

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DENGAN BONEKA
TANGAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Dlimas Kecamatan Tegalrejo
Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh:

Ahmad Yusuf
14.0305.0024

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DENGAN BONEKA
TANGAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Dlimas Kecamatan Tegalrejo
Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

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 :

Ahmad Yusuf
14.0305.0024

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

**PERSETUJUAN
SKRIPSI BERJUDUL**

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DENGAN BONEKA
TANGAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Dlimas Kecamatan Tegalrejo
Kabupaten Magelang)



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

Oleh:
Ahmad Yusuf
14.0305.0024

Dosen Pembimbing I


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

Magelang, 8 Agustus 2018
Dosen Pembimbing II


Tabah Subekti, M.Pd
NIK. 128406102

HALAMAN PENGESAHAN

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DENGAN BONEKA
TANGAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA**
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Dlimas Kecamatan Tegalrejo
Kabupaten Magelang)

Oleh :
Ahmad Yusuf
14.0305.0024

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi dalam Rangka Menyelesaikan
Studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Rabu
Tanggal : 8 Agustus 2018

Tim Penguji Skripsi :

- | | |
|--------------------------|----------------------|
| 1. Dra. Indiaty, M.Pd. | (Ketua Anggota) |
| 2. Tabah Subekti, M.Pd. | (Sekretaris Anggota) |
| 3. Sugiyadi, M.Pd.,Kons. | (Anggota) |
| 4. Tria Mardiana, M.Pd. | (Anggota) |



[Handwritten signatures of the examiners]

Mengesahkan,
Dekan FKIP



Drs. Juwil, M.Pd.,Kons
NIP. 19570108 198103 1 003

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ahmad Yusuf
NIM : 14.0305.0024
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* Dengan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui merupakan penjiplakan terhadap karya orang lain (plagiat), saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku.

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

Magelang, 8 Agustus 2018

Ahmad Yusuf

MOTTO

“Hidup adalah seni menggambar tanpa menghapus.”

(John W. Gardner)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak Kulyadi dan Ibu Isromiyah
tercinta atas doa, kasih sayang dan
dukungan yang selalu tercurahkan
untukku.
2. Almamaterku Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar Universitas
Muhammadiyah Magelang

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DENGAN BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Dlimas Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang)

Ahmad Yusuf

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode *role playing* dengan boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Dlimas Tegalrejo Magelang.

Desain penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan 2 siklus. Subjek penelitian adalah kelas IV yang berjumlah 34 siswa. Variabel input dalam penelitian ini yaitu keterampilan berbicara yang masih rendah. Variabel proses dalam penelitian ini adalah metode *role playing* dengan boneka tangan. Variabel output dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan. Metode pengumpulan data menggunakan non tes dan observasi. Analisis data yang digunakan adalah statistic deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dengan boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada kelas IV SD Negeri Dlimas Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang. Peningkatan keterampilan berbicara ini nampak pada pratindakan sebesar 8,82% mengalami peningkatan pada siklus I dimana nilai ketuntasan keterampilan berbicara menjadi 58,8% dan mengalami peningkatan lagi pada siklus II dimana ketuntasan keterampilan berbicara menjadi 94,1% Nilai rata-ratanya selama penerapan metode *role playing* dengan boneka tangan juga meningkat dimana pada pratindakan memiliki nilai rata-rata 57,2, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 75,4 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 79,2.

Kata kunci : Metode Role Playing dengan Boneka Tangan, Keterampilan Berbicara

APPLICATION OF ROLE PLAYING METHODS WITH HAND PUPPETS TO IMPROVE STUDENT SPEAK SKILLS

(Research on Grade IV Students of Dlimas Public Elementary
School, Tegalrejo District, Magelang District)

Ahmad Yusuf

ABSTRACT

This study aim to determine the application of role playing method with puppets can improve the speaking skill of fourth grade students of SD Negeri Dlimas Tegalrejo Magelang .

The study design uses Classroom Action Research with 2 cycles. The subjects of the study were class IV of 34 students. The input variables in this research are low speaking skill. Process variable in this research is role playing method with hand puppet. The output variable in this research is the students' speaking skill has improved. Methods of data collection using non-test and observation. Data analysis used is descriptive statistic.

The results showed that the application of role playing method with puppets can improve students' speaking skills in the fourth grade of SD Negeri Dlimas Tegalrejo Subdistrict, Magelang District. This increase in speaking skill appears to be previewed at 8.82% with an increase in cycle I where the score of speech comprehension becomes 58.8% and increased again in cycle II where the mastery of speech skills becomes 94.1% average value during application method role playing with hand puppets also increased where the pre-action had an average value of 57.2, then in the first cycle it increased to 75.4 and increased again in the second cycle to 79.2.

Keywords: Role Playing Method with Hand Puppets, Speech Skills

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Alla yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji bagi Allah S.W.T. sholawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad S.A.W yang telah diutus Allah S.W.T untuk membawa Agama Islam. Hanya karena pertolongan Allah semata penulis dapat menyusun skripsi ini. Penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT, Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah menyelenggarakan pendidikan dan kemajuan universitas.
2. Drs.Tawil, M.Pd.,Kons, Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan sarana dan prasarana pendidikan.
3. Rasidi, M.Pd, Kaprodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah mengawasi dan pembinaan program studi dengan baik.
4. Dra. Indiaty, M.Pd, dan Tabah Subekti, M.Pd, dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Pudji Astuti, M.Pd, Kepala Sekolah SD Negeri Dlimas dan Jatu Kurniartika, S.Pd, wali kelas IV SD Negeri Dlimas yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian, memberi bimbingan, masukan, serta membantu untuk mengajar selama penelitian berlangsung.
6. Bapak dan Ibu Dosen FKIP UMMagelang yang telah membekali ilmu pengetahuan, sehingga ilmu pengetahuan tersebut dapat penulis gunakan sebagai bekal dalam penyusunan skripsi ini.

7. Teman sejawat dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran bersifat membangun sebagai bekal penulis untuk melangkah kearah yang lebih baik dalam menulis karya ilmiah selanjutnya. Semoga Allah S.W.T memberikan balasan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dan semoga skripsi ini dapat berguna bagi pembaca sekalian.

Magelang, 8 Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
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	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Keterampilan Berbicara.....	10
1.Pengertian Keterampilan Berbicara.....	10
2. Karakteristik Keterampilan Berbicara.....	12
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara.....	14
B. Metode <i>Role Playing</i> dengan Boneka Tangan.....	15
1. Pengertian <i>Role Playing</i> (Bermain Peran).....	15

