlah siswa yang tuntas yaitu 18 orang sedangkan yang tidak tuntas yaitu 14 orang dengan nilai rata – rata 72,71 dari 32 siswa, pada siklus II mengalami peningkatan terlihat, siswa yang tuntas yaitu 28 orang sedangkan yang tidak tuntas 4 orang dengan nilai rata – rata 83,15 dari 32 siswa, pada siklus III kembali mengalami peningkatan terlihat dari siswa yang tuntas yaitu 31 orang sedangkan yang tidak tuntas 1 orang dengan nilai rata – rata 94,06 dari 32 siswa.

Ketiga, Sri Devi Maharani, dkk (2015), hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) langkah-langkah pembelajaran yang tepat dalam penelitian ini ditekankan pada tiga hal, yaitu penegasan cara berekspresi, memperbaharui media belajar yang terjadi dekat dengan kehidupan siswa,

dan mengacak urutan kelompok dan memberi peluang untuk siswa menentukan sendiri perannya; (2) penerapan metode role playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara (bermain peran). Pada pratindakan skor rata-rata klasikal 65 (cukup), siklus I memperoleh skor rata-rata klasikal 74,5 (baik), sedangkan pada siklus II nilai rata-rata klasikal 80,5 (baik); (3) siswa memberikan respons sangat positif terhadap pembelajaran berbicara (bermain peran) melalui penerapan metode role playing.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti, perbedaan penelitian ini dengan peneliti sebelumnya adalah pada penelitian ini menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan media kartu peran. Penelitian sebelumnya belum menggunakan media pembelajaran.

Permasalahan di atas membutuhkan metode yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa salah satunya adalah metode *role playing*.

Menurut Santosa (2010: 18) bahwa *role playing* adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Dengan metode *role playing* (bermain peran) siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah atau psikologis itu. Selain itu, model pembelajaran role playing dimaksudkan sebagai salah satu bentuk aktivitas dimana peserta didik membayangkan dirinya berperan sebagai orang lain, menekankan siswa berkelompok, mengeksplorasi perasaan,

mengembangkan sikap serta keterampilan dalam memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi, mengeksplorasi inti masalah. Pada metode ini siswa dijadikan sebagai subyek kegiatan pembelajaran yang aktif berkomunikasi dengan temannya dalam kondisi tertentu. Kelemahan dari metode *role playing* adalah membutuhkan waktu yang lama dalam kegiatan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas menggunakan metode *role playing* berbantuan media kartu peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan media kartu peran pada siswa kelas 4 di SD Negeri Cacaban 6 Magelang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat diteliti yaitu:

1. Siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran keterampilan berbicara, sehingga siswa jarang memperhatikan dan mengikuti pembelajaran dengan baik
2. Siswa merasa takut, ragu-ragu, dan tidak percaya diri saat mengemukakan pendapat di dalam kelas. Hal ini membuat siswa tidak berani bertanya kepada guru saat ada materi yang belum dimengerti, dan dengan tidak adanya pertanyaan dari siswa, guru menganggap materi ini sudah bisa dikuasai oleh siswa,
3. Kurangnya kesempatan yang dimiliki siswa untuk melatih keterampilan berbicara. Karena tidak terbiasa berbicara di dalam

kelas, ketepatan penggunaan bahasa siswa masih kurang serta kurang mampu menyusun kata-kata yang runtut

4. Proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode yang konvensional sehingga mengurangi minat siswa dalam belajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan sebelumnya dan keterbatasan peneliti maka penelitian ini terbatas pada metode *role playing* berbantuan media kartu peran. Dengan metode ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas 4 di SD Negeri Cacaban 6 Magelang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah yang dirumuskan dalam penulisan penelitian ini adalah :

Apakah penerapan metode *Role Playing* berbantuan media kartu peran dapat meningkatkan ketrampilan berbicara siswa kelas 4 SD Cacaban 6 Kota Magelang ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat metode *role playing* dengan media kartu dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas 4 SD Negeri Cacaban 6 Kota Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini terdapat manfaat praktis maupun teoritis, sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Penelitian ini dapat menjadi salah satu landasan teori dalam penerapan metode *role playing* dengan kartu peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa. Selain itu juga menjadi nilai tambah khasanah pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan.

2. Secara praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui metode *role playing* pada kelas 4 di SD Negeri Cacaban 6 Magelang.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan keterampilan berbicara.
- c. Bagi peneliti, peneliti selalu berusaha meningkatkan kualitas diri dengan mempelajari berbagai macam metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dalam KBM. Dengan demikian diharapkan kualitas pendidikan semakin meningkat dengan luasnya wawasan dan pengetahuan peneliti dalam mengolah pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Burhan Nurgiantoro (dalam Umi Fauziaah 2011:7) menyatakan bahwa “Berbicara merupakan suatu kemampuan mengucapkan kata-kata (bunyi artikulasi) yang diekspresikan untuk menyampaikan buah pikiran atau gagasan.

Menurut Tarigan (Ahmad, 2014) Berbicara adalah kemampuan dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi untuk mengekspresikan, menyatakan,serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Di dalam kegiatan berbicara terdapat lima unsur yang terlibat yaitu: Pembicara, Isi pembicaraan,Saluran, Penyimak (pendengar), dan Tanggapan dari penyimak. Menurut Hurlock (dalam Azizah, 2013) belajar berbicara mencakup tiga proses terpisah, tetapi saling berhubungan satu sama lain, yaitu mengucapkan kata, membangun kosakata, dan membentuk kalimat. Kegagalan menguasai salahsatunya akan membahayakan keseluruhan pola bicara. Sedangkan Aini, 2013 mengatakan Berbicara merupakan ketrampilan berbahasa yang bertujuan untuk mengungkapkan ide, gagasan, serta perasaan secara lisan sebagai proses komunikasi kepada orang lain.

Menurut Sabarti Akhadiah, dkk (Anggraini, 2015) kegiatan berbicarasenantiasa diikuti kegiatan menyimak, keterampilan

berbicara menunjang keterampilan menulis dan kegiatan berbicara juga berhubungan erat dengan kegiatan membaca.

Menurut St.Y.Slamet (2009:36) Tujuan utama berbicara adalah untuk komunikasi. Sukmadinata (2012: 184) keterampilan adalah kemampuan seseorang dalam menerapkan atau menggunakan pengetahuan yang dikuasainya dalam sesuatu bidang kehidupan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah proses penyimoanan informasi, pikiran, gagasan dan perasaan secara lisan seseorang terhadap lawan bicara.

Keterampilan berbicara menurut Iskandarwassid dan Sunendar (dalam Widaningsih, 2013) pada hakekatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus system bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan pada orang lain. Selanjutnya Sukatmi (2009: 27) mengungkapkan “Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang dalam menyampaikan ide, pendapat, pikiran, perasaan, informasi dan pesan melalui bahasa lisan kepada orang lain dengan maksud tertentu dengan menguasai aspek kebahasaan dan nonkebahasaan.

2. Aspek Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mekanistik. Semakin banyak berlatih, semakin dikuasai dan terampil seseorang dalam berbicara. Dalam belajar dan berlatih berbicara, seseorang perlu dilatih pelafalan, pengucapan, pengontrolan suara, pengendalian diri, gerak-gerik tubuh, pemilihan kata, intonasi, penggunaan bahasa, dan pengaturan ide.

Djiwandono dalam Azizah (2013: 11) mengungkapkan Faktor-faktor kebahasaan yang dapat menunjang keterampilan berbicara adalah unsur kebahasaan, unsur non kebahasaan, dan unsur isi. Unsur kebahasaan meliputi: pengucapan lafal yang jelas, penerapan intonasi yang wajar, pilihan kata, dan penerapan struktur/susunan kalimat yang jelas. Sedangkan unsur nonkebahasaan meliputi:

- a. Keberanian. Dalam hal ini keberanian yang dimaksud adalah keberanian mengungkapkan pendapat seperti menceritakan pengalaman dan keberanian berpihak pada gagasan yang diyakini kebenarannya.
- b. Kelancaran. Kelancaran dalam berbicara sangat ditentukan oleh penguasaan kosakata dan bahan/materi yang baik.
- c. Ekspresi/gerak-gerik tubuh. Ekspresi tubuh diperlukan sebagai penunjang kegiatan berbicara agar lawan bicara atau penonton lebih memahami maksud yang disampaikan oleh pembicara.

Menurut Ermawan (2012) kemampuan berbicara terdiri dari empat aspek, yaitu:

a. Keterampilan Sosial

Keterampilan social adalah kemampuan untuk berpartisipasi secara efektif dalam hubungan-hubungan masyarakat.

b. Keterampilan Semantik

Keterampilan semantic adalah kemampuan untuk mempergunakan kata-kata dengan tepat dan penuh pengertian.

c. Keterampilan Fonetik

Keterampilan Fonetik adalah kemampuan membentuk unsur-unsur fonetik bahasa secara tepat.

d. Keterampilan vocal

Keterampilan vocal adalah kemampuan untuk menciptakan efek emosional yang di inginkan dengan suara.

Berdasarkan pendapat-pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek keterampilan berbicara ada dua yaitu aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi pengucapan lafal yang jelas, penerapan intonasi yang wajar, pilihan kata, penerapan struktur/susunan kalimat yang jelas, ketepatan ucapan, penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai, ketepatan pilihan kata. Sedangkan aspek

nonkebahasaan meliputi kelancaran, gerak-gerik tubuh/ ekspresi, pandangan, sikap saat berbicara, kenyaringan suara, dan penguasaan isi yang dibicarakan.