	Halaman
2. Tujuan dan Manfaat <i>Role Playing</i>	17
3. Kelebihan dan Kelemahan <i>Role Playing</i>	19
4. Boneka Tangan.....	20
C. Penerapan metode <i>role playing</i> dengan boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara.....	25
D. Kerangka Pemikiran.....	27
E. Hipotesis Penelitian.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Rancangan Penelitian.....	29
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	29
C. Definisi Operasional Variabel Penelitiann.....	30
D. Subjek Penelitian.....	30
E. Setting Penelitian	30
F. Indikator Keberhasilan.....	31
G. Metode Pengumpulan Data	31
H. Instrumen Penelitian	32
I. Prosedur PenelItian	36
J. Metode Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Penelitian.....	44
1. Deskripsi Hasil Pengamatan Awal.....	44
2. Deskripsi Tindakan pada Siklus I	46
3. Deskripsi Tindakan pada Siklus II.....	52
B. Pembahasan.....	58
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	61
A. Simpulan.....	61
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Role playing dengan boneka tangan.....	23
2. Kerangka Pemikiran.....	28
3. Kisi-kisi Pedoman Observasi Siswa	32
4. Rubrik Penilaian Berbicara	34
5. Keterangan Pemberian Skor Tingkat Capaian Kinerja.....	35
6. Aktivitas Penelitian Siklus I dan Siklus II.....	38
7. Kategori Hasil keterampilan Berbicara Siswa.....	41
8. Kriteria Ketuntasan Minimal.....	42
9. Kriteria penilaian Pratindakan keterampilan berbicara.....	44
10. Analisis Ketuntasan keterampilan berbicara Pratindakan.....	45
11. Penilaian Pratindakan Ke Siklus 1	51
12. Penilaian dari Siklus I dan Siklus II	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Proses Penelitian Tindakan Menurut Kemmis dan Mc Taggart	36
2. Diagram Pratindakan.....	44
3. Persentase Keterampilan Berbicara Pratindakan.....	46
4. Peningkatan Rata-rata Pratindakan ke Siklus 1.....	50
5. Nilai rata-rata dan persentase dari Pratindakan sampai siklus II.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian Untuk Skripsi	64
2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	65
3. Surat Keterangan Pernyataan Validasi.....	66
4. Lembar Penilaian Validasi RPP	67
5. Lembar Penilaian Validasi Silabus	70
6. Silabus Tema 1 Indahnya Kebersamaan	72
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	74
8. Lembar Observasi Siswa	89
9. Lembar Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa	90
10. Daftar Nama Inisial	92
11. Daftar Nilai Pratindakan I	92
12. Daftar Nilai Siklus I	93
13. Daftar Nilai Siklus II.....	95
14. Identitas Mahasiswa.....	96
15. Proses Bimbingan.....	97
16. Rekomendasi Ujian Skripsi.....	99
17. Dokumentasi Kegiatan pembelajaran.....	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang bertujuan untuk mengungkapkan ide, gagasan serta perasaan secara langsung sebagai proses komunikasi kepada orang lain. Pada proses berbicara siswa akan mengalami proses untuk berfikir dalam mengungkapkan gagasan dan ide secara luas. Proses berbicara tidak lepas pengalaman siswa itu sendiri. Pengalaman tersebut dapat diperoleh dari membaca, mendengar maupun diskusi.

Siswa dalam kehidupan sehari-hari akan membutuhkan banyak waktu untuk melakukan komunikasi. Bentuk komunikasi dalam kehidupan sehari-hari adalah komunikasi lisan. Siswa membutuhkan komunikasi dengan orang lain dalam memberikan informasi, mendapatkan informasi bahkan menghibur. Selain itu berkomunikasi sangat penting dimiliki seorang siswa untuk menyampaikan pendapat terhadap orang lain.

Tujuan utama berbicara adalah berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan informasi secara efektif, sebaiknya siswa mengembangkan diri untuk berkomunikasi dengan orang lain. Pengembangan dalam komunikasi biasanya di mulai dari sekolah dasar. Pendidikan di sekolah dasar sendiri merupakan upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif,

berbudi pekerti yang santun serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungannya.

Pendidikan di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah/karakteristik daerah, sosial budaya masyarakat setempat bagi siswa, karena dengan pendidikan atau pembiasaan akan lebih merangsang otak anak untuk menerima pendidikan-pendidikan selanjutnya. Setiap anak mempunyai karakter dan kemampaan untuk menerima pelajaran. Salah satunya siswa yang memiliki kemampuan berbicara telah menunjukkan kematangan dan kesiapan dalam belajar, karena dengan berbicara siswa akan mengungkapkan keinginan, minat, perasaan, dan menyampaikan isi hati secara lisan kepada orang lain.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Hendrikus dalam Sukatmi (2009: 24) mengatakan berbicara adaah “titik tolak dan retorika, yang berarti mengucapkan kata atau kalimat kepada seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai suatu tujuan tertentu.” Pendapat tersebut diperkuat oleh Endang dan Maliki (2009:36), yang mengatakan bahwa keterampilan verbal dalam berbicara lisan merupakan kemampuan mengekspresikan bahan pembicaraan dalam bahasa kata-kata yang dimengerti banyak orang dan mudah dicerna. Demikian juga, menurut Elizabeth Hurlock (2002:176), bahwa bicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud.

Begitu banyak peranan berbicara pada aspek perkembangan siswa. Selain berperan pada kemampuan individunya, siswa yang memiliki

kemampuan berbicara ini pun berpengaruh pada penyesuaian diri dengan lingkungan sebaya, agar dapat diterima sebagai anggota kelompok. Keterampilan berbicara siswa juga akan berdampak pula pada kecerdasan. Biasanya siswa yang memiliki kecerdasan yang tinggi akan belajar berbicara dengan mudah, cepat memahami pembicaraan orang lain dan mempunyai kosa kata yang lebih banyak. Namun, kemampuan untuk menguasai keterampilan berbicara ini tidak akan tumbuh dengan sendirinya, tetapi harus melalui proses pembelajaran dan stimulus dari lingkungan terdekat siswa.

Berbicara erat kaitannya dengan lingkungan sekitar siswa, dimulai dari lingkungan keluarga terutama orang tua. Keluarga merupakan lingkungan pertama yang dapat menumbuhkan keterampilan berbicara dan merupakan pembelajaran berbicara yang alamiah serta model atau contoh yang pertama ditiru.

Melalui interaksi dalam kegiatan belajar maupun bermain, siswa secara tidak langsung belajar untuk mengembangkan kemampuan bicaranya. Hal ini akan terus berlangsung sesuai dengan kemampuan bicara anak seusianya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Isah Cahyani (2004:65), bahwa "Anak belajar berbicara dengan cara berinteraksi dengan lingkungannya, selain itu lingkungan memberikan pelajaran pula terhadap tingkah-laku, ekspresi, dan menambah perbendaharaan kata".

Pendidik atau guru seyogyanya memfasilitasi dengan cara menggunakan metode kegiatan yang dapat merangsang minat anak untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik atau guru

mengidentifikasi dan mengeksplorasi sumber belajar untuk dijadikan media bagi peningkatan keterampilan berbicara siswa, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, karena guru yang kreatif akan senantiasa mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada media atau sumber belajar yang monoton, melainkan memilih media pembelajaran yang menarik, bermakna dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan anak.

Sejak masih bayi, seorang manusia telah mulai belajar untuk berkomunikasi dengan orang sekelilingnya. Hal ini terlihat ketika bayi mengungkapkan keinginannya, bayi akan menangis. Ketika menangis, hal ini menunjukkan bahwa bayi tersebut lapar, haus, atau kedinginan. Kemudian bentuk komunikasi bayi diteruskan melalui bahasa isyarat, celotehan, dan ekspresi emosional. Sulit diketahui sejak kapan bayi memulai untuk belajar berbicara, namun berawal dari celotehan bayi memulai belajar berbicara.

Seiring dengan bertambahnya usia siswa, dapat mengucapkan beberapa kata bahkan keterampilan berbicaranya akan berkembang pesat ketika anak memasuki kelas dasar, hasrat siswa untuk mempelajari kata-kata baru sangat kuat dan tentunya melalui stimulasi dari lingkungan sekitar. Lingkungan dianggap sebagai tempat yang tepat bagi anak untuk menumbuhkan keterampilan berbicara siswa.