3. Indikator Keterampilan Berbicara

Menurut Amstrong, (2012: 43) menyebutkan indikator keterampilan berbicara diantaranya adalah: 1) suka berbicara dan menyampaikan cerita untuk membuat anak merasa senang serta ceritanya pun untuk di dengar. 2) senang bermain kata, seperti tebak-tebakan, permainan pesan berantai dengan menggunakan bahasa lisan. 3) mampu mengucapkan kata-kata sulit secara akurat dibandingkan anak-anak lainnya. 4) menghargai sajak – sajak walaupun berupa kata-kata yang tidak masuk akal. 5) suka mendengarkan kata-kata lisan (cerita, komentar radio, acara televise dan lain-lain). 6) memiliki kosa kata yang lebih baik dari anak seusianya. 7) mampu berkomunikasi dengan orang lain melalui cara verbal sehingga anak terbiasa berkomunikasi dengan orang lain secara baik.

B. Metode *Role Playing*

1. Pengertian metode

Metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan (KNNI, 1995 dalam Iskandarwassid, dkk, 2013: 56). Metode lebih bersifat prosedural dan sistematis karena tujuannya untuk

mempermudah pengerjaan suatu pekerjaan (Dalam Iskandaewassid, dkk, 2013 : 56). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara untuk mencapai tujuan tertentu.

Metode secara harfiah berarti “cara”, dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata “pembelajaran” berarti segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa. jadi metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan.

Menurut Riyanto (Dalam Tukiran, 2014: 1) metode Pembelajaran adalah seperangkat komponen yang telah dikombinasikan secara optimal untuk kualitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa Metode pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa.

2. Pengertian metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila sesuai target yang telah direncanakan. Dalam mengimplementasikan pembelajaran perlu adanya metode atau cara yang digunakan untuk mengatur

strategi pembelajaran sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan efektif.

Menurut Santosa (2010: 18) bahwa *role playing* adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Dengan metode *role playing* (bermain peran) siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah atau psikologis itu. Senada dengan itu, menurut Maufur (2009: 57) metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya. *Role playing* berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil mengerti perasaan, sikap dan perilaku sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat, isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain

harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan , terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.

b. Kelemahan dan Kelebihan Metode *Role Playing*

Kelebihan dan Kelemahan Role Playing Dalam setiap model, selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan. Kelebihan model role playing melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan model ini adalah, sebagai berikut: 1) Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka. 2) Siswa berperan seperti orang lain, sehingga ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi. 3) Melatih siswa untuk mendesain penemuan. 4) Berpikir dan bertindak kreatif. 5) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya. 6) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan. 7) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat. 8) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja (Djumingin, 2011: 175-176).

Sedangkan menurut Miftahul Huda (2013:115) menjelaskan esensi *role playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini. *Role playing* berfungsi untuk mengeksplorasi perasaan siswa, mentranfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa, mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda. Selanjutnya, sintak atau langkah-langkah dalam menerapkan *role playing* terdiri dari tahap-tahap (Miftahul Huda, 2013:116):

- 1) Pemanasan Suasana Kelompok
 - a) Guru mengidentifikasi dan memaparkan masalah
 - b) Guru menjelaskan masalah
 - c) Guru menafsirkan masalah
 - d) Guru menjelaskan *role playing*
- 2) Seleksi Partisipan
 - a) Guru menganalisis peran
 - b) Guru memilih pemain (siswa) yang akan memainkan peran
- 3) Pengaturan Setting
 - a) Guru mengatur sesi-sesi peran

- b) Guru menegaskan kembali tentang peran
 - c) Guru dan siswa mendekati situasi yang bermasalah
- 4) Persiapan Pemilihan Siswa Sebagai Pengamat
- a) Guru dan siswa memutuskan apa yang akan di bahas
 - b) Guru memberikan tugas pengamatan terhadap salah seorang siswa
- 5) Pemeranan
- a) Guru dan siswa memulai role playing
 - b) Guru dan siswa mengukuhkan role playing
 - c) Guru dan siswa menyudahi role playing
- 6) Diskusi Dan Evaluasi
- a) guru dan siswa mereview pemeranan (kejadian,posisi, kenyataan)
 - b) Guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama
 - c) Guru dan siswa mengembangkan pemeranan selanjutnya
- 7) Pemeranan Kembali
- a) Guru dan siswa memainkan peran yang berbeda
 - b) Guru memberikan masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya
- 8) Diskusi dan Evaluasi
- a) Dilakukan sebagaimana pada tahap 6
 - b) Sharing dan generalisasi pengalaman

- c) Guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul
- d) Guru menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

C. Media Kartu Peran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pada awal sejarah pendidikan, guru merupakan satu-satunya sumber atau orang yang terpercaya untuk memperoleh pelajaran. Dalam perkembangan selanjutnya, sumber belajar itu kemudian bertambah dengan adanya buku atau karya-karya tulis yang sifatnya masih sederhana. Dan pada mulanya media pembelajaran itu hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu guru dalam kegiatan mengajar (*teaching aids*). Alat bantu mengajar grafis atau benda nyata lain. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar.

Sehingga mulailah dikenal istilah media. Dan diinformasikan bahwa penggunaan media ini pertama kali dipelopori oleh Johan Amos Comenius dengan menulis buku bergambar yang ditujukan untuk anak sekolah. (Zainal Aqib, 2013: 49).