Perkembangan berbicara siswa terlihat dari minat yang tinggi pada huruf-huruf, angka-angka, dan dapat mengingat kembali pengertian berdasarkan kata-kata yang sudah dipahaminya. Program pengembangan keterampilan berbicara siswa banyak memberi kesempatan untuk berbicara, menceritakan

pengalamannya secara sederhana. Siswa dibiasakan untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengekspresikan keinginannya.

Sesuai dengan tujuan pengembangan berbahasa siswa, menurut Soemantri (Hartini: 2005), yaitu agar anak mampu mengungkapkan melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dengan lingkungan dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia dengan baik.

Berdasarkan observasi di SD Negeri Dlimas pada hari Sabtu, tanggal 05 Februari 2018 diperoleh informasi tentang pengembangan keterampilan berbicara siswa yang belum maksimal dan cenderung mendapat hambatan. Dari 34 siswa yang terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan hanya 30% yang mampu menguasai keterampilan berbicara. Artinya masih 70% belum mampu menguasai keterampilan berbicara. Ketidakmampuan siswa berkomunikasi secara lisan ini dikarenakan beberapa alasan, salah satu alasan tersebut, yaitu guru lebih banyak menekankan teori dalam pembelajaran. Selain itu guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa hanya pasif dalam mengikuti pelajaran. Peran guru sangat penting dalam perkembangan siswa tetapi guru masih menggunakan metode yang konvensional. Hal ini dibuktikan dengan guru selalu menggunakan metode ceramah sehingga anak cepat merasa jenuh dalam mengikuti pelajaran. Pihak sekolah sudah mengupayakan dengan berbagai cara untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Salah satunya mengikutkan guru dengan berbagai pelatihan bahasa. Pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan

berbicara siswa, namun pada kenyataannya masih sangat rendah hal tersebut dapat dilihat dari tingkat keaktifan siswa dalam berbicara, baik dengan sesama teman maupun dengan guru. Permasalahan tersebut muncul kemungkinan pengetahuan guru dalam strategi pembelajaran masih lemah untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, agar anak dapat terangsang untuk lebih meningkatkan keterampilannya.

Suhartono (2005:143) mengatakan kegiatan pengembangan berbicara anak pada umumnya dilakukan dalam bentuk interaksi belajar mengajar. Kegiatan itu dapat berjalan dengan baik jika didukung oleh adanya media atau sarana prasarana.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang menarik perhatian dan untuk menumbuhkan minat siswa berperan serta dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat untuk menghindari verbalisme. Salah satu media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan boneka tangan. Siswa pada umumnya menyukai boneka, boneka juga identik dengan dunia anak-anak dan sering digunakan atau dimainkan secara kelompok maupun individu, sehingga cerita yang dituturkan lewat karakter boneka jelas akan mengundang minat dan perhatiannya. Anak-anak juga bisa terlibat dalam permainan boneka dengan ikut memainkan boneka. Boneka menjadi pengalih perhatian siswa sekaligus media berekspresi atau menyatakan perasaannya.

Boneka tangan diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk mencoba menggunakan dan senang memainkannya secara langsung dengan jari-jari

tangannya. Penggunaan metode *role playing* dengan boneka tangan sangat membantu siswa lebih berperan aktif. Metode ini merupakan salah satu metode yang menerapkan penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan anak dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati. Sehingga dengan adanya model pembelajaran dan media yang inovatif diharapkan akan meningkatkan minat siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dalam judul " Penerapan metode *role playing* dengan boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa ".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dalam penelitian ini dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Guru lebih banyak menekankan teori
2. Proses pembelajaran lebih banyak didominasi guru, sehingga guru kurang memberikan kesempatan untuk berperan aktif dalam berbicara.
3. Keterampilan berbicara siswa yang masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi penelitian ini memiliki ruang lingkup yang luas dan dengan keterbatasan waktu, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini adalah pada keterampilan berbicara siswa yang masih rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, rumusan masalahnya adalah apakah penerapan metode *role playing* dengan boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Dlimas ?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui penerapan metode *role playing* dengan boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Dlimas Tegalrejo Magelang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai salah satu masukan, pikiran dan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam menggunakan metode *role playing* dengan boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dari hasil penelitian ini dapat keterampilan berbicara anak sesuai dengan tahap perkembangannya sehingga anak mudah memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

b. Bagi Guru

Pendidik memperoleh pengalaman yang menarik dan gambaran umum mengenai penerapan metode *role playing* dengan boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

c. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan dan menjadi data sekolah, memberikan pengetahuan baru tentang upaya dalam peningkatan keterampilan berbicara.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan berasal dari kata terampil yang artinya cakap dalam menyelesaikan tugas, mampu dan cekatan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Keterampilan adalah kecakapan dalam melaksanakan tugas, dalam arti bahasa keterampilan merupakan kecakapan seseorang untuk memakai bahasa dalam menulis, membaca, menyimak, atau berbicara. Sedangkan dalam arti tematis merupakan kesanggupan pemakai bahasa untuk menanggapi secara betul stimulus lisan atau tulisan menggunakan pola gramatikal dan kosakata secara tepat, menerjemahkan dari satu bahasa ke bahasa lain, dan sebagainya. Selanjutnya menurut Yudha dan Rudyanto dalam (Yani Zuhriyah, 12: 2012) keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas seperti motorik, berbahasa, sosial-emosional, kognitif, dan efektif (nilai- nilai moral).

Djago Tarigan (1997: 34) mengungkapkan berbicara merupakan keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Dalam penyampaian pesan kepada pendengar, perlu adanya media yang digunakan agar maksud dapat disampaikan dengan baik. Media

yang tepat untuk mengungkapkan sesuatu, pikiran atau pendapat adalah bahasa lisan (berbicara).

Selanjutnya Henry Guntur Tarigan (2008: 16) menyampaikan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara tidak hanya sekedar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata, namun suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan pendengar atau penyimak.

Pendapat Soenardi Djiwandono (2011:118-119) bahwa berbicara berarti mengungkapkan pikiran secara lisan. Dengan menggunakan apa yang dipikirkan, seseorang dapat membuat orang lain yang diajak bicara mengerti apa yang ada dalam pikirannya. Agar pesan, masalah, atau topik yang ingin di ungkapkan dapat mencapai orang yang mendengarkan dan dapat memahaminya, maka isi pesan, masalah, atau topik itu perlu diatur susunannya sedemikian rupa sehingga memudahkan pemahaman oleh orang yang mendengarkan. Disamping itu perlu juga isi pesan itu diungkapkan secara jelas berdasarkan pemilihan kata-kata yang tepat, disusun menurut susunan dan kaidah gramatika, serta dilafalkan dengan ucapan yang jelas dan intonasi yang sesuai.

Shaleh Abbas (2006: 83) mengatakan berbicara merupakan suatu proses berkomunikasi dengan mempergunakan suara yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang di dalamnya terjadi pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat yang lain.

St. Y. Slamet (2008: 35) mengatakan keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mekanistik. Dari pendapat ini dapat dijelaskan bahwa semakin banyak berlatih, semakin dikuasai dan terampil seseorang dalam berbicara. Tidak ada orang yang langsung terampil berbicara tanpa melalui proses berlatih.