Menurut Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad, menjelaskan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media ini dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis (bidang-bidang yg secara visual dapat menjelaskan hubungan yg ingin disajikan), fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Azhar Arsyad, 2011: 3).

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media

pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.⁹ Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

Didalam pembelajaran media pembelajaran memiliki banyak sekali manfaat diantaranya :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:

- a. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- c. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
- d. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan semata.
- e. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mempunyai arti bahwa dengan

media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan pelajar lebih mudah dan lebih cepat.

- f. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- g. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme. (Asra,2017).

Kartu merupakan potongan kertas tebal berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk berbagai keperluan (KBBI, 2016:689). Kartu peran adalah kartu yang digunakan dalam penelitian dimana kartu peran merupakan kartu untuk memancing siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar sehingga kemampuan interpersonal pada siswa dapat meningkat.

Media kartu peran termasuk media visual karena merupakan sebuah kartu bergambar dimana gambar tersebut menunjukkan identitas yang akan digunakan oleh siswa. Media kartu peran digunakan untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan berbicara.

D. Metode *Role Playing* dengan media Kartu Peran

Metode *role playing* dengan media kartu peran merupakan sebuah pembelajaran dimana pembelajaran menggunakan metode *role playing*

dan menggunakan media kartu peran sebagai alat untuk menunjang meningkatnya keterampilan berbicara pada siswa. Penggunaan media kartu peran di dalam pembelajaran yang menggunakan metode *role playing* dimana siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok dalam setiap siklus yang dilaksanakan. Kartu peran ini sebagai acuan siswa dalam menentukan peran yang akan dilakukan oleh siswa saat pembelajaran berlangsung.

E. Metode *Role Playing* Dengan Media Kartu Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa

Kegiatan belajar mengajar dalam proses pembelajaran ini dengan menggunakan *role playing* dengan media kartu ini, dilakukan menggunakan dua siklus dan sebanyak enam kali pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran ini menggunakan kurikulum 2013, dengan model pembelajaran *role playing* pada siklus I dan siklus II, serta menggunakan pendekatan *scientific*. Langkah pembelajaran *role playing* terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Berikut tabel sintak pembelajaran:

Tabel 2.1 sintak pembelajaran *Role Playing*

Langkah pembelajaran	Perilaku Guru	Perilaku Siswa
Kegiatan awal	Guru memulai pembelajaran dengan doa dan absensi	Siswa dan guru melaksana doa dan absensi
<i>Alfazione</i>	Guru memberikan arahan untuk membangun antusias siswa	Siswa mengikuti arahan dari guru seperti bernyanyi, tepuk tangan maupun kegiatan lain
<i>Warmer</i>	Guru menanyakan materi yang telah dipelajari dan mengkaitkannya dengan materi yang akan di sampaikan apabila dapat dikaitkan	Siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari
<i>Pre teach</i>	Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan	Siswa memperhatikan guru dan mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran
<i>Scan setting</i>	Guru membantu siswa membangun konsep awal terkait pembelajaran yang akan di sampaikan	Siswa membangun konsep awal sesuai pemahaman awal
Kegiatan inti	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai KI dan KD	Semua siswa mengikuti pembelajaran dengan aktif dan antusias
Kegiatan akhir	Guru menutup pembelajaran dengan menyimpulkan apa yang telah dipelajari dan menyampaikan pembelajaran yang akan di laksanakan serta berdoa	Siswa dan guru menyampaikan simpulan dan bedoa Bersama

F. Penelitian Relevan

Beberapa peneliti pernah melakukan penelitian tentang metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa.

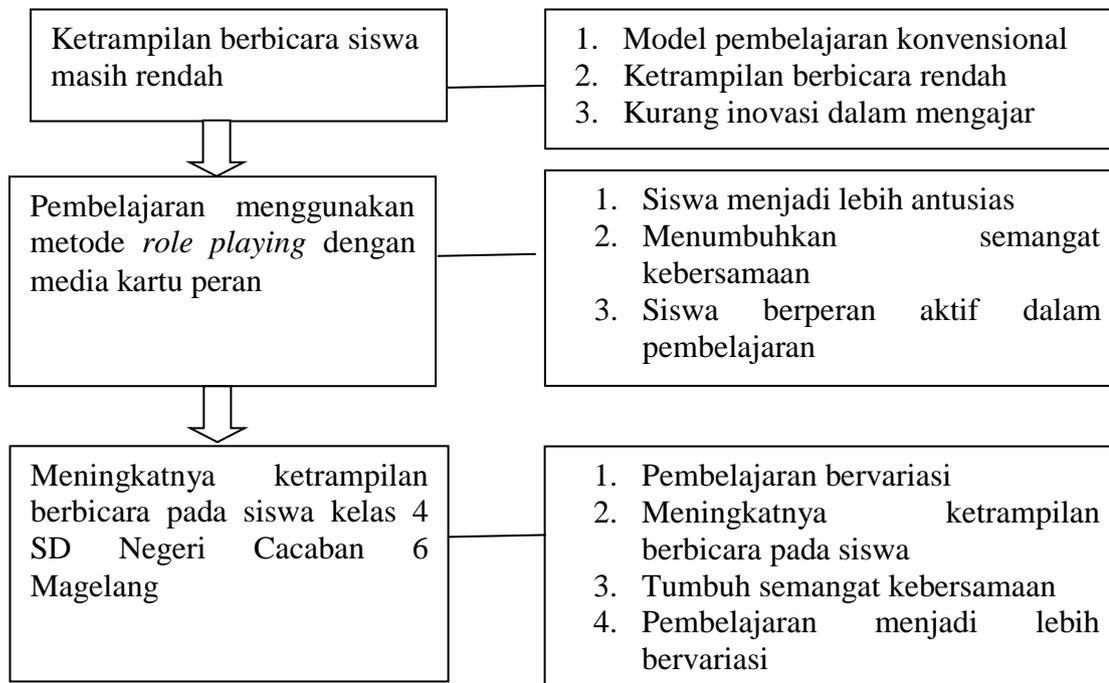
Pertama Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sdn Wonosari 4 Oleh: Anggara Wisnu Putra (2016). Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran meningkat. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari antusiasnya siswa dan semakin tertibnya siswa dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan keterampilan berbicara nampak dari rata-rata perolehan nilai siswa dari pratindakan 58,26 meningkat menjadi 70,84 pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 78,66 pada siklus II.