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Keterampilan berbicara adalah keterampilan yang mekanistik mengungkapkan apa yang dipikirkan untuk menyampaikan pesan, topik, dan permasalahan dengan tepat, lancar dan jelas. Penyampaian pikiran harus secara jelas agar apa yang disampaikan bisa diterima dengan baik oleh pendengar atau orang yang diajak berbicara.

2. Karakteristik Keterampilan Berbicara

Kegiatan berbicara dapat berlangsung jika setidaknya-tidaknya ada dua orang yang berinteraksi, atau seorang pembicara menghadapi seorang lawan bicara. Kegiatan berbicara yang bermakna juga dapat terjadi jika salah satu pembicara memerlukan informasi baru atau ingin menyampaikan informasi penting kepada orang lain.

Berikut disajikan sejumlah karakteristik yang harus ada dalam kegiatan pembelajaran berbicara menurut Mudini & Salamat Purba (2009: 19-20) antara lain, hal di bawah ini:

- a. Harus ada lawan bicara.
- b. Penguasaan lafal, struktur, dan kosa kata.
- c. Ada tema/ topik yang dibicarakan.
- d. Ada informasi yang ingin disampaikan atau sebaliknya ditanyakan.
- e. Memperhatikan situasi dan kontek.

Sebelum seseorang berbicara, terlebih dahulu harus ada lawan bicara untuk menerima informasi atau menanggapi pembicaraan, selanjutnya juga harus menguasai lafal, struktur dan kosa kata, baru orang bisa lancar dalam berbicara. Setelah itu harus ada topik yang akan disampaikan atau ditanyakan, yang terakhir adalah memperhatikan situasi dan kontek pembicaraan agar tidak keluar jalur dari topik yang dibicarakan. Selanjutnya karakteristik menurut Tarigan (Isnainar, 2013:9) meliputi: Pertama, kemampuan berbahasa bersifat mekanistik, sehingga memerlukan latihan atau praktik secara terus menerus. Kedua, pengalaman berbahasa. Ketiga, pemberian-pemberian pertanyaan yang bersifat aplikasi sangat cocok dalam mengembangkan kemampuan berbahasa. Seseorang bisa mahir dalam berbicara yaitu dengan latihan dan praktik secara terus menerus. Latihan yang tepat akan memungkinkan siswa mampu

berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

Pada dasarnya kesempatan berbicara itu merupakan suatu giliran. Kesempatan dalam berbicara mempengaruhi seseorang untuk bisa mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya. Jelas hal tersebut akan mempengaruhi cara berbicara mereka, misalnya kecepatan, kejelasan dan ketepatan dalam penyampaian materi, karena mungkin waktu yang diberikan dirasa kurang. Untuk itu kesempatan bicara sangatlah penting seperti yang dipaparkan oleh Syamsuddin (1997: 111) salah satu aspek analisis wacana dialog yang penting adalah kesempatan berbicara atau dalam bahasa Inggris disebut *turn-taking* atau *dialog couplet*. Istilah ini diartikan dengan hal-hal yang berkenaan dengan siapa, kapan, dan berapa lama seseorang atau suatu pihak memperoleh giliran berbicara didalam seluruh rangkaian percakapan. Kesempatan ini sangat banyak ragamnya karena berkaitan erat dengan aspek-aspek penting lain, seperti: (a) Topik pembicaraan, (b) Arah pembicaraan, (c) Maksud percakapan, (d) Tanggapan peserta, (e) Jumlah peserta dalam percakapan, (f) Interpretasi isi dan arah percakapan, (g) Inisiatif memotong/mengambil peran.

Berbicara adalah keterampilan penyampaian pesan melalui bahasa lisan kepada orang lain. Berbicara identik dengan penggunaan bahasa secara lisan. Penggunaan bahasa secara lisan dapat dipengaruhi

oleh berbagai faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi berbicara secara langsung menurut Djago Tarigan (1997: 13) adalah : (a) Pelafalan, (b) Intonasi, (c) Pemilihan kata, (d) Struktur kata dan kalimat, (e) Sistematika pembicaraan, (f) Isi pembicaraan, (g) Cara memulai dan mengakhiri pembicaraan, serta, (h) Penampilan (gerak-gerik, penguasaan diri, dan lain lain).

B. Metode *Role Playing* dengan Boneka Tangan

1. Pengertian *Role Playing* (Bermain Peran)

Miftahul Huda (2014: 209) mengungkapkan bahwa *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Siswa dalam pembelajaran *role playing* berperan sebagai subjek pembelajaran yang aktif. Pembelajaran dilakukan dengan memerankan suatu tokoh dalam drama dengan menitikberatkan kepada keterlibatan emosional dan kemampuan menghayati peran.

Permainan ini pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Sedangkan Gowen dalam Mutiah (2012: 208) mendefinisikan main peran sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi dan kognisi. Sedangkan menurut Hamalik

(2003: 214) mengatakan “bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dengan ide-ide orang lain.”

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *role playing* merupakan suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berimajinasi dengan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya sehingga dapat melatih ingatan, penyerapan kosakata, pengendalian diri dan mengambil sudut pandang saat berhubungan dengan orang lain.

Abdul Majid (2013: 205-206) menjelaskan terdapat 5 jenis simulasi diantaranya sebagai berikut:

a. Sosiodrama

Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya.

b. Psikodrama

Psikodrama adalah metode pembelajaran dengan bermain peran yang bertitik tolak dari permasalahan-permasalahan psikologis.

c. *Role Playing*

Role Playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi

peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

d. *Peer Teaching*

Peer Teaching merupakan latihan mengajar yang dilakukan oleh siswa kepada teman-teman calon guru.

e. *Simulasi Game*

Simulasi game merupakan bermain peranan, para siswa berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang ditentukan. Dari lima jenis metode simulasi menurut Abdul Majid di atas, peneliti menggunakan metode *role playing* sebagai metode yang digunakan dalam melatih keterampilan berbicara siswa, selain itu dengan metode *role playing* siswa diharapkan bisa berkreasi sesuai dengan tokoh yang diperankan dan mendalami karakter mereka masing-masing dengan peran masa lalu maupun masa yang akan datang.

2. Tujuan dan Manfaat *Role Playing*

Pembelajaran harus memiliki tujuan dan manfaat yang jelas sebelum digunakan. Adapun tujuan metode *role playing* menurut Sudjana (2005:134) adalah untuk mengenalkan peran-peran dalam dunia nyata kepada peserta didik. Peserta didik dilatih untuk bermain peran sesuai dengan tokoh yang ada guna memberikan pengalaman kepada siswa untuk memahami tokoh dalam kehidupan bermasyarakat.

Hamzah B.Uno (2007: 26) mengungkapkan bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Selain tujuan *role playing* juga mempunyai manfaat. Hamzah B. Uno (2007: 28) menjelaskan melalui bermain peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah.

Sudjana (2005: 134) mengungkapkan *role playing* dapat merangsang pendapat peserta didik dan menemukan kesepakatan bersama tentang ketepatan, kekurangan, dan pengembangan peran-peran yang dialami dan diamatinya. Selain untuk mengenalkan peran kepada peserta didik, metode *role playing* juga dirasa efektif untuk mengembangkan potensi siswa dalam mengembangkan bakat siswa dalam penghayatan dan penguasaan peran.

Hamzah B. Uno (2007: 26) mengungkapkan proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap

dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

3. Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing*

Metode pembelajaran tidak semuanya bagus, baik buruknya sebuah metode tergantung pada tujuan, siapadan kapan pelaksanaan metode itu diterapkan. Adapun kelebihan dan kelemahan metode *role playing* menurut Miftahul Huda (2014: 210-211) sebagai berikut:

1) Kelebihan

- a) Dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- b) Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
- c) Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias.
- d) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- e) Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

2) Kelemahan

- a) Banyaknya waktu yang dibutuhkan.
- b) Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik.
- c) Ketidakmungkinan menerapkan RPP jika suasana kelas tidak kondusif.

- d) Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga.
- e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui strategi ini.

Dari kelebihan di atas pembelajaran *role playing* dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan menyenangkan yang sulit untuk dilupakan, artinya siswa lebih berkesan dalam pembelajaran karena siswa berperan langsung memainkan tokoh dalam drama sehingga siswa lebih mudah mengingatnya. Selain itu juga bisa menumbuhkan rasa kebersamaan dan antusiasme yang tinggi karena dalam suatu pementasan drama dibutuhkan latihan dan kerjasama yang baik untuk menciptakan kekompakan suatu kelompok.

Selain mempunyai kelebihan, metode *role playing* juga mempunyai kelemahan yaitu membutuhkan banyak waktu dalam pementasan drama karena dibutuhkan latihan yang cukup sampai siswa benar-benar memahami isi, jika waktu dibatasi hal tersebut akan berpengaruh pada hasil, misalnya siswa kurang memahami isi materi serta belum hafal dengan naskah drama. Suasana kelas yang tidak kondusif juga ikut berpengaruh terhadap proses pembelajaran

4. Boneka Tangan

Daryanto (2011:30) mengatakan bahwa boneka adalah benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang. Sementara itu Septiari (2012:84) menyatakan bahwa boneka tangan merupakan salah satu mainan yang

disukai anak karena beragam permainan bisa dilakukan dengan boneka tangan.

Boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka (Gunarti, 2010).

Pendapat diatas dapat disimpulkan boneka tangan merupakan salah satu benda tiruan yang berbentuk hewan maupun manusia untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran sanagat menarik dan disukai oleh anak-anak. Penggunaan boneka tangan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka tangan sejak tahun 1940-an. Boneka ini sebagai media pendidikan menjadi populer dan banyak digunakan di Sekolah Dasar dan Sekolah Lanjutan di Amerika. Di Eropa seni pembuatan boneka telah sangat tua dan sangat populer serta lebih tinggi tingkat keahliannya dibandingkan di Amerika. Sedangkan di Indonesia penggunaan boneka tangan sebagai media pendidikan bukan merupakan sesuatu yang asing. Di Jawa Barat dikenal boneka tangan tongkat yang disebut “Wayang Golek” dipakai untuk memainkan cerita-cerita Mahabarata dan Ramayana. Di Jawa Timur dan di Jawa Tengah dibuat pula boneka tangan tongkat dalam dua dimensi yang dibuat dari kayu dan disebut dengan nama “Wayang Krucil”.

Di Jawa Tengah dan Jawa Timur pula dikenal dengan Boneka Tangan bayang-bayang yang disebut “Wayang Kulit”. Boneka adalah

media yang sangat akrab dengan dunia bermain anak. Gallahue (Cahaya, S.I : 2007), mengatakan bermain adalah suatu aktivitas langsung dan spontan di mana seorang anak menggunakan orang lain atau benda-benda di sekitarnya dengan senang, sukarela, dan dengan imajinatif, menggunakan perasaannya, tangannya, atau seluruh anggota tubuhnya. Dengan melalui penggunaan media boneka tangan secara tidak langsung anak akan belajar mengenai keterampilan berbicara tanpa disadari.

Melalui boneka tangan diharapkan anak akan lebih tertarik untuk mencoba menggunakan dan senang memainkannya secara langsung dengan jari-jari tangannya. Boneka tangan sangat populer bagi dunia bermain anak, seperti yang ditampilkan di media elektronik, yaitu boneka si unyil pada acara "Laptop si Unyil". Untuk keperluan sekolah dapat dibuat boneka tangan yang disesuaikan dengan cerita-cerita jaman sekarang. Setiap daerah pembuatan boneka tangan ini disesuaikan dengan keadaan lingkungan dan disesuaikan dengan daerahnya masing-masing.

a. Macam-macam Boneka

Dilihat dari bentuk dan cara memainkannya dikenal beberapa jenis Boneka, antara lain: Boneka jari, Boneka Tangan, Boneka tongkat, Boneka tali (*marionette*), Boneka bayang-bayang (*sadhow puppet*).

b. Keuntungan penggunaan boneka tangan

Beberapa keuntungan penggunaan Boneka tangan untuk sandiwara adalah:

- 1) Tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya dan persiapan yang terlalu rumit.
- 2) Tidak banyak memakan tempat, panggung sandiwara Boneka interaktif dapat dibuat cukup kecil dan sederhana.
- 3) Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya.
- 4) Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira.

Metode *role playing* memiliki beberapa langkah. Menurut Mulyadi (2011: 136) langkah-langkahnya sebagai berikut:

Tabel 1	
<i>Role playing</i> dengan boneka tangan	
<i>Role Playing</i>	<i>Role playing</i> dengan boneka tangan
1. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.	1. Guru menyiapkan skenario dan boneka tangan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar.	2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM dengan menggunakan boneka tangan.
3. Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa).	3. Guru membentuk kelompok yang beranggotakan 5 orang (menyesuaikan jumlah siswa)

<i>Role Playing</i>	<i>Role playing dengan boneka tangan</i>
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.	4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.	5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sudah diperagakan.	6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sudah diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan.	7. Setelah selesai ditampilkan, masing masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.	8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.	9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.

<i>Role Playing</i>	<i>Role playing</i> dengan boneka tangan
10. Evaluasi.	10. Evaluasi.
11. Penutup.	11. Penutup.

Metode *role playing* dengan boneka tangan ini merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran dengan pengembangan imajinasi dan penghayatan melalui boneka tangan. Sehingga pengalaman anak melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan dapat terkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan anak.

C. Penerapan Metode *Role Playing* dengan Boneka Tangan untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara

Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain. Berbicara berarti mengemukakan ide atau pesan lisan secara aktif melalui lambang-lambang bunyi agar terjadi kegiatan komunikasi antara penutur dan rekan tutur. Untuk menyampaikan hal-hal yang sederhana mungkin bukanlah suatu masalah, akan tetapi untuk menyampaikan suatu ide/gagasan, pendapat, penjelasan terhadap suatu permasalahan, atau

menjabarkan suatu tema sentral, biasanya memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi bagi seorang pembicara yang belum terbiasa, bahkan tidak semua orang mampu melakukannya dengan baik. Dibutuhkan keterampilan atau kecakapan dengan proses latihan yang secukupnya untuk dapat tampil dengan baik menjadi seorang pembicara yang baik. Kemampuan berbicara merupakan suatu kemampuan kompleks yang melibatkan beberapa faktor, yaitu kesiapan belajar, kesiapan berpikir, kesiapan mempraktikkan, motivasi, dan bimbingan. Apabila salah satu faktor tidak dapat dikuasai dengan baik, akan terjadi kelambatan pada saat dikuasai dan mutu berbicara akan menurun. Oleh karena itu, pelajaran berbicara seharusnya mendapat perhatian dalam pengajaran keterampilan berbahasa di sekolah dasar.