Kedua Peningkatan Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Role Playing Di Kelas IV SD oleh Lorensius Oyen, Kaswari, Rosnita (2016) . Hasil penelitian menunjukkan keterampilan berbicara siswa pada base line, siswa yang tuntas yaitu 14 orang sedangkan yang tidak tuntas 18 orang dengan nilai rata – rata 71,25 dari 32 siswa, meningkat pada siklus I terlihat dari jumlah siswa yang tuntas yaitu 18 orang sedangkan yang tidak tuntas yaitu 14 orang dengan nilai rata – rata 72,71 dari 32 siswa, pada siklus II mengalami peningkatan terlihat, siswa yang tuntas yaitu 28 orang sedangkan yang tidak tuntas 4 orang dengan nilai rata – rata 83,15 dari 32 siswa, pada siklus III kembali mengalami peningkatan terlihat dari

siswa yang tuntas yaitu 31 orang sedangkan yang tidak tuntas 1 orang dengan nilai rata – rata 94,06 dari 32 siswa.

Ketiga, penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Bermain Peran) Pada Siswa Kelas Viii B Mts Al-Khairiyah Tegallingham (2015) oleh Sri Devi Maharani ., Drs.I Wayan Wendra,M.Pd ., Drs. Gede Gunatama, M.Hum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) langkah-langkah pembelajaran yang tepat dalam penelitian ini ditekankan pada tiga hal, yaitu penegasan cara berekspresi, memperbaharui media belajar yang terjadi dekat dengan kehidupan siswa, dan mengacak urutan kelompok dan memberi peluang untuk siswa menentukan sendiri perannya; (2) penerapan metode role playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara (bermain peran). Pada pratindakan skor rata-rata klasikal 65 (cukup), siklus I memperoleh skor rata-rata klasikal 74,5 (baik), sedangkan pada siklus II nilai rata-rata klasikal 80,5 (baik); (3) siswa memberikan respons sangat positif terhadap pembelajaran berbicara (bermain peran) melalui penerapan metode role playing.

G. Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 kerangka berpikir

Gambar diatas menunjukkan bahwa kondisi awal pembelajaran di SD Negeri Cacaban 6 Magelang keterampilan rendah. Perbaikan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dengan media kartu peran, sehingga penerapan *Role Playing* dengan media Kartu Peran akan membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas 4 SD Negeri 6 Magelang.

H. Hipotesis Penelitian

Penerapan metode *role playing* dengan media kartu peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

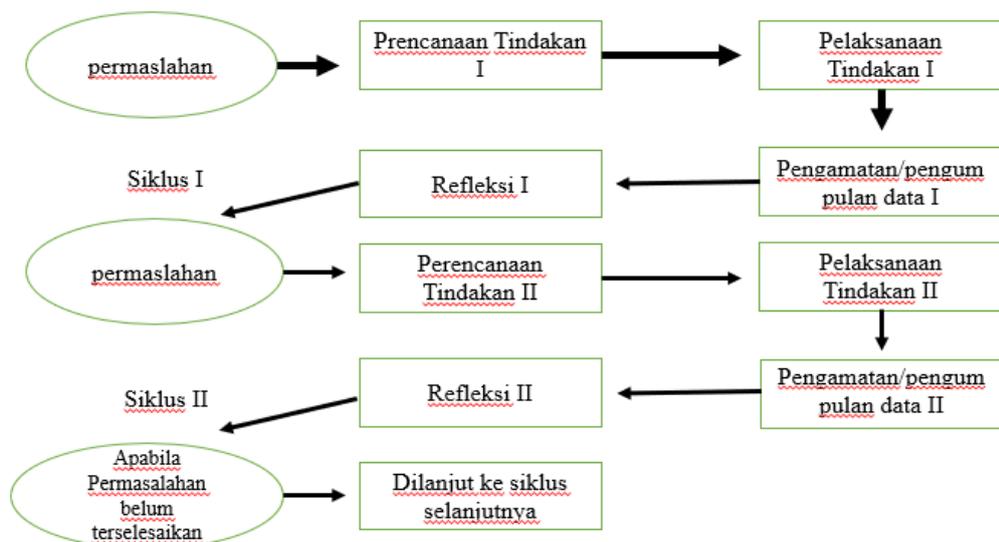
BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Kemmis (dalam Kunandar, 2010: 42) penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian yang reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi social untuk meningkatkan penalaran praktik social peneliti. Sedangkan Hasley (dalam Kunandar, 2010:43) mengungkapkan penelitian tindakan adalah intervensi dalam dunia nyata serta pemeriksaan terhadap pengaruh yang ditimbulkan dari intervensi tersebut.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas meliputi empat tahapan yaitu menyusun rancangan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). Siklus ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 3.1 Siklus Rencana Penelitian Tindakan Kelas



(Arikunto, dkk, 2014:74-80)

Penelitian tindakan kelas ini bersifat kolaboratif, dimana peneliti tidak melakukan sendiri dalam melaksanakan proses belajar mengajar, namun bekerja sama dengan guru. Kolaborator dalam penelitian ini adalah guru kelas atau wali kelas IV SD Negeri Cacaban 6 magelang.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel merupakan karakteristik yang akan diobservasi dari satuan pengamatan. Dalam penelitian ini ada beberapa macam variabel yaitu variabel input, variableproses dan variabel output, yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Variabel input

Penelitian ini yang dijadikan variabel input adalah siswa kelas IV SD Negeri Cacaban 6 Magelang yang mana keterampilan berbicara siswa masih rendah.

2. Variabel proses

Variabel proses dalam penelitian ini adalah penggunaan metode *Role Playing* dengan media kartu peran.

3. Variabel output

Variabel output dalam penenlitian ini adalah meningkatnya keterampilan berbicara menggunakan metode role playing berbantuan media kartu peran.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Adanya definisi dalam rumusan operasional agar lebih jelas untuk diamati. Peneliti mendefinisikan operasional variabel sebagai berikut:

1. keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang dalam menyampaikan ide, pendapat, pikiran, perasaan, informasi dan pesan

melalui bahasa lisan kepada orang lain dengan maksud tertentu dengan menguasai aspek kebahasaan dan nonkebahasaan.

2. Metode *Role Playing* dengan kartu peran adalah merupakan sebuah pembelajaran dimana pembelajaran menggunakan metode *role playing* dan menggunakan media kartu peran sebagai alat untuk menunjang meningkatnya kecerdasan interpersonal pada siswa.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah 33 siswa SD Negeri Cacaban 6 Magelang, kota Magelang.

E. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, penelitian ini dilakukan di SD Negeri Cacaban 6 Magelang. Pembelajaran menggunakan metode *role playing* dengan menggunakan media kartu peran.

2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilakukan di SD Negeri Cacaban 6 Magelang, Kota Magelang kelas IV. Penelitian tindakan kelas dilakukan pada bulan Januari sampai April 2019.

F. Indikator keberhasilan

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini dapat diamati apabila terjadi peningkatan keterampilan berbicara yang ditandai dengan nilai rata-rata

mencapai KKM dan presentase banyaknya iswa yang tuntas minimal 75% dengan KKM 75, maka tindakan dinyatakan berhasil.

G. Metode Pengumpulan Data

Data diperoleh setelah penelitian tindakan kelas dilakukan. Data yang diperoleh, yaitu data yang diperoleh selama observasi dilakukan dan setelah pelaksanaan tindakan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini ada dua macam yaitu observasi dan dokumentasi. Adapun penjelasan mengenai teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran menggunakan metode role playing dengan menggunakan media kartu peran serta kesesuaian guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan RPP yang telah dibuat oleh guru.

2. Tes lisan

tes keterampilan berbicara merupakan salah satu metode evaluasi, sekaligus teknik pengukuran yang utama untuk mengumpulkan informasi mengenai kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara. Informasi ini kemudian dipakai dipakai untuk menentukan nilai keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan nilai itu diambil keputusan yang diperlukan (Shihabuddin, 2009:199).

H. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpul data menurut Sumadi Suryabrata (2008:52) adalah alat yang digunakan untuk merekam-pada umumnya secara kuantitatif-keadaan dan aktivitas atribut-atribut psikologis. Atribut-atribut psikologis itu secara teknis biasanya digolongkan menjadi atribut kognitif dan atribut non kognitif. Sumadi mengemukakan bahwa untuk atribut kognitif, perangsangnya adalah pertanyaan. Sedangkan untuk atribut non-kognitif, perangsangnya adalah pernyataan.