Sebagai salah satu aspek kompetensi berbahasa, berbicara merupakan kompetensi yang penting. Tujuan utama dari berbicara adalah berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, maka seyogyanya sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Dengan kata lain, dalam kehidupan sehari-hari siswa selalu melakukan kegiatan berbicara.

Ketergantungan siswa terhadap guru dengan menerapkan metode pembelajaran yang konvensional membuat proses pembelajaran menjadi membosankan, monoton dan kurang kreatif. Akibatnya kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat rendah dan berimbas ada hasil belajar siswa menjadi rendah pula. Untuk

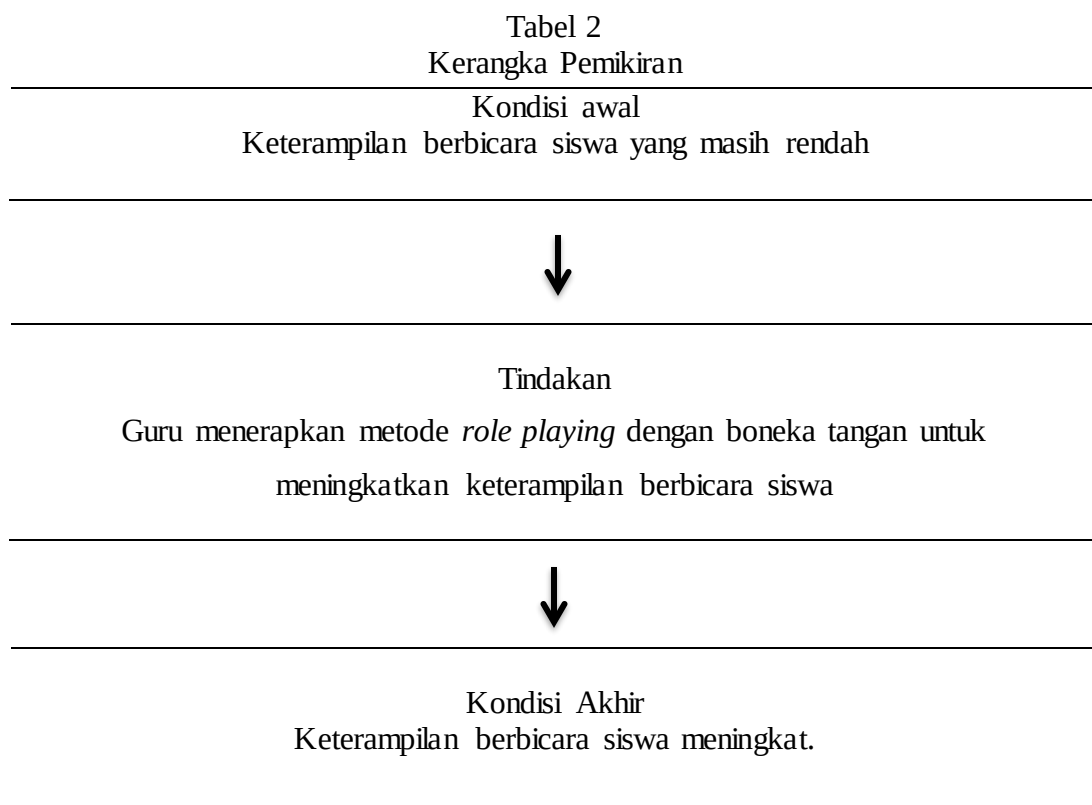
mengoptimalkan kemampuan berbicara, diperlukan metode pembelajaran yang lebih menekankan pada aktivitas dan kreativitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran harus lebih banyak dibanding dengan guru.

Untuk itu guru menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas dan kreatifitas siswa selama proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang akan digunakan adalah metode *role playing* (bermain peran) dengan boneka tangan. Adapun alasan pemilihan metode adalah dengan pertimbangan bahwa metode ini lebih efektif dan lebih efisien untuk diterapkan dalam pembelajaran berbicara lebih efektif bahkan dengan ditambahkannya boneka tangan, siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Penerapan metode *role playing* dengan boneka tangan lebih menghemat waktu, hal ini disebabkan siswa akan terlibat praktik berbicara secara kelompok. Dikatakan efisien karena dimungkinkan proses pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan bermain sambil belajar karena bermain bagi anak-anak usia sekolah dasar adalah suatu hal yang paling menarik.

D. Kerangka Pemikiran

Pada kondisi awal, keterampilan berbicara siswa yang masih rendah. Dibuktikan siswa kesulitan dalam menyampaikan gagasan, pikiran, kehendak kepada guru dan teman-temannya. Siswa masih ragu-ragu dalam berbicara di depan kelas maupun saat diskusi. Sehingga siswa hanya terpaksa mendengarkan pelajaran guru. Untuk meningkatkan keterampilan

berbicara siswa, guru memberikan tindakan berupa Penerapan metode *role playing* dengan boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Sehingga kondisi akhir keterampilan berbicara siswa meningkat. Seperti tabel dibawah berikut ini:



E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: Penerapan metode *role playing* dengan boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Dlimas Tegalrejo Magelang

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian yang akan digunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan kelas). Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Suharsimi Arikunto, dkk. 2009: 3). Mulyasa (2012:11) mendefinisikan penelitian tindakan kelas merupakan upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru, oleh guru bersama-sama peserta didik atau peserta didik di bawah bimbingan dan arahan guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian tindakan kelas dilakukan mengikuti jadwal pembelajaran yang sudah biasa, yang telah diatur dalam kurikulum dan silabus. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Metode Penelitian Tindakan kelas untuk memecahkan masalah-masalah yang ditemukan dalam penerapan metode *role playing* dengan boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel Input : Keterampilan berbicara siswa rendah

Variabel Proses: Metode *role playing* dengan boneka tangan

Variabel Output: Keterampilan berbicara siswa meningkat

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Metode *role playing* dengan boneka tangan

suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berimajinasi dengan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya sehingga dapat melatih ingatan, penyerapan kosakata, pengendalian diri dan mengambil sudut pandang saat berhubungan dengan orang lain..

2. Keterampilan Berbicara

Keterampilan yang mekanistik mengungkapkan apa yang dipikirkan untuk menyampaikan pesan, topik, dan permasalahan dengan tepat, lancar dan jelas

D. Subjek Penelitian

Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah Siswa kelas IV yang berjumlah 34 anak terdiri dari 13 laki-laki dan 21 perempuan.

E. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SD Negeri Dlimas Jl. Kiai Abdurrohman No.1 Dlimas Kec. Tegalrejo Kab. Magelang Tahun Ajaran 2018/2019.

2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester II. Peneliti akan melaksanakan penelitian kurang lebih selama 3 bulan pada bulan April- Juni 2018.

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 persentase banyaknya siswa yang tuntas minimal 75% dengan nilai KKM 75, maka tindakan dinyatakan berhasil.

G. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara-cara yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data. Sejalan dengan Sugiyono (2010: 193), pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, sumber, dan berbagai cara. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan unjuk kerja

1. Observasi

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.

2. Unjuk kerja

Peneliti menyusun penilaian dalam bentuk unjuk kerja (praktik). Penilaian digunakan untuk mengungkapkan keterampilan berbicara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Pengumpulan data dengan menggunakan unjuk kerja dilakukan sesuai dengan variabel terikat dari penelitian yaitu keterampilan berbicara.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen pada penelitian ini digunakan untuk mengukur sejauh mana peran metode *role playing* dengan boneka tangan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Instrumen yang digunakan terdiri dari lembar observasi dan tes unjuk kerja.

1. Lembar Observasi

Pengamatan dengan menggunakan skala biasa disebut pengamatan kelas secara sistematis (Hopkins dalam Rochiati W, 2008: 115). Untuk itu, pada penelitian ini peneliti menggunakan observasi sistematis untuk mengumpulkan data.

Tabel 3
Kisi-kisi Pedoman Observasi Siswa

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Keterampilan	Keaktifan Siswa	a. Keikutsertaan siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara b. Menyampaikan pendapat. c. Mengadakan interaksi dengan

Variabel	Sub Variabel	Indikator
		guru dan siswa lain dalam pembelajaran berbicara.
		d. Mengembangkan cerita sesuai pembelajaran <i>role playing</i> dengan menggunakan boneka tangan
	Perhatian Siswa	a. Memperhatikan penjelasan guru b. Melaksanakan tugas yang diberikan guru.
	Antusias siswa	a. Senang terhadap metode <i>role playing</i> dengan menggunakan boneka tangan b. Bercerita dengan metode <i>role playing</i> dengan menggunakan boneka tangan

2. Tes unjuk kerja

Burhan Nurgiyantoro (2010: 406) mengungkapkan salah satu tes yang dapat digunakan untuk menilai kemampuan berbicara siswa ialah melalui bercerita. Pada penelitian ini siswa bercerita berdasarkan metode *role playing* dengan menggunakan boneka tangan.

Sementara mAhmad Rofi'udin dan Darmiati Zuchdi (2001: 170) n secara khusus mengemukakan beberapa tes yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara. Tes-tes tersebut diantaranya: (1) tes bercerita, dilakukan dengan cara meminta siswa untuk mengungkapkan sesuatu (pengalaman atau topik tertentu). Sasaran uatamanya pada penggunaan bahasa dan cara bercerita, serta hal yang diceritakan, ketepatan, kelancaran dan kejelasannya. (2) Tes diskusi, dilakukan dengan cara disajikan suatu topik dan pembicara diminta untuk mendiskusikannya. Untuk itu, aspek penilaian sesuai dengan Ahmad Rofi'udin dan Darmiati Zuchdi (2001: 170) sebagai berikut.

Tabel 4
Rubrik Penilaian Berbicara

No	Aspek yang Dinilai	Tingkat Capaian Kinerja				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan					
2	Kelancaran					
3	Kejelasan					
Jumlah skor						

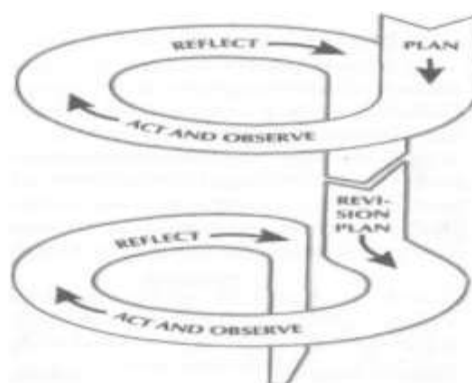
Dari penilaian tersebut dapat dijabarkan tingkat capaian kinerja dalam penerapan metode role playing dengan boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sebagai berikut.

Tabel 5
Keterangan Pemberian Skor Tingkat Capaian Kinerja

Aspek yang dinilai	Keterangan	Skor
Ketepatan	Sangat Baik , Siswa berbicara dengan kata dan kalimat secara sangat jelas.	5
	Baik , Siswa berbicara dengan kata dan kalimat secara jelas.	4
	Cukup , Siswa berbicara dengan kata dan kalimat secara cukup jelas.	3
	Kurang , Siswa berbicara dengan kata dan kalimat secara kurang jelas.	2
	Sangat Kurang , Siswa berbicara dengan kata dan kalimat secara tidak jelas.	1
Kelancaran	Sangat Baik , Siswa dapat berbicara dengan sangat lancar.	5
	Baik , Siswa dapat berbicara dengan lancar.	4
	Cukup , Siswa dapat berbicara dengan cukup lancar	3
	Kurang , Siswa dapat berbicara dengan kurang lancar.	2
	Sangat Kurang , Siswa dapat berbicara dengan tidak lancar.	1

Aspek yang dinilai	Keterangan	Skor
Kejelasan	Sangat Baik , Siswa dapat berbicara dengan suara nyaring sehingga dapat didengar oleh siswa lain dengan sangat jelas	5
	Baik , Siswa dapat berbicara dengan suara nyaring sehingga dapat didengar oleh siswa lain dengan jelas	4
	Cukup , Siswa dapat berbicara dengan suara cukup nyaring dan dapat didengar oleh siswa lain dengan cukup jelas	3
	Kurang , Siswa dapat berbicara dengan suara kurang nyaring sehingga kurang dapat didengar oleh siswa lain	2
	Sangat Kurang , Siswa dapat berbicara dengan suara kurang nyaring sehingga tidak dapat didengar oleh siswa lain.	1

I. Prosedur Penelitian



Gambar 1

Proses Penelitian Tindakan Menurut Kemmis dan Mc Taggart (Wijaya &

Dedi, 2010:21)

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain tindakan kelas (PTK). Desain penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart, seperti yang tampak pada gambar dibawah ini yaitu :

Siklus I

1. Perencanaan
2. Tindakan dan Observasi
3. Refleksi

Siklus II

1. Perencanaan
2. Tindakan dan Observasi
3. Refleksi

1. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan merupakan bagian awal dari rancangan penelitian, tindakan berisi rencana tindakan yang akan dilaksanakan untuk memecahkan masalah yang ditetapkan. Rencana penelitian tindakan kelas merupakan tindakan yang tersusun dan harus memiliki pandangan jauh kedepan, yakni untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar anak.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tindakan guru sebagai peneliti yang dilakukan secara sadar dan terkendali dan merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana untuk mengembangkan tindakan-tindakan selanjutnya.

Pelaksanaan tindakan pada prinsipnya merupakan realisasi dari suatu tindakan yang sudah direncanakan sebelumnya. Menyangkut strategi apa yang digunakan, materi apa yang diajarkan atau dibahas dan sebagainya.

3. Pengamatan (*Observasi*)

Tahap ketiga yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Pada bagian pengamatan, dilakukan perekaman data yang meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, keduanya berlangsung dalam waktu bersamaan. Tujuan dilakukannya pengamatan adalah untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan yang sudah dilakukan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan bagi pengamat dalam melakukan refleksi.

4. Refleksi (*Reflekting*)

Tahap terakhir dalam penelitian tindakan kelas adalah refleksi. Refleksi adalah perbuatan memikirkan sesuatu. Refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi.