Dibawah ini adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan interpersonal :

1. Tes Praktek

Tabel 3.1
Kisi-kisi Tes Keterampilan Berbicara

No.	Aspek	Indikator
1.	Ucapan	Kemampuan mengucapkan kata
2.	Intonasi	Ketepatan melafalkan intonasi
3.	Pilihan kata	Ketepatan memilih kata baku
4.	Sikap	Menunjukkan sikap tenang, memandang lawan bicara dan ekspresi wajah
5.	Kelancaran	Kelancara saat berbicara
6.	Keberanian	Keberanian tampil berbicara

Table 3.2
Lembar observasi

2. Observasi

No	Aspek	Deskripsi	Catatan
	Keaktifan Siswa	Keaktifan siswa dalam pembelajaran, keaktifan siswa dalam bertanya dan mengajukan ide	
	Perhatian Siswa	Antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran	
	Kedisiplinan	Ketepatan siswa dalam melaksanakan dan mengumpulkan tugas yang diberikan	
	Penugasan/Resitasi	Kesesuaian dalam mengerjakan tugas dengan perintah yang diberikan	

I. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus. Dalam penelitian ini juga akan dilaksanakan dengan prosedur sebagai berikut:

1. Tahap Prasiklus

Tahap prasiklus dilaksanakan oleh peneliti sebelum merencanakan dan melaksanakan siklus satu. Peneliti melakukan prasiklus untuk mengetahui kecerdasan interpersonal pada siswa.

2. Siklus

Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan melalui dua siklus, setiap siklus terdiri dari tiga tahapan.

3. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, dilakukan kerjasama dengan guru kelas untuk merencanakan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan permasalahan yang ada, tahapan sebagai berikut:

- a. Penetapan waktu pelaksanaan penelitian
- b. Pembuatan RPP dengan metode *role playing* dengan media kartu peran, skenario pembelajaran, perangkat pembelajaran, media, instrumen penelitian.
- c. Pembagian peran masing-masing pada saat penelitian dilaksanakan yang terdiri dari pengajar, obsever dan kolaborator lain untuk membantu jalannya penelitian.
- d. Peneliti mensimulasikan langkah-langkah menggunakan metode *role playing* dengan media kartu peran kepada guru sehingga guru dapat melaksanakannya sesuai harapan peneliti.

4. Tindakan dan Observasi

Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti dan berkolaborasi dengan guru kelas 4 SD Negeri Cacaban 6 Magelang. Kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan RPP yang telah di susun. Pengamatan dilakukan dengan mengisi panduan Observasi pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Segala aktivitas siswa di catat secara rinci. Hasil dari observasi dapat dapat dijadikan refleksi untuk mengetahui penerapan metode *role playing* dengan media kartu peran.

5. Refleksi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi pelaksanaan tindakan berdasarkan hasil observasi. Refleksi dilakukan pada semua tahapan siklus terlaksananya tindakan. Berdasarkan refleksi dapat di ketahui kelemahan kegiatan pembelajara sehingga dapat diperbaiki di siklus selanjutnya.

Tabel 3.3
Siklus Penelitian

Perlakuan	Model	media	LKS	Penugasan
Siklus I	Role playing	Kartu peran (bergambar)	Pilihan ganda dan uraian	Kelompok kecil
Siklus II	Role playing	Kartu peran (bergambar dengan nama peran)	Uraian	Kelompok besar

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan perlakuan pada setiap siklus. Pada siklus satu menggunakan model pembelajaran *role playing*, pada siklus II tetap menggunakan model pembelajaran *role playing*. Namun pada penggunaan media pembelajaran pada media hanya menggunakan kartu peran bergambar saja, pada siklus II kartu peran tersebut diberi nama yang diperankan oleh masing-masing siswa, sehingga siswa dapat menghayati peran yang diperankan. Selanjutnya pada LKS, pada kegiatan di siklus I siswa mengerjakan soal pilihan ganda dan uraian sedangkan di siklus II siswa mengerjakan soal uraian saja. Pada kegiatan penugasan juga menjadi perbedaan antara siklus I dan siklus II yaitu dengan pembagian kelompok kecil pada siklus I dan kelompok besar pada siklus II.

J. Metode Analisis Data

Metode analisis data dilakukan melalui teknik perhitungan persentase dan deskriptif kuantitatif. Ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kemampuan anak dalam menguasai metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada anak. Rumus yang digunakan untuk mencari persentase:

$$\text{rumus:} \left(\frac{n}{axc} \right) \times 100\%$$

Keterangan :

N = jumlah item dalam kategori

a = jumlah seluruh item

c = jumlah anak

100% = bilangan konstan

Nilai yang diperoleh dikategorikan ke dalam empat kriteria yaitu sesuai dengan kriteria di bawah ini.