Penelitian ini dirancang sebagai suatu penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan melibatkan guru kelas untuk bersama-sama melaksanakan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai pengajar, sedangkan guru bertindak sebagai pengamat. Proses penelitian tindakan kelas direncanakan terdiri dari dua siklus:

Tabel 6
Aktivitas Penelitian Siklus I dan Siklus II

AKTIVITAS	SIKLUS I	SIKLUS II
Perencanaan	a. Guru menyusun RPP	a. Guru menyusun RPP
	b. Guru mengidentifikasi masalah	b. Guru mengidentifikasi masalah

AKTIVITAS	SIKLUS I	SIKLUS II
	c. Guru menyusun rencana penerapan metode <i>role playing</i> dengan boneka tangan	c. Guru menyusun kembali rencana pembelajaran sesuai siklus I
Pelaksanaan	a. Guru mengkondisikan anak untuk menilai pembelajaran	a. Guru mengkondisikan anak untuk menilai pembelajaran
	b. Guru menyampaikan materi dengan metode <i>role playing</i> dengan boneka tangan	b. Guru menyampaikan materi Guru membentuk beberapa kelompok
	c. Guru membentuk beberapa kelompok	c. Guru menerapkan metode <i>role playing</i> dengan boneka tangan pada materi pelajaran.
	d. Guru menerapkan pembelajaran <i>role playing</i> melalui media boneka interaktif	d. Memberikan hadiah, berupa pujian, acungan jempol, bagi kelompok yang berani maju kedepan kelas.

AKTIVITAS	SIKLUS I	SIKLUS II
	e. Memberikan hadiah, berupa pujian, tepuk tangan, acungan jempol, bagi kelompok yang berani maju kedepan kelas.	e. Memberi motivasi dan semangat kepada anak agar mampu menemukan ide-ide baru.
	f. tindakan kelas berdasarkan ketercapaian indikator kinerja. Apabila belum tercapai maka dilakukan siklus selanjutnya.	f. tindakan kelas berdasarkan ketercapaian indikator kinerja. Apabila tercapai maka penelitian dinyatakan berhasil.
Observasi	a. Melakukan pengamatan dengan melibatkan teman sejawat untuk mengamati bagaimana keaktifan anak dengan menggunakan lembar observasi.	a. Melakukan pengamatan dengan melibatkan teman sejawat untuk mengamati bagaimana keaktifan anak dengan menggunakan lembar observasi.
Refleksi	a. Peneliti mengoreksi keberhasilan penelitian	a. Peneliti mengoreksi keberhasilan penelitian

J. Metode Analisis Data

Pada penelitian ini analisis data dilakukan untuk mengetahui keterampilan siswa dalam berbicara. Data pada penelitian ini diperoleh dari hasil observasi terhadap kegiatan guru dan unjuk kerja. Analisis data pada penelitian ini menggunakan statistic deskriptif.

Pada tes keterampilan berbicara, nilai diperoleh dari perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

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

Tabel 7

Kategori Hasi keterampilan Berbicara Siswa	
No Angka	Kriteria
1. 80-100	Sangat Baik
2. 66-79	Baik
3. 56-65	Cukup
4. 40-55	Kurang

(Suharsimi Arikunto, 2007:245)

Untuk mengetahui pencapaian ketuntasan siswa nilai yang diperoleh diklasifikasikan sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa SD Negeri Dlimas dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 8
Kriteria Ketuntasan Minimal

Kriteria Ketuntasan Minimal	Kriteria
≥ 75	Tuntas
< 75	Belum Tuntas

Sedangkan untuk persentase penerapan metode role playing dengan boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

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

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

Data yang terkumpul melalui observasi data tersebut diolah dengan menggunakan rumus Anas Sudijono (2010: 43) adalah sebagai berikut.

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

Keterangan :

P = angka persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Dalam penentuan kriteria penilaian tentang hasil observasi, maka dikelompokkan menjadi 4 kriteria persentase menurut Suharsimi Arikunto (2013: 269) adalah sebagai berikut.

- a. Apabila persentase antara 76% - 100% dikatakan “baik sekali”.

- b. Apabila persentase antara 51% - 75% dikatakan “baik”.
- c. Apabila persentase antara 26% - 50% dikatakan “cukup”.
- d. Apabila persentase antara $\leq 25\%$ dikatakan “kurang”

Apabila persentase siklus I meningkat tetapi belum memenuhi target, maka perlu diadakan tindakan lanjutan pada siklus II. Sementara Apabila angka persentase yang diharapkan adalah sama dengan atau lebih besar dari jumlah siswa dan target itu sudah tercapai maka penelitian terhenti pada siklus II. Dalam hal tersebut diasumsikan bahwa penerapan metode *role playing* dengan boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

BAB IV

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dengan boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Dlimas. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan rata-rata kelas yang diperoleh pada saat pratindakan 57,2, setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I rata-rata kelas 75,4. Pada siklus II nilai rata-rata kelas naik menjadi 79,2. Selain itu, nilai KKM juga naik. Pada pratindakan pencapaian KKM 8,82%, pada siklus I KKM sebesar 58,8% dan siklus II nilai KKM mencapai 94,1%. Hal ini berarti penerapan metode *role playing* dengan boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

B. Saran

Berdasarkan penelitian diatas peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Seorang guru dapat menggunakan metode *role playing* dengan boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.
2. Guru harus memperhatikan aspek-aspek keterampilan berbicara guna menunjang kelancaran penerapan metode *role playing* dengan boneka tangan.

3. Penelitian ini dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya dan memberikan inovasi dalam keterampilan berbicara siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2014. *Pembelajaran Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosakarya Offset.
- Anas Sudijono. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Burhan Nurgiyantoro. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Djago Tarigan. 1999. *Pendidikan Bahasa Indonesia I*. Jakarta:Depdikbud.
- _____.1997. *Pengembangan Ketrampilan Berbicara*. Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- _____.1987. *Tekhnik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa
- Gunarti, W., 2010. Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Hamzah B. Uno & Nina Lamatenggo. 2010. *Tekhnologi Komunikasi &Informasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Henry Guntur Tarigan. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Percetakan Angkasa.
- Isnainar. 2013. ‘Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2012-2013 Dengan Pendekatan Komunikatif’. *Tesis*. Diakses dari [Httprepository.unib.ac.id/8515521,II,III,2-13-isn.FI.pdf](http://repository.unib.ac.id/8515521,II,III,2-13-isn.FI.pdf). Pada tanggal 8 juli 2017, jam 21.47 WIB.
- Miftahul Huda. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mudini & Salamat Purba. 2009. *Pembelajaran Berbicara*. Diakses dari www.slideshare.net/NAsuprawoto/pembelajaran-berbicara. Pada tanggal 8 juli 2017, jam 20.06 WIB.

- Mulyadi. 2011. *Paedagogik Khusus Model Pembelajaran Inovatif di sekolah dasar/MI*. Surakarta: Badan Penerbit FKIP–UMS
- Mutiah,Diana. 2012.*Psikologi Bermain Anak Usia Dini*.Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Rochiati Wiriaatmadja. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Saleh Abbas. 2006. *Pembelaj⁶² Indonesia Yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen¹ Nasional.
- Septiari, Bety Bea. 2012. *Mencetak Balita Cerdas dan Pola Asuh Orang Tua*.Yogyakarta: Nuha Medika.
- Slamet, St.Y. 2008. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Surakarta: UNS. Press.
- Soenardi, Djiwandono. 2011. *Tes Bahasa: Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Malang: Indeks.
- Sudjana. 2005. *Metode Dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Sugiyono. 2010.*Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2007.*Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta:Bumi Aksara.
- _____. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukatmi. 2009.*Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Media Gambar*. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Syamsuddin. 1997. *Studi Wacana Bahasa Indonesia*. Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yani Zuhriyah. 2012. “Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams-Achievement Divisions (STAD) Pada Anak Kelompok B Darul Athfal (DA) Cokroaminoto 01 Benda Banjarnegara”. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi Kedua. Jakarta: PT. Indeks.