Table 3.4
Kriteria Penilaian

No.	Angka	Kriteria
1.	80-100	Sangat baik
2.	66-79	Baik
3.	56-65	Cukup
4.	40-55	Kurang

Untuk mengetahui pencapaian ketuntasan siswa nilai yang diperoleh diklarifikasi sesuai dengan kriteria ketuntasan Minimal (KKM) siswa SD Negeri Cacaban 6 Magelang dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kriteria Ketentuan Minimal

Kriteria ketuntasan Minimal	Kriteria
≥ 75	Tuntas
≤ 75	Belum Tuntas

Djamarah dan Zain (2010: 108)

Sedangkan untuk presentase penerapan metode *role playing* dengan media kartu peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah siswa yang mendapat nilai}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Selanjutnya pada akhir siklus, hasil perolehan nilai tes dihitung nilai rata-rata. Adapun rumus rata-rata sebagai berikut:

$$\text{Mean} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan

Mean = rata-rata

$\sum x$ = jumlah dari nilai siswa

N = banyak siswa

Apabila siklus satu meningkat tetapi belum memenuhi target, maka perlu diadakan lanjutan pada siklus II.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Teori

Metode *role playing* dengan media kartu peran merupakan sebuah metode pembelajaran dimana pembelajaran menggunakan metode *role playing* dan menggunakan media kartu peran sebagai alat untuk menunjang meningkatnya keterampilan berbicara pada siswa.

2. Hasil

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dengan kartu peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SD Negeri Cacban 6 Magelang. Hasil dari penelitian dapat dilihat dari peningkatan rata-rata perolehan pencapaian KKM dari prasiklus sebesar 50,0 atau 3% siklus I sebesar 72,8 atau 51,1% dan meningkat pada siklus II sebesar 83,03 atau 93,3%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disarankan sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru dapat menggunakan metode *role playing* untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan berbicara. Guru dapat menggunakan media pembelajaran kartu peran untuk membantu meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

2. Bagi kepala sekolah

Kepala sekolah dapat memberikan fasilitas dengan cara mendorong guru untuk dapat melakukan inovasi pembelajaran dengan metode dan media yang sesuai dengan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa.

3. Bagi peneliti

4. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya. Akan lebih baik apabila peneliti selanjutnya dapat mengembangkan atau menambahkan sesuatu yang lebih baik dan berdampak positif dari penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Santoso. (2010). *Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian Di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma*. Jurnal Penelitian.
- Akhadiah, Sabarti dkk. 2012. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Amstrong, Gary & Philip, Kotler. (2012). *Dasar-Dasar Pemasaran. Jilid I, Alih Bahasa Alexander Sindoro dan Benyamin Molan*. Jakarta: Penerbit Prenhalindo.
- Anisa, Aini. 2013. "Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar". Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya Vol. 1 No .1 (125). Desember. 2013. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Anggraini, Asih. dkk. 2015. *Mengasah Keterampilan Menulis Ilmiah di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Azizah, 2013. *Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau dari Metode Bermain Peran pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Diakses pada lib.unnes.ac.id/18753/1/1601409035 pdf (online) tanggal 13 April 2019
- Brows, H. D. 2001. *Teaching by Principles: An Active Approach to Language Pedadogy*. San Francisco: Addison Wesley Longman. Inc. Budiono. 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Karya Agung. Burhan Nurgiantoro. (2010). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yokyakarta: UGM Press.
- Djamarah. S. B, Zain. A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djumingin, Sulastriningsih. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

- Ermawan, Mikhael Ari. 2012. *Keterampilan Berbahasa: Aspek Berbicara[online]*. (<http://ariermawan.blogspot.com/2012/09/keterampilan-berbicara.html>). Diakses 22 Januari 2019.
- Fauziah, Umi. 2011. *Buku Pengantar Keterampilan Berbicara Berbasis Cooperative Learning Think Pair Share*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandarwassid (2013). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja.
- Kaswari, Rosnita. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Role Playing Di Kelas IV SD Lorensius Oyen*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan Pontianak
- KBBI, 20016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] Available at: <http://kbbi.web.id/pusat>, [Diakses 21 Juni 2019].
- Kunandar. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Prof. Dr. H. Tukiran Taniredia, dkk. 2014. *Model – Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Prof. Dr. St. Y. Slamet, M.Pd, dkk. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia; Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Putra, Anggara Wisnu. 2016. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V Sdn Wonosari 4 Gunungkidul*. S1 thesis, PGSD.
- Santoso, Puji. 2010. *Materi Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Slamet, Ahmad dan M.E. Suhendar. *Buku Materi Pokok Kebahasaan I. Modul UT*. Jakarta: Karunika, 2009.
- Sri Devi Maharani ., dkk. *Hakekat Berbicara*. Universitas Pendidikan Ganesha. Diakses pada eprints.ung.ac.id/.../2013-1-86206-151411300-bab2-0208201301 tanggal 12 April 2019.
- Sri Devi M. 2015. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Bermain Peran) Pada Siswa Kelas Viii B Mts Al-*

Khairiyah Tegallingsih. Skripsi. Fakultas Bahasa Dan Seni. Universitas Pendidikan Ganesha: Bali

Sukamti. (2009). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Media Gambar*. Wonogiri. [Online]. Tersedia: http://eprints.uns.ac.id/download/pdf_02-06-19,03;15.

Sukmadinata. , Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sunendar, Dadang dan Iskandarwassid. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Widyaningsih, Sukmah. 2013. “*Penggunaan Kata Ulang Bahasa Indonesia dalam Novel Sepatu Dahlan Karya Khrisna Pabichara dan Kaitannya dengan Pembelajaran Bahasa di SMA*”. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.